

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
Faculdade de Direito de Alagoas – FDA

LORENNA MARIA GUIMARÃES SANTOS

**JOGADORES PROFISSIONAIS DE ESPORTES ELETRÔNICOS COMO SUJEITOS
DE DIREITO TRABALHISTA**

Análise da relação de trabalho entre jogadores e organizações de e-sports

MACEIÓ

Fevereiro/2024

LORENNA MARIA GUIMARÃES SANTOS

**JOGADORES PROFISSIONAIS DE ESPORTES ELETRÔNICOS COMO SUJEITOS
DE DIREITO TRABALHISTA**

Análise da relação de trabalho entre jogadores e organizações de e-sports

Monografia de conclusão de curso, apresentado à Faculdade de Direito de Alagoas (FDA/UFAL) como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Flavio Luiz da Costa.

FLAVIO LUIZ DA
COSTA:30819107
4

Assinado de forma digital por
FLAVIO LUIZ DA COSTA:308191074
Dados: 2024.02.21 15:33:09 -03'00'

Assinatura do(a) Orientador(a)

MACEIÓ

Fevereiro/2024

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S237j Santos, Lorena Maria Guimarães.
Jogadores profissionais de esportes eletrônicos como sujeitos de direito trabalhista : análise da relação de trabalho entre jogadores e organizações de *e-sports* / Lorena Maria Guimarães Santos. – 2024.
65 f. : il.

Orientador: Flavio Luiz da Costa.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Direito) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Direito de Alagoas. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 57-65.

1. Esportes eletrônicos. 2. Relação empregatícia. 3. Legislação trabalhista. 4. Ordenamento jurídico. I. Título.

CDU: 349.2:796

LORENNA MARIA GUIMARÃES SANTOS

**JOGADORES PROFISSIONAIS DE ESPORTES ELETRÔNICOS COMO SUJEITOS
DE DIREITO TRABALHISTA**

Análise da relação de trabalho entre jogadores e organizações de e-sports

Esta Monografia de conclusão de curso da graduação em Direito, apresentada à Faculdade de Direito de Alagoas (FDA/UFAL) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito, obteve a devida aprovação perante a banca examinadora.

Banca examinadora:

JASIEL
IVO:308190511

Assinado de forma digital
por JASIEL IVO:308190511
Dados: 2024.02.26 16:20:46
-03'00'

Assinatura

JOAO LEITE DE ARRUDA
ALENCAR:308190196

Assinado de forma digital por JOAO
LEITE DE ARRUDA
ALENCAR:308190196
Dados: 2024.02.28 00:34:22 -03'00'

Assinatura

Assinatura

MACEIÓ

Fevereiro/2024

*Para Lara, Leninha e Carol,
que me deram inspiração para este trabalho.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a meus pais, que tornaram tudo isso possível. Tudo o que eu fiz até aqui foi com o propósito de deixar vocês orgulhosos, e espero que eu tenha conseguido.

A minha tia Mércia, que foi meu alicerce durante todos esses anos. É uma alegria ter a senhora ao meu lado. Obrigada por tudo e por tanto.

A tio Júlio e tia Ana, que acompanharam toda essa jornada de perto, e a minha prima, Anna Júlia, por todas as risadas e momentos alegres.

A minha prima Thais, pelo companheirismo e parceria de todos os dias. Obrigada por ser meu alicerce e inspiração.

A todos os meus amigos, especialmente a Carol, Leninha, Lara, Polly, Filipe e Andressa, por serem minha família e apoio. Vocês são incríveis.

Aos meus colegas de sala, Vitória, Bruna, Pedro, Lara, Hanna e todos os outros, a jornada neste lugar foi mais fácil com vocês ao lado. Levo todos os momentos no coração.

Ao amor da minha vida, João Pedro, eu não teria chegado até aqui sem você, minha rocha e meu lar. Obrigada por ser o melhor namorado do mundo.

Ao meu orientador, por todo o suporte e incentivo ao longo da produção deste trabalho.

Por fim, a mim mesma, que de alguma forma, consegui chegar até aqui. Apesar dos pesares e dos percalços, me mantive de pé. E isso é, sem dúvida, algo para se orgulhar.

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo principal analisar a configuração do vínculo empregatício entre jogadores profissionais de esportes eletrônicos e os clubes contratantes, além dos consequentes direitos que cabem a esses atletas dentro da legislação celetista. Para o início da construção da tese, estuda-se o conceito e história dos *e-sports* e seu funcionamento no Brasil e no mundo. Seguidamente, foi analisada a aplicação da legislação em vigor concernente ao tema, além dos projetos de lei em tramitação, para entender como o ordenamento jurídico abrange a nova modalidade esportiva, para, por fim, analisar a legislação celetista e seu enquadramento. Os métodos utilizados basearam-se numa pesquisa de natureza exploratória, método qualitativo e análise bibliográfica, por meio da leitura de artigos científicos, legislação, monografias, livros, entre outros. O resultado atingido foi de que existe a relação de emprego entre os atletas de e-sports e seus times, razão pela qual os direitos decorrentes das normas do trabalho desportivo devem ser aplicados à categoria, ensejando maior atenção do Poder Judiciário e Legislativo pátrio em prol da defesa dos direitos desses jogadores.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos; relação empregatícia; legislação trabalhista; ordenamento jurídico.

ABSTRACT

The present monograph aims to analyze the configuration of the employment relationship between professional electronic sports players and the contracting clubs, as well as the consequent rights afforded to these athletes within labor legislation. To begin the thesis construction, the concept and history of *e-sports* and their operation in Brazil and worldwide are studied. Subsequently, the application of current legislation related to the topic, as well as pending bills, was analyzed to understand how the legal system encompasses this new sports modality. Finally, the labor legislation and its framework were examined. The methods employed were based on exploratory research, qualitative methodology, and bibliographic analysis, involving the examination of scientific articles, legislation, monographs, books, among other sources. The result obtained indicates that there is an employment relationship between *e-sports* athletes and their teams. Therefore, the rights derived from sports labor norms should be applied to this category, calling for increased attention from the national Judiciary and Legislature to defend the rights of these players.

Keywords: Electronic sports; employment relationship; labor legislation; legal system.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 8 |
| 2. BREVE HISTÓRIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS | 10 |
| 2.1. DOS VIDEOGAMES..... | 10 |
| 2.2. DO CONCEITO E ORIGEM DOS <i>E-SPORTS</i> | 12 |
| 2.3. DOS PRINCIPAIS CAMPEONATOS DE <i>E-SPORTS</i> ATUALMENTE..... | 16 |
| 2.4. DOS <i>E-SPORTS</i> NO BRASIL..... | 19 |
| 3. ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO..... | 23 |
| 3.1. CONCEITO JURÍDICO DE ESPORTE E APLICABILIDADE AOS <i>E-SPORTS</i> | 23 |
| 3.2. DA APLICABILIDADE DA LEI 9.615/98 (LEI PELÉ) E DA LEI 14.597/23 (LEI GERAL DO ESPORTE) AOS <i>E-SPORTS</i> | 27 |
| 3.3. DA APLICABILIDADE DA LEI 10.406/02 (CÓDIGO CIVIL BRASILEIRO) AOS <i>E-SPORTS</i> | 31 |
| 3.4. DOS PROJETOS DE LEI QUE DISPÕEM SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i> | 34 |
| 4. ATLETAS DE <i>E-SPORTS</i> E DIREITO DO TRABALHO..... | 39 |
| 4.1. DO CONTRATO DE TRABALHO DO <i>CYBER</i> ATLETA..... | 39 |
| 4.2. DA RELAÇÃO TRABALHISTA ENTRE O <i>CYBER</i> ATLETA E SEUS RESPECTIVOS TIMES..... | 42 |
| 4.3. DOS EFEITOS DA APLICAÇÃO DO REGIME CELETISTA AO <i>CYBER</i> ATLETA..... | 46 |
| 4.4. DA JURISPRUDÊNCIA TRABALHISTA SOBRE JOGADORES PROFISSIONAIS DE <i>E-SPORTS</i> | 47 |
| 5. CONCLUSÃO..... | 53 |
| 6. REFERÊNCIAS..... | 57 |

1. INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos são uma modalidade esportiva na qual os atletas, que fazem parte de uma estrutura profissional, disputam partidas de videogames com a presença de plateia e estruturação de torneios. Apesar de já datar com cinco décadas de existência, a modalidade apresenta crescimento exponencial com o avanço da tecnologia, estando em seu ápice no contexto atual.

No Brasil, somente a nível de exemplo, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), considerado um dos maiores campeonatos de esporte eletrônico do Brasil em requisitos de popularidade, pertencente à empresa Riot Games, possuía, durante a primeira etapa de 2023, média de audiência de 205 mil pessoas conectadas simultaneamente, com um pico de 280 mil espectadores, sendo 10% maior que os números da mesma etapa em 2022. O campeonato conta com 120 jogadores atualmente, distribuídos em 8 organizações.

Mas os e-sports não se restringem somente ao jogo *League of Legends* no Brasil. A Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF), a Liga Nacional de Futebol Eletrônico (LNFE), o *Clutch Circuit* (Campeonato Brasileiro de *Counter Strike*) e outros também movimentam o mercado nacional, atraindo centenas de jovens com a perspectiva de garantir seu sustento fazendo carreira com as habilidades que possuem nos jogos.

Apesar do crescimento vertiginoso da modalidade esportiva, os jogadores profissionais de esportes eletrônicos, ou como também são chamados, jogadores de e-sports, encontram-se num *limbo jurídico*. Ainda não há consenso dentro do ordenamento jurídico brasileiro sobre as normas que devem regular a categoria, tornando incerta a tutela em prol dos direitos desses atletas.

Entretanto, mesmo com a matéria ainda sendo um dissenso no Direito brasileiro, pode-se definir desde já, com base na análise dos aspectos da relação entre jogadores e organizações, que existe uma relação de trabalho entre eles. Mesmo que os contratos entre cyber-atleta e os times profissionais sejam muitas vezes celebrados pela modalidade de contrato de patrocínio ou de prestação de serviços, as particularidades do exercício da atividade acabam enquadrando-se dentro do conceito de relação de emprego.

Destaca-se a importância da pesquisa sobre o tema levando em consideração a ausência de leis específicas sobre a temática, além de ser um tópico de discussão corrente, sobre o qual ainda não há consolidação. Há até mesmo quem questione se *e-sports* podem ser considerados esportes. Dentro desta senda, existem Projetos de Lei (PL), a exemplo do PL

383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, que devem ser devidamente analisados no sentido de potencial eficácia.

Assim, reconhecendo a complexidade que envolve o surgimento e a consolidação de um novo tipo de atleta dentro do cenário esportivo brasileiro, a justificativa para a realização desta monografia reside na necessidade de abordar o presente tema de maneira acadêmica, para fins de elucidação, destringimento e contribuição para a efetiva obtenção do consenso jurídico sobre a matéria, especificamente dentro da esfera trabalhista, em prol de que esses atletas possam ser devidamente tutelados e usufruam de todos os direitos que a existência da relação de trabalho lhes garante.

Nessa senda, objetiva-se demonstrar, a partir da análise documental e de revisão da doutrina pertinente, o enquadramento da relação entre jogadores de *e-sports* e organizações da modalidade como relação de trabalho, definindo os atletas como sujeitos de direito trabalhista e atribuindo os direitos que lhes são pertinentes como classe esportiva no ordenamento jurídico pátrio.

O primeiro capítulo possui o fito de definir os jogadores profissionais de *e-sports* como atletas, abordando a história da categoria, e as particularidades da modalidade esportiva, com ênfase na sua relevância nacional e internacional.

Em seguida, o segundo capítulo objetiva examinar os Projetos de Lei em tramitação no Poder Legislativo que possuem a intenção de regulamentar os jogadores além de analisar a aplicabilidade da legislação desportiva e cível em vigor sobre a categoria.

Por fim, o terceiro capítulo analisa as particularidades da rotina do jogador e se sua relação com o time configura relação trabalhista, para estabelecer, enfim, quais são seus direitos e deveres, passando às considerações finais.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta monografia foi o método qualitativo, levantando dados por meio de pesquisa exploratória, com a combinação de fontes normativas, documentais e doutrinárias. O enfoque da análise bibliográfica reside no estudo da doutrina trabalhista, desportiva e do campo do direito que hoje é conhecido como *e-sports law*, traduzido livremente como “direito dos esportes eletrônicos”.

Para além, no que se refere às fontes doutrinárias, será realizada uma revisão de literatura acerca daquilo que já foi produzido sobre o objeto de pesquisa, artigos, jurisprudências, legislações e também notícias, tendo em vista que se trata de assunto contemporâneo.

2. BREVE HISTÓRIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

2.1. DOS VIDEOGAMES

O jogo eletrônico ou videogame é definido como aquele em que o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles, e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor. Em outras palavras, pode-se definir sucintamente o jogo eletrônico como o que usa tecnologia de computador.

Os primeiros videogames surgiram por volta dos anos 50, com destaque para o ano de 1958, quando o físico Willy Higinbotham criou um dos pioneiros mais promissores. O chamado *Tennis Programming*, também conhecido como *Tennis for Two*, funcionava por meio de um computador analógico que projetava imagens em um osciloscópio, representando uma quadra de tênis vista lateralmente, com foco na trajetória da bola.¹

Essa forma de recreação popularizou-se na década de 70, com a criação do *arcade* ou fliperama. O *arcade* é uma plataforma eletrônica que permite ao usuário acessar um jogo eletrônico específico, normalmente ao custo de algumas moedas – inseridas na própria máquina. Os dois primeiros arcades, *Computer Space* e *Pong*, de propriedade da empresa *Atari*, também criadora dos clássicos *Space Invaders* e *Pac Man*, deram início a uma era de popularização das chamadas casas de arcade, que existem até hoje.²

Justamente pela popularização do *arcade*, foram desenvolvidos projetos para videogames que pudessem ser jogados em casa, chamados consoles. O primeiro aparelho criado para esta função foi o *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972, de responsabilidade do engenheiro estadunidense Ralph Baer.³ Posteriormente, com o crescimento do mercado, novas

¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, N. 3, Juiz de Fora, 2007. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60207130/Artigo_-_Um_estudo_sobre_20190_805_-80467-mtavau-libre.pdf?1565004547=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUM_ESTUDO_SOBRE_A_HISTORIA_DOS_JOGOS_ELE.pdf&Expires=1697499620&Signature=PN0M-TElySMo3iJHr8m0Au7pGh8gwrbrxRLAo64PEK5K4-4Asz6qpicJXcVxWu0TCK10EVoafOK1lj22ZDbmh7xfD3iKzgKwqvnxLws1hPtfvwwGn41qGYbU1zLqacEd5~uXw6Uad91VUZWkmZwTNchnRxnklwt2NSXFEYHKbWALSzTE2lpCb0N9d3gWSPn4KIK6jmkGDGNtgMllsioHMYmljynkhLMjOIVFSboeWmHcKJmUd~FZq205IOT9QSDtQuWUy86LOkQxP2o1lsTIwFcjq82L-Js~Xz6-xxR0nivJ9LAA0vx6Jqqiq1rsOFOKOsMz~m7TvUXZaOYUUMZw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA pg. 2. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

² PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social) Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. Brasília, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf pg. 10-12. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

³ GONÇALVES, Fernando de Almeida. **O perfil histórico dos videogames.** Monografia, Curso de Processamento de Dados da Faculdade de Tecnologia de Americana. Americana, 2010. Disponível em: <http://ric->

empresas surgiram e outros aparelhos foram lançados, com destaque para o *Atari 2600* (ATARI), o SG-1000 (SEGA) e o *Game Boy* (Nintendo). Em 1977, chega ao Brasil o primeiro console de videogame, o Tele-Jogo Philco, ponto de partida para os videogames no Brasil.⁴

Foram décadas de aprimoramento tecnológico e concorrência acirrada entre as empresas para que, enfim, os videogames chegassem ao patamar em que se encontram hoje. Discorrem Barbosa e Silva:

Podemos observar que desde a criação do primeiro jogo eletrônico, diferentes interesses estiveram envolvidos nesse segmento, indo muito além do entretenimento. Engenheiros, laboratórios e instalações militares não criavam os jogos apenas para diversão. Esses games eram desenvolvidos utilizando as tecnologias e as técnicas de computação mais sofisticadas que eles tinham à disposição e utilizados para vários fins. Hoje, as pessoas se divertem jogando videogames de última geração, com reconhecimento de gestos e movimentos corporais, e não fazem ideia do número de profissionais envolvidos e a tecnologia aplicada na produção de um novo game.⁵

Em adendo ao advento dos consoles, a criação do computador pessoal abriu novas possibilidades para a indústria de jogos. Com a popularização destas máquinas, os jogos anteriormente só disponíveis em consoles e fliperamas passaram a ser adaptados para computadores. O investimento no novo campo deu origem a aparelhos como o *Apple II* e o *Commodore 64*, projetados com recursos gráficos e processadores específicos para games.

Com a evolução das máquinas abraçando o mercado de videogames e a globalização da internet, iniciou-se uma nova era no campo dos jogos eletrônicos, a era dos *games online*, que surgiram por volta da década de 90, trazendo consigo a popularização dos jogos MMO - *Massively Multiplayer Online Game* (jogos online que permitem um número massivo de jogadores simultâneos, em tradução livre).

