

UNILEÃO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

WEBERT MEDEIRO DO NASCIMENTO

**OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE
E-SPORTS NO BRASIL COM FOCO NO *LEAGUE OF LEGENDS*: Revisão de literatura**

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2024

WEBERT MEDEIRO DO NASCIMENTO

**OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE
E-SPORTS NO BRASIL COM FOCO NO *LEAGUE OF LEGENDS*: Revisão de literatura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Graduação em
Direito do Centro Universitário Doutor Leão
Sampaio, em cumprimento às exigências para
a obtenção do grau de Bacharel.

Orientador: Esp. Rawlyson Maciel Mendes

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2024

WEBERT MEDEIRO DO NASCIMENTO

**OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE
E-SPORTS NO BRASIL COM FOCO NO *LEAGUE OF LEGENDS*: Revisão de literatura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Graduação em
Direito do Centro Universitário Doutor Leão
Sampaio, em cumprimento às exigências para
a obtenção do grau de Bacharel.

Orientador: Esp. Rawlyson Maciel Mendes

Data da Apresentação 06/12/2024

BANCA EXAMINADORA

Orientador: ESP. RAWLYSON MACIEL MENDES/ UNILEÃO

Membro: ESP. EVERTON DE ALMEIDA DE BRITO/UNILEÃO

Membro: PROF. BETHSAIDA DE SÁ BARRETO/URCA

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2024

OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE *E-SPORTS* NO BRASIL COM FOCO NO LEAGUE OF LEGENDS: Revisão de literatura

Webert Medeiro do Nascimento¹
Rawlyson Maciel Mendes²

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de pesquisa as dificuldades relacionadas à regulamentação dos e-sports no Brasil, sendo guiado pela questão central: quais aspectos evidenciam a necessidade de regulamentação desse cenário? O objetivo geral é compreender os fatores que envolvem a regulamentação dos *Cyber* atletas no contexto brasileiro. Como objetivos específicos, busca-se analisar os conceitos culturais, sociais e jurídicos de atividades esportivas e da profissão de atleta; investigar a possibilidade de vínculo trabalhista entre jogadores de e-sports e organizações; e examinar a demanda por uma legislação protetiva voltada a esse setor. Para alcançar tais objetivos, adotou-se a metodologia com abordagem qualitativa, com utilização de fontes documentais e a técnica de análise documental. Os resultados obtidos indicam que os e-sports possuem características que os qualificam como esporte e profissão, tornando necessária a criação de um arcabouço regulatório próprio para coibir práticas ilícitas e garantir a proteção do setor.

Palavras-chave: *cyber* atleta; *e-sports*; direitos trabalhistas; pejetização; regulamentação.

1 INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos têm se consolidado como um fenômeno global, com significativa repercussão no Brasil, onde jogos como *League of Legends* atraem uma crescente audiência e participam ativamente de um mercado em ascensão. A modalidade, marcada por competições que exigem habilidades estratégicas, cognitivas e motoras, vem se afirmando como uma indústria não apenas voltada para o entretenimento, mas como um campo econômico de grande relevância. A conjuntura atual dos *e-Sports* no Brasil revela uma contradição entre o crescimento exponencial da atividade e a ausência de uma regulamentação específica que atenda às peculiaridades dessa nova profissão, sobretudo no que se refere à condição dos jogadores, frequentemente identificados como "*cyber* atletas".

¹ Discente do curso de Direito da UNILEÃO. Email: webertm.n@gmail.com

² Docente do curso de Direito da UNILEÃO. Email: rawlyson@leaosampaio.edu.br, mestrando em Direitos Fundamentais pela UNOESC

No entanto, o processo de profissionalização desses jogadores no Brasil ainda enfrenta desafios significativos. A inexistência de um marco regulatório que defina claramente a profissão de atleta de *e-Sports* e as relações trabalhistas desse segmento resulta em condições precárias de trabalho, com a prática recorrente da "pejotização" e a ausência de garantias trabalhistas formais. A regulamentação da profissão de *cyber* atleta é, portanto, um problema que requer urgência, pois implica diretamente nas condições de trabalho e nos direitos dos jogadores, impactando sua segurança jurídica e sua inserção no mercado competitivo global. o que gera para este trabalho a seguinte problemática: quais aspectos evidenciam a necessidade de regulamentação desse cenário?

Este estudo tem como propósito explorar os desafios relacionados à regulamentação dos e-sports no contexto brasileiro. Entre os objetivos específicos, destacam-se: analisar os conceitos culturais, sociais e jurídicos que envolvem as atividades esportivas e a profissão de atleta; investigar a viabilidade de vínculos trabalhistas para jogadores de esportes eletrônicos; e examinar a necessidade de uma legislação que proteja e regule o setor de e-sports.

Para alcançar este objetivo, foi utilizado as fontes documentais, dentre elas, escritos, icnográficos, como também fontes cinematográficas e relatos presentes do mundo dos games. Devido ao conteúdo relativamente recente desse cenário, além do pouco conteúdo disponível jurídico-acadêmico, optou-se por uma abordagem qualitativa, realizando todo o processo de investigação em análises documentais.

O presente estudo se justifica pela necessidade de compreender as dificuldades que os jogadores de *e-Sports* enfrentam no Brasil para obter o reconhecimento profissional adequado, tanto no âmbito jurídico quanto social. Em um contexto de crescimento vertiginoso da indústria de games e de *e-Sports*, é imperativo que se estabeleçam diretrizes legais e políticas públicas capazes de assegurar os direitos dos atletas e fortalecer o setor, tornando-o mais seguro e sustentável. Além disso, compreender esses desafios é fundamental para fomentar a construção de um modelo de regulamentação que proteja os direitos dos trabalhadores e favoreça o desenvolvimento do país.

O trabalho aborda inicialmente um histórico dos *e-Sports* e apresenta sua importância social, cultural e econômica, logo após é apresentado os desafios da profissionalização desses jogadores, explorando tanto questões jurídicas quanto trabalhistas, depois disso é apresentada uma breve comparação com modelos internacionais e por fim as considerações finais oferecem uma reflexão sobre as possíveis soluções para os desafios da profissionalização, com ênfase na necessidade de uma regulamentação específica para os *e-Sports* no Brasil.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 METODOLOGIA

Este trabalho adota uma abordagem de revisão de literatura na modalidade qualitativa, por meio do método dedutivo, sendo uma pesquisa de natureza básica, exploratória, sendo conduzida no período de agosto a novembro de 2024. A seleção de informações para esta revisão foi realizada utilizando-se diversas fontes, incluindo repositórios institucionais de universidades nacionais, revistas científicas eletrônicas, plataformas de pesquisa como Google acadêmico e SciELO com foco em pesquisas relacionadas aos *e-Sports* e os desafios no processo de profissionalização dos jogadores no Brasil, buscando pontos de conexão com o jogo *League of Legends*. (CRESWELL, 2010; MONTEIRO, 2009).

