

UNILEÃO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

JOSÉ AIRTON ROLIM NETO

UMA ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2022

JOSÉ AIRTON ROLIM NETO

UMA ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Trabalho de Conclusão de Curso – *Artigo Científico*,
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

Coorientador: Dr. Jeferson Antunes

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2022

JOSÉ AIRTON ROLIM NETO

UMA ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Este exemplar corresponde à redação final aprovada do Trabalho de Conclusão de Curso de JOSÉ AIRTON ROLIM NETO.

Data da Apresentação: 06/12/2022

BANCA EXAMINADORA

Orientador: ESP. RAWLYSON MACIEL MENDES e DR. JEFERSON ANTUNES

Membro: ESP. ANDERSON PATROCÍNIO

Membro: ESP. EVERTON DE ALMEIDA BRITO

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2022

UMA ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

José Airton Rolim Neto¹
Rawlyson Maciel Mendes²
Jeferson Antunes³

RESUMO

A regulamentação dos *e-sports* é o objeto de pesquisa deste trabalho, tendo como pergunta matriz quais são os aspectos que demonstram a necessária regulamentação no cenário brasileiro? Como objetivo geral busca-se compreender os aspectos ligados a regulamentação dos *e-sports* no cenário brasileiro, seguindo-se dos objetivos específicos de compreender o conceito cultural e jurídico de atividades esportivas, bem como de atletas profissionais; compreender a possibilidade da relação trabalhista desenvolvidas pelos jogadores de esportes eletrônicos e; avaliar a necessidade de uma legislação protetiva aos *e-sports*. Para percorrer esses objetivos a metodologia utilizada foi de uma abordagem qualitativa, com uso de fonte documental e como técnica de pesquisa e análise documental. Os resultados alcançados ao fim desta pesquisa foram de que os *e-sports* possuem as características que lhes confere a qualidade de esporte e profissão, devendo, em virtude de práticas ilícitas, possuir seu regramento próprio.

Palavras-chave: E-sports. Regulamentação. Direito do trabalho.

ABSTRACT

Our object of study is the regulation of e-sports. This one has as a research question: what are the aspects that demonstrate the necessary regulation in the Brazilian scenario? As a general objective, we seek to understand the aspects related to the regulation of e-sports in the Brazilian scenario, followed by the specific objectives of understanding the cultural and legal concept of sports activities, as well as professional athletes; understand the possibility of the employment relationship developed by electronic sports players and; assess the need for protective legislation for e-sports. To achieve these objectives, the methodology used was a qualitative approach, using research and document analysis. The results achieved at the end of this research were that e-sports have the characteristics that give them the quality of sport and profession, and should, due to illicit practices, have their own rules.

Keywords: E-sports. Regulation. Labor Law.

1 INTRODUÇÃO

Os *e-sports* apresentam-se como um desenvolvimento aos esportes, por inserirem a tecnologia digital como um diferencial, consubstanciando uma forma híbrida. Os jogos eletrônicos eram entendidos apenas como uma forma de entretenimento, há uma dificuldade de

¹UNILEÃO Centro Universitário Dr. Leão Sampaio/Unileão_airton_rn@outlook.com

² Professor Orientador; Professor do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio/Unileão

³ Professor Coorientador. Doutor em Educação pela Universidade Federal do Ceará (PPGE/UFC).

compreendê-los, portanto, como meio de esportivização e profissionalização.

Quando se percebe nesse meio essas novas possibilidades, a seara jurídica tem o papel fundamental de resguardar o conjunto de direitos e garantias consubstanciadas na carta maior e demais leis infraconstitucionais, podendo relações antijurídicas incompatíveis com a prática.

A atitude do Estado de regulamentação em determinadas áreas, por muitos, é vista como desnecessária e perigosa. Em certo ponto está a percepção da possibilidade de uma má regulamentação, e assim vindo uma norma que nada agrega e/ou atrapalha no desenvolvimento do setor. Essa problemática foi vista na PL 383/2017, que ao buscar regulamentar os esportes eletrônicos invadiu o espaço de direito das *publishers*, dando as confederações o direito de regular as regras, além disso, afastou de sua proteção jogos de cunho “violento”, umas das maiores modalidades dos *e-sports*.

Contudo, apesar do legislativo errar gravemente com a PL 383/2017, os *e-sports* merecem uma regulamentação adequada. A legislação que hoje os abarca, por estar desatualizada em virtude ao tempo em que foi editada, deixa a desejar em pontos imprescindíveis para o cenário dos esportes eletrônicos. Nesse sentido, diante da pertinência do tema, nos questionemos: quais os aspectos comprovam a necessidade da regulamentação dos *e-sports* no cenário brasileiro?

O presente estudo tem como objetivo compreender os aspectos ligados a necessidade de regulamentação dos *e-sports* no cenário brasileiro. Tendo como objetivos específicos: compreender o conceito cultural e jurídico de atividades esportivas, bem como de atletas profissionais; compreender a possibilidade da relação trabalhista desenvolvidas pelos jogadores de esportes eletrônicos e; avaliar a necessidade de uma legislação protetiva aos *e-sports*

Para atingir esse objetivo, utilizou-se da fonte documental, investigando escritos, documentos icnográficos, cinematográficos e demais testemunhos do cotidiano. Por ser um fenômeno recente, com pouca discussão jurídica-acadêmica, optou-se pela abordagem qualitativa, procedendo à investigação por meio da pesquisa e análise documental.

Por conseguinte, o presente estudo justifica-se, inicialmente, por um desejo pessoal, de uma paixão pelo meio. Seguindo-se da importância de demonstrar o grande impacto que o meio pode proporcionar a sociedade e a economia, uma vez que o mercado *gamer* move bilhões de dólares todos os anos, seja com o desenvolvimento de jogos, com a compra de *games* e/ou acessórios, seja como um meio profissional.

Para a advocacia, este se mostra um ramo cheio de possibilidades, com mercado nas áreas: civis, trabalhistas, desportivo, tributário, digital e consumidor. Além disso, o reconhecimento legítimo do tema pelo ordenamento jurídico brasileiro possibilitaria uma maior

expansividade do meio, diminuindo as inseguranças de se aventurar por essa nova modalidade profissional e esportiva.

Por fim, a pesquisa ainda se mostra relevante ao meio acadêmico científico do direito, pois a não regulamentação ou a má regulamentação da profissão trazem riscos, podendo restringir o crescimento do meio. Ademais, a presente pesquisa contribui por seu ineditismo, por ser um assunto pouco estudado no campo do direito, com pouca literatura, possibilitando, assim, novos entendimentos, seja para complementar o que ora será posto ou para fazer frente, contribuindo para a discussão na lacuna de pesquisa.

2. UM CONTEXTO HISTÓRICO DOS E-SPORTS

Os *e-sports* nem sempre tiveram a grandeza que hoje os cerca, com grandes organizações, equipes competitivas, prêmios e patrocínios. A Olimpíada Intergaláctica de *Spacewar* foi a primeira competição eletrônica registrada, em 1972, um campeonato do jogo *Spacewar Stone* (CBeS, 2022). A disputa ocorreu entre estudantes da Universidade de Stanford, Estados Unidos, competindo por uma assinatura anual da Revista *Rolling Stone* (CBeS, 2022).

Em 1980, organizado pela Atari, ocorreu a primeira competição de videogames com grandes proporções, o Campeonato Nacional de *Space Invaders*, que teve classificatórias regionais nas cidades de San Jose, Los Angeles, Dallas, Chicago e Nova Iorque, com a grande final sendo disputada em Nova Iorque (NUNES, 2021). Aproximadamente 10 mil competidores, que obtiveram suas vagas pelas classificatórias regionais, disputavam um console arcade da Atari (NUNES, 2021).

No ano de 1983, na Olimpíada Norte Americana de Videogames, sediado na cidade de Ottumwa, no estado de Iowa, apresenta um salto, contando com suporte midiático da emissora ABC (ROSA, 2019). No evento, cinco jogos são parte da competição: *Frogger*, *Millipede*, *Joust*, *Super Pac-Man* e *Donkey Kong Jr*, e contavam com a participação seleta dos 19 melhores jogadores da América do Norte, tendo como premiação assinaturas das revistas *Playmeter*, *Replay* e *Joystick* (ROSA, 2019).

Nesse sentido, os jogos eletrônicos crescem, para além do entretenimento. Hardenstein (2017), Borowy e Jin (2013), explicam que os *e-sports* tiveram sua gênese nos fliperamas, as primeiras competições entre *gamers*, ocorriam de forma indireta, por meio *scores*. À medida que pessoas se reuniam em torno das máquinas, para observar que competições se desenvolviam, aumenta-se o interesse.

Com a inserção da internet nos sistemas de jogos, e sua difusão por meio de consoles,

inaugura-se uma nova era de jogar, que transforma as estruturas de jogos (SARAIVA, 2013; SUTARELI, 2013). Com os jogos de fliperama/arcades era necessário locomover-se a espaços públicos para jogar, restritos a disputas entre duas pessoas, ou aferida por *scores*. A internet, com os consoles, possibilitou jogar em casa, com a possibilidade de confrontar-se com outras pessoas online (SARAIVA, 2013; NUNES, 2021).