Podemos elencar como destaque entre os MMO as modalidades MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), voltados para a interpretação de papéis; MMOBA (*Massive Multiplayer Online Battle Arena*), modalidade arena de batalha, e os MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), que simulam embates com armas de

cps.eastus2.cloudapp.azure.com/bitstream/123456789/1681/1/20102S_GONCALVESFernandodeAlmeida_TCC PD1087.pdf pg. 17. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

⁴ NESTERIUK, Sérgio. **Breves considerações acerca do videogame**. INTERCOM, 27, 2004, Anais, Porto Alegre. PUC-SP / UAM, 2004. Disponível em: <https://portalidea.com.br/cursos/manuteno-de-vdeo-games-apostila01.pdf> pg. 5. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

⁵ BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, UFMS. Campo Grande, 2014. Disponível em: <https://silo.tips/download/a-evoluao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1> pg. 5. Acesso em: 23 de outubro de 2023.

fogo em primeira pessoa⁶. Dissertam Pozzeban *et al.*:

Com esta expansão da comunidade surgiram vários tipos de jogos MMO, entre eles o popular MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). MMORPGs é um tipo de jogo que abrange conquistas e treinamento, onde o jogador assume um álter ego e se torna “entre linhas” o personagem, que vive histórias variadas. São exemplos de MMORPGs os jogos Everquest [HACHMAN, 2011] e UltimaOnline [INDVIK, 2012]. [...] Atualmente WOW está em decadência devido à popularização de novos tipos de MMO, como o MMOBA (Massive Multiplayer Online Battle Arena) ou simplesmente MOBA [RAPHAEL, 2012], que consiste em batalhas por times, onde o objetivo é destruir “torres” inimigas e chegar à base do oponente, destruindo um objeto central. Para montar um time, existem heróis com várias funções, tanto para defesa, quanto para ataque, a exemplo do League of Legends [...] Os MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) são jogos online de tiro em primeira pessoa, normalmente subdivido por salas, onde ocorrem confrontos de times, com objetivos de plantar bomba, pegar a bandeira ou simplesmente o estilo Deathmatch, cujo time que matar mais vence.⁷

E assim, estabelecida a origem do centro da modalidade esportiva objeto desta monografia, tomando como base o surgimento dos jogos online, os campeonatos começam a tomar forma, como será melhor exposto a seguir.

2.2. DO CONCEITO E ORIGEM DOS E-SPORTS

Os *e-sports*, traduzidos livremente como esportes eletrônicos, podem ser descritos, à primeira vista e de forma sucinta, como jogos que podem assumir a modalidade competitiva. Saraiva⁸ define-o como a profissionalização do ato de jogar, seja através da obtenção de remunerações, pela organização de competições com prêmios monetários ou, simplesmente, pela forma profissional como os jogadores encaram os jogos digitais; Karhulahti⁹ os entende como práticas culturais de exercício e competição em produtos de jogos comerciais que são controlados por proprietários executivos.

É fato que a definição de esporte eletrônico pode ser feita de diversas maneiras, mas em contribuição ao estudo, é de nosso entendimento que ele pode ser entendido como a modalidade esportiva na qual times ou indivíduos disputam partidas de jogos eletrônicos ou

⁶ POZZEBON, Eliane *et. al.* **Perfil dos jogadores brasileiros de MMO - Massively Multiplayer Online Game**. SBC – Proceedings of SBGames 2014 | ISSN: 2179-2259. XIII SBGames. Porto Alegre, 2014. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf pg. 1 e 2. Acesso em: 23 de outubro de 2023.

⁷ POZZEBAN *et. al.* *Op. Cit.* pg. 2.

⁸ SARAIVA, Pedro André Cardoso - **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Lisboa: ISCTE, 2013. Dissertação de mestrado. Disponível em [www:<http://hdl.handle.net/10071/7784>](http://hdl.handle.net/10071/7784) pg. 2. Acesso em: 23 de outubro de 2023.

⁹ KARHULAHTI, Veli-Matti. **Reconsiderando o Esport: Economia e Propriedade Executiva (Título original: *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*)**. Jornal da Universidade Josef Pilsudski de Educação Física, vol.. 74-I. Varsóvia, 2017. Disponível em: <https://sciendo.com/article/10.1515/pessr-2017-0010?tab=recent-articles> pg. 1. Acesso em: 23 de outubro de 2023.

online com a intenção competitiva de superar o adversário, seja ele outro jogador ou o próprio sistema do videogame, tendo em si subentendido o objetivo de masterizar suas habilidades manuais e lógicas no desempenho do jogo escolhido.

Discute-se se *e-sports* podem ser considerados esportes até os dias de hoje. Por não envolver a dinâmica física e atlética do movimento tradicional nas práticas esportivas, existe uma noção, a nosso ver, equivocada, de que os esportes eletrônicos seriam somente uma espécie de competição, sem caráter esportivo, voltada somente para o lucro. Como uma das opiniões mais proeminentes neste sentido, podemos citar a da Federação Alemã de Esportes Olímpicos:

E-sports, na sua totalidade, não cabem sob a égide da Federação Alemã de Esportes Olímpicos. Para tomar a decisão, criamos vários critérios de teste e deliberadamente não nos concentramos apenas na questão de saber se *e-sports* são esportes. Um primeiro contexto justificativo importante neste contexto é, por exemplo, o modelo de negócio dos esportes eletrônicos. Em contraste com o desporto comum orientado para o bem que a Federação Alemã de Esportes Olímpicos representa com os seus clubes e associações e no qual as decisões sobre regras, jogos e sistemas de competição são tomadas democraticamente, nos esportes eletrônicos, o foco está em empresas com fins lucrativos e que operam globalmente. Somente essas empresas decidem as regras, o conteúdo e os formatos dos jogos.¹⁰

(tradução nossa)

Levando em consideração elementos da jornada do esporte eletrônico, seu espírito competitivo, o envolvimento de esforço físico e mental, a pesada rotina de treinos e vários outros aspectos que serão posteriormente discutidos, a ideia não se sustenta. Em nossa opinião, é o reflexo de preconceitos e uma resistência em se aceitar a modernização dentro do cenário desportivo.

Todavia, se de um lado há membros respeitáveis da comunidade dos esportes tradicionais defendendo o retrocesso, a grande aceitação da modalidade por nações ao redor do mundo fala muito mais alto, como será depreendido a seguir. Para tanto, faz-se necessário compreender a linha do tempo da história dos esportes eletrônicos.

O primeiro campeonato de *e-sports* do qual se tem notícia foi a Olimpíada Intergaláctica de *Spacewar*, que ocorreu em 1972, sendo seguido pelo Campeonato Nacional de *Space Invaders* (1980)¹¹ até o marco do “Campeonato Mundial de Videogames”, ocorrido em Dallas (EUA), no ano de 1983, mesmo ano em que a *Twin Galaxies* formou o *U.S.*

¹⁰ ALEMANHA. Federação Alemã de Esportes Olímpicos. **DOSB sobre os E-sports** (Título original: *DOSB und “Esport”*). Disponível em: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> Acesso em: 25 de outubro de 2023.

¹¹ NETO, José Airton Rolim. **Uma análise sobre a regulamentação dos e-sports no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso - Direito, Centro Universitário Doutor Leão Sampaio. Juazeiro do Norte, 2022. Disponível em: <https://sis.unileao.edu.br/uploads/3/DIREITO/D993.pdf> pg. 6. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

National Video Game Team, primeiro time formado para disputas internacionais.

Tendo em vista os primeiros campeonatos a serem realizados, pode-se dizer que o começo do jogo competitivo de videogames começou ainda na era dos fliperamas. Entretanto, a prática dos *e-sports* em fliperamas viria a decair rapidamente diante do advento dos consoles e da internet, que possibilitaram a competição jogador contra jogador ao invés do embate jogador-máquina, como discorre Saraiva:

Em resposta à vontade da comunidade em jogar com outros, no início dos anos 90, surgem os primeiros jogos de confronto multiplayer para as consolas, onde a jogabilidade um-contra-um em simultâneo volta a ser evidenciada. Nos jogos para computador, através das capacidades da Internet que, na altura, também se encontra em franca expansão, o sucesso mundial de First-Person Shooters (FPS) como Doom (1993), Doom II (1994) e, posteriormente, Quake (1996), que incorporam com sucesso o modo multiplayer online, vem demonstrar à indústria dos jogos que os jogadores estão ávidos de terem a possibilidade de competir com outros. Jogar contra a máquina deixa assim de ser uma experiência recompensadora a longo prazo para os jogadores, que à medida que melhoram as suas capacidades técnicas nesse modo de jogo, começam a encarar com maior seriedade o ato de jogar procurando oponentes online que ofereçam um maior desafio e, por consequência, uma maior sensação de recompensa.¹²

A necessidade dos jogadores de possuir um contato frente a frente com outros jogadores deu origem às *Local Area Networks Parties*, eventos com o propósito de juntar os competidores e seus computadores para jogar entre si, promovendo forte interação entre comunidades, apesar de seu caráter majoritariamente regional. O mesmo movimento impulsionou a criação das *lan houses* e dos *cybers café*, pontos comuns de encontro para jogar em conjunto, que persistem até os dias de hoje.

Acompanhando o desenvolvimento dos jogos, as competições foram adquirindo maior caráter e dimensão. A *QuakeCon* 1996 reuniu por volta de 100 pessoas, e apenas três anos depois, em 1999, foram contabilizados 512 participantes. A *Cyberathlete Professional League (CPL)* de 1997, foi um marco no progresso de maior organização e profissionalização desses torneios, como discorre seu fundador, Angel Muñoz, em entrevista para o portal *esports.com*:

Quando eu tive o conceito de esportes eletrônicos em minha cabeça, não foi o resultado de nada que eu havia visto antes, mas o resultado de ver pessoas competindo informalmente, majoritariamente online naquela época, em 1997. [...] Meu amigo Jeff Fox me recomendou a dar uma olhada em videogames. Naquele tempo, os jogos ainda vinham em discos e ele me comprou o DOOM. Eu lembro de ver o jogo e pensar: “Isso é o futuro!” [...] Eu vi muita competição entre os jogadores, de maneira desorganizada e informal. Eu acho que formalizar essas competições foi a minha contribuição aos esportes eletrônicos. É interessante que muitas das regras e formatos que criamos, que não existiam ainda, ainda são usadas hoje.¹³

¹² SARAIVA. *Op. Cit.* pg. 1.

¹³ BOSCH, Jef Von Den. Angel Munoz, fundador da CPL, fala sobre o passado e o presente (parte 1) - Um olhar

(tradução nossa)

Os acontecimentos descritos acima firmam os Estados Unidos como um dos países mais importantes quando se trata da história dos *e-sports*, tanto em análise do surgimento dos campeonatos como no desenvolvimento dos jogos em si. Entretanto, os esportes eletrônicos acharam maior receptividade não no ocidente, mas sim no oriente, onde um país em específico se tornou destaque no assunto: a Coreia do Sul.

Considerado o país mais forte quando se trata dos esportes eletrônicos, especialmente no tocante à competência dos seus times, sempre entre os mais habilidosos nos campeonatos mundiais, a Coreia do Sul, com a chegada dos anos 2000, trouxe dois grandes marcos para a história dos *e-sports* dar continuidade ao seu desenvolvimento: a criação da Associação Coreana de E-sports Association (KeSPA) e a primeira edição do World Cyber Games (WCG), campeonato mundial de esportes eletrônicos, que consolida os *e-sports* na forma como conhecemos hoje.

A Coreia do Sul foi uma das primeiras nações a oficializar a existência dos jogadores profissionais de *e-sports*, razão pela qual foi criada a Associação Coreana de E-sports Association (KeSPA). Em adendo, o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo foi expandido para acompanhar o crescimento da indústria. A KeSPA foi a primeira associação de esportes eletrônicos a nível nacional do mundo, que ajudou o crescimento da modalidade ao desenvolver várias regulamentações e princípios para a prática.¹⁴

Pode-se dizer que, na cultura coreana atual, os *e-sports* podem ser facilmente equiparados em popularidade com o fenômeno do futebol americano em solo estadunidense, com uma das ligas mais fortes em número de prêmios e habilidade de seus jogadores. Isso é possível graças ao alto investimento do governo na área, que investe milhões todos os anos na indústria e transformou-a em uma das mais rentáveis de sua economia, além de diversos fatores socioculturais. Nas palavras de Dal:

Em suma, o crescimento dos *e-sports* e do seu público na Coreia do Sul foi possível em grande parte graças a vários fatores culturais, enraizados profundamente na sociedade coreana e seu contexto histórico. Os esportes eletrônicos coreanos conquistaram seu crescimento espantoso majoritariamente devido à convergência de crescimento da infraestrutura e elementos culturais. De um lado, internet banda

interno sobre a CPL (Tradução nossa. Título original: *CPL's founder Angel Munoz talks past & present (part 1) – An Inside look at the CPL*). **Esports.com**, 2021. Disponível em: <https://www.esports.com/en/cpls-founder-angel-munoz-talks-past-present-part-1-an-inside-look-at-the-cpl-203673> Acesso em: 25 de outubro de 2023.

¹⁴ DAL, Yong Jin. **Historiografia dos E-sports Sul-coreanos: Perspectivas sobre os Espectadores (Tradução nossa. Título original: *Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship*)**. *Jornal Internacional de Comunicação*, vol. 4, Universidade do Sul da Califórnia. Los Angeles, 2020. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/13795>. pg. 11. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

larga, alta popularidade dos computadores e, mais tarde, canais especializados em jogos, foram significativos como infraestrutura, e de outro lado, a mentalidade do povo, o desejo de jogar juntos com espírito dinâmico e o gosto pela competição e imersão tiveram seu papel.¹⁵

(tradução nossa)

A Coreia do Sul também é o país responsável pela primeira *World Cyber Games* (WCG), expoente nos torneios a nível mundial de esportes eletrônicos, com o diferencial de ser inspirado nas Olimpíadas. Organizada pelo Ministério da Cultura e Turismo da Coreia do Sul em parceria com a empresa Samsung no ano 2000, reunindo 17 países competidores, com o prêmio por volta de US\$ 200.000,00,¹⁶ teve esse prêmio elevado para a marca de US\$ 600.000,00 em 2001, totalizando neste ano cerca de 389.000 competidores nas fases iniciais, 430 jogadores na fase final e 24 países envolvidos.¹⁷

Os pontos acima expostos revelam a progressão acelerada dos *e-sports* desde seus primeiros anos. Duas décadas depois, a crescente continuou, apresentando grandes números, com a nova maneira de se praticar esportes sendo abraçada a nível nacional ao redor do mundo.

Em suma, tendo em vista seu histórico e as dimensões que assumiu ao longo das décadas, não se pode desconsiderar os esportes eletrônicos dentro da categoria de atividades desportivas. Entretanto, para além da sua classificação e conceito, outro aspecto que possui importância vital são sua atual dimensão e força econômica, que reforçam ainda mais a relevância de se compreender o fenômeno e seu impacto na sociedade atual.

2.3. DOS PRINCIPAIS CAMPEONATOS DE *E-SPORTS* ATUALMENTE

Com o passar dos anos e o desenvolvimento dos jogos, os *e-sports* cresceram vertiginosamente. Um dos destaques atuais é o fenômeno *League of Legends*. Desenvolvido pela empresa Riot Games, o MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) é um dos jogos mais populares do mundo, no qual o jogador, de uma perspectiva isométrica, controla um personagem (denominado "campeão") com um conjunto de habilidades únicas.

Lançado em 2009, foi abraçado pela comunidade *gamer*, e seu Campeonato Mundial

¹⁵ *Ibidem*. pg. 13

¹⁶ HOPE, Alex. **A evolução da indústria de entretenimento dos esportes eletrônicos e sua popularidade.** (Título original: *The evolution of the electronic sports entertainment industry and its popularity*). Computers for everyone, 1ª edição. Derby, 2014. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=53095e66d18a6eba6c89e50f3378fb9155fa266c#page=88> pg. 87. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

¹⁷ KUKSHINOV A. *et. al.* **World Cyber Games.** Universidade Nacional Técnica de Belarus. Minsk. Disponível em: <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/33619/World%20Cyber%20Games.pdf?sequence=1&isAllowed=y> pg. 89. Acesso em: 26 de outubro de 2023.

foi criado apenas dois anos depois, em 2011, sendo um fenômeno até os dias de hoje. A audiência on-line e o comparecimento do público aos eventos de esportes eletrônicos do jogo superaram os da *National Basketball Association (NBA)*, da *World Series* e da *Stanley Cup* em 2016.¹⁸ Atualmente, o circuito do *League of Legends* abrange 13 ligas regionais, e abrange dois campeonatos internacionais: o Campeonato Mundial de League of Legends (*Worlds*) e o *Mid-Season Invitational (MSI)*.¹⁹

Outro jogo muito popular nos esportes eletrônicos é o *Counter Strike*, ou CS:GO. Em artigo sobre a história do jogo, descreve-o Henningson (2020)²⁰:

Talvez o FPS multiplayer mais famoso de todos, *Counter-Strike* tem sido um daqueles jogos que a maioria dos gamers já experimentou pelo menos uma vez. [...] No início, você escolhe Terroristas ou Contra-Terroristas em uma partida 5v5 (cinco contra cinco) onde ambos os lados precisam completar um de dois objetivos. O objetivo principal dos Terroristas é plantar e detonar com sucesso uma bomba em um local específico, e o objetivo dos Contra-Terroristas é difundir a bomba uma vez plantada. Uma equipe também pode vencer com a eliminação completa da equipe adversária. Cada jogo consiste em várias rodadas onde ambas as equipes se revezam com cada facção.