Como método de pesquisa foram utilizadas palavras-chave, dentre elas “*e-Sports*”, “profissionalização”, “Brasil”, “*League of legends*”, “jogadores”, “mercado profissional”, “esportes eletrônicos” e “direitos trabalhistas”. A utilização dessas palavras-chave, combinadas com operadores booleanos *AND* e *OR* nos motores de busca, proporcionou a obtenção dos materiais relevantes. (CRESWELL, 2010; MONTEIRO, 2009).

Foram consultados artigos científicos, livros, monografias, dissertações, teses, leis e projetos de leis. Não houve restrição de idioma ou ano de publicação dos materiais selecionados, como critério de inclusão foi realizada inicialmente a leitura do título e resumo para verificar relevância à pesquisa, no caso das leis e projetos de leis, houve inclusão apenas as de âmbito nacional, foram vistos aspectos que estivessem voltados direta ou indiretamente aos *e-Sports* e o contexto da profissionalização dos jogadores envolvidos no meio, interligando suas relações com o *League of Legends*.

2.2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.2.1 histórico e panorama dos e-sports

Os esportes eletrônicos, ou *e-Sports*, representam uma evolução significativa dentro do universo dos jogos eletrônicos, transcendendo o caráter de mero entretenimento para se tornarem uma modalidade competitiva amplamente reconhecida. Seu desenvolvimento

acompanha o avanço da tecnologia e reflete as mudanças culturais e sociais de diferentes épocas (Campedelli; Carvalho, 2018).

A origem dos *e-Sports* remonta à década de 1970, quando os videogames começaram a ganhar popularidade e os primeiros torneios foram organizados, ainda que em pequena escala. Um dos eventos pioneiros foi o *Space Invaders Championship*, realizado em 1980 pela Atari, que atraiu cerca de 10 mil participantes nos Estados Unidos (Nunes, 2021). Esse marco não apenas revelou o potencial competitivo dos jogos eletrônicos, mas também abriu caminho para que eles fossem reconhecidos como uma atividade cultural e social relevante.

Figura 1: *National Space Invaders Championship* de 1980.



Fonte: Lima; Tartarotti; Santos, (2022).

Nos anos 1990, o cenário competitivo ganhou força com o avanço da tecnologia, especialmente o surgimento de redes locais (*Local Area Networks* - LANs), que permitiam competições mais acessíveis e organizadas. Jogos como *Doom* e *Quake* estabeleceram as bases para os torneios modernos, criando uma comunidade de jogadores dedicada ao aprimoramento de habilidades estratégicas e mecânicas (Saraiva, 2013).

A consolidação dos *e-Sports* ocorreu nos anos 2000 e de acordo com (Besombes *et al.*, 2024) o surgimento de jogos que elevaram o padrão de competição a níveis profissionais. *Starcraft*, da *Blizzard Entertainment*, destacou-se como um dos primeiros títulos a formar ligas estruturadas, especialmente na Coreia do Sul, onde os jogadores passaram a ser tratados

como verdadeiros atletas, com transmissões televisivas e patrocínios de grandes marcas. Já *Counter-Strike*, lançado em 1999, foi responsável por popularizar os *e-Sports* no Ocidente, com campeonatos que reuniam times de diferentes países e premiava vencedores com valores significativos.

Apesar da rápida evolução dos esportes eletrônicos nessa época, o Brasil permanecia um passo atrás nos quesitos de visibilidade e competitividade, pois como foi citado no início do segundo parágrafo, os *e-Sports* e o cenário competitivo evoluíram juntamente do avanço tecnológico com a implementação de novos protocolos de rede e *hardware* mais potentes capazes de maior poder de processamento, viabilizando tanto a evolução da comunicação em geral, quanto o desenvolvimento dos jogos de forma competitiva. Entretanto essa tecnologia chegava ao Brasil a um custo muito alto, inviabilizando a aquisição em massa desses novos equipamentos, apenas empresas desenvolvidas chegavam a ter acesso a esse tipo de equipamento, onde era utilizada para outros fins, tardando assim o desenvolvimento dessas práticas em solo brasileiro.

Os Estados Unidos sempre foram vistos como o grande centro da cultura dos *e-Sports* no Ocidente. Mas, quando nos referimos a uma escala global, a Coreia do Sul se destaca e é frequentemente chamada de "Meca" dos *e-Sports* (Jonasson e Thiborg, 2010; Wagner, 2006; Taylor, 2012). Nos anos 1990, o governo sul-coreano investiu fortemente no mercado de telecomunicações, o que resultou em uma expansão gigantesca da internet de banda larga no país. Com isso, surgiu a necessidade de ocupar essa infraestrutura com conteúdos relevantes (Taylor, 2012).

Enquanto no Ocidente os *e-sports* ainda davam seus primeiros passos, a Coreia do Sul apostou forte nos jogos online. Diferente dos norte-americanos, que preferiam jogos de tiro em *First-Person Shooter* (FPS), os coreanos se voltaram para os jogos de *Real-Time Strategy* (RTS), como *Warcraft*³ (1994) e *Starcraft*⁴ (1998), que têm um perfil mais individual (Wagner, 2006). Esse conjunto de fatores criou uma cultura única no país, onde jogadores passaram a ser tratados como verdadeiras celebridades, com fãs tão dedicados quanto os de atletas de esportes tradicionais.

Por volta de 2005, com a gradativa democratização do acesso às referidas tecnologias junto à coletividade, verificou-se, no Brasil, a incorporação de uma cultura de jogos eletrônicos fortemente influenciada pelos padrões norte-americanos. Tal influência se manifestou na predominância da preferência pelos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), em

³ Jogo criado pela Blizzard Entertainment e lançado no ano de 2004.