Segundo Saraiva (2013), jogar contra máquinas não oferecia recompensa, à medida que os jogadores se desenvolviam, começavam a ver que não se tratava apenas de entretenimento, e assim buscavam por oponentes online que pudessem oferecer um maior desafio. Os primeiros jogos de *multiplayer* online foram o Doom I e o seu sucessor, o Doom II, seguidos posteriormente do Quake (TAYLOR, 2012; JONASSON; THIBORG, 2010).

Passo importante, que não pode ser deixado de lado no desenvolvimento dos *e-sports* são os computadores. Mesmo tendo sido está a máquina que possibilitou os primeiros passos dos jogos eletrônicos, sua funcionalidade estava voltada para outros afazeres, o próprio Bill Gates afirmou que o Windows tinha dificuldade de rodar a versão digital do jogo paciência, contudo, em 1995, a Microsoft apresentou o Windows 95, possibilitando uma difusão dos jogos para computadores (CHALONER, 2019).

Segundo Saraiva (2013), em virtude dos avanços tecnológicos, tornou-se possível pessoas disputarem entre si, a quilômetros de distâncias, mas logo jogadores e jogadoras deixaram o conforto de suas residências para dirigir-se a locais públicos, e confrontar adversários frente-a-frente. Assim, as primeiras *LAN Parties*, eventos de jogos em rede, foram criados em locais destinados à interação *gamer* competitiva (SARAIVA, 2013).

Como consequência, inúmeros eventos gamers foram desencadeados. A exemplo: a QuakeCon, edição de 1996, que reuniu entorno de 100 pessoas, e a edição de 1999, que contou 512 participantes no torneio; a Dreamhack de 1994 e 2006, a Cyberathlete Professional League (CPL) contando com premiações de 4 mil dólares na edição de 1997, 15 mil dólares na de 1998 e 100 mil dólares na Razer CPL de 2000 (SARAIVA, 2013).

Diversas competições emergiam: a Sports World Cup (ESWC) e Major League Gaming (MLG) que, como aponta Chaloner (2019), permitiu a profissionalização de esportistas eletrônicos.

Em decorrência de políticas públicas Sul Coreanas de implementação da internet banda larga em meados de 1996, surgem os cybers café, espaços que disponibilizavam computadores conectados à internet de forma econômica, possibilitando acesso a jogos eletrônicos para jovens e desempregados (HONG, 2001). Essa política pública desencadeou o reconhecimento dos jogos eletrônicos como esporte nacional e meio de profissionalização através da *Korea E-Sports*

Association (KeSPA) (HONG, 2001; KESPA, 2019).

Decorrente direta deste acontecimento, surge nos anos 2000 a *World Cyber Games* (WCG), a “Olimpíada dos games” (PETRÓ, 2010) que, para Hutchins (2008), Tyler (2013) e Huk (2019), consolida os *e-sports* na forma como conhecemos hoje.

Atualmente os *e-sports* atingem patamares surpreendentes. A começar pelo número de organizações, que no Brasil, segundo a lista divulgada pelo site assuperlistas (2022), conta com aproximadamente 50 organizações que estruturam times para competir em torneios de League of Legends (LOL), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Defender of the Ancients 2 (Dota 2) e outros.

Os torneios desenvolvidos em torno de LOL, CS:GO e Dota 2, contam com: 10 times de LOL no CBLOL (CBLOL, 2022), cerca de 34 times de CS:GO (ASSUPERLISTAS, 2020) e 9 times de DOTA 2 (E-SPORTS CHARTS, 2022). Outro ponto é a grande audiência, no Brasil, segundo a tiinside (2020), os jovens brasileiros assistem mais aos torneios de *e-sports* que a campeonatos de futebol. Mundialmente, segundo o site GE (2021), o LOL foi o jogo eletrônico mais assistido em 2021, com 664.156.489 horas assistidas, logo atrás vem o CS:GO com 410.809.232 horas e na quarta posição o DOTA 2 com 347.635.244 horas assistidas.

Segundo o site E-sports Charts (2022), referente as premiações desses torneios, os jogos com os maiores montantes pagos são: DOTA 2 com US\$258.766.712,00, CS:GO com US\$108.048.381,00 e LOL com US\$89.168.086,00. Dentre esses, a maior premiação foi a de DOTA 2, no evento The The International 10, de 2021, com quantia de US\$40.018.195,00, aproximadamente, R\$ 218 milhões (E-SPORTS CHARTS, 2022), tendo o vencedor direito a receber US\$ 18,2 milhões (R\$ 99,4 milhões) (GE, 2021).

Comparativamente com a premiação da Champions League do mesmo ano, com premiação de 20 milhões de euros (cerca de R\$103,3 milhões) ao campeão, as premiações do *e-sports* estão cada vez mais pertos de superar a do esporte mais popular no mundo (YAHOO!ESPORTES, 2022).

De forma resumida, os *e-sports* se desenvolvem a partir de eventos locais, impactados pela internet, difusão dos consoles e suporte para jogos de computadores, se estabelece em eventos presenciais e online que, a partir de políticas públicas, toma os moldes que conhecemos hoje.

2.1 CONCEITOS IMPORTANTES

A fim de melhor compreender o presente estudo, os termos e conceitos: *e-sports*, atleta

de esportes digitais, regulamentação, relação de trabalho, subemprego, precarização e o como o princípio da dignidade da pessoa humana se comporta antes as relações originadas nesse cenário, necessitam ser explicados para leitores e leitoras.

Para Wagner (2006) não há uma definição amplamente aceita do que seria *e-sport*, o próprio autor define como sendo a atividade de jogar *games* profissionalmente, Campos e Frange (2019), estabelecem que estes *games* são mais variados, não se restringindo aos de esportes tradicionais. Já para Dirs (2015) *e-sports* é um termo “guarda-chuva” que englobaria toda a infraestrutura por de trás dos *games*. Para García (2016), os e-sports são jogos competitivos que tomam a forma de desporto tradicional.

Hélio Brogna (2021), estabelece ser o esporte eletrônico: “uma atividade física, mental, de caráter recreativo, praticado através de equipamentos computacionais (...) de forma individual ou coletiva; com regras pré-definidas; caráter competitivo e agracia o vencedor da disputa com recompensas” (BROGNA, 2021, p. 29-30).

A definição de Brogna (2021), contempla muito bem os requisitos postos por Miguel (2018), para caracterizar certa atividade como esporte, são elas: atividade física, caráter interpessoal, existência de regras previamente estabelecidas, ocorrência de competição e objetivo final competitivo e não meramente artístico.

Para compreendermos o termo Cyber Atleta cabe esclarecer a distinção entre atleta e desportista, sendo o primeiro a pessoa que pratica atividade física com intuito meramente lúdico, enquanto o segundo é aquele ou aquela que usa da atividade física como uma forma de competição (MIGUEL, 2013). A lei também procura definir atleta, na Lei Geral do Desporto (LGD) essa pessoa é a profissional com contrato especial de trabalho desportivo (art. 3º, parágrafo primeiro, inciso I), já na PL 1.825/2022, em seu artigo 71, parágrafo único, é o que retira o sustento principal da atividade desportista (BRASIL, 1998; BRASIL, 2017).

No cenário dos jogos digitais, atletas desenvolvem-se como jogadores e jogadoras casuais e, à medida que se propõem a novos desafios dentro do *game*, superando obstáculos frente ao próprio jogo e a outros jogadores, vão alcançados novos patamares, tendo na busca por progresso um dos objetivos maiores, de se tornar o/a melhor, para performar no mais alto nível contra jogadoras e/ou jogadores com os mesmos desejos (SARAIVA, 2013).

Dessa forma, esses jogadores e jogadoras casuais despertam o interesse do público e consequentemente das organizações, que buscam contratá-los para atuar como profissionais e desenvolver o desporto no mais alto rendimento, em troca de remuneração (GOIS, 2017).

Para Silva (2016) “cyber atleta é todo aquele que a partir de equipamentos eletrônicos efetua sua atividade desportiva laboral. Diferente dos outros esportes, o resultado fático do seu

labor será sentido no mundo virtual”.

Pontos importantes, são as similitudes existentes entre alguns aspectos dos *e-sports* e de jogos desportivos. De início, já é evidente a semelhança nos treinos, como bem pontua Loçasso (2019), à rotina dos atletas digitais aproximam-se a de atletas de esporte tradicionais, quanto o tempo de treino, *replays* de jogos e reuniões com os treinadores. Outros pontos trazidos por Pereira (2014), são a presença em anúncios, idolização por fãs, histórias de sucesso inspiradoras e uso da imagem pessoal para criação de marcas comerciais.

Quanto a regulamentação, segundo Miguel (2018), o enquadramento jurídico dos *e-sports* no Brasil encontra-se ainda distante, passando por um cenário de indefinições. Na mesma toada, Léria e Maciel (2022), afirmam que o país não conta com uma consolidação dos atletas de *e-sports*, estando em uma situação conturbada. Diante da ausência de uma legislação própria cumpre a Lei Geral do Desporto (Lei n.º 9.615/1998), conhecida como Lei Pelé, resguardar as relações jurídicas entre atletas de esportes eletrônicos e suas equipes, ficando a detrimento da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e da legislação previdenciária subsidiar, supletivamente, tais relações, conforme art. 28, § 4º, da Lei 9.615/98 (BRASIL, 1998).

