

UM ESTUDO COMPARADO DOS DIREITOS TRABALHISTAS DOS ATLETAS DE E-SPORTS ATRAVÉS DO OLHAR HISTÓRICO-CULTURAL DE HUIZINGA

Erick de Oliveira Cruz¹
Carlos Eduardo Alban²
Diego Carneiro Costa³

RESUMO: A indústria dos jogos eletrônicos apresenta acelerado crescimento, movendo uma legião de fãs no Brasil e no Mundo, com um número alto de investidores, porém os cybers-atletas sofrem com contratos fraudulentos gerados pela ausência de regulamentação da profissão, ocasionando a perda de garantias trabalhistas. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo analisar como é possível garantir os direitos dos atletas de e-sports, ao passo em que é investigado o enquadramento dos e-sports como modalidade desportiva de rendimento a partir da leitura da obra Homo Ludens, que explora a natureza cultural dos jogos e dos esportes. Busca-se, com isso, possibilitar a aplicação da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) na atividade desportiva eletrônica, com a possível inserção de artigos em seu corpo que venham a atender as peculiaridades dos jogos eletrônicos. Para tanto, faz-se necessária a análise de regulamentações já existentes em outros países como Coreia do Sul, França e Estados Unidos. Através dos argumentos apontados neste artigo, podemos concluir que é possível o enquadramento os esportes eletrônicos como esporte devido às suas inúmeras semelhanças - como a existência de espírito esportivo, regras definidas, rotinas de treinamento, equipes profissionais, interação do público espectador e o elemento competitivo - devendo se aplicar a Lei Pelé e subsidiariamente a CLT, resguardando os direitos trabalhistas dos cybers atletas.

Palavras-chaves: Cyber atletas, Regulamentação de e-sports, Direito Desportivo, Direito do Trabalho. Direito Digital

Abstract: The electronic games industry has an accelerated growth, attracting a legion of fans in Brazil and around the world, with a high number of investors. Despite that fact. cyber athletes are victims of contracts generated by the lack of regulation of the profession, causing the loss of labor rights. In this sense, this article aims to analyze how is it possible to guarantee the rights of e-sports athletes, while investigating the nature of eSports as a performance sport modality based on the reading of Homo Ludens, which explores the cultural nature of games and sports. The aim is to enable the application of Law No. 9,615/1998 (Lei Pelé) in electronic sporting activities, with

¹Advogado. Graduado em Direito pela Universidade Salvador (UNIFACS). E-mail: erick.oliveira165@hotmail.com.

² Doutor em Direito pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS/RS), Mestre em Direito pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS/RS), Especialista em Direito Médico pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL/BA), Graduado em Direito pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). É professor e pesquisador nas áreas de Direito Médico, Direito Constitucional, Direito Digital, Direito Internacional e Direitos Humanos. Foi bolsista integral do CNPq no Mestrado e bolsista do Programa Capes/Proex no Doutorado. E-mail: ceduardo.alban@gmail.com

³ Mestre em Direito pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Especialista em Direito e Processo do Trabalho na Universidade Anhanguera (UNIDERP-PR), Graduado em Direito pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL/BA). É professor e pesquisador nas áreas de Direito do Trabalho, Direito Digital e Direitos Humanos. E-mail: diegocost@gmail.com

the possible addition of articles that meet the peculiarities of electronic games. To this end, it is necessary to analyze existing regulations in other countries such as South Korea, France and the United States. Through the arguments highlighted in this article, we can conclude that it is possible to classify electronic sports as a sport due to their numerous similarities - such as the existence of sportsmanship, defined rules, training routines, professional teams, spectator interaction and the competitive element. - so, the Brazilian existing law must be applied, in order to protect the labor rights of cyber athletes,

Keywords: Cyber athletes; E-sports regulation, Sports Law, Labor Law, Digital Law

INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, os jogos eletrônicos evoluíram, cada vez mais, tornando-se uma grande indústria que movimenta altas quantias de investimentos. Um reflexo desse fato é trazido na Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PwC (2022), que conclui que o mercado dos games deve movimentar cerca de US\$ 323,5 bilhões em 2026. O Brasil, em especial, possui uma estimativa de receita total sobre os e-sports em 2026 de cerca de 2,8 bilhões de dólares.