Os torneios para as primeiras versões do jogo datam de 2000, mas o *Cyberathlete Professional League (CPL)* de 2001 é considerado o primeiro torneio internacional de prestígio, realizado em Dallas, Texas.²¹ Como a empresa Valve, criadora do jogo, não mantém o monopólio dos campeonatos como a Riot Games, o cenário de CS:GO possui muitos campeonatos, que podem ser criados por qualquer empresa. Tais competições são classificadas de acordo com o nível de importância. Numa ordem de mais relevante para menos, os ranks são: Major, Tier S, Tier A e Tier C. O Major de *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, possui uma das maiores audiências nas transmissões online dos esportes eletrônicos, com o pico de 2,7 milhões de espectadores no *PGL Major Stockholm 2021*.²²

A título de terceiro exemplo de campeonatos atuais, trazendo uma das modalidades mais populares e que imita um esporte tradicional à sua maneira, o jogo *EA Sports FC*, popularmente conhecido como FIFA, é um videogame clássico que simula partidas de

¹⁸ LEAGUE of Legends. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#cite_note-126 Acesso em: 26 de outubro de 2023.

¹⁹ PRÁ, Matheus Dal. Campeonatos de LoL – Os melhores campeonatos de League of Legends. **Esports.net**, 2022. Disponível em: <https://www.esports.net/br/guias/campeonatos-de-lol/> Acesso em: 27 de outubro de 2023.

²⁰ HENNINGSON, Joakim. **A história do Counter Strike (Tradução nossa. Título original: *The story of Counter Strike*)**. RedBull, 2020. Disponível em: <https://www.redbull.com/se-en/history-of-counterstrike> Acesso em: 27 de outubro de 2023.

²¹ COUNTER Strike no esporte eletrônico. **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_no_esporte_eletr%C3%B4nico Acesso em: 27 de outubro de 2023.

²² PEREIRA, Wesley. Majors de CS:GO: com Rio no top-5, veja audiências dos mundiais. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/especial/2023/06/03/c-majors-de-csgo-com-rio-no-top-5-veja-audiencias-dos-mundiais.ghtml> Acesso em: 27 de outubro de 2023.

futebol. Com um total de prêmios de aproximadamente US\$ 15.827.864,00 (quinze milhões oitocentos e vinte e sete mil oitocentos e sessenta e quatro dólares)²³, é um dos jogos mais rentáveis e populares do mundo.

Seu principal campeonato é o *FIFAE World Cup*, mas seu sistema competitivo se divide entre as Ligas Semanais, nas quais o jogador enfrenta outros da mesma região ao longo de 30 partidas. Os melhores ranqueados são classificados para as Copas Regionais, que acontecem de 3 a 5 vezes no ano, e os jogadores que se destacam nessa fase passam para a competição mundial.

Como último exemplo, podemos citar o *Valorant*, também de propriedade da empresa Riot Games. Na própria página do jogo, explica-se que trata-se de um jogo que mistura armas e poderes sobre humanos em partidas 5v5, com uma dinâmica muito parecida ao CS:GO e outros da modalidade FPS. Divididos entre atacantes e defensores, o objetivo do jogo também é plantar e detonar com sucesso uma bomba em um local específico, denominada *spike*, ou desarmar a bomba, respectivamente.

Embora seja um jogo relativamente novo se comparado aos outros dois citados anteriormente, lançado em 2020, o *Valorant* conquistou espaço rapidamente no cenário de *e-sports*, o que pode ser facilmente explicado pela posição consolidada de sua empresa criadora no mercado e pelo público fiel que ela possui. Os campeonatos de *Valorant* apresentam números vertiginosos em seus índices de participação. A Champions Tour, dividida entre o *Challengers* (regional) e o *Masters* (mundial), possui adesão impressionante, com média de 491.683 espectadores, 53.593.350 horas assistidas e 109 horas de transmissão em 2023.²⁴

Mas mais do que movimentar multidões, o cenário de *e-sports* movimenta grandes quantias em dinheiro, com premiações que somam seus valores na casa dos milhões de dólares, fator que demonstra o quanto a modalidade cresceu nos últimos anos. Pesquisa feita pelo portal GZH Esportes, com base nos dados fornecidos pelo portal *eSports Earnings* em 2022 levantou os seguintes valores a título dos três maiores conjuntos de premiações do mercado: Dota 2, US\$ 32,8 milhões (R\$ 166,7 milhões); *Arena of Valor* - US\$ 32,7 milhões (R\$ 166,5 milhões); e *PUBG Mobile* - US\$ 23,4 milhões (R\$ 118,9 milhões).²⁵

²³ FIFA, visualização e estatísticas. **Esports Charts**, 2023. Disponível em: <https://escharts.com/pt/games/fifa> Acesso em: 27 de outubro de 2023.

²⁴ PEREIRA, Wesley. Valorant Champions 2023 tem 3ª maior audiência; veja números. **Globo Esporte**, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2023/08/28/c-valorant-champions-2023-tem-3a-maior-audiencia-veja-numeros.ghtml> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

²⁵ OS TORNEIOS de eSports com as maiores premiações em dinheiro. **GZH Esportes**, 2023. Disponível em:

Todas as informações colacionadas acima possuem o intento de demonstrar como os *e-sports* atualmente são uma força a ser reconhecida, tanto em seu condão social quanto econômico, e assim sendo, não pode ser desconsiderado ou desprezado em sua força. Como se trata de um fenômeno de expansão contínua e vertiginosa, é de suma importância que seja compreendido e valorizado, tanto internacionalmente quanto no Brasil, onde já possui base notável, como será demonstrado.

2.4. DOS E-SPORTS NO BRASIL

O surgimento dos esportes eletrônicos no Brasil está intimamente ligado às *lan houses*, estabelecimentos de acesso a computadores onde jovens costumavam se reunir para poder usufruir de jogos *online*.²⁶ O movimento começou a se desenvolver profissionalmente com a fundação da equipe *Made in Brazil* (MIBR), em 2002, para competir no jogo *Counter Strike*. A MIBR foi a primeira equipe brasileira a conquistar um título de importância mundial, a *Eletronic Sports World Cup*, em 2006, na França.²⁷

Por seu caráter informal nos primeiros anos, é difícil determinar qual foi o primeiro campeonato de caráter oficial realizado em solo brasileiro, com caráter de liga nacional. Mas uma coisa é certa: o *League of Legends* certamente foi um dos pioneiros nesse aspecto. O primeiro campeonato brasileiro ocorreu em 2012. No ano seguinte, a Riot Games lançou o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), que reformulou a forma de jogo, dividindo os times em grupos, cuja posição na tabela é definida pela quantidade de vitórias, semelhante ao futebol.²⁸

No tocante ao fator econômico, que os jogos eletrônicos são um mercado extremamente bem sucedido no Brasil, não há como negar. O setor de *games* brasileiro movimentou cerca de 13 bilhões de reais e fatura 1,2 bilhão de reais por ano, solidificando o

<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2023/02/os-torneios-de-esports-com-as-maiores-premiacoes-em-dinheiro-cldm1cr4k0080014smigbuhd9.html> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

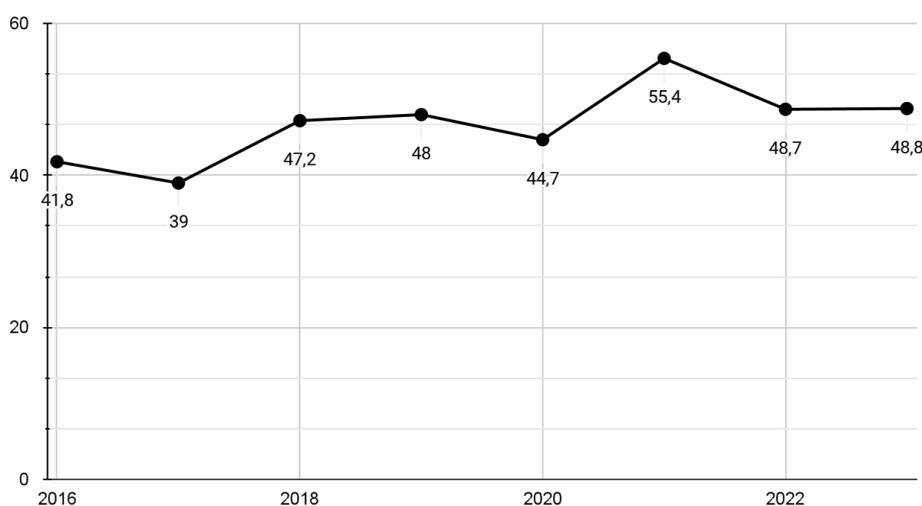
²⁶ COELHO, V. N. **A regulamentação de contratos de jogos eletrônicos em um contexto de ausência da legislação específica**. 2021. 50f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, MG, 2021. Disponível em: https://www.monografias.ufop.br/bitstream/35400000/3039/1/MONOGRRAFIA_RegulagemContratosJogos.pdf. pg. 17. Acesso em: 29 de outubro de 2023.

²⁷ BIAZZI, Leonardo. MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. **e-Sportv**, 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

²⁸ ARTUSO, William J.; ALBUQUERQUE, Rafael M. de. **A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013**. In: Trilha De Cultura – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro De Jogos E Entretenimento Digital (Sbgames), 21. , 2022, Natal/RN. Anais. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 438-447. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23680/23509 Acesso em: 29 de outubro de 2023.

décimo maior mercado de *games* do mundo, com mais de 100 milhões de jogadores, que gastaram por volta de 2,7 bilhões de dólares no ano de 2022.²⁹

Como é de se esperar de um mercado tão grandioso e receptivo a esta indústria, com uma comunidade enorme e fiel, a recepção dos esportes eletrônicos no Brasil é considerável. A Pesquisa Game Brasil, levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos em solo nacional, levantou em sua última edição (2023), ao entrevistar 14.825 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal, em janeiro deste ano, que o acompanhamento da modalidade cresceu e se manteve estável nos últimos anos, como demonstrado pelo gráfico a seguir:



Consumo de *e-sports* no Brasil dentro da comunidade *gamer*

Fonte: Pesquisa Gamer Brasil (2023)

A Pesquisa Game Brasil 2023 trouxe também em seus dados que 48,8% dos *gamers* praticam algum esporte eletrônico. É um índice alto e que merece destaque. Em adendo, de acordo com pesquisa realizada pelo site *Betway Insider*, em 2022, somando os jogadores profissionais enlistados somente nos jogos *CS:GO*, *DotA 2*, *League of Legends* e *Valorant*, o Brasil possui 544 jogadores participando ativamente das competições representando o país.³⁰ Esse número não considera outros jogos de grande popularidade, como o *Free Fire*, o *Fortnite*, o *FIFA* e o *Call of Duty*.

Os dados são ainda mais impressionantes quando é trazido à tona o exposto pelo portal

²⁹ ZAMBON, Pedro e FILHO, Márcio. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. **Carta Capital**, 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

³⁰ QUAIS países têm mais pro players? **Betway insider**, 2023. Disponível em: <https://blog.betway.com/pt/esports-pt/quais-paises-tem-mais-pro-players/> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

E-Sports Earnings, que possui em seu escopo um arquivo que contabiliza os ganhos com esportes eletrônicos por país. De acordo com o site, o Brasil recebeu um total de U\$ 53.033.439,76 (cinquenta e três milhões, trinta e três mil quatrocentos e trinta e nove dólares e setenta e seis centavos), distribuídos entre 3.734 (três mil setecentos e trinta e quatro) torneios e divididos entre 4.783 (quatro mil setecentos e oitenta e três) jogadores. Os jogos mais rentáveis na lista são o CS:GO, *Rainbow Six Siege* e *Fortnite*.

As informações colacionadas acima estabilizam o Brasil como o sexto colocado no ranking de maiores ganhos em torneios de esportes eletrônicos, ficando atrás somente da China, Estados Unidos, Coreia do Sul, Rússia e Dinamarca.³¹

O número de 4.783 (quatro mil setecentos e oitenta e três) jogadores, é incerto e sofre variações a cada segundo, tendo em vista a extensão da modalidade e a dificuldade em se fazer tal aferição. Contudo, é gritante que se trata de uma categoria grande e em crescimento vertiginoso, que justamente por este fator não pode ser ignorada. Em agravo, ressalta-se que os jogadores começam na carreira jovens, como expõe Machado *et al*:

Foi observado que a idade média em que os jogadores profissionais iniciaram sua carreira é de **18,12 anos (I.C. = [16,94; 19,36] anos) com desvio padrão de 3,04 e, idade mínima de 12 e máxima de 26**. Também foi constatado que em média, os jogadores levaram 6,81 anos (I.C. = [4,95; 8,68] anos) desde que iniciaram em um jogo até chegar ao nível profissional, com um desvio padrão de 6,26.³²

Embora a idade média seja de 18,12 anos, o dado de que há jogadores que iniciam a carreira antes dos 15 anos é de extrema relevância, pois agrava a necessidade de que o Direito brasileiro exerça sua tutela sobre o mercado de esportes eletrônicos, entendendo-o e regulando-o, pois, como será descrito no capítulo em sequência, a modalidade encontra-se num limbo jurídico, sem regulamentação adequada.

Diante da falta de legislação específica e do consenso sobre qual seria seu tratamento jurídico adequado, a natureza do trabalho profissional do *cyberatleta* é tema polêmico de discussão no âmbito do direito brasileiro, perpassando aspectos do direito cível, trabalhista e desportivo, envolvendo tanto a chamada Lei Pelé (Lei 9.615/98) e a Lei Geral do Esporte (Lei 14.597/23), que discorrem sobre as relações de atletas dos esportes profissionais com os times, quanto a Consolidação das Leis do Trabalho e o Código Civil.

³¹ BRAZIL Esports, results and statistics. **Esports Earnings**, 2023. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/countries/br> Acesso em: 29 de outubro de 2023.

³² MACHADO, Lucas Lopes, *et al*. **A indústria dos esportes eletrônicos e sua representatividade no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso - Engenharia de Produção. Universidade Mackenzie. Higienópolis, 2020. Disponível em: <https://adelpa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/bde6d1d9-f52c-474a-981d-6753f7d05e19/content> pg. 15. Acesso em 30 de outubro de 2023.

A persistência dessa dissidência deixa os jogadores em situação de insegurança jurídica explícita, razão pela qual reitera-se a importância de se definir claramente a posição da categoria no ordenamento jurídico brasileiro, para que assim possam exercer suas atividades de forma legal e segura.

3. ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO

3.1. CONCEITO JURÍDICO DE ESPORTE E APLICABILIDADE AOS *E-SPORTS*

Quando se fala em esporte, a maior parte das pessoas possui uma ideia formada do que se trata, fenômeno que se dá em razão do esporte ser uma das atividades mais antigas da história da humanidade. Seu poder é tamanho que contribui enormemente para o entendimento das sociedades em que está inserido, carregando em si aspectos políticos, culturais, sociais, educacionais e econômicos.

É com base em seu largo impacto na conjuntura social que se justifica a existência do direito desportivo, entendido por Vargas *et al*³³ como o conjunto de instrumentos legais que determinam quais as regras a serem seguidas por atletas, árbitros, treinadores, entidades de prática e administração desportiva, patrocinadores, meios de comunicação, intermediários, torcedores, investidores e demais figuras envolvidas no meio esportivo. Entretanto, antes de adentrar no direito desportivo em si, faz-se necessário pontuar alguns elementos que caracterizam a atividade esportiva.

De acordo com Miguel³⁴, os requisitos ou elementos que devem existir para caracterizar o esporte são a atividade física, interpessoalidade, existência de regras previamente estabelecidas, competição e objetivo final competitivo, não meramente artístico. Em razão do elemento atividade física, existe uma dificuldade em se compreender como modalidades que não envolvam esforço físico, como o xadrez e o esporte eletrônico, pode ser considerado esporte, dificuldade esta causada por um equívoco na compreensão do que é atividade física.

Atividade física pode ser definida como qualquer movimento corporal, produzido pelos músculos esqueléticos, que resulta em gasto energético maior do que os níveis de repouso (CASPERSEN et alii, 1985), portanto, um simples movimento de um dedo pode ser considerado uma atividade física. [...] É fato que tanto o Exercício Físico como a Atividade Física implica na realização de movimentos corporais produzidos pelos músculos esqueléticos que levam a um gasto energético, e, desde que a intensidade, a duração e a frequência dos movimentos apresentam algum progresso, ambos demonstram igual relação positiva com os índices de aptidão física. No entanto, Exercício Físico não é sinônimo de Atividade Física: o Exercício Físico é considerado uma subcategoria da Atividade Física. Por definição, Exercício

³³ VARGAS, Angelo *et al.* **Direito e legislação desportiva: uma abordagem no universo dos profissionais de educação física.** CONFEF, 2017. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/comunicacao/publicacoes/arquivos/Livro-Direito-Legislacao-Desportiva.pdf> pg. 31. Acesso em: 12 de novembro de 2023.

³⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** Tese de Mestrado em Direito - Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://portaladm.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf> pg. 6. Acesso em: 12 de novembro de 2023.

Físico é toda Atividade Física planejada, estruturada e repetitiva que tem por objetivo a melhoria e a manutenção de um ou mais componentes da aptidão física.³⁵

Socialmente, existe uma tendência a confundir a atividade física com o exercício físico quando se trata do conceito de esporte, sendo que as duas coisas não se confundem. O exercício exige mais do corpo, sendo uma atividade física estruturada, mas ainda assim, é uma forma de atividade física, não a única. Qualquer movimento corporal constitui atividade física - inclusive o movimento dos dedos.

Essa noção é imprescindível na discussão corrente, visto que um dos argumentos corriqueiramente usados para a descaracterização dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva séria e passível de regulamentação adequada é justamente a ausência de esforço físico na modalidade tradicional, que é costumeiro ver em esportes como o futebol, voleibol e semelhantes.

Todavia, analisando o conceito teórico acima exposto, é possível identificar nos esportes eletrônicos todos os elementos elencados, presentes na interação entre os jogadores, nas regras e na estruturação dos torneios e no esforço das mãos e da mente na prática, que exige treinamento árduo e agilidade manual.