No entanto, ao tempo da edição da LGD, os *e-sports* não se mostravam como possibilidade, o que traz dificuldade em aplicar os dispositivos da LGD as peculiaridades dos jogos eletrônicos, além de ser omissa a circunstâncias que são peculiares a nova modalidade esportiva (ZWICKER, 2021).

Buscando amenizar estas circunstâncias, observa-se um desejo por regulamentar essa atividade, enquadrando expressamente o jogo eletrônico como modalidade desportiva (MIGUEL, 2018). O projeto de Lei (PL) 383/2017, visa uma abordagem mais completa sobre o assunto, enquanto os Projetos de Lei 3.450/2015 e 7.477/2017, visam apenas incluir um dispositivo na LGD (MIGUEL, 2018).

Decorrente da inexistência de uma lei que contemple todas as necessidades de cybers-atletas, os contratos ficam sujeitos a uma indeterminação, podendo ser firmados a luz do Direito Civil, do Direito do Trabalho e da própria Lei Pelé (DOMENE, 2019).

Por meio das relações civis, estabelecem-se os contratos de prestação de serviços, os contratos de adesão ou contratos de patrocínio, descabidos de encargos trabalhistas e previdenciários, apenas sendo pagos os valores pactuados ao tempo da assinatura do contrato (LUIZ, 2021; MUSTAFÁ, 2013).

Como se mostrará adiante, a relação desempenhada pelos atletas de esportes digitais e as organizações que os contratam, são típicas relações de trabalho, perfazendo todos os requisitos da atividade trabalhista (OLIVEIRA, MANDALAZZO, 2021). Entretanto, como

explica Corraide (2019, p. 43), “os *cyber-atletas* firmam uma variabilidade contratos de prestações de serviços, mecanismos que deturpam a relação empregatícia fática, violando o princípio da primazia da realidade sobre a forma”.

Por isso, na ausência de norma regulamentadora própria, vê-se na norma trabalhista a forma de contratação mais segura, por meio dos contratos de trabalhando, garantindo assim os direitos trabalhistas e previdenciários (LUIZ, 2021).

Não obstante, óbices começam a aparecer ao analisar alguns dispositivos da Lei Pelé. O primeiro diz respeito a contrato oneroso de trabalho, que no mundo fático acaba sendo destinado, somente, aos “melhores” atletas, cabendo as demais assinarem os contratos de patrocínio; outro ponto é a restrição de idade imposta pela Lei, vedando a contratação de menores dezoito anos e limitando a vinte e cinco anos a participação em competições desportistas profissionais, sem que haja registro como atleta profissional, condicionando suas remunerações a bolsas de aprendizado (OLIVEIRA, MANDALAZZO, 2021).

Essas situações acabam por precarizar a relação trabalhista de *cybers* atletas, gerando a figura da pejetização (CORRAIDE, 2019), que ocorre quando “o empregador exige que o trabalhador constitua uma pessoa jurídica para a sua admissão ou permanência no emprego, formalizando-se um contrato de natureza comercial ou civil, com a consequente emissão de notas fiscais pelo trabalhador” (SANTOS, 2008, p. 98).

Destaque-se, ademais, que essa conduta se tipifica como crime contra a Organização do Trabalho, previsto no art. 203 do Código Penal (BRASIL, 1940). Este fenômeno gera um desrespeito às normas trabalhistas, pois privaria o indivíduo, que possui todos os requisitos da relação de trabalho, gerando um processo de precarização do trabalho, afastando *cyber-atletas* de direitos conquistados, rompendo com padrões minimamente aceitos (OLIVEIRA, MANDALAZZO, 2021).

As consequências dessas condutas atingem diretamente a Dignidade da Pessoa Humana, previsto no art. 1º, inciso I, da Constituição Federal de 1988 (CRFB), que o garante o *status* de fundamento do Estado Brasileiro, a dignidade humana é garantidora de uma vida digna, com a isonomia e universalidade, reconhecer-se a titularidades de direitos fundamentais, amparados, principalmente, no art. 5º da CRFB, a todos os indivíduos, ademais, é imprescindível ao constituir uma norma ou aplicá-la observar o dito princípio, em razão da sua eficácia irradiante (MARQUES e MASSOÚ, 2020).

Com a Dignidade Humana, os valores sociais do trabalho também são fundamentos do Estado, portanto, valores correlatos (BRASIL, 1998). Contudo, segundo Antunes (2015), ao passo que novas formas trabalhistas emergem, mudanças organizacionais são geradas, e, assim,

novas “enfermidades” surgem.

Antunes (2015), afirma que as novas relações trabalho, fruto da tecnologia, encontram-se expostas à intensificação do ritmo de trabalho e à flexibilização entre fronteiras da atividade laboral e o espaço da vida privada, situação que ferem a dignidade humana.

Os contratos redigidos não visam beneficiar cyber atletas, pelo contrário, só os prejudicam, à medida que se veem privados de seus direitos, uma vez que “onde o direito ao trabalho não for minimamente assegurado, não haverá dignidade humana que sobreviva” (DELGADO, 2012, p. 13).

2.2 E-SPORTS E OS REQUISITOS EMPREGATÍCIOS

Na presente seção, discorreremos acerca dos aspectos jurídicos relacionados a forma trabalho em relação a cyber atletas, caracterizando sua atividade laboral a partir do art. 3º da CLT, no entendimento que a atividade de esportes digitais convencionada uma relação trabalhista.

Martinez (2019) afirma que uma relação jurídica comporta quatro elementos: sujeito ativo, sujeito passivo, vínculo de atributividade e objeto ou prestação. Dessa forma, a relação patrão e empregado apresenta-se em uma relação jurídica, da qual se apontam cinco características, elencadas no art. 3º da CLT: pessoa física, pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade, elementos consonantes entre si, sem os quais ficaria descaracterizado a relação de emprego (LEITE, 2022)

O atributo pessoa física é constatável, como explica Delgado (2019), falar em trabalho remota, necessariamente, a atividade realizada por pessoa natural. Cyber atletas, por conseguinte, são pessoas físicas contratadas para compor a parte empregada da relação. Contudo, o que se vê na realidade é a utilização da roupagem de pessoa jurídica para encobrir prestação efetiva de serviços por uma pessoa física, instituto conhecido como pejetização previsto no art. 9º da CLT (DELGADO, 2019).

A pessoalidade é a característica que coloca sob o empregado a necessidade de o serviço ser prestado apenas por ele, ou seja, intransferível, pois em razão das qualidades e aptidões foi que o empregador resolveu contratá-lo (MARTINEZ, 2019).

A contratação dos cybers atleta não difere de um jogador de futebol, o Manchester United não iria contratar Cristiano Ronaldo para que em uma partida decisiva do campeonato outro o fosse jogar em seu lugar. Da mesma forma, cyber atleta é contratado/contratada para atuar em uma competição, física ou virtual, em virtude de sua habilidade em determinado jogo (PERES, ROSÁRIO, 2020).

A habitualidade ou não eventualidade leva a ideia da atividade desenvolvida permanentemente, isto é, o serviço de forma habitual, consistente e regular (DELGADO, 2019; LEITE, 2022). Os contratos dos atletas de esportes eletrônicos constam cláusulas que estabelecem a permanência em *gaming houses*, de segunda a sexta, e cumprindo horários (FOGGIATTO, 2017).

A subordinação é o elemento que limita a autonomia de vontade do prestador de serviços à medida que o tomador define o tempo e modo de execução do serviço contratado (MARTIENZ, 2019). No esporte eletrônico isso se verifica através da necessidade de permanência na estrutura das organizações, através das *gaming houses*, fiscalização do horário de almoço e início e término de treino, tempo de dedicação mínima aos treinos e presença virtual em outras atividades determinadas pelo contratante (COELHO, 2016).

Como último elemento, a onerosidade, está é a contraprestação ao serviço prestado pelo empregado, como forma de garantir a subsistência humana, por pagamentos materiais (MARTINEZ, 2019). Ao contrário do que se pode imaginar, cybers atletas não são contratados apenas para desenvolver uma atividade lúdica, mas também como uma fonte de subsistência, recebendo salário por sua atividade desenvolvida (COELHO, 2016).

Ao fim desse ponto fica claro que as novas relações jurídicas desencadeadas pelo fenômeno dos jogos eletrônicos estão firmando novas relações de trabalho, moldando-se a plenitude dos aspectos concernentes ao art. 3º da CLT. Contudo, grande parte dos contratos celebrados entre organizações e cybers atletas surgem como contratos de adesão, com uma típica relação de patrocínio, regidas pela legislação civil (ZWICKER, 2021), ocasionando uma ruptura aos preceitos trabalhista e acarretando relações de subemprego.

3 MÉTODO E TÉCNICAS DE PESQUISA

O presente estudo, optou-se pela abordagem qualitativa, por ser o fenômeno de interesse novo e, ainda, uma maneira que possibilita a compreensão das informações colhidas, através da análise de textos, áudios e imagens, como múltiplas fontes de dados, de maneira mais global e inter-relacionando fatores variados e privilegiando contextos (CRESWELL, 2010; MONTEIRO, 2009).

Como método de coleta optou-se pela pesquisa documental, pois esta possibilita analisar vestígios do passado, utilizando-os como forma de testemunho, promovendo uma investigação da problemática de forma indireta, por documentos produzidos pelo homem (CELLARD, 2008; SILVA, 2009) e que ainda carecem de um tratamento científico ou analítico (OLIVEIRA, 2007;

HELDER, 2006). Fique claro que os documentos a que se refere não se restringem somente a escritos, mas também documentos icnográficos, cinematográficos e demais testemunhos do cotidiano (CELLARD, 2008).