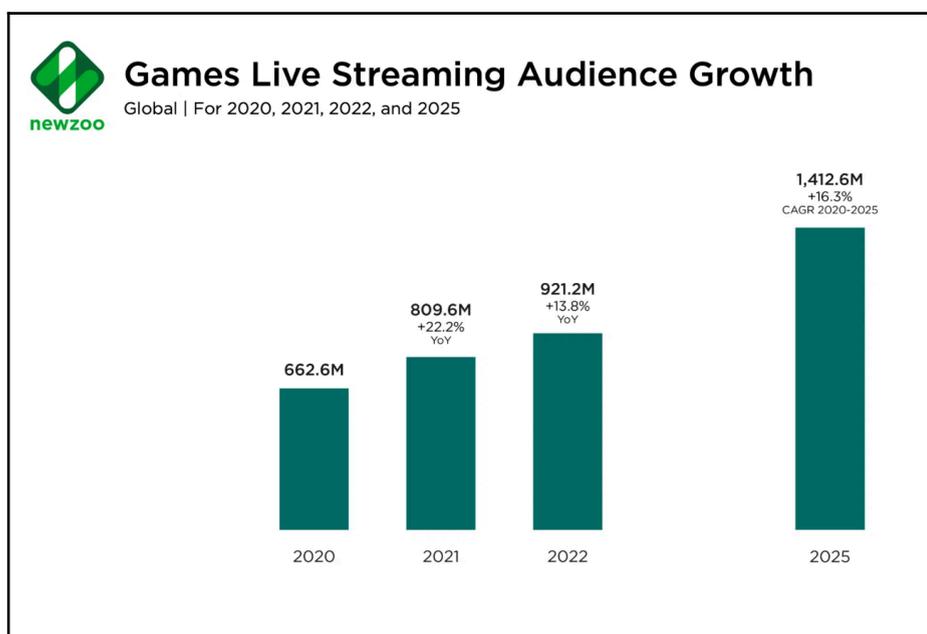
⁴ Jogo criado pela Blizzard Entertainment com primeira versão lançada em 1998

detrimento de gêneros como estratégia em tempo real (RTS) ou *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Ressalte-se que os jogos MOBA, por sua natureza, exigem a formação de equipes, caracterizando-se pela interdependência funcional entre os jogadores, cuja sinergia é indispensável para a consecução do êxito competitivo.

2.2.2 o mercado de e-sports

De acordo com a Newzoo (2021) a audiência global de transmissão ao vivo de jogos eletrônicos chegará a 728,8 milhões até o final de 2021 , um aumento de +10% em relação ao número de audiência de 2020.

Gráfico 1: Crescimento da audiência dos jogos em transmissão ao vivo.



Fonte: Newzoo, 2021.

Observando o gráfico, é notório o tamanho do público que acompanha transmissões de jogos eletrônicos online, com isso, abriu-se uma janela de oportunidade de marketing direcionado por parte de grandes empresas como Intel, IBM⁵, AMD⁶, NVIDIA⁷, MasterCard⁸, dentre outras que enxergaram uma concentração de seu principal público alvo de vendas. Logo, nos eventos presenciais e nas transmissões dos campeonatos, locais, regionais e mundiais, essas empresas patrocinam as organizadoras dos eventos para exibirem sua propaganda focada diretamente a esse público.

⁵ International Business Machines Corporation

⁶ Advanced Micro Devices, Inc.

⁷ Nvidia Corporation

⁸ Mastercard Inc.

Para este mercado, de acordo com Bueno (2006), existe um conceito de merchandising que é associar um produto a uma experiência ou comunidade, criando uma conexão emocional com o público, o que leva a maior engajamento e, conseqüentemente, a aumento de receita. Nos jogos eletrônicos geralmente os jogadores tanto profissionais como amadores escolhem personagens para lhe representarem nas partidas online, gerando um certo apego emocional a esses personagens, isso ajuda a fomentar a venda de acessórios físicos como camisas, mochilas e bonés personalizados.

Figura 2: Final do mundial de *League of Legends* 2022 em São Francisco - Califórnia.



Fonte: Isabela Ferreira (2022).

Na figura 2 é possível ver pessoas assistindo a final do campeonato mundial de *League of Legends* em uma arena situada na Califórnia vestindo roupas e acessórios representando seus times e personagens favoritos. Cada jogo possui sua comunidade que às vezes não se exclui, por exemplo: jogadores participantes da comunidade (A) podem também participar da comunidade (B) podendo adquirir produtos de ambos os jogos, fomentando ainda mais esse mercado.

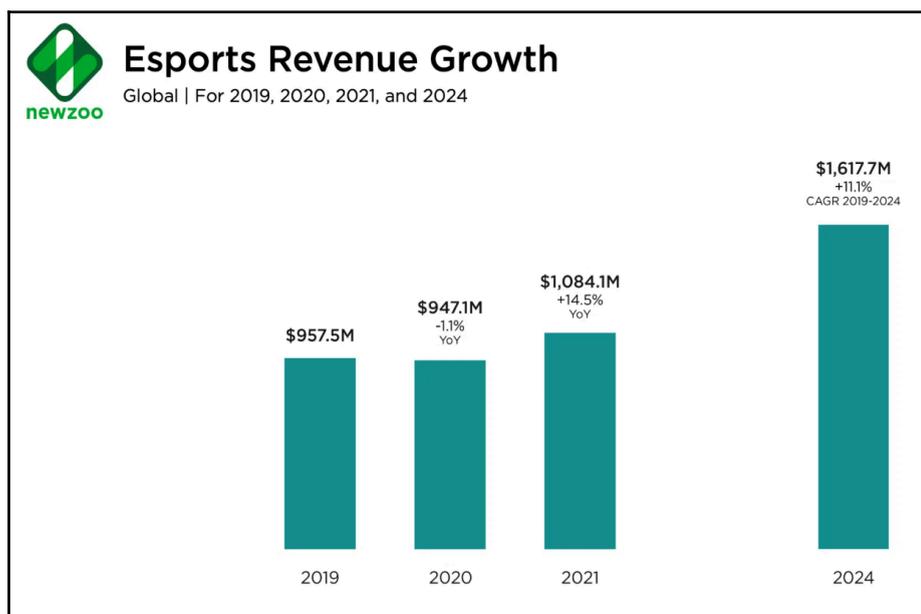
A maior parte do público que assiste os jogos competitivos e acompanham seus times favoritos, o fazem majoritariamente de forma online, semelhante ao futebol que apenas uma parcela dos torcedores se deslocam ao estádio para acompanhar seus times em uma partida emocionante, no *e-Sport* não é diferente, quando acontecem eventos presenciais, as organizadoras preparam um espaço físico, vendem ingressos e disponibilizam essa experiência diferenciada de acompanhar seus times presencialmente, esses eventos geram renda para as produtoras e aumentam ainda mais o engajamento das suas respectivas comunidades.