Portanto, superada a questão do conceito teórico de esporte em aplicação ao tema, é imperioso prosseguir a reflexão sobre o conceito jurídico estabelecido no ordenamento brasileiro ao longo das décadas, para assim definir como os esportes eletrônicos podem ser enquadrados.

O esporte, como questão de grande relevância para a ordem social, tem sua inclusão no ordenamento jurídico brasileiro no advento do Decreto-lei nº 3199/41, que estabeleceu as bases organizacionais do esporte brasileiro durante o período do Estado Novo e criou o Conselho Nacional de Desportos (CND) e os Conselhos Regionais de Desportos (CRD) e é considerado o pontapé inicial do direito desportivo brasileiro³⁶.

Nessa seara, durante a Ditadura Militar, com a promulgação do Decreto nº 80.228, de 25 de Agosto de 1977, temos o primeiro diploma legal a estabelecer um conceito de desporto, *ipsis litteris*:

Art. 2º Para os efeitos da Lei nº 6.251, de 8 de outubro de 1975, considera-se desporto a atividade predominantemente física, com finalidade competitiva,

³⁵ MIGUEL, *Op Cit.* pg. 7.

³⁶BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941.** Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Câmara dos Deputados, 1941. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html> Acesso em: 13 de novembro de 2023.

exercitada segundo regras pré-estabelecidas.

§ 1º O xadrez fica equiparado a desporto, para os efeitos deste regulamento.

§ 2º O automobilismo e o paraquedismo reger-se-ão por normas próprias e o turfe permanece regido pela legislação específica.³⁷

Tanto o Estado Novo quanto a Ditadura Militar foram períodos de forte intervenção estatal no âmbito dos esportes, nos quais a prática era vista principalmente como meio de propaganda e fortalecimento dos ideais de cada governo, além de contribuinte da construção da identidade nacional. Especialmente durante a Ditadura, observa-se uma preocupação de melhorar o desempenho do país nas competições esportivas internacionais.³⁸ Em análise, durante os períodos citados, tudo gira em torno da noção de esporte como instrumento político e meio de transmissão ideológica às massas.

Com o início da abertura política no país, todavia, ao início da década de 80, o movimento constitucionalista da época trouxe em seu âmago um desejo de autonomia maior dos indivíduos. O esporte, que desde seu surgimento no direito brasileiro esteve fortemente sob o poder estatal, passou a ter relevância no processo constituinte, no qual destaca-se a própria participação de grupos envolvidos com o esporte. Nas palavras de Veronez:

Coube à fração do setor esportivo que ocupava cargos em entidades institucionalizadas, tanto públicas quanto privadas, o protagonismo no encaminhamento de tais sugestões. O resultado desse movimento realizado por representantes da elite esportiva nacional foi o êxito no que diz respeito à constitucionalização do esporte, concretizada pelo Artigo 217. Mais do que isso, foi o logro do principal interesse dessa fração de ver garantido nesse artigo sua principal reivindicação, qual seja a de desestatizar as entidades esportivas, garantindo-lhes autonomia de organização e funcionamento. Em seu conjunto, o Artigo 217 influenciou a ação estatal no esporte desde então, especialmente por ter estabelecido um novo padrão de relacionamento entre o Estado e esse setor e pelas prioridades que nele ficaram estabelecidas, como, por exemplo, a obrigatoriedade de utilização de recursos públicos no esporte educacional.³⁹

Decorrente deste processo de evolução da noção de esporte dentro da sociedade e também do ordenamento jurídico brasileiro é que a Constituição Federal de 1988 traz em seu

³⁷ BRASIL. **Decreto-Lei nº 80.228, de 25 de agosto de 1977.** Regulamenta a Lei nº 6.251, de 8 de outubro de 1975, que institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. 1977. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d80228.htm#:~:text=Regulamenta%20a%20Lei%20n%C2%BA%206.251,desportos%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%Aancias.&text=Art.,pelo%20Conselho%20Nacional%20de%20Desportos. Acesso em: 13 de novembro de 2023.

³⁸ PIMENTEL, Écliton dos Santos. **O conceito de esporte no interior da legislação esportiva brasileira: de 1941 até 1998.** Pós-Graduação em Educação Física - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2007. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4018729.pdf> pg. 79. Acesso em: 14 de novembro de 2023.

³⁹ VERONEZ, Luiz Fernando Camargo. **Quando o Estado joga a favor do privado: as políticas de esporte após a Constituição de 1988.** Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <https://cev.org.br/biblioteca/quando-o-estado-joga-favor-privado-as-politicas-esporte-apos-constituicao-1988-1/> pg. 269 Acesso em: 14 de novembro de 2023.

artigo 217 uma seção para o esporte, no mesmo capítulo em que trata da educação e da cultura:

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:

I – a autonomia das entidades desportivas, dirigentes e associações, quanto à sua organização e funcionamento;

II – a destinação dos recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para o desporto de alto rendimento;

III – o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV – a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, reguladas em lei.

§ 2º A Justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder público incentivará o lazer, como forma de promoção social.⁴⁰

O artigo 217, especificamente o inciso I, abre espaço para a criação de normas que o suplemente, e em razão dessa abertura surgiu a Lei nº 8672/93 (Lei Zico). Em seu artigo 3º, o desporto é descrito como atividade predominantemente física e intelectual, que pode ser reconhecida nas manifestações educacionais, de participação (para contribuir com a integração dos praticantes em sociedade) ou de rendimento, seguindo regras nacionais e internacionais, com o objetivo de obter resultados e integrar comunidades.⁴¹

Em adendo, em seu parágrafo único, a Lei Zico inovou ao estabelecer com clareza a diferença entre a prática esportiva formal e informal, na qual a formal se refere ao esporte institucionalizado, regulado por regras e normas oficiais, ou seja, referindo-se diretamente ao esporte de rendimento, e as informais seriam aquelas eivadas de autonomia dos praticantes, sem necessidade de observar as normas tradicionais.

Com o decorrer dos anos, elevou-se a discussão a respeito das relações entre atletas e clubes, com ênfase na da profissionalização e organização das entidades esportivas, buscando modernização e adequação ao novo mercado que se formava. Assim surgiu a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), que se tornou o principal instrumento legislativo do direito desportivo ao revogar a Lei Zico, mas seguindo as mesmas linhas da sua antecessora, inovando principalmente com o fim da política dos passes.

⁴⁰ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 14 de novembro de 2023.

⁴¹ BRASIL. **Lei nº 8.672, de 06 de julho de 1993**. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1993. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18672.htm Acesso em: 16 de novembro de 2023.

A Lei Pelé foi considerada o principal instrumento do direito desportivo até o ano de 2023, com a promulgação da Lei 14.597/23 (Lei Geral do Esporte), que traz logo em seu artigo 1º uma definição sucinta do que seria esporte no entendimento do legislador:

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

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.⁴²

Estabelecida, portanto, a progressão do conceito de esporte no ordenamento jurídico brasileiro, podemos estabelecer que, nos dias de hoje, sob o vigor da legislação desportiva atual e a Constituição Federal de 1988, que o esporte pode assumir diversas formas, não havendo razão para excluir a modalidade eletrônica, pois não há objeção no texto legal. Não há uma definição concisa de quais atividades caracterizam ou não o esporte, mas é evidente a determinação de que, profissionalmente, ele deve ser praticado segundo normas gerais do direito desportivo e regras nacionais e internacionais, com o objetivo de obter resultados e tendo em vista seu potencial como instrumento transformador da sociedade.

Em suma, conclui-se que o esporte eletrônico encontra supedâneo na legislação brasileira, inclusive na Constituição Federal, para ser tutelado de maneira adequada. Contudo, por se tratar de uma modalidade complexa, que envolve diversos tipos de relações jurídicas, e tendo como pressuposto a liberdade oferecida pelo artigo 217 da Constituição para a existência de legislações suplementares para a legislação esportiva, é imprescindível analisar ponto a ponto as leis específicas que possuem respaldo sobre o campo atualmente.

Para tanto, o estudo deve ser feito iniciando pelo direito desportivo, perpassando o direito civil e os projetos de lei feitos especificamente para a modalidade, antes de adentrar no âmbito da Consolidação das Leis do Trabalho.

3.2. DA APLICABILIDADE DA LEI 9.615/98 (LEI PELÉ) E DA LEI 14.597/23 (LEI GERAL DO ESPORTE) AOS *E-SPORTS*

Levando em consideração a ausência de legislação específica que disponha acerca do esporte eletrônico, a primeira lei a ser avaliada no quesito de sua adequação ao campo é a Lei Pelé, ou Lei Geral do Desporto (Lei nº 9.615/1998).

⁴² BRASIL. **Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023**. Institui a Lei Geral do Esporte. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm Acesso em: 20 de novembro de 2023.

A Lei Pelé, apesar de ter a pretensão de abarcar todos os esportes, possui enfoque maior no futebol, como não podia deixar de ser, levando em consideração que sua redação ocorreu sob a gestão do Ministro do Esporte Edson Arantes do Nascimento, o Pelé, e que possui suas bases na antiga Lei Zico, elaborada durante a gestão do Ministério do Esporte de Arthur Antunes Coimbra, o Zico, ambos astros do futebol.

Essa característica da Lei Pelé leva a uma falha no enquadramento de esportes diversos ao futebol, incluindo o esporte eletrônico. Todavia, a despeito dessa falta de especificidade, a Lei trouxe inovações que podem ser aplicadas aos *e-sports*, pois seu parágrafo único do art. 94 autoriza outras modalidades desportivas a aplicar as mesmas regras do futebol:

Art. 94. O disposto n^{os} arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e n^o § 1^o do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol. Parágrafo único. É facultado às demais modalidades desportivas adotar os preceitos constantes dos dispositivos referidos no caput deste artigo.

Para fins de elucidação, os artigos citados no *caput* do artigo 94, dizem respeito, em ordem e em resumo, à responsabilidade das organizações esportivas, a caracterização da atividade desportiva, a assinatura de contratos, empréstimo de atletas, profissionalismo e seguro de vida.

Passando à análise dos dispositivos da Lei Pelé, o primeiro dispositivo a ser destacado para análise é o artigo 3^o, que define as manifestações nas quais o esporte pode ser reconhecido:

Art. 3^o 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;

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.

§ 1^o O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, compreendendo o desporto:

a) semiprofissional, expresso em contrato próprio e específico de estágio, com atletas entre quatorze e dezoito anos de idade e pela existência de incentivos materiais que não caracterizem remuneração derivada de contrato de trabalho;

b) amador, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de qualquer forma de remuneração ou de incentivos materiais para atletas de qualquer idade.

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.⁴³

É de nosso entendimento que os esportes eletrônicos caracterizam-se como uma modalidade esportiva que pode assumir caráter de rendimento, quando praticado de maneira profissional, tendo em vista a existência da celebração de contratos entre jogadores e times, ou de participação, pois não se pode negar o potencial de integração social entre a comunidade a cada torneio realizado, conforme discorrido no capítulo anterior.

Como o enfoque desta monografia é a prática profissional dos esportes eletrônicos, destaca-se deste aspecto o fato de que, sob a égide da Lei Pelé, a principal característica para o reconhecimento do atleta que exerce sua atividade profissionalmente seria a remuneração pactuada no contrato de trabalho entre o atleta e a entidade esportiva, prática corrente e de grande relevância na modalidade.

Assim sendo, um dos artigos da Lei Pelé de mais relevância no sentido de beneficiar os atletas de *e-sports* é o artigo 28, que determina a aplicação de normas específicas nos regimes de trabalho dos atletas contidos nos contratos de natureza esportiva, com destaque aos parágrafos 4º e 5º:

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

[...]

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei [...].

§ 5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício [...].⁴⁴

Vale destacar que a Lei Pelé, como bem analisa Cruz⁴⁵, além de trazer segurança

⁴³ BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ CRUZ, Erick de Oliveira. **As garantias trabalhistas dos atletas de e-sports**. Repositório Universitário da nima - RUNA. Feira de Santana, 2023. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/36612/1/TCC%20II%20-%20ERICK%20%281%29.pdf> pg. 14. Acesso em: 22 de novembro de 2023.

jurídica aos contratos realizados entre as organizações e jogadores, dá supedâneo aos profissionais para o recebimento de garantias especiais de trabalho decorrentes da condição especial de atleta, a exemplo de seus artigos 45 e 87-A:

Art. 45. As entidades de prática desportiva são obrigadas a contratar seguro de vida e de acidentes pessoais, vinculado à atividade desportiva, para os atletas profissionais, com o objetivo de cobrir os riscos a que eles estão sujeitos.

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. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011). 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.

Como último exemplo de aplicabilidade, as obrigações dos atletas, dispostas no artigo 35 da lei Pelé, também enquadram-se no âmbito dos *e-sports*. Em resumo, essas obrigações consistem em: participar dos jogos e sessões preparatórias de competições com aplicação e dedicação; preservar as condições físicas que lhes permitam participar das competições e exercitar a atividade desportiva profissional de acordo com as regras e normas da respectiva modalidade, observando sua respectiva ética⁴⁶, obrigações estas que podem ser facilmente observadas na prática desportiva em questão.

Passando à lei desportiva de grande relevância, a Lei 14.597/23 ou Lei Geral do Esporte, como já foi exposto, a Lei traz em seu escopo uma definição concisa do esporte em seu artigo 1º, como “toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.”

Originalmente, as modalidades virtuais estavam incluídas nessa legislação, especificamente no PL nº 1825/22. Infelizmente, ao longo do processo de promulgação da Lei, os esportes eletrônicos foram propositalmente vetados dos dispositivos nos quais estavam incluídos. O artigo 4º, originalmente, possuía os dois parágrafos abaixo:

§ 1º Os incisos I, II e III do caput deste artigo aplicam-se ao desporto virtual.

§ 2º Entende-se por desporto virtual a atividade que demanda exercício eminentemente intelectual e destreza, em que pessoas ou equipes disputam modalidade de jogo eletrônico com regras e prêmios predefinidos.⁴⁷

⁴⁶ BRASIL, 1998. *Op. Cit.*

⁴⁷ BRASIL. **Projeto de Lei nº 1.825, de 2022 (Substitutivo da Câmara dos Deputados ao Projeto de Lei do Senado nº 68, de 2017)**. Senado Federal, 2022. Disponível em:

O argumento utilizado para a remoção dos dispositivos foi a modernidade do tema. Os legisladores optaram pelo entendimento de que os esportes eletrônicos devem ser tratados em legislação própria, “em processo que permita a ampla discussão das Casas legislativas e a participação da sociedade e dos diversos agentes nele interessados”.⁴⁸

De fato, há projetos que têm por objetivo regulamentar a prática dos esportes eletrônicos em tramitação, mas, a nosso ver, a escolha do poder Legislativo atrasou a regulamentação adequada dos esportes eletrônicos e obstruiu o processo de obtenção da segurança jurídica buscada para os jogadores da modalidade. A inclusão dos esportes virtuais na Lei Geral dos Esportes não impedia a formulação de leis específicas posteriormente, portanto, o argumento acima disposto não se mostra satisfatório.

Em suma, é evidente a possibilidade de adequação dos *e-sports* às leis do direito desportivo, à semelhança de diversos esportes praticados em solo brasileiro. Todavia, é imprescindível pontuar que, apesar do enquadramento ser evidente, as relações dos esportes eletrônicos não se esgotam somente nessa seara do direito, possuindo aspectos de direito civil de grande relevância. Portanto, é necessário uma análise mais profunda da matéria cível a respeito do tema.

3.3. DA APLICABILIDADE DA LEI 10.406/02 (CÓDIGO CIVIL BRASILEIRO) AOS *E-SPORTS*

Apesar dos contratos de trabalho dos atletas de esportes eletrônicos serem primariamente regidos pelo direito desportivo e, como será discutido posteriormente, pelas leis do trabalho, existem alguns aspectos de interferência do Código Civil que merecem a devida análise.

A situação de maior relevo, a nosso ver, é a questão da cláusula moral. A existência dessa cláusula, oriunda dos contratos de patrocínio, possui supedâneo legal no princípio da liberdade contratual, previsto no artigo 122 e 421 do Código Civil, que estabelecem, respectivamente: “São lícitas, em geral, todas as condições não contrárias à lei, à ordem pública ou aos bons costumes” e “a liberdade contratual será exercida nos limites da função social do contrato”.⁴⁹

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/156611> Acesso em: 22 de novembro de 2023.

⁴⁸ TARGINO, Vitor. *eSports e a nova Lei Geral do Esporte. Lei em Campo*, 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/> Acesso em: 22 de novembro de 2023.

⁴⁹ BRASIL. *Lei nº 10.406 de 10 de Janeiro de 2002*. Institui o Código Civil. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm Acesso em: 23 de novembro de 2023.

Os atletas de esportes eletrônicos constroem sua relação com os torcedores e com a mídia de forma geral majoritariamente pelo meio digital, assumindo caráter de figuras públicas e influenciadoras, razão pela qual a existência de uma régua sobre seus atos é vital para a preservação da imagem do jogador, dos times e das marcas que os patrocinam. Acerca do tema, explica Ananias:

Dessa forma, inicialmente é valoroso mencionar que o comportamento do atleta possui grande influência nos patrocínios, popularidade e renda de um clube desportivo. Isso não muda nos jogos eletrônicos, e por isso, as guildas (times) incluem a cláusula moral em seus contratos de trabalho desportivo, a fim de evitar situações que prejudiquem a imagem da marca. Esse dispositivo, apesar de bastante restritivo, é fundamental para o time se resguardar, afinal, a grande maioria dos jogadores possuem entre 16 a 25 anos, é razoável, portanto, a tendência de, não conseguirem lidar emocionalmente com a exposição da vida pública ou agirem em diversas situações com imaturidade.⁵⁰

Outra aplicação da liberdade contratual da legislação cível sobre os jogadores profissionais de *e-sports* incide sobre a existência das cláusulas de não concorrência, ou seja, as que impedem o atleta de firmar patrocínio com qualquer marca concorrente das marcas que patrocinam seu time.