Os documentos utilizados foram: posts em redes sociais, entrevistas e podcasts, estes mostram-se como importante fonte de pesquisa ao passo que a internet proporciona uma rica forma de compreender as atitudes e comportamentos dos indivíduos na contemporaneidade (ROCHA, 2018), e os documentos judiciais, sendo estas verdadeiras fontes informacionais, seja do direito, da história ou da memória de uma época (ROSEMBERG, 2009; KICH, 2010).

A análise foi do tipo documental, sendo os documentos e materiais audiovisuais (CRESWELL, 2010), examinados preliminarmente, a partir do exame crítico dos seguintes elementos, estruturados por CELLARD (2008): inicialmente aufere-se o contexto, analisando o momento histórico e social onde se deu a elaboração do documento; seguindo-se para conhecer a autoria, averiguando os interesses e motivos que se expressaram na sua escrita; posteriormente a autenticidade e confiabilidade, atestando a viabilidade da informação transmitida; ademais a natureza textual, compreendendo a abertura do autor e seus subentendimentos; e, por fim os conceitos-chave, selecionando e conhecendo os sentidos dos termos empregados pelo autor.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Tratar sobre a regulamentação dos *e-sports* é uma tarefa controversa, de um lado estão os que defendem a regulamentação e, de outro, as pessoas que a rejeitam (BBL, 2020). A PL 383/2017 buscou esse fim e acabou sofrendo inúmeras críticas, alvo da *hashtag*, #TodosContraPL383 no *twitter*, que contou com a participação massiva do cenário (TWITTER, 2019).

Falcão (et al., 2020), fez um recorte de alguns dos *tweets* publicados e ao analisá-los observou que falar em regulamentação tem o significado de “burocratizar a coisa”, a autoria afirma que “associam burocracia ao signo da complicação, assumindo que a regulamentação se daria em detrimento de um caráter emergente, espontâneo e ‘descomplicado’” (FALCÃO et al., 2020, p.14).

A situação gerada pela PL 383/2017 foi tamanha que culminou na elaboração de uma carta do Ecosistema Brasileiro de *E-sports*, a qual contou com a assinaturas relevantes do cenário e levantou a “desnecessária criação de estruturas que controlem o *e-sports* no Brasil” (BIASE et al., 2019).

Por certo, a PL 383/2017, apresenta em seus dispositivos certas falhas. Leo de Biase em conversa com Mario Marconini ao canal BBl (2020), a coloca como sendo rasa, com dispositivos supérfluos, que pouco ou nada agregam, como a criação do dia do *gamer*, portanto, sem efeitos práticos relevantes. Marconini complementa Biase dizendo que se aprovada, a PL 383/2017 mostra-se um perigo para o cenário nacional, criando barreiras e afugentando as *publishers* do cenário, principalmente por alguns de seus artigos esbarrarem na propriedade intelectual.

Carol Mafra em entrevista ao Save Podcast (2022) demonstra essa mesma percepção, a regulamentação exagerada só afastaria as empresas, os times e os jogadores, descontruindo o cenário brasileiro. Não à toa, a PL 383/2017 consta atualmente com 43.612 votos contra sua aprovação e apenas 6.587 favoráveis (SENADO FEDERAL, 2022).

Outro grande problema da PL 383/2017 é a norma impeditiva que estabelece, afastando da proteção legal, os jogos de conteúdo violento, como CS:GO, Rainbow Six Siege, Valorant, Free Fire, que compõem as maiores modalidades competitivas do Brasil (OLIVEIRA, 2019). Léria e Macial (2022), levantam a possibilidade de a PL 383/2017 promover um afastamento desnecessário em relação aos esportes tradicionais, não podendo usufruir dos direitos já conquistados e consolidados por estes.

Desde já é necessário deixar claro que a defesa da regulamentação jurídica a favor dos *e-sports* não visa atingir os direitos de propriedade intelectual das *publishers*. Uma das falhas do PL 383/2017 é justamente essa inferência, pois em seu artigo quarto estabelece que caberia as ligas e entidades associativas normatizarem e difundirem o esporte eletrônico (BRASIL, 2017). Todavia, diferente dos esportes tradicionais, os *e-sports* não pertencem ao domínio público e, por certo, tem suas regras estabelecidas desde o momento de sua criação, não cabendo ao Estado modificá-las (GERARDI, 2021; SOUZA, 2021). Ademais, por caber as *publishers* autorizarem o uso da marca e do *software* dos jogos eletrônicos em eventos, à medida que se sentissem ameaçadas pelas atitudes do Estado ver-se-iam sem outra escolha, a não ser se retirar do cenário brasileiro (CAMARA; LAZZARINI; GHERINI, 2018).

Um argumento que colabora para a regulamentação está na influência dos *e-sports* e como eles podem afetar o desenvolvimento do Brasil. Ao redor do mundo o mercado de *games* desponta em números, em 2018 os jogos eletrônicos superaram a indústria cinematográfica em três vezes, em 2020, com um faturamento de US\$ 178 bilhões, a indústria superou os serviços de *streaming* e a indústria esportiva (ABBADÉ, 2019; SALDANHA, 2021). Em 2021, decorrência da pandemia de covid-19, os *games* sofreram uma queda de 1,1%, resultando em US\$ 175, 8 bilhões arrecadados, não é nada para se assustar, estimasse que em 2022 o mercado

movimente US\$ 196,8 bilhões, crescimento de aproximadamente 12%, e que em 2023 chegue a movimentar mais de US\$ 200 bilhões (ROCHA, 2022; SALDANHA, 2021).

O Brasil é um dos principais setores no mercado de jogos, dentro da América Latina é o país de maior mercado, mundialmente, o decimo segundo (NEWZOO, 2021). Em 2021 o país faturou R\$ 11,8 bilhões com a estimativa, para 2022, de um crescimento 6% (ROCHA, 2022; PACETE, 2022). Este crescimento é fruto de uma população mais engajada com jogos, utilizando-os como principal forma de entretenimento, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) (2022), 74,5% da população brasileira consomem jogos eletrônicos.

Afunilando, os *e-sports* em 2019, obtiveram uma arrecadação de US\$ 957,5 milhões de dólares (NEWZOO, 2020). A Chegada da pandemia de COVID-19, no ano de 2020, uma pequena queda 1,1% poderia ter sido sentida, com a estimativa de US\$ 947 milhões de dólares fossem arrecadados, contudo, dados atuais revelam que o ano pandêmico faturou US\$ 996 milhões (Newzoo, 2020, 2022). Ademais, 2021 mostrou que esta modalidade está em ascensão com mais de US\$ 1 bilhão de dólares faturados e a estimativa é que em 2025 a modalidade fature US\$ 1,8 bilhões de dólares (NEWZOO, 2022).

Infelizmente não há números isolados de quanto os *e-sports* arrecadam no Brasil, contudo, o país é um grande centro de referência da modalidade, fechando no ano de 2021 com 27,9 milhões de adeptos (CORREIA, 2021). Não atoa desponta, como sendo o terceiro país em número de audiência, atrás somente de China e Estados Unidos (NEWZOO, 2021).

Outro fator do cenário brasileiro é quantidade de *proplayers*, isto é, atletas de esportes digitais de alto nível. Segundo a betway insider (2022), o Brasil, dentre 8.900 *proplayers* espalhados mundo afora, possui cerca de 528 atletas, espalhados por quatro modalidades: CS:GO, LOL, Valorant e Dota 2, o número tende a aumentar quando contemplar outros jogos eletrônicos e, conforme o site Game On (2022), o Brasil vem caminhando para ser o país que mais produz atletas de *e-sports* e o país dos esportes eletrônicos.

O discurso do *streamer* Gaules na plataforma de Twitch refletem a importância desse meio, que se desenvolveu durante todos esses anos:

Tem uma música tocando, que só às vezes alguns escutam. E esses que estão escutando começam a dançar, e quem não escuta acha que a gente é louco, né? Mas é uma música que toca nos nossos ouvidos há mais de 20 anos. Quem chega achando que é só um evento ou um jogo, a gente vive isso das nossas vidas desde que a gente se conhece por gente. E, se, hoje em dia, é difícil explicar o que é isso, imagina para nós, lá em 1999, quando esse jogo começou, e a gente já tinha decidido que ia viver isso pra sempre (LANCE, 2022).

O Esporte Espetacular, na série de três episódios intitulada “Mais que Joguinho” (2022), evidenciou que a época que os jogos eram apenas um entretenimento lúdico passou, os jogos

eletrônicos possibilitarem mudanças de vida surpreendentes, muitos como, Alexandre "Gaules" e Felipe "BrTT", apostaram na carreira de jogos e hoje colhem os frutos de terem sido os pioneiros.

Os *e-sports* transformam vidas, a jornada não é fácil, não é apenas sobre jogar, exige-se dedicação, como qualquer carreira profissional, são horas de treinamentos em que os jogadores e as jogadoras abdicam de suas vidas sociais, mas, com o trabalho duro, os resultados cedo ou tarde deixam de ser sonhos e se concretizam, como Samuel "Level Up" e Victor Alexandre "Vitinnn" atletas de Free Fire, vindo de favelas, que tiveram suas vidas modificadas com o esporte eletrônico (LOPES, 2020).