Os mesmos fãs trazem também uma grande busca por recompensas dentro do jogo, os chamados "cosméticos", referem-se a itens virtuais que alteram a aparência do jogo ou dos personagens, mas não afetam diretamente a jogabilidade ou o desempenho. Esses itens incluem *skins* (aparências para personagens ou armas), roupas personalizadas, emotes, animações e outros itens visuais. A principal característica dos cosméticos é que, embora proporcionem uma experiência visualmente mais rica ou personalizada, não conferem vantagens competitivas, garantindo que todos os jogadores tenham o mesmo nível de habilidade ou oportunidade de vitória independentemente de seus investimentos em cosméticos.

A venda de cosméticos é uma das principais fontes de receita para muitos jogos online, especialmente os gratuitos (*free-to-play*). Esses itens são frequentemente vendidos através de microtransações ou em pacotes dentro do jogo. Um exemplo clássico de jogos que utilizam cosméticos como principal fonte de receita são *League of Legends*, *Fortnite* e *Counter-Strike: Global Offensive*, que oferecem uma vasta gama de cosméticos, desde skins de personagens até armas e emotes personalizados.

Esses cosméticos são populares entre os jogadores por permitirem a personalização de suas experiências de jogo, refletindo seus gostos pessoais e até status dentro da comunidade de jogadores. Além disso, as edições limitadas ou itens exclusivos muitas vezes criam um senso de urgência, incentivando compras impulsivas ou a participação em eventos especiais para desbloquear cosméticos raros.

Gráfico 2: Crescimento da receita de eSports



Fonte: Newzoo, 2021.

Analisando o gráfico 2, é possível ver o crescimento relacionado às receitas geradas pelos esportes eletrônicos exclusivamente com eventos e premiações oficiais, infelizmente não foi possível encontrar dados especificamente do mercado brasileiro, porém, no cenário global, é possível perceber o crescimento progressivo dessas receitas, refletindo a crescente participação e engajamento dessas comunidades de jovens.

2.2.3 *league of legends*

O jogo eletrônico *League of Legends* foi desenvolvido em 2009 pela produtora *Riot Games*, consolidando-se como um dos jogos de computador mais populares e amplamente reconhecidos na contemporaneidade. De acordo com estimativas, no ano de 2014, a plataforma alcançou a expressiva marca de 67 milhões de jogadores ativos mensalmente, com uma média diária de 27 milhões de conexões aos servidores do jogo (Gray, 2018).

Esses números, já consideráveis, foram superados ao longo do tempo, à medida que o *League of Legends* se tornou um dos esportes eletrônicos de maior relevância no cenário global dos *e-Sports*. Dados indicam que o jogo alcança uma receita anual superior a 1 bilhão de dólares (Li, 2016), além de reter mais de 1 bilhão de horas jogadas anualmente. Este volume é significativamente superior ao segundo colocado da lista, *World of Warcraft*, que registra aproximadamente 600 milhões de horas jogadas (Bell, 2017).

Convém destacar que *League of Legends* adota o modelo de negócio denominado *free-to-play*, ou seja, o acesso ao jogo é disponibilizado gratuitamente aos usuários. Todavia, isso não implica na ausência de retorno financeiro para a desenvolvedora, *Riot Games*. A lucratividade desse tipo de jogo decorre, primordialmente, de fontes alternativas de receita, como a inclusão de anúncios publicitários e a comercialização de itens virtuais, moedas e *skins*, que alteram a aparência dos personagens no jogo.

A adoção desse modelo inovador, ao oferecer o produto de forma gratuita, ainda suscita receios em diversas empresas do setor de entretenimento eletrônico, uma vez que desafia os paradigmas tradicionais de monetização. Nesse contexto, Fahey e Lovell (2012, p. 4) afirmam que:

Ao invés de lamentar o fato de que o velho modelo de cobrar as pessoas para acessar o conteúdo está em declínio, pioneiros do *free-to-play* veem os aspectos positivos da nossa nova situação. [...] Uma década atrás, se 90% do seu público estivesse jogando o seu jogo de graça, isso significava que você tinha um problema com a pirataria; hoje, isso significa que você tem uma taxa de conversão de 10%, o que é realmente muito bom. Como se isso não fosse estranho o bastante, mesmo aqueles 10% que

estão pagando para jogar, estão pagando por moedas e itens relativamente simples no jogo, enquanto tudo realmente incrível que você criou - seu mundo, seu jogo, sua arte – estão servindo a absolutamente qualquer um de graça. É uma inversão completa de como os criadores de jogos sempre tiveram que pensar.

Isso reflete a convicção do autor na viabilidade do modelo de negócios baseado em jogos *free-to-play*, nos quais o usuário pode desfrutar da experiência completa do jogo, do início ao fim, sem qualquer custo financeiro obrigatório. *League of Legends* exemplifica perfeitamente esse modelo, pois não exige pagamento para acesso, continuidade de uso ou progressão dentro do jogo. Além disso, a escolha de não investir dinheiro real não acarreta prejuízos ao desempenho ou à experiência do jogador, diferentemente dos jogos considerados *pay-to-win* onde quem investe mais dinheiro consegue mais benefícios dentro do jogo, já no *League of Legends* isso não acontece, pois o único e real fator que impacta na progressão do jogador é sua jogabilidade. Certamente, essa abordagem contribuiu significativamente para o crescimento exponencial e o sucesso do jogo no universo dos *e-Sports*.

2.2.4 os desafios no processo de profissionalização dos cyber atletas

Grandes são os desafios encontrados para a profissionalização de um ofício que “não existe” uma vez que o Brasil não traz a profissão de “atleta de *e-Sports*” ou “*cyber* atletas”, que são costumeiramente contratados pelas organizações (times) na modalidade PJ. Com isso poderão em casos concretos serem regidos subsidiariamente pela CLT e/ou outras leis como a lei 9615/98 (Lei Pelé). Trazendo para profissionalização para ser considerado no Brasil como empregado, o mesmo deverá preencher alguns requisitos que foram trazidos da doutrina a partir do Art. 3º da Consolidação das Leis Trabalhistas. Vejamos:

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 (BRASIL, 1943).

Martinez (2019) afirma que uma relação jurídica de trabalho envolve quatro elementos essenciais: sujeito ativo, sujeito passivo, vínculo de atributividade e objeto ou prestação. No contexto da relação entre patrão e empregado, esses elementos são detalhados pelo artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), que especifica cinco características fundamentais: pessoa física, personalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade.