Tendo em vista que os dois destaques acima envolvem-se diretamente com o contrato de patrocínio, parte indissociável do mercado desportivo e relação regida pelo direito civil, ele também merece destaque. O patrocínio é uma das fontes de renda mais expressivas dos atletas, potencializando a divulgação e a imagem do time e dos jogadores, realidade que se estende aos esportes eletrônicos. Por se tratar de uma modalidade esportiva diretamente ligada à tecnologia, o patrocínio se manifesta tanto nos instrumentos usados para a prática, como computadores, quanto em vestuários e itens diversos.

Sobre o contrato de patrocínio, discorre Fagundes:

Apesar do contrato de patrocínio não fazer parte do Código Civil Brasileiro, as partes são livres para produzir contratos não previstos em leis, pela autonomia privada, sem ferir os direitos das partes, porém precisam estar amparadas pelas regras gerais do direito, firmando-se o princípio da boa-fé e da função social dos contratos. [...] O atleta associa sua imagem pessoal à marca em que está representando, destaformaos fãs ligam o atleta ao produto no qual ele está divulgando, atingindo o público alvo através de seu potencial de compras como forma de investimentos por promoções de vendas, pela boa imagem e carisma do povo, transmitidos nos meios de comunicação, televisão, rádio, redes sociais entre outras ferramentas.⁵¹

⁵⁰ ANANIAS, Mateus Assis. **A regularização dos esportes eletrônicos e as controvérsias jurídicas**. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola de Direito, Negócios e Comunicação - Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/4758>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

⁵¹ FAGUNDES, Maria Zanatta. **Cláusula moral e o contrato de patrocínio esportivo**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Direito - Centro Universitário FADERGS. Porto Alegre, 2022. Disponível em:

Outra possibilidade de aplicação do Código Civil no âmbito dos *e-sports* diz respeito à existência dos jogadores autônomos e seus respectivos contratos, previstos no artigo 28-A da Lei Pelé:

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

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

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

(grifos nossos)

O contrato de atletas autônomos possibilita que o jogador participe de campeonatos em favor de vários times sem formar nenhum tipo de exclusividade, abrindo espaço para maior remuneração, por exemplo. Como se trata normalmente de prestação de serviço, o Código Civil regula o contrato. É expresso na cláusula da Lei Pelé que o exercício da modalidade autônoma não gera vínculo empregatício.

Por fim, um aspecto cível muito importante nos esportes eletrônicos é a questão do direito de imagem do atleta. Em relação a esse direito, o Código Civil estabelece em seu escopo a possibilidade de disposição da própria imagem, nos seguintes termos:

Art. 11. Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária.

Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais.⁵²

Explica Coelho⁵³ que o direito acima é de natureza eminentemente civil, de propriedade inalienável e irrenunciável do próprio profissional, que pode ceder ou autorizar o uso de sua imagem, nome ou aparência a qualquer pessoa, devendo ser remunerado diretamente em razão do uso. A própria legislação desportiva estabelece que a cessão do direito de imagem possui natureza cível e, portanto, por esse âmbito do direito deve ser

<https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/8cc49a35-aaaa-4294-9c60-d0c2ee26d88e> pg. 5 Acesso em: 23 de novembro de 2023.

⁵² BRASIL, 2002. *Op. Cit.*

⁵³ COELHO, Helio Tadeu Brogna. **O Direito de Arena e o Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos.** 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/HelioTadeuBrognaCoel/direito-de-arena-e-direito-de-imagem-nos-esportes-eletrnicos> pg. 8 Acesso em: 25 de novembro de 2023.

regulada:

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.

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.⁵⁴

Portanto, como pode-se concluir da breve exposição acima, as possibilidades de aplicação do Código Civil aos *e-sports* são amplas, não se esgotando nos exemplos mencionados. Todavia, a aplicação diz respeito a aspectos pontuais de patrocínio e uso de imagem, não servindo para a regulação da relação entre atleta e time. Reconhecendo esse fato é que existem tentativas de criar leis específicas para a regulamentação desta prática esportiva, que serão analisadas a seguir.

3.4. DOS PROJETOS DE LEI QUE DISPÕEM SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS *E-SPORTS*

Decorrentes da ideia de que os esportes eletrônicos necessitam de legislação específica, foram apresentados alguns projetos de lei com esse intuito nos últimos anos. Todavia, todos eles são alvo de críticas, que merecem devida análise.

Primeiramente, o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do ex-Deputado João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL), apensado com o PL nº 7.747/2017, de autoria da Deputada Mariana Carvalho (PSDB/RO), foi apresentado com a intenção de acrescentar ao art. 3º da Lei Pelé mais um parágrafo, que reconheceria a aplicação da lei ao esporte eletrônico, “assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero”.⁵⁵

Apesar da proposta ser simples e significativa, explica Coelho⁵⁶ que o Projeto foi rejeitado pela Câmara com a justificativa de que, como inexistia à época qualquer dispositivo no ordenamento jurídico que determinasse quais as práticas esportivas reconhecidas como tal

⁵⁴ BRASIL, 1998. *Op. Cit.*

⁵⁵ BRASIL. **Projeto de Lei nº 7747/2017 (Apensado ao PL 3450/2015)**. Câmara dos Deputados, 2017. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618> Acesso em: 26 de novembro de 2023.

⁵⁶ COELHO, Vinicius Nazario. **A regulação de contratos de jogos eletrônicos em um contexto de ausência da legislação específica**. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, MG, 2021. Disponível em: <https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/3039>. pg. 38. Acesso em: 26 de novembro de 2023.

pelo Estado, o desporto virtual poderia estar inserido em cada uma das manifestações descritas no art. 3º da Lei Pelé, dependendo das características e do contexto em que é praticado.

Levando em consideração a problemática exposta ao longo deste trabalho de que o reconhecimento dos *e-sports* como uma modalidade esportiva legítima ainda encontra obstáculos e sofre ataques constantes, é imperioso criticar o entendimento da Câmara. A definição legal nos termos apresentados pelo PL poderia ser extremamente vantajosa para o progresso legal dos esportes eletrônicos na legislação brasileira, contribuindo para a diminuição da insegurança jurídica em que a modalidade se encontra.

Posteriormente, surgiu o PL nº 383/2017, de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), atualmente arquivado ao final da Legislatura, em 22/12/2022. O projeto, que tinha a intenção de dispor sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, contava com apenas seis artigos:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (*fair play*), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

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.⁵⁷

Ao abrir o arquivo do Projeto de Lei em tópico, chama a atenção a ampla rejeição ao projeto: 6.589 votos “sim” contra 43.621 votos “não”. Entre os diversos fatores que levam a esse resultado, podemos citar a Emenda 02 feita ao PL, de autoria do então Senador Eduardo Girão (PODEMOS/CE). A emenda por ele elaborada acrescentava um § 2º ao art. 1º do Projeto, desconsiderando como esporte eletrônico modalidades de jogos que envolvessem conteúdos violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou com apologia ao uso de drogas. Em sua justificativa, afirmou o parlamentar:

Entretanto, entendemos que esses valores não se coadunam com o conteúdo presente em alguns tipos de jogos eletrônicos, como aqueles que incitem a prática de violência, que possuam conteúdo de cunho sexual, que propaguem mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que façam apologia ao uso de drogas. De fato, não se pode considerar como esporte algo que, por definição, tenha valores opostos àqueles perseguidos por quem pratica uma atividade esportiva. Esporte é sinônimo de saúde física e mental, integração social e desenvolvimento motor e intelectual. O objetivo desta emenda é dizer o óbvio: um jogo eletrônico que faça apologia à violência não é e nunca será esporte, pois seus conceitos não se comunicam.⁵⁸

Felizmente, a emenda foi rejeitada, mas à época, causou grande comoção na comunidade dos esportes eletrônicos e contribuiu fortemente para a impopularidade do projeto. Caso a disposição fosse aprovada, excluiria vários jogos importantes para o cenário brasileiro de esportes eletrônicos, como o *Free Fire*, o *CS:GO* e até mesmo jogos com conteúdo violento em um grau menor, como o *League of Legends*.

Um segundo aspecto discutível é a possibilidade dos esportes eletrônicos brasileiros serem geridos por federações e confederações, que consta no artigo 4º da proposta. Diante da possibilidade, membros da comunidade dos *e-sports* apresentaram uma carta à Senadora Leila Barros, criticando o dispositivo nos seguintes termos:

Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia

a. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.

b. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos

⁵⁷ BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Senado Federal, 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177> Acesso em: 27 de novembro de 2023.

⁵⁸ BRASIL. **Emenda nº 02- CE Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Senado Federal, 2019. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7961253&ts=1674178195518&disposition=inline&ts=1674178195518&_gl=1*133j2ng*_ga*NjI1MzY4MDQ2LjE2OTc1ODUzMjA.*_ga_CW3ZH25XMK*MTcwMTIxMTE0Ny4zLjAuMTcwMTIxMTE0Ny4wLjAuMA. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

jogos no país.

c. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.

Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-sports no Brasil. Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.⁵⁹

Nos termos apresentados, concordamos com a afirmação dos membros da comunidade. O art. 217 da Constituição Federal traz em seu escopo legal que o Estado deve fomentar e valorizar o esporte, e não interferir em sua organização, tanto que as regras elaboradas pelas organizações são aceitas no ordenamento jurídico como parte do direito desportivo. Os *e-sports* possuem uma estrutura organizada e um mercado bem estabelecido. Nesse cenário, não convém que o Direito mude sua estrutura de maneira intervencionista.

Mais recentemente, após o arquivamento do PL 383/2017, foi proposto o PL 205/2023, do Deputado Federal Julio César Ribeiro (REPUBLICANOS/DF), que se encontra em tramitação na Câmara dos Deputados. Tal qual seu antecessor, é um projeto simples, de apenas oito artigos:

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.⁶⁰

⁵⁹ BIASE, Leonardo de *et al.* **Carta do ecossistema brasileiro de E-Sports à excelentíssima Senadora Leila Barros**. 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports> Acesso em: 27 de novembro de 2023.

⁶⁰ BRASIL. **Projeto de Lei nº 205, de 2023**. Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em:

De estrutura simples e termos semelhantes ao PL 383/2017, o PL 205/2023 novamente entra num âmbito perigoso em seu artigo 5º ao tentar regular o conteúdo dos jogos eletrônicos que podem ou não serem considerados esportes, visto que menção à drogas e conteúdo sexual são temas recorrentes em videogames, de forma variada e graus diversos. Portanto, a restrição deve ser estudada e aplicada com cautela.

Isto posto, conclui-se que os esportes eletrônicos merecem regulamentação adequada no ordenamento jurídico brasileiro, em lei própria, para que reste indubitável seu caráter de esporte perante a sociedade e o Direito, regulamentação esta que deve ser feita ouvindo a comunidade e seus anseios.

Todavia, é necessário lembrar que nenhum dos projetos de lei acima expostos, que são simples e, de certa maneira, introdutórios da matéria dos esportes eletrônicos ao Direito, são suficientes para proteger os direitos do atleta como trabalhador. Diante dessa realidade, portanto, é necessário entender como funciona, enfim, a relação do atleta de *e-sports* com seus times, sua rotina de treinos, e como ela pode ser tutelada pelo Direito do Trabalho.

4. ATLETAS DE *E-SPORTS* E DIREITO DO TRABALHO

4.1. DO CONTRATO DE TRABALHO DO *CYBER* ATLETA

Concluída a análise da aplicação de diversos diplomas legais sobre os esportes eletrônicos, e sendo evidente a ausência de uma legislação em vigor que satisfaça as particularidades da nova modalidade esportiva, se faz indispensável identificar quais os modelos contratuais e o regime trabalhista em que está enquadrado o cyber-atleta. Para tanto, é mister iniciar conceituando as relações trabalhistas.

Primeiramente, é importante destacar que a relação de trabalho e relação de emprego não se confundem. Delgado⁶¹ leciona que a expressão “trabalho” tem caráter genérico, referindo-se a todas as relações jurídicas caracterizadas por uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano, englobando a relação de emprego, o trabalho autônomo, o trabalho eventual, avulso e outros. Nesse sentido, a relação de emprego, do ponto de vista técnico-jurídico, é uma modalidade da relação de trabalho, caracterizada pelos elementos da prestação por pessoa física, pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade.

Nesse sentido, a Consolidação das Leis do Trabalho define, em seus arts. 2º e 3º, o conceito de empregador e empregado:

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.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual.⁶²

De acordo com Leite⁶³, há uma variedade de teorias que procuram explicar a natureza jurídica do vínculo entre empregado e empregador. A teoria contratualista defende que a relação empregatícia somente é assim constituída mediante a existência de um contrato; já a teoria anticontratualista fundamenta a existência da relação trabalhista pelos atos entre

⁶¹DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 18a . ed. LTr, 2019. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7647044/mod_resource/content/1/Curso%20de%20Direito%20do%20Trabalho%20-%20Mauricio%CC%81cio%20Godinho%20Delgado%2C%202019.pdf pg. 333 e 337. Acesso em: 10 de janeiro de 2024.

⁶² BRASIL. **Consolidação das Leis do Trabalho: aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943**.

Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm Acesso em: 10 de janeiro de 2024.

⁶³ LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de Direito do Trabalho**. 9a ed. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=bdRiDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=teoria+geral+do+direito+do+trabalho+pdf&ots=Bwyv9NMTU3&sig=Y2s2O3ji88Hy9C5CqQRP1cImbqg#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 10 de janeiro de 2024.

empregado e empregador, pelo fato do trabalho. Ainda, como abordado por Dorneles e Siqueira⁶⁴, existe a teoria paracontratualista, que defende que a relação de trabalho independe da existência de um contrato, bastando a configuração da vontade do empregado de integrar-se à empresa para dar origem ao vínculo.

O direito trabalhista pátrio adota a teoria contratualista como regra, conforme o art. 442 da CLT, e é inegável que a noção deve ser aplicada aos *e-sports*. Em adendo, a relação entre jogador e time deve ser firmada por intermédio de contratos, pois trata-se de relação de trabalho desportiva, nos termos da Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/23):

CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO. Art. 442 - Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego.

LEI GERAL DO ESPORTE. Art. 72. A profissão de atleta é reconhecida e regulada por esta Lei, sem prejuízo das disposições não colidentes contidas na legislação vigente, no respectivo contrato de trabalho ou em acordos ou convenções coletivas.

Art. 85. A relação do atleta profissional com seu empregador esportivo regula-se pelas normas desta Lei, pelos acordos e pelas convenções coletivas, pelas cláusulas estabelecidas no contrato especial de trabalho esportivo e, subsidiariamente, pelas disposições da legislação trabalhista e da seguridade social.⁶⁵

Sendo clara a distinção entre o contrato de trabalho comum e o desportivo, pode-se afirmar que a Lei, por si, apresenta uma diferença entre o empregado comum e o atleta. Todavia, a lei desportiva contempla requisitos semelhantes ao da CLT para o vínculo de emprego do jogador, conforme pode ser observado no artigo 85 da Lei Geral do Esporte, acima transcrito, no que diz respeito às “disposições da legislação trabalhista e da seguridade social”.

Ainda nos termos do artigo 85, depreende-se que a legislação trabalhista brasileira é aplicável de forma subsidiária à Lei Geral do Esporte. Portanto, conclui-se logicamente que a relação mantida entre os atletas e os times deverá observar o regramento jurídico especificamente desportivo (Lei nº 14.597/23) e, acessoriamente, a legislação trabalhista (Consolidação das Leis do Trabalho).

O contrato especial de trabalho esportivo, nos termos do artigo 86 da Lei nº 14.597/23, deve ter vigência de 3 (três) meses a 5 (cinco) anos. Também consta no artigo um rol obrigatório de cláusulas, como a cláusula indenizatória, compensatória, disposições

⁶⁴ DORNELES, Leandro do Amaral Dorneles de. SIQUEIRA, Rodrigo Espiúca dos Anjos. **A natureza jurídica da relação de emprego à luz da reforma trabalhista no Brasil**. Direito do trabalho e meio ambiente do trabalho II - CONPEDI, UPG E PPGDP. Goiânia, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/201335/001105800.pdf?sequence=1> Acesso em: 10 de janeiro de 2024.

⁶⁵ BRASIL, 2023. *Op. Cit.*

remuneratórias, entre outras.

Não se pode deixar de mencionar que muitos atletas de esportes eletrônicos começam a carreira ainda menores de idade. Em tais casos, o artigo 99 da Lei nº 14.597/23 assim estabelece:

Art. 99. A organização esportiva formadora de atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho esportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 3 (três) anos para a prática do futebol e a 5 (cinco) anos para outros esportes.

§ 3º O atleta não profissional em formação, maior de 14 (quatorze) e menor de 20 (vinte) anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da organização esportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes.

§ 4º No período de formação dos 12 (doze) aos 14 (quatorze) anos é garantido ao atleta menor os direitos a que se refere o § 1º deste artigo, não se exigindo da organização formadora do atleta o disposto nas alíneas “b”, “d” e “h” do inciso II.⁶⁶

Em poucas palavras, o atleta poderá firmar seu primeiro contrato de formação a partir dos quatorze anos de idade, sendo que não poderá ter vinte anos completos, recebendo ou não um auxílio financeiro, sem vínculo de emprego e sem caracterizar contrato de trabalho desportivo, que só poderá ser firmado a partir dos dezesseis anos de idade.