4.1 DA NECESSÁRIA REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Desse modo, compreendendo a importância dos *games* e conseqüentemente dos *e-sports*, o presente trabalho busca iniciar a defesa da regulamentação dos esportes digitais, levantando o necessário reconhecimento legal a esta atividade como esporte e como uma modalidade profissional do mundo moderno.

Tubino (1999), assenta que a história do esporte guarda uma proximidade íntima com a cultura humana, essa afirmação extrai-se à medida que é possível compreender épocas e povos, uma vez que cada período histórico guarda seu esporte e a essência de cada povo nele se reflete. Sendo assim, não é difícil perceber que, hodiernamente, com uma sociedade altamente tecnológica, que anseia cada vez mais por tecnologia, o esporte da vez seja ambientado no meio tecnológico.

Todavia, ainda há muito preconceito com esta modalidade. Jensen (2017), afirma que o preconceito é oriundo do desconhecimento do assunto. Dados desenvolvidos pelo Esporte Grupo Globo e publicado na plataforma Gente (2019), mostram que 22% dos gamers consideram que a maioria da população tem muito preconceito e 19% consideram que a maioria tem algum preconceito; revela ainda a pesquisa que, 62% dos gamers escutam que sua atividade é coisa de criança, 58% consideram que seja um vício e 52% consideram que seja perda de tempo. Esses dados se mostram ainda mais surpreendentes quando se observa que a maioria da população consome jogos eletrônicos (PGB, 2022), mas possuem barreiras em considerar o jogo eletrônico como esporte, por isso, garantir o enquadramento legal seria a porta de entrada para melhorias.

Nesse diapasão, projetos de lei buscam suprir esse ponto, a PL 383 no art. 1º, parágrafo único, a PL 3.450 no art. 2º e a PL 7.747 no art. 2º (BRASIL, 2017, 2015, 2017). Entretanto, o

Ministério do Esporte (2015), no parecer 91/2015, consubstancia que seria desnecessário a lei regular a existência do esporte, com o mesmo pensamento Sica e Fehér Junior (2022), também consideram desnecessário. Porém, o reconhecimento legal possibilitaria mudanças, ao oferecer maior visibilidade, possibilitando, como descreve Mafra ao *Save Podcasts* (2022), enxergar a importância econômica dos *e-sports*, atrelada a capacidade de desenvolvimento regional.

Além disso, evitaria situações como a enfrentada pelo Thiago "Djoko" Maia, onde narra ao Combo Podcast (2022), a dificuldade de abrir uma conta bancária como técnico de *e-sports*, só conseguindo porque foi reconhecido por um dos atendentes que acompanhava o cenário. Em suas palavras, a dificuldade reside pelo fato de a “profissão não existe”, e complementa Chandy Teixeira, dizendo que a dificuldade reside no fato de não haver uma legislação que lhes garantam segurança jurídica (COMBO PODCAST, 2022).

Como já sabido, enquanto carece de regulamentação própria, fica a cargo da Lei Geral do Desporto (9.615/98), Lei Pelé, resguardar as relações jurídicas entre atletas de esportes eletrônicos e suas equipes, ficando a detrimento da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e da legislação previdenciária subsidiar, de maneira supletiva, tais relações, conforme art. 28, § 4º, da Lei 9.615/98 (BRASIL, 1998).

Decerto é que existem incertezas sobre o cenário brasileiro de *e-sports*, que não podem ser cobertas com as legislações atuais. Zwicker (2021), divide essas incertezas em duas etapas: a equiparação dos *e-sports* ao esporte e a relação do tangenciamento da tecnologia no esporte.

Quanto a equiparação entre *e-sports* e esportes: a) a falta de previsão de bolsa-atleta para praticantes dos *e-sports*; b) escassas manifestações em relação aos vistos de atletas estrangeiros; c) a falta de fiscalização oficial para ao controle de dopagem; d) a falta de incentivos ou recursos para os times e clubes; e) as questões relacionadas à saúde de jogadores e jogadoras; e f) a falta de reconhecimento de entidades de administração do desporto (federações e confederações) (ZWICKER, 2021).

Quanto ao tangenciamento tecnológico, estão situações como: o controle de dopagem específica para remédio psicoativos, o doping tecnológico como o uso de *hacks*, *cheats*, equipamentos periféricos e resultados combinados (ZWICKER, 2021).

Outro ponto relevante, posto por Miguel (2018), é a não aplicação da LGD e consequentemente da CLT aos jogos eletrônicos desempenhados coletivamente, pois o regramento do art. 28-A, parágrafo 3º, da LGD, estabelece, em seu *caput*, a relação de autônomo ao atleta, maior de 16 anos, que não mantém vínculo empregatício com a entidade de prática desportiva, o daria status de trabalhador, mas não de profissional (BRASIL, 1998). O parágrafo 3º da LGD, exclui a incidência desse artigo para as modalidades desportistas coletivas

(BRASIL, 1998).

Sobre isso Miguel (2018, p. 88):

Deixar de considerar empregado o atleta profissional de esporte eletrônico das modalidades coletivas constituirá desafio à jurisprudência trabalhista, além de risco econômico e social decorrente da instabilidade jurídica, o que se coaduna com as doutrinas de Beck e De Giorgi.

Dessa forma, atletas que coletivamente desempenham atividades desportistas serão apenas trabalhadores e trabalhadoras, isto é, considerados não empregados, o que os impossibilitaria de usufruir do art. 94 da LGD, que estabelece disposições obrigatórias para o futebol e faculta, no parágrafo único, a outras modalidades desportivas aderirem a tais disposições (BRASIL, 1998; MIGUEL, 2018)

Claramente este dispositivo revela-se uma afronta a Dignidade da Pessoa Humana, Miguel (2018, p. 92), assevera que “o praticante de nova modalidade desportiva não pode ficar alijado do fomento e aplicação deste direito fundamental, devendo receber o mesmo tratamento jurídico que o dispensado a outros atletas” (MIGUEL, 2018, p. 92).

Não atuar dessa forma é ir ao encontro do princípio fundamental da república, a dignidade humana, é ferir o princípio aristotélicos da isonomia. Miguel (2018), afirma ser uma afronta conceder tratamento desigual a atletas de *e-sports* e ao atleta de futebol, uma vez que são modalidades desportivas tão similares, devendo guardar regramentos específicos apenas as suas características próprias, o que, no caso descrito, não é uma delas.

Sofre da mesma imperícia legislativa a ausência do que se entende por atleta de esportes eletrônicos ou cybers-atletas, como já posto, este é o gamer que atua profissionalmente, participando de competições, a fim de promover seu jogo, auferir salário e patrocínios (SILVEIRA, 2020). A PL 383/2017 visa garantir a nomenclatura de atleta aos praticantes de esportes eletrônicos, contudo, não estabelece nenhuma delimitação do que seriam esses cybers-atletas (BRASIL, 2017). Desse modo, como uma forma a complementar e visando assegurar o reconhecimento notório do termo, a legislação futura deverá reconhecer estabelecer a definição de cyber-atleta, tomando os devidos cuidados, para não contemplar uma definição restritiva, mas sim, inclusiva.

O cerne central que movimentou toda a pesquisa, o qual fundamenta o presente trabalho, concentra-se na regulamentação da atividade de jogar games profissionalmente, enquadrando-a como uma modalidade profissional e, dessa forma, garantindo os direitos sociais inerentes a profissão, isto é, direitos trabalhistas e direitos previdenciários. Da mesma forma, já ficou demonstrado que a atividade de atleta de esportes digitais contempla os requisitos empregatícios previstos na legislação trabalhista, entretanto ainda há uma resistência das empresas contrates

em formalizarem apenas esse tipo de vínculo contratual, motivo pelo qual uma legislação requer-se necessária.

Já com um intuito protetivo em relação ao atleta de esportes digitais, em 2017, a RIOT games em parceria com Associação Brasileira de Clubes de Esportes Eletrônicos instituiu o dever das organizações de firmarem contratos de trabalho com atletas de esportes digitais que fossem participar do CBLOL, contudo, mesmo com essa exigência, contratos de natureza cível ainda eram celebrados (SILVEIRA E BRUNO, 2020).

No entendimento de Corraide (2019, p.47), essa prática é constante, pois:

Atualmente percebe-se uma tentativa de induzir a percepção de um reconhecimento desses cyber-atletas como prestadores de serviços, **provavelmente com a intenção de conseguir algum tipo redução em gastos, devido às verbas trabalhistas, negando um real reconhecimento das características naturais relacionadas suas atividades (...)** (Grifo nosso).

Esse tipo de conduta é totalmente prejudicial a atletas de esportes eletrônicos, gerando benefícios apenas para as organizações. Léria e Macial (2022), reconhecem a aplicabilidade da legislação atual a certos pontos da atividade esportista eletrônica, mas complementam afirmando estar a profissão rodeada pela insegurança, possibilitando uma série de abusos.

Caso notório foi o do jogador Carlos “Nappon” Rucker vs *PaiN Gaming*. Em outubro de 2018 o jogador, sem certo motivo, foi afastado pela organização dos treinos e competições, cessado em dezembro sua remuneração, ante a inadimplência, o jogador rescindiu o contrato em abril de 2019 e pleiteou seus haveres trabalhistas (OLIVEIRA, 2019).