Essas características são interdependentes e, sem elas, a relação de emprego ficaria descaracterizada (Leite, 2022).

O primeiro elemento, pessoa física, refere-se ao fato de que o trabalho, em sua essência, deve ser prestado por uma pessoa natural. Como explica Delgado (2019), "falar em trabalho" sempre remonta à atividade realizada por uma pessoa física. No caso dos *cyber* atletas, esses profissionais são contratados como pessoas físicas para integrar a parte empregada da relação de trabalho. No entanto, muitas vezes, vê-se a utilização da figura jurídica de pessoa jurídica para encobrir a prestação de serviços por uma pessoa física, prática conhecida como ****pejotização****, conforme o artigo 9º da CLT (Delgado, 2019).

A pessoalidade é a característica que exige que o serviço seja prestado exclusivamente pelo empregado, ou seja, ele não pode ser substituído por outra pessoa sem o consentimento do empregador. O exemplo claro disso é o jogador Lee Sang-hyeok sul-coreano mais conhecido como "Faker", o maior jogador de *League of Legends* do Mundo, a SKT T1 seu atual clube não o contratou para que outro jogador fizesse a sua função dentro de jogo. Da mesma forma, o *cyber* atleta é contratado por suas habilidades específicas em determinado jogo e não pode delegar sua função a outra pessoa (Peres; Rosário, 2020).

A não eventualidade, ou habitualidade, implica que o trabalho seja realizado de forma contínua e regular. O serviço não pode ser ocasional ou esporádico. Nos contratos dos *cyber* atletas, isso é evidenciado pelas cláusulas que determinam a permanência em *gaming houses* durante a semana, com horários estabelecidos para treinos e atividades (Foggiatto, 2017).

A subordinação se refere à limitação da autonomia do empregado, que deve realizar seu trabalho de acordo com as condições impostas pelo empregador, incluindo o tempo e o modo de execução do serviço. Nos esportes eletrônicos, isso se manifesta na necessidade de os atletas permanecerem em estruturas determinadas pelas organizações, como as *gaming houses*, e seguir regras rígidas quanto a horários de treino, tempo de dedicação e outras atividades supervisionadas pelo empregador (Coelho, 2016).

Já a onerosidade diz respeito à contraprestação ao serviço prestado, que garanta a subsistência do trabalhador por meio do pagamento. Diferentemente do que muitos podem pensar, os *cyber* atletas não são apenas jogadores que participam de uma atividade lúdica, mas profissionais remunerados que dependem de seus rendimentos para sobreviver, como ocorre com qualquer outro trabalhador (Coelho, 2016).

A prática da pejotização no cenário dos *e-Sports* ocorre, em grande parte, devido à falta de regulamentação específica para a profissão. As organizações esportivas buscam reduzir custos e flexibilizar as relações de trabalho, contratando jogadores como pessoas

jurídicas, o que elimina a necessidade de arcar com encargos trabalhistas, como FGTS, INSS e férias remuneradas. Embora essa prática seja recorrente, ela contraria os princípios estabelecidos no artigo 9º da CLT, que visa coibir tentativas de fraudar a legislação trabalhista (Delgado, 2019). Essa situação coloca os *cyber* atletas em uma posição vulnerável, pois, mesmo preenchendo todos os requisitos de uma relação empregatícia, como personalidade, subordinação e onerosidade, não possuem acesso aos direitos garantidos aos trabalhadores formais.

Os prejuízos causados pela pejetização aos jogadores de e-Sports vão além da esfera financeira. A falta de amparo legal pode deixar esses profissionais desprotegidos em caso de lesões, afastamentos médicos ou até mesmo rescisões contratuais arbitrárias. Além disso, a ausência de uma regulamentação clara dificulta a negociação coletiva, impossibilitando que os jogadores tenham representatividade em discussões sobre melhores condições de trabalho e remuneração (Martinez, 2019). Isso também compromete a sustentabilidade da carreira dos *cyber* atletas, que enfrentam alta pressão física e emocional devido à rotina intensa de treinos e competições, mas não dispõem de segurança para planejar seu futuro profissional (Coelho, 2016).

O preconceito social também contribui para a desvalorização da profissão, perpetuando a ideia de que a atividade não requer esforço, disciplina ou habilidades específicas. Essa visão equivocada ignora a complexidade dos esportes eletrônicos, que exigem competências cognitivas e estratégicas comparáveis às habilidades físicas de esportes tradicionais. Além disso, muitos jogadores enfrentam barreiras familiares e sociais, que dificultam o ingresso e a permanência na profissão (Peres; Rosário, 2020). O impacto disso vai além da esfera individual, afetando a competitividade do setor no país e limitando o crescimento da indústria de *e-Sports* como um todo.

2.2.5 aspectos sociais e culturais

No Brasil, os *e-Sports* ainda enfrentam dificuldades significativas para serem reconhecidos como uma profissão legítima (Reis; Cavichioli, 2014). Embora o setor tenha crescido exponencialmente em termos de público, receita e impacto cultural, a sociedade em geral, especialmente em esferas mais tradicionais, ainda tende a considerar os jogadores de *e-Sports* como "apenas jogadores de videogame" e não como atletas profissionais. Essa falta

de validação pode ser atribuída a fatores como a desconexão histórica entre a cultura esportiva tradicional e a cultura digital emergente dos *e-Sports* (Romão; Silva, 2019).

Em comparação com países como a Coreia do Sul, onde os *e-Sports* são amplamente reconhecidos, a situação no Brasil parece estar em um estágio inicial de aceitação (Machado; Santuchi, 2017). Na Coreia do Sul, os jogadores profissionais de *e-Sports* são tratados com o mesmo respeito e reconhecimento que atletas de esportes convencionais, com escolas especializadas, contratos formais com equipes e até incentivos governamentais para o desenvolvimento de jogadores (Romão; Silva, 2019). A experiência sul-coreana mostra como políticas públicas e a construção de uma infraestrutura profissional podem contribuir para a consolidação dos *e-Sports* como profissão, uma realidade que ainda está em processo de amadurecimento no Brasil.

Uma das discussões mais comuns em torno dos *e-Sports* refere-se à comparação com os esportes tradicionais, especialmente no que tange à percepção do esforço físico (Anastácio et al., 2022). Enquanto esportes como futebol, basquete e atletismo exigem condições físicas específicas, os *e-Sports* exigem um esforço cognitivo, estratégico e de coordenação motora aguçada. Esse debate envolve questões sobre o que constitui um "esporte". Enquanto alguns defendem que a ausência de esforço físico impede que os *e-Sports* sejam classificados como esportes tradicionais, outros argumentam que o nível de dedicação e a alta exigência mental são elementos igualmente válidos para se considerar os *e-Sports* como uma forma legítima de competição atlética (Pereira, 2014).