Pode-se comparar tal contrato previsto na legislação desportiva com o contrato de aprendizagem previsto na legislação celetista, conforme o art. 428 da CLT:

Art. 428. Contrato de aprendizagem é o contrato de trabalho especial, ajustado por escrito e por prazo determinado, em que o empregador se compromete a assegurar ao maior de 14 (quatorze) e menor de 24 (vinte e quatro) anos inscrito em programa de aprendizagem formação técnico-profissional metódica, compatível com o seu desenvolvimento físico, moral e psicológico, e o aprendiz, a executar com zelo e diligência as tarefas necessárias a essa formação.

O aprendiz, nos termos do artigo acima, é considerado empregado, porém seu contrato possui natureza especial. Apesar das semelhanças com o artigo 99 da Lei nº 14.597/23, eles se diferenciam pela legislação desportiva estabelecer claramente que não há a formação de vínculo empregatício no contrato de formação.

Nesta senda, infelizmente, deve-se observar que, justamente pela ausência da regulamentação específica à modalidade e maior atenção do ordenamento jurídico brasileiro, é comum que contratos celebrados entre atletas de *e-sports* e organizações esportivas do ramo não sejam feitos nos moldes corretos. Coelho⁶⁷ leciona que esses atletas vêm sendo contratados

⁶⁶ BRASIL, 2023. *Op. Cit.*

⁶⁷ COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-sport: os riscos nos contratos de cyber-atleta*. 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=http:dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalharcom-e-sports-no-brasil> Acesso em: 12 de janeiro de 2024.

sob a nomenclatura de contrato de adesão ou patrocínio, mas com cláusulas que estabelecem obrigações e metas rígidas, que podem implicar no reconhecimento da relação de emprego.

Firmando contratos de prestação de serviço ao invés de contratos de trabalho desportivo, as organizações não deveriam adotar o sistema *gaming house* (no qual os atletas residem no mesmo local de treinos, custeado pelo time), estabelecer horários e metas de treino, entre outras medidas, restringindo as obrigações do atleta somente à participação de competições em nome da organização. Na prática, não é o que acontece.

Em adendo, em decorrência da precarização no que diz respeito à relação trabalhista sob a qual os atletas se submetem, muitos optam pela prática da “pejotização” - fenômeno no qual o empregador exige que o trabalhador constitua pessoa jurídica, formalizando contrato de natureza civil, com a consequente emissão de notas fiscais pelo trabalhador, na intenção de desvirtuar o caráter de vínculo empregatício.

Como progresso nessa questão, em 2017, a Associação Brasileira de Clubes de Esportes Eletrônicos, juntamente à Riot Games, determinou que as organizações teriam de firmar contratos de trabalho com seus jogadores para a participação do Campeonato Brasileiro de League of Legends. Ao ser entrevistada sobre o assunto, a empresa afirmou que a medida tinha a intenção de “fomentar a indústria a garantir aos atletas um ambiente seguro e favorável ao desenvolvimento da carreira”⁶⁸. Entretanto, a medida não foi suficiente para cessar a prática da formulação de contratos fora dos moldes adequados.

Nesse escopo, o vínculo empregatício deverá ser reconhecido quando preenchidos os requisitos inerentes à relação de emprego. E, conforme será abordado a seguir, a rotina do atleta de esporte eletrônico pressupõe a presença de tais requisitos, ensejando a aplicação subsidiária do regime celetista e a defesa dos direitos trabalhistas dos jogadores.

4.2. DA RELAÇÃO TRABALHISTA ENTRE O *CYBER* ATLETA E SEUS RESPECTIVOS TIMES

Conforme já discorrido, a relação de emprego é constituída quando caracterizados seus elementos obrigatórios, ou seja, a prestação por pessoa física, pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade. Tendo isso em vista, é necessário demonstrar como a rotina trabalhista do atleta de *e-sports* possui os elementos citados, e assim sendo, faz

⁶⁸ AUXENT, Adrien. Riot Games Brasil and ABCDE agree: teams should hire all CBLOL players as full time employees. **The Esports Observer**, 2017. Disponível em: <https://archive.esportsobserver.com/riot-games-brasil-abcde-agree-teams-hire-cblol-players-fulltime-employees/> Acesso em: 12 de janeiro de 2024.

jus a todos os benefícios e proteção jurídica decorrentes do caráter empregatício da relação.

O primeiro requisito, a prestação por pessoa física, é evidente no presente caso, não necessitando grandes explicações. Como atleta, o jogador profissional de esportes eletrônicos constitui pessoa física, não assumindo o caráter de pessoa jurídica no exercício de sua profissão.

No mesmo raciocínio, a personalidade também resta evidente. Calvo⁶⁹ conceitua a personalidade como a soma de duas características: a relação que possui o empregado, pessoa física, como ator principal, e a infungibilidade, ou seja, a impossibilidade de substituição para a tarefa designada, salvo na hipótese de ausência. O atleta é o único que pode realizar seu trabalho, tendo cada jogador uma habilidade e estilo individual de jogo, mantendo assim a personalidade e, indo além, também a individualidade no exercício de suas funções.

Seguidamente, a não eventualidade também se caracteriza nas relações entre jogadores e times. Todo *pro-player* que faça parte de um time possui uma rotina estabelecida e metas a cumprir concernente à preparação para os campeonatos, que envolve o estudo da equipe adversária, atividades físicas, atendimento psicológico, e claro, horas de treino dentro dos jogos, individualmente e com a equipe, tudo em prol da preparação e da construção de um jogador de alto rendimento.

Ainda sobre a não eventualidade, não se pode deixar de discutir que é comum para essas organizações que os atletas sejam organizados em *gaming houses*, casas voltadas para prática profissional de jogos eletrônicos. Essas casas são equipadas com toda uma infraestrutura de suporte aos jogadores, tanto para treinos quanto para cuidados com a saúde, alimentação e até mesmo moradia. Por permitir maior controle sobre os atletas e sua jornada de trabalho, tornou-se um método bastante comum entre os grandes times de esportes eletrônicos brasileiros, como a INTZ e a LOUD Gaming.

Também podemos mencionar a existência do *gaming office*, montados no formato de escritórios comuns, nos quais atletas se dirigem até o local para cumprir suas jornadas e voltam para casa. É um método menos oneroso e com menos riscos de demandas trabalhistas acerca das jornadas, adotado pelas organizações paiN Gaming e também pela Red Canids Kalunga, a nível de exemplo.

⁶⁹ CALVO, Adriana. **Manual de direito do trabalho**. 5a ed. São Paulo, 2020. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=s5PODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=manual+de+direito+do+trabalho&ots=QeuRixTugO&sig=GOLnqE0nFu25zMcdwNysn_I0W6Q#v=onepage&q=manual%20de%20direito%20do%20trabalho&f=false
Acesso em: 12 de janeiro de 2024.

De acordo com Delgado⁷⁰, dado à complexidade do conceito de eventualidade, a doutrina trabalhista elaborou três teorias sobre ele, que devem ser utilizadas de forma combinada. A teoria do evento considera como eventual o trabalhador admitido na empresa em virtude de um fato pontual; a teoria dos fins do empreendimento determina que o trabalhador eventual é aquele que realiza tarefa não comum à empresa, a ser exercida de maneira esporádicas; por fim, a teoria da fixação jurídica define o trabalhador eventual como o não fixo a uma fonte de trabalho.

Independentemente da teoria utilizada, o jogador de *e-sports* não se enquadra em nenhuma das hipóteses, visto estar sujeito a uma rotina de trabalho e treinos sucessiva, não esporádica, fixa junto a seu time, podendo até mesmo ser considerada longa, tendo na definição de sua jornada de trabalho uma das questões mais delicadas do exercício da profissão. Sobre o tempo à disposição do empregador, discorrem Silveira e Pasold:

Este talvez seja o maior problema das organizações referente a jornada de trabalho, eis que muitos atletas continuam jogando mesmo após o fim de suas jornadas, o que pode se confundir com tempo efetivo de trabalho, gerando riscos de condenação das organizações no que se refere ao pagamento de horas extras. [...] Veja-se que o lazer, constante do inciso III do parágrafo segundo do art. 4º enquadra-se exatamente no que salientei anteriormente, sendo inequívoco que os empregadores devem buscar ferramentas de minimizar tais riscos. Uma delas é a implementação de um controle de jornada, inserindo pontos eletrônicos ou outros tipos vinculados ao acesso ao sistema dos jogos, objetivando controlar efetivamente o trabalho despendido pelos atletas. Outra forma de resolver o problema é separar os ambientes, tendo salas fechadas/abertas em horários determinados, criando um centro de treinamento dentro das casas denominadas como Gaming House's. Já no que se atém as Gaming Office's, torna-se mais fácil determinar os horários em que os atletas jogam profissionalmente e quando jogam por lazer, contudo, é sempre importante que as organizações se previnam quanto a eventuais horas extras laboradas pelos atletas, especialmente aos menores de 18 anos, e mais ainda aos menores de 16.⁷¹

Em suma, havendo uma jornada de trabalho a ser mensurada e controlada pelas organizações e cumprida obrigatoriamente pelos atletas de maneira contínua e habitual, resta caracterizada a não eventualidade da relação entre os jogadores profissionais de *e-sports* e seus respectivos times.

Seguindo a linha de raciocínio, também existe a subordinação do atleta ao time que o contrata, caracterizado na evidente diferença de hierarquia entre as duas figuras. O time exerce a função de contratante, empregador, estabelecendo horários para todas as atividades

⁷⁰ DELGADO, *Op. Cit.* pg. 342.

⁷¹ SILVEIRA, Douglas Cardoso. PASOLD, Andrea Maria Limongi. **O crescimento dos esportes e os cuidados que as organizações (times) devem ter nas relações de trabalho com *cyber* atletas no âmbito das *gaming houses* e *gaming offices*.** Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 12ª Região. v. 25, n. 34. p. 1-352, 2022. https://portal.trt12.jus.br/sites/default/files/2023-02/Revista_TRT-SC_ed34_2022_pdf.pdf pg. 125-126. Acesso em: 12 de janeiro de 2024.

concernentes à prática do esporte, incluindo os treinos, exigindo bom desempenho nos campeonatos e coordenando a atuação de forma geral por intermédio de toda a sua equipe técnica e de demais setores; o atleta figura como o contratado, empregado, sobre o qual são depositadas expectativas e obrigações dentro do seu papel como representante da organização esportiva frente aos campeonatos.

Embora a relação seja bilateral no tocante à existência de obrigações - tanto o time tem obrigações para com seu atleta no tocante a sua proteção, representação e suporte geral para a prática da modalidade esportiva quanto o atleta tem obrigações para com o time a respeito de desempenho, comportamento adequado, entre outros - a subordinação ainda persiste quando posta em análise a figura do time em relação à do atleta. As organizações estão na posição daqueles que ofertam a oportunidade para o jogador ingressar neste mercado de trabalho extremamente competitivo e concorrido, estabelecendo a ele regras, garantindo benefícios e exigindo desempenho em troca.

Inclusive, mesmo que a subordinação não se caracterize pelo estabelecimento da dinâmica tradicional de cumprimento de ordens, ainda resta existente na relação entre jogador e time, pois o atleta estaria inserido no que se entende por subordinação estrutural. Ensina Delgado que esse tipo de subordinação “se expressa pela inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de seus serviços, independentemente de receber (ou não) suas ordens diretas, mas acolhendo, estruturalmente, sua dinâmica de organização e funcionamento”.⁷²

Por fim, a onerosidade também se mostra presente, visto que os jogadores recebem pagamento enquanto estão vinculados a um time. Ressalta-se que os atletas são muito bem pagos no Brasil: há uma faixa salarial de R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) a R\$ 30.000,00 (trinta mil reais)⁷³.

Mas muito além do conceito de pagamento a grosso modo, a relação entre o jogador de *e-sports* e a sua equipe demonstra sua onerosidade tanto no plano objetivo quanto no plano subjetivo de análise. Delgado⁷⁴ caracteriza o plano objetivo como o que se manifesta pelo pagamento, pelo empregador, de parcelas remuneratórias ao empregado em função do contrato, e o subjetivo como a intenção contraprestativa ou onerosa conferida pelas partes à

⁷² DELGADO, *Op. Cit.* pg. 352

⁷³ PACETE, Luiz Gustavo. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos *e-sports*. **Forbes**, 10 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/#:~:text=dentro%20do%20cen%C3%A1rio,-A%20defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20faixa%20salarial%20varia%20de%20acordo%20com%20cada,mil%20a%20R%24%20mil.> Acesso em: 14 de janeiro de 2024.

⁷⁴ DELGADO, *Op. Cit.* pg. 346-347.

prestação do trabalho. Ambos os planos se manifestam nos contratos firmados entre atletas e organizações de esportes eletrônicos, por meio do efetivo pagamento de salário e também do *animus contrahendi* entre as partes.

Perpassados todos os requisitos, conclui-se que a relação entre jogador profissional de esportes eletrônicos e time possui todos os aspectos necessários para ter a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho, sendo, portanto, sujeitos de direito trabalhista. Estabelecido este ponto, faz-se necessário entender as consequências do enquadramento.

4.3. DOS EFEITOS DA APLICAÇÃO DO REGIME CELETISTA AO *CYBER* ATLETA

Apesar da relação entre os jogadores e os times ser evidentemente empregatícia, a citada prática das organizações de realizar as contratações de seus atletas por meio de contratos de natureza cível, como os de adesão, patrocínio e prestação de serviço, possui a clara intenção de mitigar e encobrir a existência do caráter trabalhista da relação firmada.

Analisando a questão, em sua monografia sobre o tema, Cruz⁷⁵ afirma que a contratação feita nestes moldes é fraudulenta, desvirtuando-se da natureza cível, podendo ser declarada nula, com o conseqüente reconhecimento da natureza jurídica de contrato celetista. O reconhecimento do vínculo trabalhista em casos como este traz para o atleta, a princípio, maior segurança jurídica no sentido de permitir uma liberdade maior de discussão dos contratos celebrados com os clubes.

Ademais, estabelecido que os atletas de esportes eletrônicos preenchem todos os requisitos para que sua relação com as organizações seja considerada uma relação de emprego, o raciocínio natural é que a elaboração de seu contrato deve observar direitos decorrentes da legislação trabalhista. O vínculo estabelecido entre o atleta e o clube envolve diretamente a aplicação do artigo 3º da CLT, já citado, combinado com os artigos 442, 442-A, 443, 444 e 451, independente da modalidade. *Ipsis litteris*:

Art. 442 - Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expreso, correspondente à relação de emprego.

Art. 442-A. Para fins de contratação, o empregador não exigirá do candidato a emprego comprovação de experiência prévia por tempo superior a 6 (seis) meses no mesmo tipo de atividade.

Art. 443. O contrato individual de trabalho poderá ser acordado tácita ou expressamente, verbalmente ou por escrito, por prazo determinado ou

⁷⁵ CRUZ, *Op. Cit.* pg. 10.

indeterminado, ou para prestação de trabalho intermitente.

Art. 444 - As relações contratuais de trabalho podem ser objeto de livre estipulação das partes interessadas em tudo quanto não contravenha às disposições de proteção ao trabalho, aos contratos coletivos que lhes sejam aplicáveis e às decisões das autoridades competentes.

Art. 451 - O contrato de trabalho por prazo determinado que, tácita ou expressamente, for prorrogado mais de uma vez passará a vigorar sem determinação de prazo.⁷⁶

No tocante à remuneração, as partes determinam os valores salariais que serão utilizados durante o contrato de trabalho do atleta, conforme os elementos contidos no artigo 457. Todavia, vale estabelecer que a Lei Geral do Esporte limita a aplicação do entendimento celetista ao estabelecer que os prêmios por performance ou resultado, o direito de imagem e o valor das luvas, caso ajustadas, não possuem natureza salarial, como consta em seus artigos 85 e 90:

CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO. Art. 457 - Compreendem-se na remuneração do empregado, para todos os efeitos legais, além do salário devido e pago diretamente pelo empregador, como contraprestação do serviço, as gorjetas que receber.⁷⁷

LEI GERAL DO ESPORTE. Art. 90. O vínculo de emprego e o vínculo esportivo do atleta profissional com a organização esportiva empregadora cessam para todos os efeitos legais com:

§ 2º Consideram-se salário, para efeitos da remuneração prevista no § 1º deste artigo, o abono de férias, o décimo terceiro salário, as gratificações e as demais verbas inclusas no contrato de trabalho.

Art. 85. A relação do atleta profissional com seu empregador esportivo regula-se pelas normas desta Lei, pelos acordos e pelas convenções coletivas, pelas cláusulas estabelecidas no contrato especial de trabalho esportivo e, subsidiariamente, pelas disposições da legislação trabalhista e da seguridade social.

§ 1º Os prêmios por performance ou resultado, o direito de imagem e o valor das luvas, caso ajustadas, não possuem natureza salarial e constarão de contrato avulso de natureza exclusivamente civil.⁷⁸

A Lei Geral do Esporte não apresentou nenhuma limitação a respeito da jornada de trabalho do atleta de forma geral, somente para jogadores de futebol, no artigo 97, inciso 44, limitando a jornada dessa categoria a 44 (quarenta e quatro) horas semanais. É imperioso criticar esse aspecto da lei, por valorizar uma categoria esportiva juridicamente em detrimento das demais.