Segundo o advogado do jogador, mesmo tendo sido o atleta contratado sob o regime celetista, não houve anotação à sua carteira de trabalho, tampouco foram recolhidos o FGTS e as contribuições previdenciárias, bem como não se procedeu o pagamento de verbas rescisórias (OLIVEIRA, 2019).

De início, o jogador tentou resolver a lide de forma extrajudicial, contudo não obteve resposta do clube, dessa forma, recorreu à justiça, onde teve sua ação processada na 84.^a Vara do Trabalho de São Paulo (TRT 2^a Região, 2019). Em audiência conciliatória, a parte Ré ficou incumbida de pagar o valor de R\$ 60 mil de verbas trabalhistas rescisórias e salários e proceder à anotação a CTPS pelo período da contratação (TRT 2^a Região, 2019).

Consoante Oliveira (2019), em consulta a especialista do Direito do Trabalho e Desportivo, a decisão, mesmo fruto de homologação conciliatória, reflete um avanço para o cenário nacional. Léria e Maciel (2022), trazem que novas perspectivas foram agregadas aos profissionais do cenário, pois até então não havia dissoluções jurídicas nessa seara. Contudo, trata-se apenas de medida de justiça, reconhecendo judicialmente o vínculo empregatício, não

é uma decisão que cessa a violação de direitos aos cyber-atletas, não obstante, não haver jurisprudência consolidada sobre o tema (LUSVARGHI NETO, 2020). Motivo este que corrobora para que situações como a do jogar Nappon continuem a se perpetuar pelo cenário

Acontecimento marcante para o cenário, infelizmente triste, foi a morte do jogador de 19 anos Matheus "brutt" Queiroz, atleta profissional de CS:GO. Segundo relatos de sua mãe, o jogador foi vítima de negligências pelo período que atuou pela *Team Reapers*, e a *Imperial eSports* (OLIVEIRA, 2020). Brutt iniciou sua carreira pela *Team Reapers* em 2018, mudando para a *gaming house* da organização em agosto de 2019, quando passou a sentir diarreias, acredita-se que a situação foi ocasionada pela água do filtro, a qual, segundo os jogadores, existia um gosto estranho, a partir de outubro do mesmo ano a situação do jogador agravou-se, passando a sentir dores estomacais, quando foi diagnosticado com esofagite e gastroenterite (OLIVEIRA, 2020).

Insatisfeito com o desempenho do time, Brutt aceitou a proposta de ir jogar pela *Imperial eSports*, segundo a mãe do jogador, uma série de descasos contribuíram para a morte do seu filho (OLIVEIRA, 2020). Os problemas estruturais na *gaming house*, falta de fiscalização do campeonato que permitiu que o atleta participasse mesmo sofrendo de dores intensas na região da cabeça, além da falta de suporte para tratar da saúde do jogador (OLIVEIRA, 2020).

Diante de toda situação, a família do jogador resolveu mover a justiça, promovendo cinco ações, duas de natureza trabalhista pelas irregularidades nos vínculos empregatícios pelos times que o jogador passou, duas indenizatórias ante a negligência ao estado de saúde do jogador e solicitaram a instauração de um inquérito policial para averiguar a causa da morte (MARQUES, 2020).

Casos como estes demonstram como o cenário encontra-se em uma conjuntura que, por vezes, colocam seus atletas em situações desfavoráveis, expostos à situação de risco, eventos que são desrespeitosos sob a análise de um Estado de Direito, que busca resguardar, neste caso, por meio de sua carta maior e suas leis trabalhistas, à dignidade humana, à igualdade/isonomia e uma série de direitos sociais trabalhistas, fruto de lutas sociais, que apesar de não vislumbrarem, à época que foram reconhecidos, atuar sobre profissões não convencionais que a elas se aplicam perfeitamente.

Neste esteio, mesmo a LGD se aplicando aos esportes digitais muito ainda fica a desejar, não há dúvidas que muitos de seus dispositivos carecem de eficácia quando se busca sua aplicação aos *e-sports*, cabendo a lei trabalhista resguardar a relação contratual que se consubstancia entre organizações e jogadores, contudo, ainda se vê, em muitas situações, que

não é este tipo de contrato que vigora no meio, mas sim contratos de natureza cível. Porém, graças a primazia da realidade, o judiciário, com decisões recentes, vem reconhecendo a prática trabalhistas dos gamers frente a relação desenvolvida com as organizações a que estão ligados que firmam o reconhecimento de uma nova forma de profissionalização.

Por isso, seria negligente o Estado Brasileiro fechar os olhos para um cenário que está em grande ascensão, nada fazendo para proteger os participantes que compõe o cenário, ou até mesmo atribuindo-o uma legislação incompetente, adentrando em competências que não a cabe, que nada ou pouco agrega, como fez a PL 383/2017. Sobre a PL 383/2017, Miguel (2018), coloca que embora mais completo, o PL tenta, falsamente, esgotar o assunto e definir todas as possibilidades da prática esportiva, contrariando a teoria de De Giorgi de que a superinclusão equivale à exclusão, portanto, leva à desigualdade.

Com isso, o que se deseja não é uma regulamentação exaustiva, mas uma que seja inteligente e fundamentada, que garanta proteção e seja inclusiva, que salvaguarde os direitos de classe, a exemplo do que foi realizado por países como Coreia do Sul, Estados Unidos e França. Para tanto, preza-se por uma legislação que atenda sobretudo aos direitos trabalhista, atentando-se para as especificidades do esporte eletrônico, que seja elaborada em consonância com o desejo e necessidades dos *players* do setor de jogos eletrônicos, empregadores, desenvolvedoras/publicadoras (*publishers*) de jogos e representantes dos atletas profissionais, a ser auferidos em amplos debates públicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando do início desta pesquisa constou-se que há uma falha na contratação de jogadores e jogadoras de esportes eletrônicos para atuarem como profissionais de *e-sports* e que, em decorrência disto, uma série de problemas podem afligir esta nova classe profissional em desenvolvimento. A sua importância demonstra-se à medida que tem o Brasil um importante polo esportivo da modalidade, que ano-a-ano vem se ampliando, atrelado a uma oportunidade de desenvolvimento e crescimento econômico. Ademais, esse ramo é uma aposta para o futuro da advocacia, contudo, ainda passa despercebido por grande parte dos profissionais jurídicos, não possuindo especialização sobre e contempla uma literatura ainda escassa.

Diante disso, a pesquisa teve como objetivo geral compreender os aspectos ligados a regulamentação dos *e-sports* no cenário brasileiro. Constatando-se no decorrer da análise documental os aspectos ligados a necessidade de uma regulamentação e os aspectos prejudiciais

de uma não regulamentação ou até mesmo de uma má regulamentação, encabeçada por quem desconhece os aspectos próprios dos *e-sports*, isto é, suas reais necessidades.

Os objetivos específicos eram: compreender o conceito cultural e jurídico de atividades esportivas, bem como de atletas profissionais, averiguado a aplicabilidade delas aos jogos eletrônicos e; compreender a possibilidade da relação trabalhista desenvolvidas pelos jogadores de esportes eletrônicos e; avaliar a necessidade de uma legislação protetiva aos *e-sports*. Sendo todos foram respondidos positivamente.

Com o primeiro objetivo buscou-se por leis, doutrina e outros conceitos postos pelas autorias e estabelecer a definição de termos importantes que ajudariam na compreensão da discussão que ora foi apresentada, verificando, desde já, a grande proximidade que os esportes eletrônicos guardam com os esportes tradicionais.

O segundo objetivo específico foi constatado por meio de uma análise legislativa e doutrinária trabalhistas. Trazendo a conhecimento os cinco requisitos imperativos que fundamentam uma relação trabalhista e avaliando a possibilidade da sua aplicabilidade a relação desenvolvida pelos *gamers* frente as organizações, trazendo as suas situações de classe que se amolda perfeitamente a todos os critérios.

Quanto ao terceiro objetivo, verificou-se sua necessidade pela análise de postagens em redes sociais, *podcasts* e decisões judiciais que começaram a nascer recentemente. Estruturando essas três fontes, verificou-se que há sim uma necessidade regulamentar os *e-sports*, que até mesmo já começou a ser pensada, contudo, esbarrou em dificuldades, mas, se elaborada com as devidas minúcias, contando com a participação de quem vivencia e entende o meio, seria uma contribuição importante.

Neste esteio, constatou-se que, mesmo havendo aplicabilidade de LGD e subsidiariamente da CLT aos esportes eletrônicos, seus dispositivos não viam nos jogos eletrônicos uma oportunidade de prática esportiva e trabalhista, o vem gerando obstáculos para os praticantes da modalidade. Os dispositivos da LGD, apesar de destinarem-se a esportes no geral, vê-se limitado aos *e-sports* por fugir do padrão de esporte tradicionais, havendo até mesmo, em situações que são similares aos esportes tradicionais, um afastamento da legislação. Quanto às normas trabalhistas, elas asseguram a relação trabalhista dos jogadores profissionais, contudo, o que muito se vê são contratos de natureza cível, ignorando o preenchimento dos requisitos trabalhistas e regulando puras relações de trabalho.