Pesquisas têm mostrado que os jogadores profissionais de *e-Sports*, embora não exijam resistência física no mesmo sentido dos esportes tradicionais, enfrentam desafios relacionados à saúde mental, estresse e fadiga cognitiva, que são comparáveis aos de atletas convencionais, o que reforça a legitimidade dessa modalidade como um "esporte" contemporâneo (Palar, 2021).

2.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os esportes eletrônicos apresentaram uma evolução significativa, refletindo as mudanças tecnológicas, culturais e sociais. Nesta seção, serão discutidos os resultados encontrados durante a pesquisa, com ênfase na análise do crescimento do mercado de *e-Sports* e o impacto desses fatores na profissionalização no Brasil. A discussão abordará tanto os

resultados empíricos quanto às comparações com dados de literatura existente, destacando os principais fatores que influenciam o cenário competitivo, econômico e social dos *e-Sports*.

O crescimento da audiência dos *e-Sports*, conforme mostrado no Gráfico 1, reflete uma expansão constante no interesse por transmissões ao vivo de competições, com uma previsão de audiência global de aproximadamente 1,4 bilhões até 2025. Este aumento está diretamente relacionado à maior visibilidade das transmissões *online* e à popularização de plataformas como *Twitch*⁹, *YouTube*¹⁰, e *Facebook Gaming*¹¹.

O crescimento da audiência tem atraído o interesse de grandes marcas, como Intel, IBM, AMD, e MasterCard, que agora patrocinam eventos e equipam times com tecnologias de ponta. A relação entre o aumento da audiência e o interesse das empresas por esse novo mercado é clara: a segmentação precisa de um público jovem, altamente engajado, onde justifica o investimento em marketing digital direcionado aos fãs de *e-Sports* (Newzoo, 2021). Este fenômeno é comparável ao crescimento das transmissões esportivas tradicionais, embora com um impacto significativo no modelo de negócios digital.

Confrontando com o crescimento reportado em estudos anteriores (Nunes, 2021; Taylor, 2012), verifica-se que os *e-Sports* passaram de uma atividade de nicho para uma indústria com receitas multimilionárias, o que também está refletido nos faturamentos apresentados no gráfico 2.

Visto o crescimento acentuado do público que acompanha os *e-Sports* e participam de comunidades ativamente, viu-se a necessidade de amparar esses jogadores que muitas vezes abdicam de uma vida “padrão” com estudos em faculdades para empregos mais consolidados no Brasil para seguir seus sonhos em uma carreira que ainda é nebulosa no quesito de garantias profissionais. Assim como no futebol, jogadores de *e-Sports* que participam do cenário competitivo, costumam se aposentar de suas carreiras precocemente, pelo fato desse tipo de atividade demandar tempos de resposta muito curtos e uma mecânica em jogo muito apurada, a idade é um fator negativo para manter suas performances no mais alto nível, fazendo com que os jogadores migrem do cenário competitivo para algo mais voltado ao entretenimento apenas, gerando uma incerteza por parte desses jogadores por não serem assegurados de nenhuma lei trabalhista.

De acordo com as pesquisas feitas no referido trabalho, a profissão de “*cyber atleta*” no Brasil ainda não é totalmente regulamentada, e muitos jogadores atuam como PJ, o que

⁹ Plataforma de stream disponível em <https://www.twitch.com>

¹⁰ Plataforma de vídeos e stream disponível em <https://www.youtube.com>

¹¹ Plataforma de vídeos e stream do Facebook disponível em <https://www.facebook.com/gaming/>

gera insegurança jurídica e precarização das condições de trabalho. No entanto, com a crescente popularização dos *e-Sports* citadas nos primeiros parágrafos desse tópico, percebe-se a importância da regulamentação formal dessa profissão. A pesquisa revela também que a subordinação, pessoalidade e não eventualidade são características presentes nas relações de trabalho desses jogadores, especialmente nos contratos com grandes organizações de *e-Sports*.

Este desafio da profissionalização desses *cyber* atletas é especialmente visível no Brasil, onde a legislação trabalhista, como a CLT, não foi suficientemente adaptada para lidar com as especificidades dos esportes eletrônicos. O conceito de "pejotização" (Delgado, 2019) tem gerado discussões jurídicas sobre os direitos dos jogadores, que muitas vezes são contratados como pessoas jurídicas, embora prestem serviços de forma regular, pessoal e subordinada.

Comparando com o modelo sul-coreano, onde os jogadores de *e-Sports* são tratados como atletas profissionais, com benefícios e infraestrutura específicos, a ausência de uma regulamentação adequada no Brasil compromete a consolidação dos *e-Sports* como uma profissão reconhecida legalmente. Tal desigualdade acentua a necessidade de políticas públicas e legislação que protejam os direitos dos jogadores, para que o Brasil possa alcançar o mesmo nível de reconhecimento que países como a Coreia do Sul (Machado; Santuchi, 2017).

O processo de regulamentação dos *e-sports* no Brasil é lento e levará algum tempo para ser consolidado na legislação, pois historicamente os *e-sports* começaram a se popularizar no Brasil por volta de 2005, em detrimento da disseminação tecnológica com preços mais acessíveis para a população em geral. No entanto, já existem Projetos de Lei (PL) que tentam incluir os *e-sports* na nossa legislação, como a PL 383, o PL 7.747 e o PL 3450/2015, que estão aguardando parecer na Comissão de Constituição e Justiça.

Apesar disso, ainda existe muito preconceito com os *e-sports*. Segundo uma pesquisa publicada pelo Esporte Grupo Globo em 2019, 22% dos gamers acreditam que a maioria da população tem muito preconceito contra os jogos, e 19% acham que há algum preconceito. A pesquisa também revela que 62% dos gamers escutam que jogar é coisa de criança, 58% acham que é vício e 52% que é perda de tempo. Esses dados são surpreendentes, considerando que muitos consomem jogos, mas não os veem como esporte. Por isso, a regulamentação legal é essencial para melhorar a situação.

Atualmente, enquanto não há uma regulamentação específica, a Lei Geral do Desporto (Lei Pelé, nº 9.615/98) cuida das relações jurídicas entre atletas de *e-sports* e suas equipes. A

Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e a legislação previdenciária também complementam essas relações, de forma supletiva, conforme o artigo 28, § 4º, da Lei Pelé.