Portanto, tendo em vista a inexistência de regulamentação no que tange à jornada de trabalho pela legislação desportiva, deve-se adotar como entendimento aos jogadores de esportes eletrônicos o determinado no inciso XIII do artigo 7º da Constituição Federal, além

⁷⁶ BRASIL, 1943. *Op. Cit.*

⁷⁷ *Ibidem.*

⁷⁸ BRASIL, 2023. *Op. Cit.*

dos artigos 58, 66 e 71 da CLT:

CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988. Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:

XIII - duração do trabalho normal não superior a oito horas diárias e quarenta e quatro semanais, facultada a compensação de horários e a redução da jornada, mediante acordo ou convenção coletiva de trabalho;⁷⁹

CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO. Art. 58 - A duração normal do trabalho, para os empregados em qualquer atividade privada, não excederá de 8 (oito) horas diárias, desde que não seja fixado expressamente outro limite.

Art. 66 - Entre 2 (duas) jornadas de trabalho haverá um período mínimo de 11 (onze) horas consecutivas para descanso.

Art. 71 - Em qualquer trabalho contínuo, cuja duração exceda de 6 (seis) horas, é obrigatória a concessão de um intervalo para repouso ou alimentação, o qual será, no mínimo, de 1 (uma) hora e, salvo acordo escrito ou contrato coletivo em contrário, não poderá exceder de 2 (duas) horas.⁸⁰

Neste viés, a jornada diária de trabalho deve ser no máximo de 08 (oito) horas diárias, podendo haver as devidas compensações quando necessário. As férias do atleta são outro aspecto em que se observa a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho, garantindo ao jogador profissional de *e-sports* o período de 30 (trinta) dias para descanso:

Art. 129 - Todo empregado terá direito anualmente ao gozo de um período de férias, sem prejuízo da remuneração.

Art. 130 - Após cada período de 12 (doze) meses de vigência do contrato de trabalho, o empregado terá direito a férias, na seguinte proporção:

I - 30 (trinta) dias corridos, quando não houver faltado ao serviço mais de 5 (cinco) vezes;

II - 24 (vinte e quatro) dias corridos, quando houver tido de 6 (seis) a 14 (quatorze) faltas;

III - 18 (dezoito) dias corridos, quando houver tido de 15 (quinze) a 23 (vinte e três) faltas;

IV - 12 (doze) dias corridos, quando houver tido de 24 (vinte e quatro) a 32 (trinta e duas) faltas.

§ 1º - É vedado descontar, do período de férias, as faltas do empregado ao serviço.

§ 2º - O período das férias será computado, para todos os efeitos, como tempo de serviço.⁸¹

Por fim, no tocante à rescisão do contrato de trabalho, esta pode ocorrer a qualquer tempo por qualquer das partes. Quando motivada pelo empregador, a extinção do contrato, nos termos da legislação celetista, dará direito ao empregado ao recebimento do aviso prévio, 13º salário proporcional, férias vencidas e proporcionais, saldo de salários, saque do fundo de garantia, multa de 40% (quarenta por cento) e o direito ao seguro desemprego, além da remuneração que teria direito até o término do contrato de trabalho e liberdade do vínculo

⁷⁹ BRASIL, 1988. *Op. Cit.*

⁸⁰ BRASIL, 2023. *Op. Cit.*

⁸¹ BRASIL, 1943. *Op. Cit.*

esportivo.

Quando ocasionada pelo empregado, todavia, levanta-se a questão da cláusula penal. Costa⁸² aborda o assunto destacando o debate com duas vertentes sobre a aplicação da penalidade, com um lado defendendo a existência da unilateralidade de cláusula penal em desfavor do atleta e o outro afirmando a bilateralidade da cláusula penal.

Partilhamos do entendimento do professor ao afirmar que o contrato de trabalho possui características de reciprocidade, conforme discutido em tópico anterior: ambas as partes possuem obrigações recíprocas, razão pela qual o entendimento da unilateralidade da cláusula penal nos caso de quebra de contrato não se sustenta, tendo somente o fito de prejudicar o atleta.

É fundamental apontar que as normas previdenciárias possuem fundamental importância na relação de trabalho desportiva. A Lei Geral do Esporte não caracteriza em específico o recolhimento do Fundo de Garantia por Tempo de Serviço e das contribuições em dispositivo próprio, mas define como mora contumaz o inadimplemento dessa obrigação:

Art. 90. O vínculo de emprego e o vínculo esportivo do atleta profissional com a organização esportiva empregadora cessam para todos os efeitos legais com:

§ 3º Caracteriza também mora contumaz o não recolhimento do FGTS e das contribuições previdenciárias.⁸³

Assim sendo, o time deve proceder com o recolhimento regular do FGTS e também executar as contribuições previdenciárias, nos termos da legislação vigente, sob pena de dissolução do vínculo empregatício.

Os pontos citados são um rol exemplificativo dos direitos que cabem não apenas aos atletas de esportes eletrônicos, mas aos atletas de uma maneira geral, não se exaurindo nas menções feitas. Mas dada a complexidade do tema, é interessante analisar o entendimento jurisprudencial pátrio sobre as questões levantadas.

4.4. DA JURISPRUDÊNCIA TRABALHISTA SOBRE JOGADORES PROFISSIONAIS DE *E-SPORTS*

No que diz respeito a processos relevantes acerca do tema, inicialmente, é imperioso mencionar o caso do jogador de League of Legends Carlos “Nappon” Rucker contra a Pain

⁸²COSTA, Nelson de Oliveira Santos. Atleta Profissional. **Direito desportivo: temas selecionados**. Organizadores: Jaime Barreiros Neto e Milton Jordão. Faculdade Baiana de Direito. Bahia, 2010. Disponível em: http://srv24.teste.website/~faculd27/wp-content/uploads/2020/06/Direito-Desportivo_compressed.pdf pg. 107 Acesso em: 14 de janeiro de 2024.

⁸³ BRASIL, 2023. *Op. Cit.*

Gaming. Contratado pelo time em 2018 como jogador, ao ser afastado de suas funções, foi obrigado a sair da *gaming house*, deixou de receber salários e auxílios com moradia e alimentação. A situação levou o jogador a ajuizar ação trabalhista em face do clube no ano seguinte, chegando a um acordo de indenização em seu favor.⁸⁴

A despeito da homologação de acordo, o caso Nappon é um dos mais emblemáticos no curso do reconhecimento jurídico dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos, tendo em vista que o vínculo trabalhista foi reconhecido na ocasião.

Outro caso interessante é o da jogadora Bianca Vitória Andrade Santos, que foi contratada para jogar na modalidade *League of Legends: Wild Rift*, mas sofreu com o inadimplemento de seu salário e o desrespeito de outros direitos trabalhistas. A jogadora ingressou com ação trabalhista em face de sua agência e também do Cruzeiro Esporte Clube - Sociedade Anônima de Futebol.

Na sentença em fito, o Cruzeiro Esporte Clube - Sociedade Anônima de Futebol não foi responsabilizado solidariamente, visto ter sido estabelecida distinção entre a associação, que seria a verdadeira responsável solidária pelo caso, e a sociedade anônima de futebol, que somente responderia por assuntos tocantes ao meio futebolístico, nos termos a seguir:

De outro lado, a 2ª reclamada comprova satisfatoriamente que sua origem advém da “cisão e transferência da atividade de futebol do Cruzeiro Esporte Clube, associação civil, sem fins econômicos, inscrita no CNPJ/MF sob no 17.214.878 0001-11” (vide parágrafo primeiro do art. 1º do Estatuto Social - fls. 259), cujo objetivo social não faz referência ao ramo de atuação da reclamante e 1ª reclamada [...]. Ademais, também conforme o art. 9º do mesmo diploma leal mencionado “a sociedade anônima do futebol não responde pelas obrigações do clube ou pessoa jurídica original que a constituiu, anteriores ou posteriores à data de sua constituição, exceto quanto às atividades específicas do seu objeto social”. [...] Portanto, ante a inimpugnada distinção (inclusive de atuação) entre a associação Cruzeiro Esporte Clube e a sociedade anônima de futebol oriunda de sua cisão (2ª reclamada), somando ainda ao fato de que não houve provas concretas e seguras acerca da existência do alegado grupo econômico entre ambas as rés participantes do feito (ônus que incumbia à parte reclamante), julgo improcedente a pretensão de responsabilização solidária da 2ª reclamada nestes autos, absolvendo-a da integralidade dos pleitos formulados na presente ação.⁸⁵

Mas o destaque desta sentença, proferida pelo juiz do trabalho Tony Everson Simão Carmona, do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região, é o reconhecimento do vínculo

⁸⁴ OLIVEIRA, Gabriel. Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL. **START UOL**, 17 de dezembro de 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: 14 de janeiro de 2024.

⁸⁵ ITAPETINGA. Vara do Trabalho de Itapetinga do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região. Ação Trabalhista, Rito Sumaríssimo, XXXX-28.2022.5.15.0041. Autor: Bianca Vitória Andrade Santos. Réu: Cruzeiro Esporte Clube - Sociedade Anônima do Futebol e outro. Itapetinga, 30 de março de 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trt-15/1816753852/inteiro-teor-1816753853> Acesso em: 14 de janeiro de 2024.

empregatício. Analisando o contrato da atleta, o juiz observou que as próprias reclamadas a nomeavam dessa maneira, a ela atribuindo a obrigação de cumprimento das agências de treinamento e demais tarefas concernentes.

O magistrado reconheceu a habitualidade da jogadora em sua agenda de treinamentos e aprimoramento técnico, além da subordinação decorrente da obrigação de observar as recomendações da comissão técnica e da equipe, além da pessoalidade e da promessa de onerosidade. Assim sendo, acertadamente, o juiz reconheceu a existência do vínculo empregatício, atribuindo em condenação o pagamento de salários, saldo de salário, 13º salário e férias proporcionais, e FGTS acrescido da multa de 40%, com destaque para o trecho:

Julgar PARCIALMENTE PROCEDENTE a reclamatória ajuizada por BIANCA VITÓRIA ANDRADE SANTOS em face de CARVALHO E SALVATORI ASSESSORIA LTDA para declarar a existência da vinculação empregatícia havida entre as partes, bem como condenar esta reclamada ao cumprimento das seguintes obrigações em benefício da parte reclamante, tudo nos termos da fundamentação supra que passa a integrar o presente decisum:

a) anotação da vinculação empregatícia em CTPS da reclamante (conforme fundamentação), no prazo de cinco dias contados do trânsito em julgado da presente sentença e intimação da disponibilidade da CTPS nos autos, sob pena dos registros se efetuarem pela Secretaria da Vara do Trabalho, com expedição de ofício para aplicação das penalidades administrativas cabíveis.⁸⁶

Por mais que o time, enquanto contratante, não tenha sido responsabilizado, o reconhecimento da condição de atleta e do vínculo empregatício da reclamante torna o julgado um ponto de referência para o entendimento acerca do tema.

Em outro caso, este com ainda mais particularidades que o anterior, o jogador Gustavo Ferreira Rosa Cruz ajuizou ação trabalhista no Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região contra o Clube de Regatas do Flamengo, por quem foi contratado como jogador profissional de *e-sports*, permanecendo durante todo o tempo de atuação como parte do time reserva.

O time fundamentou sua defesa no argumento de que o vínculo entre clube e jogador foi firmado por intermédio de um termo de compromisso, não um contrato de trabalho. De acordo com a narrativa da parte reclamada, o autor teria participado de um processo seletivo, e que outros jogadores, com melhor desempenho, teriam sido efetivamente contratados.

Nesse processo, o vínculo empregatício também foi reconhecido, tendo em vista que o reclamante ficou um ano atuando pela equipe, mesmo que na equipe reserva. Dispõe o magistrado Robert de Assunção Aguiar:

O Termo de Compromisso de Assinatura de Futuro Contrato de Trabalho de Atleta

⁸⁶ ITAPETINGA. *Op. Cit.*

Profissional de *E-Sports* prevê a celebração de um contrato por prazo determinado, no período de 18/12/2017 a 17/12/2018, para o exercício da função de atleta e remuneração mensal de R\$ 970,00. [...] Com efeito, reconhece-se o vínculo empregatício da parte autora com a reclamada através de um contrato por prazo determinado, com data de admissão em 18/12/2017, para o exercício da função de atleta, percebendo a remuneração mensal de R\$ 970,00 e término do contrato em 17/12/2018.⁸⁷

Além do reconhecimento do vínculo empregatício, também foram concedidos os pedidos tocantes a salários retidos, saldo salário, férias integrais, 13º salário e FGTS. Evidente no julgado o entendimento de que o jogador de esportes eletrônicos pode figurar como sujeito de direito trabalhista, como atleta que é.

Por ser um tema recente e atual, persiste a dificuldade em encontrar jurisprudência em massa sobre a questão, mas pela análise dos julgados dispostos acima, pode-se afirmar que o entendimento dos tribunais está sendo no sentido de defender os atletas de *e-sports* como empregados mesmo a despeito de eventuais tentativas das organizações de mascarar essa realidade.

⁸⁷RIO DE JANEIRO. 60a Vara do Trabalho do Rio de Janeiro do Tribunal Regional do Trabalho da 1a Região. Ação Trabalhista, Rito Sumaríssimo, XXXX-81.2019.5.01.0060. Reclamante: Gustavo Ferreira Rosa Cruz. Reclamado: Clube de Regatas do Flamengo. Rio de Janeiro, 21 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trt-1/1235582848/inteiro-teor-1235582858> Acesso em: 14 de janeiro de 2024.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme depreende-se do escopo deste trabalho, o videogame consolidou-se, desde a sua criação até os dias atuais, como uma das atividades recreativas mais populares do mundo, conquistando gerações de aficionados e criando um mercado altamente lucrativo, sendo inegável a sua influência sobre seus adeptos.

Como não deveria deixar de ser, os e-sports também cresceram de maneira vertiginosa no Brasil e no mundo, tanto em espectadores como também em número de pessoas que buscam firmar carreira profissional por intermédio de suas habilidades nos jogos, realidade que possui reflexos expressivos no mercado, gerando altos lucros.

E-sports são esportes legítimos. Mesmo que o surgimento de algo tão moderno e díspar da noção tradicional de esporte, quando comparamos a modalidade a práticas como o futebol, o basquete e tantos outros, gere estranheza naqueles que possuem posições mais conservadoras acerca da matéria, não se pode permitir que uma mentalidade retrógrada se sobreponha à evolução social e tecnológica que chegou ao mundo esportivo. Assim sendo, uma das principais defesas desta monografia é a de que esportes eletrônicos possuem, corretamente, a alcunha de esporte, e devem ser respeitados como tal.

Nessa seara, o surgimento da prática de esportes eletrônicos de maneira profissional torna imprescindível a reflexão acerca da realidade de trabalho em que os atletas estão inseridos. Como não há, até o momento, legislação específica que regule a categoria, conforme os exemplos trazidos, a contratação destes atletas costuma ocorrer fora dos moldes adequados, visando dificultar o acesso a seus direitos trabalhistas. Por isso, um dos objetivos desta monografia consiste em compreender o regime jurídico em que esses jogadores se enquadram.

Para obter essa resposta, por meio da análise da bibliografia e legislação pertinente, foram definidos três objetivos: a definição de esporte eletrônico; seu enquadramento perante a legislação vigente e os projetos de lei em tramitação; e, por fim, a análise da caracterização da relação empregatícia entre jogador e time, para enquadrar o atleta frente ao direito laboral.

O estímulo à prática do esporte é constitucional, conforme positivado no art. 217 da Carta Magna de 1988, e como prática esportiva legítima, os e-sports são tutelados por este artigo. O Código Civil também possui relevância expressiva para os esportes eletrônicos, visto ser responsável por tutelar jogadores autônomos, questões de direito de imagem, contrato de patrocínio e outros aspectos importantes.

Todavia, com os resultados do estudo, restou exposto que, como os jogadores profissionais de esportes eletrônicos devem ser reconhecidos como atletas, os âmbitos de maior importância para a sua regulamentação dentro do ordenamento jurídico brasileiro são a celetista e a desportiva. As regras impostas pela Lei Pelé (Lei 6.615/98), a Lei Geral do Esporte (Lei 14.597/23) e a Consolidação das Leis do Trabalho devem aplicadas a seus contratos e relações de trabalho, mesmo que a modalidade não esteja listada especificamente em nenhuma das leis.

Dando maior destaque à situação delicada de jogadores menores de idade, reitera-se que a legislação desportiva estabelece que não há a formação de vínculo empregatício no contrato de formação celebrado com atletas de 12 a 14 anos. Pelo entendimento formado em decorrência do estudo das condições de trabalho dos jogadores, os atletas menores, especificamente, devem ser acompanhados pelos responsáveis legais no firmamento do contrato, e não deveriam ser submetidos à modalidade gaming house.

De maneira geral, abrangindo a comunidade inteira, uma das maiores problemáticas observadas nesta monografia foi a recorrente elaboração de contratos de natureza desvirtuada para estabelecer o vínculo entre atletas e jogadores, fora dos moldes estabelecidos pela legislação desportiva e trabalhista. Tal prática não deve subsistir, pois dificulta o processo de obtenção dos direitos que cabem aos atletas. A regulamentação jurídica específica nesse sentido é um passo importante, mas será apenas o primeiro. A fiscalização das relações firmadas e também a conscientização, tanto dos jogadores quanto dos times e da comunidade, acerca dos moldes sob os quais os contratos devem ser firmados, mostra-se essencial.

No tocante aos projetos de lei concernentes ao tema, foi observado que eles não são satisfatórios para a regulação dos e-sports, além de não serem bem recebidos pela comunidade. Todavia, a elaboração de Lei específica nesse sentido seria uma alternativa ideal para a regulamentação dos esportes eletrônicos, não apenas para reconhecer a modalidade como esporte de uma vez por todas diante do ordenamento jurídico brasileiro, como também aferir maior segurança jurídica aos atletas.