Desse modo, uma legislação bem pensada e estruturada, com a participação de indivíduos que compõem o cenário, pode contribuir para resolver certos problemas desde os mais simples, a exemplo de dificuldades para solucionar problema do dia-a-dia, por não ser

uma profissão conhecida e estigmatizada; aos mais complexos, como: a falta de previsão de bolsa-atleta para praticantes dos *e-sports*, escassas manifestações em relação aos vistos de atletas estrangeiros, a falta de incentivos ou recursos para os times e clubes, as questões relacionadas à saúde de jogadores e jogadoras; e o doping tecnológico como o uso de *hacks*, *cheats*, equipamentos periféricos e resultados combinados.

Como metodologia utilizou-se da abordagem qualitativa, com uso de documentos como fonte e procedendo à pesquisa sobre uma análise documental. Mesmo assim, algumas limitações se fizeram presentes no decorrer do estudo, como: escassez de documentos que demonstram os tipos de contratos firmados e coloque de forma mais aparente as necessidades da classe, de decisões judiciais e jurisprudências, de literaturas sobre o tema, restringindo-se a pesquisa, na maioria, a outros trabalhos de conclusão e sites jornalísticos.

Por isso, fica como recomendações a tentativa de um contato mais próximo com os *e-sports* através de entrevistas, diálogos abertos, com jogadores e ex-jogadores de jogos eletrônicos, com treinadores e comissão técnica, com representantes das organizações e até mesmo com representantes das próprias *Publisher*, que não foi possível nesse trabalho a impedimentos de limitações geográficas e de tempo, para que assim se possa aferir com uma maior precisão os descasos e necessidades da comunidade.

REFERÊNCIAS

- ABBADE, J. **Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões**. Jovem Nerd, 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>>. Acesso em: 11 de out. 2020.
- ANTUNES, R. **A Sociedade dos Adoecimentos do Trabalho, 2015**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/sssoc/a/cbc3JDzDvxTqK6SDTQzJJLP/#>>. Acesso em: 01 de out. 2022.
- As maiores orgs de e-sports brasileiras. **As Superlistas, 2022**. Disponível em: <<https://assuperlistas.com/2022/05/11/as-maiores-orgs-de-e-sports-brasileiras/>>. Acesso em: 13 set. 2022.
- BBL. A REGULAMENTAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASI. Entrevistado: Mario Marconini. Entrevistador: Leo de Biase. 09 de set. 2020. Podcast. Disponível em: <<https://youtu.be/e8ie4t87H0s>>. Acesso em: 10 out. 2022.
- BETWAY INSIDER. **Quais países têm mais pro players? 2022**. Disponível em: <<https://blog.betway.com/pt/esports/quais-paises-tem-mais-pro-players/>>. Acesso em: 12 out. 2022.
- BIASE, L. *et al.* Carta Do Ecossistema Brasileiro De E-Sports À Excelentíssima Senadora Leila Barros. São Paulo, 20 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>>. Acesso em: 11 de out. 2022.
- BORAWY, M; JIN, D. Y. **Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contest**. 2013.
- BRASIL, Lei Geral do Desporto (1998). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>. Acesso em: 27 set. 2022.
- BRASIL, Lei Geral do Esporte (2022), PL 1825. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=node0xvvsqbv3yru51dsl4n3ynzey64879791.node0?codteor=2193136&filename=PL+1825/2022+%28N%29+Anterior:+PLS+68/2017%29>. Acesso em: 27 set. 2022.
- BRASIL. Código Penal: promulgado em 7 de dezembro de 1940. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm>. Acesso em: 01 out. 2022.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 01 out. 2022.
- CAILLOIS, R. (2001), *Man, Play and Games*, Urbana e Chicago, University of Illinois Press, 1961.
- CAMARA, D. E. G.; LAZZARINI, G. M. B.; GHERINI, P. M. de M. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes->

eletronicos-visao-geral-e-desafiosjuridicos/>. Acesso em: 08 out. 2022.

CAMPEONATO BRASILEIRO DE DOTA 2. E-sports Charts, 2022. Disponível em: <<https://escharts.com/pt/tournaments/dota2/cbdota-2/schedule>>. Acesso em: 13 set. 2022.

Campeonato Brasileiro de League of Legends, 2022. Disponível em: <https://lolsports.com/vods/cblol-brazil/cblol_2022_split2>. Acesso em: 13 set. 2022.

CAMPOS, A. G., & FRANGE, M. B. (2019). **Jornalismo no mundo dos e-sports: reflexões sobre os desafios para cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística.** Revista Comunicare, 19.

CBeS, Confederação Brasileira de e-sports. **História do e-sports.**, 2022. Disponível em: <<http://cbe-sports.com.br/?s=História+do+e-sports>>. Acesso em 18 set. 2022.

CELLARD, André. **A análise documental.** In : POUPART, Jean et al. A pesquisa qualitativa : enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008.

CHALONER, Paul. **This is e-sports (and how to spell it): an insider's guide to the world of pro gaming.** 1. ed. Londres: Bloomsbury Sport, 2020.

CHANDY TEIXEIRA! Combo Podcast 037. Entrevistado: Chandy Teixeira. Entrevistadores: Tácio "Schaepi" e Thiago "Djoko" Maia. ComboPodcast, 11 de out. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/GyQnnw5fKWc>>. Acesso em: 10 de out. 2022.

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

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

CORREIA, K. A. **Quem são as celebridades que investem no e-sports?** WORKSTARS, 2021. Disponível em: <<https://workstars.com.br/tie-business/quem-sao-as-celebridades-que-investem-no-e-sports/>>. Acesso em: 12 de out. 2022.

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

Cyber-Atleta. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyra junior/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-trabalhar-com-e-sports-no-brasil>>. Acesso em: 26 set. 2022.

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.

DIRS, B. **Is computer gaming really sport?** Disponível em: <<https://www.mmo-champion.com/threads/1680632-Is-computer-gaming-really-a-sport>>. Acesso em 27 set. 2022.

DOMENE, L. J. e AVOGADOS ASSOCIADOS. **E-sports e seus impasses jurídicos tudo o que você precisa saber pra entender o mundo jurídico dos esportes eletrônicos.**

Disponível em: <https://www.limajr.com.br/wp-content/uploads/2019/06/LIM_0008-18_Ebook_e-sports_V2.pdf>. Acesso em 29 set. 2022.

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: 22 de jun. 2022.

ESTATÍSTICAS. E-sports Charts, 2022. Disponível em: <<https://escharts.com/pt/tournaments>>. Acesso em 13 set. 2022.

FALCÃO, et al. **No Limite da Utopia: Esports, Neoliberalismo e como a Cultura Gamer desceu à Loucura,** 2020.

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

GAME ON. **Brasil é um dos países com maior número de proplayers.** 2022. Disponível em: < <https://www.terra.com.br/gameon/brasil-e-um-dos-paises-com-maior-numero-de-proplayers,2008588b08790bd5fba3017cd8dd9397t23jc5ck.html> >. Acesso em: 12 de out. 2022.

GARCÍA, E. G., & LÓPEZ, J. C. T. **E-SPORTS COMO MODALIDAD DE DEPORTE,** 2016.

GE. **Série "Mais do que um joguinho" estreia no Esporte Espetacular.** 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/serie-mais-do-que-um-joguinho-estrela-no-esporte-espetacular.ghtml>>. Acesso em: 13 out. 2022.

GERARDI, L. **Com brTT e Nobru, campanha reúne times e jogadores contra confederações de esports.** 2021. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9035708/com-brtt-e-nobru-campanha-reunetimes-e-jogadores-contr-confederacoes-de-esports>. Acesso em: 08 out. 2022.

GOIS, J. C. **O Regime Jurídico Trabalhista Dos Cyberatletas Brasileiros,** Trabalho de Conclusão de Curso, Salvador, 2017.

HARDENSTEIN, T. S. "Skins" in the Game: Counter-Strike, E-sports, and the Shady World of Online Gambling. **UNLV Gaming Law Journal**, n. 2, p. 117 -137, 2017.

HELDER, R. R. **Como fazer análise documental.** Porto, Universidade de Algarve, 2006.

HONG, E. Elite Sport and Nation-Building in South Korea: South Korea as the Dark Horse in Global Elite Sport, **The International Journal of the History of Sport**, 28:7, 977-989, 2011, DOI: 10.1080/09523367.2011.563630.

HUK, T. The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. **New Educational Review**, v. 55, p. 160—169, 2019.

HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-Sport and the World Cyber Games. **New Media and Society**, n. 6, p. 851 - 869, 2008.

JENSEN, L. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017.

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.

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 1999 - 2004**. Disponível em: <http://e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999989400> Acesso em: 31 ago. 2022.

KICH, T. J. F. **O Poder Judiciário E As Fontes Para A História Da Sociedade**. X Encontro Estadual de História, UFSM, 2010.

LANCE. **Após recorde em live, Gaules se emociona: 'Nós vivemos isso desde que nos conhecemos por gente**, yahoo!esports, 2022. Disponível em: <<https://esportes.yahoo.com/noticias/após-recorde-em-live-gaules-121658499.html?> >. Acesso em: 13 out. de 2022.

LANCE. **Champions League: veja quanto Liverpool e Real Madrid podem faturar com o título**. Yahoo!e-sports, 2022. Disponível em: <[https://esportes.yahoo.com/noticias/champions-league-veja-quanto-liverpool-191211574.html#:~:text=Liverpool%20e%20Real%20Madrid%20decidem,%2C3%20milhões\)%20ao%20campeão.>](https://esportes.yahoo.com/noticias/champions-league-veja-quanto-liverpool-191211574.html#:~:text=Liverpool%20e%20Real%20Madrid%20decidem,%2C3%20milhões)%20ao%20campeão.>). Acesso em 13 set. 2022.