Outro ponto importante é que, segundo Miguel (2018), a Lei Pelé não se aplica aos jogos eletrônicos coletivos, já que ela define que atletas maiores de 16 anos, sem vínculo empregatício, são considerados autônomos e não profissionais. Isso pode ser um desafio para a jurisprudência trabalhista, como aponta Miguel, já que impede que os atletas de *e-sports* tenham os mesmos direitos que os jogadores de futebol, por exemplo. Ele defende que esses atletas devem ter o mesmo tratamento jurídico, já que as modalidades são semelhantes e as diferenças devem ser apenas em relação às suas características específicas.

Em 2017, a RIOT Games, em parceria com a Associação Brasileira de Clubes de Esportes Eletrônicos, começou a exigir que as organizações fizessem contratos de trabalho com os atletas do CBLOL. Porém, ainda são feitos contratos cíveis, o que, segundo Corraide (2019), pode ser uma forma de reduzir custos trabalhistas sem reconhecer as características do trabalho dos e-atletas. Isso prejudica os atletas, pois beneficia apenas as organizações.

Léria e Macial (2022) reconhecem que a legislação atual pode ser aplicada em alguns aspectos dos *e-sports*, mas apontam que a profissão ainda enfrenta muita insegurança, o que pode levar a abusos, dito isso, fica claro que as relações de trabalho no campo dos esportes eletrônicos estão se moldando conforme os princípios da CLT, abrangendo todos os elementos exigidos pelo artigo 3º. No entanto, muitos contratos celebrados entre organizações de *e-Sports* e *cyber* atletas são, na prática, contratos de adesão, com características típicas de patrocínio, regidos pela legislação civil (Zwicker, 2021). Isso gera uma ruptura com os preceitos trabalhistas, contribuindo para a precarização das relações de trabalho e o surgimento de condições de subemprego.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração todos os tópicos abordados no referido trabalho, conclui-se que, os esportes eletrônicos demonstraram grande relevância no mercado nacional e internacional, trazendo consigo a necessidade de regulamentação para tal setor. No entanto, o cenário ainda é marcado por desafios significativos, especialmente no que diz respeito às relações trabalhistas e à falta de regulamentação da profissão, pois os jogadores enfrentam condições de trabalho precarizadas, muitas vezes sendo contratados como pessoas jurídicas (PJ), em uma prática conhecida como "pejotização".

Essa prática, além de desamparar os jogadores em relação a direitos como férias, décimo terceiro salário e previdência, compromete a segurança jurídica e agrava a vulnerabilidade desses profissionais. Mesmo com exigências contratuais como residir em *gaming houses*, treinos regulares e participação em competições, a ausência de reconhecimento formal faz com que esses contratos sejam frequentemente regidos por leis civis, aprofundando a precarização.

A profissionalização legal dos jogadores de *e-Sports* no Brasil demanda ações específicas e estruturadas para consolidar essa atividade como uma carreira formal e reconhecida. Primeiramente, é essencial que haja a criação de uma legislação específica para o setor, reconhecendo o "cyber atleta" como uma profissão legítima. Essa regulamentação poderia ocorrer por meio de uma lei própria ou pela adaptação de legislações existentes, como a Lei Pelé (Lei 9.615/98), que regula o esporte tradicional.

Além disso, é fundamental que essa legislação defina claramente as relações de trabalho no setor, considerando as especificidades da profissão. Os contratos deveriam seguir os critérios estabelecidos pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), como personalidade, habitualidade e subordinação, assegurando aos jogadores condições dignas e seguras. A regulamentação também deve abordar questões como carga horária de treinos, acompanhamento médico e psicológico e a proteção contra a exploração, aspectos frequentemente negligenciados no cenário atual.

Outro ponto essencial é a implementação de políticas públicas para o incentivo ao desenvolvimento dos *e-Sports*, incluindo programas de capacitação, apoio a iniciativas educacionais e a criação de associações ou sindicatos que representem os interesses dos jogadores. O reconhecimento social da profissão deve ser fomentado por campanhas que desmistificam a ideia de que os *e-Sports* são apenas lazer, demonstrando o esforço cognitivo, estratégico e físico envolvidos na prática profissional.

Por fim, a experiência internacional, como a da Coreia do Sul, pode servir como referência. Nesse país, os *e-Sports* são amplamente reconhecidos e regulamentados, com suporte governamental e contratos trabalhistas claros. Esse modelo comprova que a profissionalização é não apenas possível, mas também benéfica para o crescimento do setor. No Brasil, a regulamentação formal e o reconhecimento social dos jogadores são passos indispensáveis para garantir que essa profissão alcance seu pleno potencial, gerando segurança e valorização para os atletas que dedicam suas vidas a essa prática.

REFERÊNCIAS

ANASTÁCIO, B. S.; SAVONITTI, G. A.; OLIVEIRA, M. A.; MOCARZEL, R. C. S. **Jogos eletrônicos, E-Sports e Educação Física: aproximações e distanciamentos**. Licere, Belo Horizonte, v.25, n.1, 2022.

BELL, C. E. Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends. **Atlantic Journal of Communication**, v. 25, n. 2, p.65-87, 2017.

BESOMBES, N; JENNY S. E.; BROCK, T. Introduction to Esports. *in*: JENNY, S. E.; BESOMBES, N.; BROCK, T.; COTE, A. C.; SCHOLZ, T. M. **Routledge Handbook of Esports**. 1 ed. New York: Routledge, p. 58-73, 2024.

BUENO, L. A. **O merchandising e sua influência nas compras planejadas em supermercados**. Pontífica Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

BRASIL, **Lei Geral do Desporto (1998)**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 09 nov. 2024.

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943**. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Lex: coletânea de legislação: edição federal, São Paulo, v. 7, 1943

CAMPEDELLI, G.; CARVALHO, L, F, T. E-sports: uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações dos esportes espetáculo. *in*: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 41, 2018, Joinville. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Joinville: Intercom, 2018, p. 1 - 15.

COELHO, H. T. B.. **E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber atletas**. 2016

CORRAIDE, M. T. **Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de eSports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável**. 2019.

CRESWELL, J. W. **Projeto De Pesquisa: Métodos Qualitativos, Quantitativo e Misto**. 3o edição, Porto Alegre, Artmed, 2010.

DELGADO, M. G. **Curso de Direito do Trabalho**. 18 Ed, São Paulo, LTr, 2019.