Para tanto, faz-se necessário, dado a complexidade e as particularidades de uma modalidade tão nova e promissora quanto os e-sports, que a comunidade de jogadores e organizações seja ouvida e estudada pelo Poder Público em suas demandas. Em esforço conjunto, devem ser construídas não apenas emendas à legislação desportiva do trabalho em vigor que incluam esses atletas de maneira expressiva, mas também uma lei específica que

abranja satisfatoriamente todas as necessidades do novo esporte, sem discriminação ou ressalvas.

Acima de tudo, o objetivo principal desta monografia foi satisfeito, pois foi identificada a presença dos requisitos formais para configuração da relação de emprego, indispensáveis não apenas para a configuração do contrato especial de trabalho desportivo, mas também para a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho: a pessoalidade e a prestação por pessoa física na figura do atleta, a não eventualidade caracterizada em sua jornada de treinos e competições, a onerosidade decorrente da relação com o time e a subordinação às organizações contratantes e toda a sua comissão técnica.

O reconhecimento da existência do vínculo empregatício é imprescindível para a obtenção de direitos celetistas para a categoria desportiva, no tocante a horas extras, adicionais, férias remuneradas, verbas rescisórias e previdenciárias, FGTS, entre outros já citados. Dessa forma, pode-se dizer que os jogadores de e-sports podem, sim, figurar como sujeitos de direito trabalhista.

Entre as maneiras pelas quais os jogadores podem ser incluídos no ordenamento jurídico, além da elaboração de lei específica, a possibilidade de alterações a serem feitas na legislação celetista e desportiva não pode ser descartada, a exemplo da tentativa feita pelo PL nº 1825/22 de incluir os esportes virtuais na Lei Geral do Esporte, que infelizmente não foi aprovada. A adição de um artigo reconhecendo a modalidade como esporte, ou, melhor ainda, de um conjunto de artigos na Lei Geral do Esporte estabelecendo regras específicas para essa manifestação esportiva, seria de importância imensurável para a luta pelos direitos dos esports.

As perspectivas para o futuro, dado que a modalidade não para de crescer e obtém cada vez mais voz perante a sociedade, são otimistas, no sentido de que os jogadores serão respeitados como atletas que são e também receberão o tratamento adequado do Poder Judiciário e Legislativo. Reforça-se a noção de que os operadores da justiça desportiva e trabalhista devem prestar mais atenção a esta comunidade, trabalhando em prol da conscientização especialmente dos jogadores, que figuram como parte vulnerável perante os times, acerca dos seus direitos.

Por todo o exposto, acredita-se que os esforços para solidificar os direitos dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos devem persistir, não apenas pela expressividade da comunidade, que possui ampla voz e tamanho exponencial, mas também

como uma questão de progresso dentro do direito desportivo e do direito trabalhista. O ordenamento jurídico brasileiro deve seguir a evolução social que o país vive no sentido de reconhecer a existência desses jogadores e protegê-los de maneira adequada.

REFERÊNCIAS

ALEMANHA. Federação Alemã de Esportes Olímpicos. **DOSB sobre os E-sports** (Título original: *DOSB und "Esport"*). Disponível em: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>

ANANIAS, Mateus Assis. **A regularização dos esportes eletrônicos e as controvérsias jurídicas**. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola de Direito, Negócios e Comunicação - Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/4758>.

ARTHUS, Lucas Augusto. **Aspectos Jurídicos na Relação Trabalhista dos Atletas Profissionais de Esporte Eletrônico (Cyber-Atletas) no Brasil**. Universidade do Vale do Taquari. Lajeado, 2023. Disponível em: <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/e1164c7a-209d-4f6c-8d24-894c2514478f/content>

ARTUSO, William J.; ALBUQUERQUE, Rafael M. de. **A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013**. In: Trilha De Cultura – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro De Jogos E Entretenimento Digital (Sbgames), 21. , 2022, Natal/RN. Anais. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 438-447. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23680/23509

AUXENT, Adrien. Riot Games Brasil and ABCDE agree: teams should hire all CBLOL players as full time employees. **The Esports Observer**, 2017. Disponível em: <https://archive.esportsobserver.com/riot-games-brasil-abcde-agree-teams-hire-cblol-players-fulltime-employees/>

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, UFMS. Campo Grande, 2014. Disponível em: <https://silo.tips/download/a-evoluao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1>

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, N. 3, Juiz de Fora, 2007. pg. 2. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60207130/Artigo_-_Um_estudo_sobre_20190_805_-80467-mtavau-libre.pdf?1565004547=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUM_ESTUDO_SOBRE_A_HISTORIA_DOS_JOGOS_ELE.pdf&Expires=1697499620&Signature=PN0M-

TElySMo3iJHr8m0Au7pGh8gwrbrxRLAo64PEK5K4-
 4Asz6qpicJXcVxWu0TCK10EVoafOK1lj22ZDbmh7xfD3iKzgKwqvnxeLws1hPtfvwwGn41
 qGYbU1zLqacEd5~uXw6Uad91VUZWkmZwTNchnRxnxlklwt2NSXFEYHKbWALSzTE2l
 pCb0N9d3gWSPn4KIK6jmkGDGNtgMIIsioHMYmljynkhLMjOIVFSboeWmHcKJmUd~FZ
 q205lOT9QSDtQuWUy86LOkQxP2o1lsTIwFcjq82L-Js~Xz6-
 xxR0nivJ9LAA0vx6Jqqiq1rsOFOKOsMz~m7TvUXZaOYOUMZw__&Key-Pair-
 Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

BIAZZI, Leonardo. MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. **e-Sportv**, 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>

BIASE, Leonardo de *et al.* **Carta do ecossistema brasileiro de E-Sports à excelentíssima Senadora Leila Barros.** 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>

BOSCH, Jef Von Den. Angel Munoz, fundador da CPL, fala sobre o passado e o presente (parte 1) - Um olhar interno sobre a CPL (Tradução nossa. Título original: *CPL's founder Angel Munoz talks past & present (part 1) – An Inside look at the CPL*). **Esports.com**, 2021. Disponível em: <https://www.esports.com/en/cpls-founder-angel-munoz-talks-past-present-part-1-an-inside-look-at-the-cpl-203673>

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941.** Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Câmara dos Deputados, 1941. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. Aprova a consolidação das leis do trabalho.** Brasília, DF: Presidência da República, 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.html.

BRASIL. **Decreto-lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023.** Institui a Lei Geral do Esporte. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/37151189/publicacao/37161122>.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 80.228, de 25 de agosto de 1977.** Regulamenta a Lei nº 6.251, de 8 de outubro de 1975, que institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. 1977. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d80228.htm#:~:text=Regulamenta%20a%20Lei%20n%C2%BA%206.251,desportos%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%A2ncias.&text=Art.,pelo%20Conselho%20Nacional%20de%20Desportos.

BRASIL. **Emenda nº 02- CE Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.** Senado Federal, 2019. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7961253&ts=1674178195518&disposition=inline&ts=1674178195518&_gl=1*133j2ng*_ga*NjI1MzY4MDQ2LjE2OTc1ODUzMjA.*_ga_CW3ZH25XMK*MTcwMTIxMTE0Ny4zLjAuMTcwMTIxMTE0Ny4wLjAuMA..

BRASIL. **Lei nº 8.672, de 06 de julho de 1993.** Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1993. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18672.htm

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm.

BRASIL. **Lei nº 10.406 de 10 de Janeiro de 2002.** Institui o Código Civil. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm

BRASIL. **Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023.** Institui a Lei Geral do Esporte. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm

BRASIL. **Projeto de Lei nº 205, de 2023.** Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.** Senado Federal, 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>

BRASIL. **Projeto de Lei nº 1.825, de 2022 (Substitutivo da Câmara dos Deputados ao Projeto de Lei do Senado nº 68, de 2017).** Senado Federal, 2022. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/156611>

BRASIL. **Projeto de Lei nº 7747/2017 (Apensado ao PL 3450/2015).** Câmara dos Deputados, 2017. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>

BRAZIL Esports, results and statistics. **Esports Earnings**, 2023. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/countries/br>

CALVO, Adriana. **Manual de direito do trabalho**. 5a ed. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt->

[BR&lr=&id=s5PODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=manual+de+direito+do+trabalho&ots=QeuRixTugO&sig=GOLnqE0nFu25zMcdwNysn_I0W6Q#v=onepage&q=manual%20de%20direito%20do%20trabalho&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=s5PODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=manual+de+direito+do+trabalho&ots=QeuRixTugO&sig=GOLnqE0nFu25zMcdwNysn_I0W6Q#v=onepage&q=manual%20de%20direito%20do%20trabalho&f=false)

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-sport: os riscos nos contratos de cyber-atleta**. 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=http:dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalharcom-e-sports-no-brasil>

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **O Direito de Arena e o Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos**. 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/HelioTadeuBrognaCoel/direito-de-arena-e-direito-de-imagem-nos-esportes-eletrnicos>

COELHO, Vinicius Nazario. **A regulagem de contratos de jogos eletrônicos em um contexto de ausência da legislação específica**. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, MG, 2021. Disponível em: <https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/3039>.

COSTA, Nelson de Oliveira Santos. **Atleta Profissional. Direito desportivo: temas selecionados**. Organizadores: Jaime Barreiros Neto e Milton Jordão. Faculdade Baiana de Direito. Bahia, 2010. Disponível em: http://srv24.teste.website/~faculd27/wp-content/uploads/2020/06/Direito-Desportivo_compressed.pdf

COUNTER Strike no esporte eletrônico. **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_no_esporte_eletr%C3%B4nico

CRUZ, Erick de Oliveira. **As garantias trabalhistas dos atletas de e-sports**. Repositório Universitário da Anima - RUNA. Feira de Santana, 2023. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/36612/1/TCC%20II%20-%20ERICK%20%281%29.pdf>

DAL, Yong Jin. **Historiografia dos E-sports Sul-coreanos: Perspectivas sobre os Espectadores (Tradução nossa. Título original: *Historiography of Korean Esports:***

Perspectives on Spectatorship). *Jornal Internacional de Comunicação*, vol. 4, Universidade do Sul da Califórnia. Los Angeles, 2020. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/13795>.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 18a . ed. LTr, 2019. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7647044/mod_resource/content/1/Curso%20de%20Direito%20do%20Trabalho%20-%20Mauricio%20Godinho%20Delgado%2C%202019.pdf

DORNELES, Leandro do Amaral Dorneles de. SIQUEIRA, Rodrigo Espíuca dos Anjos. **A natureza jurídica da relação de emprego à luz da reforma trabalhista no Brasil**. *Direito do trabalho e meio ambiente do trabalho II - CONPEDI, UPG E PPGDP*. Goiânia, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/201335/001105800.pdf?sequence=1>

FAGUNDES, Maria Zanatta. **Cláusula moral e o contrato de patrocínio esportivo**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Direito - Centro Universitário FADERGS. Porto Alegre, 2022. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/8cc49a35-aca4-4294-9c60-d0c2ee26d88e>

FIFA, visualização e estatísticas. **Esports Charts**, 2023. Disponível em: <https://escharts.com/pt/games/fifa>

GONÇALVES, Fernando de Almeida. **O perfil histórico dos videogames**. Monografia, Curso de Processamento de Dados da Faculdade de Tecnologia de Americana. Americana, 2010. pg. 17. Disponível em: http://ric-cps.eastus2.cloudapp.azure.com/bitstream/123456789/1681/1/20102S_GONCALVESFernandodeAlmeida_TCCPD1087.pdf

HENNINGSON, Joakim. A história do Counter Strike (Tradução nossa. Título original: The story of Counter Strike). **RedBull**, 2020. Disponível em: <https://www.redbull.com/en/history-of-counterstrike>

HOPE, Alex. **A evolução da indústria de entretenimento dos esportes eletrônicos e sua popularidade**. (Tradução nossa. Título original: *The evolution of the electronic sports entertainment industry and its popularity*). *Computers for everyone*, 1ª edição. Derby, 2014. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=53095e66d18a6eba6c89e5>

0f3378fb9155fa266c#page=88

ITAPETINGA. Vara do Trabalho de Itapetinga do Tribunal Regional do Trabalho da 15a Região. **Ação Trabalhista, Rito Sumaríssimo, 0010737-28.2022.5.15.0041**. Autor: Bianca Vitória Andrade Santos. Réu: Cruzeiro Esporte Clube - Sociedade Anônima do Futebol e outro. Itapetinga, 30 de março de 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trt-15/1816753852/inteiro-teor-1816753853>

KARHULAHTI, Veli-Matti. **Reconsiderando o Esport: Economia e Propriedade Executiva (Tradução livre. Título original: Reconsidering Esport: *Economics and Executive Ownership*)**. Jornal da Universidade Josef Pilsudski de Educação Física, vol.. 74-I. Varsóvia, 2017. Disponível em: <https://sciendo.com/article/10.1515/pcssr-2017-0010?tab=recent-articles>

KUKSHINOV A. et. al. **World Cyber Games**. Universidade Nacional Técnica de Belarus. Minsk. Disponível em: <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/33619/World%20Cyber%20Games.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

LEAGUE of Legends. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#cite_note-126

LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de Direito do Trabalho**. 9a ed. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=bdRiDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=teoria+geral+do+direito+do+trabalho+pdf&ots=Bwyv9NMTU3&sig=Y2s2O3ji88Hy9C5CqQRP1cImbqg#v=onepage&q&f=false>

MACHADO, Lucas Lopes, et al. **A indústria dos esportes eletrônicos e sua representatividade no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso - Engenharia de Produção. Universidade Mackenzie. Higienópolis, 2020. Disponível em: <https://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/bde6d1d9-f52c-474a-981d-6753f7d05e19/content>

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Tese de Mestrado em Direito - Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://portaladm.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>

NESTERIUK, Sérgio. **Breves considerações acerca do videogame**. INTERCOM, 27, 2004, Anais, Porto Alegre. PUC-SP / UAM, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/99234952617606340185092572060146811125.pdf>

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

OS TORNEIOS de eSports com as maiores premiações em dinheiro. **GZH Esportes**, 2023. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2023/02/os-torneios-de-esports-com-as-maiores-premiacoes-em-dinheiro-cldm1cr4k0080014smigbuhd9.html>

PACETE, Luiz Gustavo. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports. **Forbes**, 10 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-esports/#:~:text=dentro%20do%20cen%C3%A1rio,-,A%20defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20faixa%20salarial%20varia%20de%20acordo%20com%20cada,mil%20a%20R%24%2012%20mil.>

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social) Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. Brasília, 2014. pg. 10-12. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf

PEREIRA, Wesley. Majors de CS:GO: com Rio no top-5, veja audiências dos mundiais. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/especial/2023/06/03/c-majors-de-csgo-com-rio-no-top-5-veja-audiencias-dos-mundiais.ghtml>

PEREIRA, Wesley. Valorant Champions 2023 tem 3ª maior audiência; veja números. **Globo Esporte**, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2023/08/28/c-valorant-champions-2023-tem-3a-maior-audiencia-veja-numeros.ghtml>

PIMENTEL, Écliton dos Santos. **O conceito de esporte no interior da legislação esportiva brasileira: de 1941 até 1998**. Pós-Graduação em Educação Física - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2007. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4018729.pdf>

POZZEBON, Eliane et. al. **Perfil dos jogadores brasileiros de MMO - Massively Multiplayer Online Game**. SBC – Proceedings of SBGames 2014 | ISSN: 2179-2259. XIII SBGames. Porto Alegre, 2014. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogad

ores%20brasileiros.pdf

PRÁ, Matheus Dal. Campeonatos de LoL – Os melhores campeonatos de League of Legends. **Esports.net**, 2022. Disponível em: <https://www.esports.net/br/guias/campeonatos-de-lol/>

Primeira etapa do CBLOL 2023 alcança segunda maior audiência da história no país - e-Sports. **Máquina do Esporte**. 20 de abril de 2023. Disponível em:

QUAIS países têm mais pro players? **Betway insider**, 2023. Disponível em: <https://blog.betway.com/pt/esports-pt/quais-paises-tem-mais-pro-players/>

RIO DE JANEIRO. 60a Vara do Trabalho do Rio de Janeiro do Tribunal Regional do Trabalho da 1a Região. **Ação Trabalhista, Rito Sumaríssimo, 0101101-81.2019.5.01.0060**. Reclamante: Gustavo Ferreira Rosa Cruz. Reclamado: Clube de Regatas do Flamengo. Rio de Janeiro, 21 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trt-1/1235582848/inteiro-teor-1235582858>

SARAIVA, Pedro André Cardoso - **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Lisboa: ISCTE, 2013. Dissertação de mestrado. Disponível em [www:<http://hdl.handle.net/10071/7784>](http://hdl.handle.net/10071/7784)

SILVEIRA, Douglas Cardoso. PASOLD, Andrea Maria Limongi. **O crescimento dos esportes e os cuidados que as organizações (times) devem ter nas relações de trabalho com cyber atletas no âmbito das gaming houses e gaming offices**. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 12a Região. v. 25, n. 34. p. 1-352, 2022. https://portal.trt12.jus.br/sites/default/files/2023-02/Revista_TRT-SC_ed34_2022_pdf.pdf

TARGINO, Vitor. eSports e a nova Lei Geral do Esporte. **Lei em Campo**, 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/>

VARGAS, Angelo *et al.* **Direito e legislação desportiva: uma abordagem no universo dos profissionais de educação física**. CONFEF, 2017. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/comunicacao/publicacoes/arquivos/Livro-Direito-Legislacao-Desportiva.pdf>

VERONEZ, Luiz Fernando Camargo. **Quando o Estado joga a favor do privado: as políticas de esporte após a Constituição de 1988**. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

Disponível em: <https://cev.org.br/biblioteca/quando-o-estado-joga-favor-privado-as-politicas-esporte-apos-constituicao-1988-1/>

ZAMBON, Pedro e FILHO, Márcio. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. **Carta Capital**, 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>