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

Léria, T. K., & Maciel, J. (2022). **A profissionalização do Esport e as consequências jurídicas**. *Academia de Direito*,4, 1311-1333.

LOÇASSO, V. V. S. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? **Revista Interdisciplinar Sulear**, Ed. UEMG, n. 3, p. 68 – 80, 2019.

LOPES, T. Free Fire: como o jogo mudou a vida de pro-players e streamers. START UOL, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/07/free-fire-como-o-jogo-mudou-a-vida-de-pro-players-e-streamers.htm?cmpid=copiaecola> Acesso em: 13 out. 2022.

LUIZ, F. **E-sports: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas**. NDM Advogados, 2021. Disponível em: <<https://ndmadogados.com.br/artigos/e-sports-formas-de-contratacao-dos-atletas-e-os-riscos-trabalhistas>>. Acesso em 29 set. 2022.

LUSVARGHI NETO, N., & PEDROSA, J. M (2020). **DIREITO AO DESPORTO ELETRÔNICO: DA IMPORTÂNCIA DE REGULAMENTAR O CONTRATO DE TRABALHO DO CYBER ATLETA**.

MARQUES, P. C., & MASSAÚ, G. C. (2020). **DIGNIDADE HUMANA E O SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL**. *Revista Direitos Culturais*,15(37), 145-161.

MARQUES, R. **CS:GO: por negligência e irregularidades trabalhistas, família de brutt vai à Justiça**, E-SPORT,V 2020. Disponível em: < <https://ge.globo.com/e->

sportv/csgo/noticia/csgo-por-negligencia-e-irregularidades-trabalhistas-familia-de-brutt-vai-a-justica.ghtml>. Acesso em: 27 de out. 2022.

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

MIGUEL, R. G. A. **Atleta: Definição, Classificação e Deveres. In: Direito do Trabalho Desportivo. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011.** (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz 113 Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. ISBN 978-85-361-2715-6.

MIGUEL, R. G. A. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** 2018.

MONTEIRO, O. M. C. S. **Manual de Metodologia Da Pesquisa no Direito.** 5º edição, São Paulo, Saraiva, 2009.

MUSTAFÁ, V. B. D. **Dos contratos e da possibilidade de vínculo empregatício no esporte eletrônico.** 2013.

NEY, N. L., & JUSSARA, P. M. **DIREITO AO DESPORTO ELETRÔNICO: DA IMPORTÂNCIA DE REGULAMENTAR O CONTRATO DE TRABALHO DO CYBER ATLETA,** 2020.

NUNES, G. A. L. **Repórter E-sports, Um Podcast Com Personalidades Dos Esportes Eletrônicos.** Trabalho de Conclusão de Curso. Natal, 2021.

OLIVEIRA, G. **Família de brutt vê negligência e vai à Justiça pela morte do jogador,** START UOL, 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/11/esports-familia-de-matheus-brutt-queiroz-entra-na-justica-contra-times.htm>>. Acesso em: 27 de out. 2022.

OLIVEIRA, G. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL,** START UOL, 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>>. Acesso: 27 de out. 2022.

OLIVEIRA, G. **Projetos de lei sobre eSports no Brasil ainda geram divergências.** Start, 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-delei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm>>. Acesso em: 10 out. 2022.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa.** Petrópolis, Vozes, 2007.

OLIVEIRA, S. W. e MANDALOZZO, S. S. N. **Esportes eletrônicos e os direitos trabalhistas no Brasil.** Brazilian Journal of Development, Curitiba, v.7, n.11, p. 103543-103552 nov. 2021. ISSN: 2525-8761.

Os melhores times brasileiros de Counter-Strike: Global Offensive. **As Superlistas,2022.** Disponível em: <<https://assuperlistas.com/2021/12/17/os-melhores-times-brasileiros-de-counter-strike-global-offensive/>>. Acesso em: 13 set. 2022.

PACETE, L. G. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Forbes, 2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em: 11 out. 2022.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**, Monografia, 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.

PETRO, G. **Experientes em competição de games vencem o WCG 2010**. G1, 2010. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/08/experientes-em-competicao-de-games-vencem-o-wcg-2010.html>>. Acesso em 31 ago. 2022.

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

REDAÇÃO GE. **LoL foi jogo de e-sports mais assistido em 2021**. GE, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/e-sports/noticia/lol-foi-jogo-de-e-sports-mais-assistido-em-2021-veja-top-5.ghtml>>. Acesso em: 13 set. 2022.

REDAÇÃO GE. **The International 2021: Team Spirit é campeã e fatura US\$ 18,2 milhões**. GE, 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/e-sports/noticia/the-international-2021-team-spirit-e-campea-e-fatura-us-182-milhoes.ghtml>>. Acesso em: 13 set. 2022.

REDAÇÃO. **Mercado de e-sports no Brasil é um dos maiores do mundo**. TIINSIDE, 2020. Disponível em: <<https://tiinside.com.br/30/09/2020/mercado-de-e-sports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo/>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

ROCHA, M. **Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores**. Folha S. Paulo, 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atraui-cada-vez-mais-empresarios.shtml>>. Acesso em: 11 de out. 2022.

ROCHA, T. B. **Pesquisa Em Redes Sociais na Internet: Os Discursos No Ciberespaço**. Educ. foco, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 225-244, Jan/abr 2018.

ROSA, V. V. **Primórdios: Nos Anos 80, Torneios De Games Eram Nos Fliperamas**. Salvando Nerd, 2019. Disponível em: <<https://www.salvandonerd.blog.br/primordios-nos-anos-80-torneios-de-games-eram-nos-fliperamas/>>. Acesso em 05 set. 2022.

ROSEMBERG, A. **Notas Sobre O Uso De Documentos Judiciais E Policiais Como Fonte De Pesquisa Histórica**. UNESP – FCLAs – CEDAP, v. 5, n.2, p. 159-173 - dez. 2009.

SAFE PODCAST. CAROL MAFFRA (CEO DA ORN) - SAFE PODCAST #105. Entrevistada: Carol Maffra. Entrevistadores: Samuca e Diego. 29 de mar. 2022. Podcast. Disponível em: <<https://youtu.be/Gpp2LsUWpKk>>. Acesso em: 10 de out. 2022.

SALDANHA, N. **Investimento em games clássicos movimentou milhões**. CNN, 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/business/investimento-em-games-classicos-movimentou-milhoes/#:~:text=Em%202020%2C%20o%20mercado%20mundial,compara%C3%A7%C3%A3o%20com%20o%20ano%20anterior>>. Acesso em: 11 de out. 2022.

SANTOS, R. L. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. **B. Cient.**

ESMPU, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008.

SARAIVA, P. A. C. - **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Lisboa: ISCTE, 2013. Dissertação de mestrado. [Consult. 31 de ago. 2022] Disponível em [www:<http://hdl.handle.net/10071/7784>](http://hdl.handle.net/10071/7784).

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Disponível em: [<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>](https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177). Acesso em: 10 de out. 2022.

SICA, A. e FEHÉR JUNIOR, A. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil**. Análise, 2022. Disponível em: [< https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil >](https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil). Acesso em: 13 de out. 2022.

SILVA, L. **O Reconhecimento do Vínculo Empregatício do Cyber Atleta**. Disponível em: [<https://leticiasilva507.jusbrasil.com.br/artigos/389388597/o-reconhecimento-do-vinculo-empregaticio-do-cyber-atleta>](https://leticiasilva507.jusbrasil.com.br/artigos/389388597/o-reconhecimento-do-vinculo-empregaticio-do-cyber-atleta). Acesso em: 30 set. 2022.

SILVA, L. R. C. da et al. **Pesquisa documental: alternativa investigativa na formação docente**. 2009. Disponível em: [<http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124_1712.pdf>](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124_1712.pdf). Acesso em: 13. set. 2022.

SILVEIRA D. e BRUNO. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta**, JUSBRASIL, 2020. Disponível em: [< https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>](https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta). Acesso em: 27 de out. 2022.

SILVEIRA, D. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta**. Jus Brasil, 2020. Disponível em: [<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>](https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta). Acesso em: 13 de out. 2022.

SOUZA, I. C. **Possibilidade de proteção intelectual e de regulamentação do eSports no Brasil**. 2021.

SUTARELI, J. **Discussão: Como a internet afetou os jogos eletrônicos**. Game Blast, 2013. Disponível em: [<https://www.gameblast.com.br/2013/02/discussao-como-internet-afetou-os-jogos.html >](https://www.gameblast.com.br/2013/02/discussao-como-internet-afetou-os-jogos.html). Acesso em 7 de set 2022.

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

TUBINO, M. J. G. **O que é Esporte**. São Paulo; Editora Brasiliense, 1999.

TWITTER. #TodosContraPL383, 2019. Disponível em: [<https://twitter.com/hashtag/TodosContraPL383?src=hashtag_click>](https://twitter.com/hashtag/TodosContraPL383?src=hashtag_click). Acesso em: 10 de out. 2022.

WAGNER, M. G. **On the Scientific Relevance of eSports**. 2006.

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