DELGADO, M. G.; DELGADO, G. N. **A matriz do trabalho na Constituição de 1988 e o atleta profissional de futebol**. Revista Ltr: legislação do trabalho, São Paulo, SP, v. 76, n. 8, p. 903-914, ago. 2012.

ESPORTE GRUPO GLOBO. **Além Dos Mitos: O Perfil Dos Gamers No Brasil E No Mundo**. Gente, 2019. Disponível em: <https://gente.globo.com/o-perfil-dos-gamers-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 09 de nov. 2024.

EQUIPE HAWKON. **A História do e-Sports Mundial**. Hawkon gaming, 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-doeSports-Mundial>. Acesso em: 10 ago. 2024.

FAHEY, R.; LOVELL, N. Be Free-to-Play forever. *in*: LOVELL, N.; FAHEY, R. **Design Rules for Free-to-play Games**. 1 ed. London: GAMESbrief, 2012.

FERREIRA, I. **Final de LoL desse sábado (5) se torna o evento mais assistido de eSports do mundo**. Folha de Pernambuco, 2022. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/colunistas/tecnologia-e-games/final-de-lol-desse-sabado-5-se-torna-o-evento-mais-assistido-de-esports-do-mundo/34096/>. Acesso em: 23 set. 2024.

FOGGIATTO, R. E. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 2017.

GRAY, P. B. Testingmen's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. **Computers in Human Behavior**, v. 83, p.230-234, 2018.

LEITE, C. H. B. **Curso de Direito do Trabalho**. (14th edição). Editora Saraiva, 2022.

LÉRIA, T. K., & MACIEL, J. A profissionalização do Esport e as consequências jurídicas. **Academia de Direito**, v. 4, p. 1311-1333. 2022.

LI, R. The Road to \$18 Million: The Fifth International. *in*: LI, R. **Good luck, have fun: The rise of esports**. 1 ed. Delaware: Skyhorse, 2016.

LIMA, V. D.; TARTAROTTI, D.; SANTOS, L. E-sports: a evolução dos jogos online. **Revista Tecnologia e Sociedade**. Ed. 18. 227-243. 10.3895/rts.v18n54.15238. 2022.

JONASSON, K. e J. THIBORG. **Electronic sport and its impact on future sport, Sport in Society**, 13 (2), pp. 287-299, 2010. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17430430903522996> >. Acesso em 31 de ago. 2022.

MACHADO, C. E. M.; SANTUCHI, R. P. O mercado de jogos eletrônicos e seus impactos na sociedade. **Revista Científica**, Itapemirim, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2018.

MARTINEZ, L. **Curso de Direito do Trabalho**. 10. Ed, São Paulo, Saraiva Educação, 2019

NEWZOO. **Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Milion This Year**. Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year>. Acesso em: 22 set. 2024.

NUNES, G. A. L. **Repórter Esports, um podcast com personalidades dos esportes eletrônicos**. 2021. 71f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo), Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

PALAR, S. **Olympic Virtual Series. Olympics**. Comitê Olímpico Internacional Lausanne, 2021. Disponível em:

<https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>. Acesso em 09 nov. 2024.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. Monografia (Graduação) -Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PERES, B. M., & do ROSÁRIO, S. V. (2020). **Relações de trabalho do século xxi e os jogadores profissionais de e-sports**. Revista Dos Estudantes De Direito da Universidade De Brasília.

PGB. **Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos**. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 03 nov. 2024.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R.. Dos single aos multiplayer: a história dos jogos digitais. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, 39 p, jun. 2014.

ROMÃO E SILVA, C. B. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e Brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, Goiânia, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2019.

SARAIVA, P. A. C. **E-sports: Um fenómeno da cultura digital contemporânea**. [Dissertação de mestrado, Iscte - Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório Iscte. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/7784>. Acesso em: 10 ago. 2024.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Cambridge, The MIT Press. 2012.

WAGNER, M. G. **On the Scientific Relevance of eSports**, International Conference of Internet Computing, Department for Interactive Media and Educational Technology Danube University Krems, Austria, 2006.

ZWICKER, H. B. C. **Direito e eSports: Faça parte da Nova Era do Direito Digital. Obra Independente**; 1a edição, 2021.

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA ENTREGA DA VERSÃO
FINAL DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC II) DO
CURSO DE DIREITO**

Eu, **RAWLYSON MACIEL MENDES**, professor(a) titular do **Centro Universitário Dr. Leão Sampaio - UNILEÃO**, orientador(a) do Trabalho do aluno(a) **WEBERT MEDEIRO DO NASCIMENTO**, do Curso de Direito, **AUTORIZO** a **ENTREGA** da versão final do Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) do aluno supracitado, para análise da Banca Avaliadora, uma vez que o mesmo foi por mim acompanhado e orientado, sob o título “OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE E-SPORTS NO BRASIL COM FOCO NO LEAGUE OF LEGENDS: Revisão de literatura”.

Informo ainda que o mesmo não possui plágio, uma vez que eu mesmo passei em um antiplágio.

Juazeiro do Norte/CE, 22/11/2024

RAWLYSON
MACIEL
MENDES:80768
350387

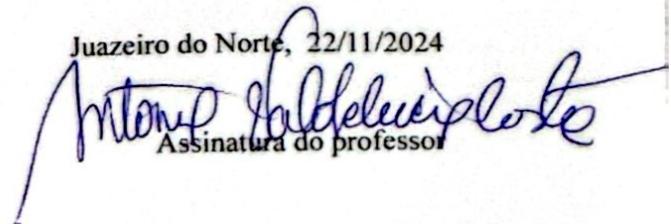
Assinado de forma
digital por RAWLYSON
MACIEL
MENDES:80768350387
Dados: 2024.11.22
16:40:42 -03'00'

Assinatura do professor

PARECER DE REVISÃO ORTOGRÁFICA E GRAMATICAL

Eu, ANTONIA VALDELUCIA COSTA, professor(a) com formação Pedagógica em Letras: Língua Portuguesa-Licenciatura, pela Instituição de Ensino Superior UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI - URCA, realizei a revisão ortográfica e gramatical do trabalho **OS DESAFIOS NO PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE E-SPORTS NO BRASIL COM FOCO NO LEAGUE OF LEGENDS: Revisão de literatura** do (a) aluno (a) **WEBERT MEDEIRO DO NASCIMENTO**, e orientador (a) **Esp. Rawlyson Maciel Mendes**. Declaro este TCC apto à entrega e análise da banca avaliadora de Trabalho de Conclusão de Curso do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio/Unileão.

Juazeiro do Norte, 22/11/2024


Assinatura do professor