Os jogos eletrônicos superaram outros ramos dos esportes em termos de desenvolvimento da indústria e de números de crescimento. Neste sentido, a Coreia do Sul, a China e a América do Norte são os mercados com maior crescimento a nível mundial. De acordo com os números de 2018, o saldo dos aumentos dos esportes eletrônicos é de 38% para a América do Norte, 18% para a China, 6% para a Coreia do Sul e 38% para outros países (eSports and Law Summit, 2019).

Além do estratosférico valor de mercado, os e-sports atraem uma legião de fãs pelo mundo todo, tendo diversos campeonatos, em variados países, com um grande número de participantes que movimentam a economia local e geram, inclusive, interesses políticos dos governos. Diante dessa evolução dos jogos eletrônicos, a figura dos cybers-atletas, jogadores profissionais dos games, entra ainda mais em ascensão. Ainda assim, aqueles que dedicam sua vida em busca de uma carreira profissional enfrentam grandes dificuldades para garantir seus direitos trabalhistas, por conta de uma estigmatização tradicionalista que exclui as atividades profissionais e competitivas dos games no mundo dos esportes.

Desta senda, o presente volta-se para a seguinte problemática: considerando os e-sports como uma espécie de esporte, de que forma é possível assegurar as garantias trabalhistas dos cybers-atletas, considerando a necessidade de

regulamentação do tema através do direito desportivo, assim como eventuais modificações na Lei Pelé, que possam (ou não) atender às especificidades dos jogos eletrônicos?

Parte-se da hipótese de que, para efetivamente proteger os direitos trabalhistas dos cyber atletas, é preciso uma devida regulamentação e reconhecimento jurídico da profissão. Assume-se, em passo inicial, que a extensão das garantias previstas na Lei Pelé permitirá a proteção jurídica dos cyber atletas contra abusos nas suas relações de emprego. Contudo, indaga-se a respeito de como a expansão normativa do mundo dos e-sports de países como a Coreia do Sul e a França pode servir como parâmetro para uma regulação mais robusta.

O presente artigo foi construído através de revisão bibliográfica do tipo exploratória, qualitativa e de caráter descritivo de informações, se baseando em doutrinares, artigos científicos, livros, informações contidas em Associações e Confederações de e-sports, sites jornalísticos que contém entrevistas com jogadores e legislações nacionais e estrangeiras.

Assim sendo, analisa-se, em um primeiro ponto, o enquadramento dos esportes eletrônicos como esportes como outros quaisquer, à medida que são considerados os requisitos científicos essenciais que conceituam a natureza da atividade esportiva. Avalia-se também a própria essência dos esportes como jogos (atividades lúdicas) que passaram por um processo cultural de formalização e estruturação competitiva, ao se partir da teorização do historiador holandês Johan Huizinga para guiar a discussão de uma delimitação conceitual científica dos esportes.

Em sequência, trabalha-se a efetivação das garantias trabalhistas dos cyber atletas, tendo em vista o enquadramento destes como profissionais dos esportes eletrônicos. Relata-se a necessidade da regulamentação da profissão destes através da Lei Pelé, sugerindo a possibilidade de sua complementação com normas que possam atender às peculiaridades dos jogos eletrônicos, além das generalidades de qualquer outro esporte. Nesse sentido, avaliam-se os benefícios decorrentes dos contratos especiais trabalhistas de esportista profissional.

Por fim, investiga-se possíveis normativas internacionais e estrangeiras que sirvam como parâmetro para ampliar e efetivar as garantias fundamentais dos atletas de esportes eletrônicos. Nesse ínterim, debruça-se, primeiramente, sobre toda a recente expansão normativa da Coreia no que tange ao mundo dos games e seus impactos culturais no país, em especial a respeito das competições esportivas. Do

mesmo modo, são investigadas mudanças políticas e jurídicas recentes na França que mexeram com o tratamento que o próprio Estado e seus representantes vem atribuindo à questão.

1. O QUE É ESPORTE, AFINAL?

Pode-se dizer que os esportes surgem de brincadeiras, onde a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana. É natural à natureza humana, bem como dos demais animais, a atividade lúdica, com diversos graus de complexidade. Mesmo ao analisarmos os filhotes de cães, podemos constatar que, em suas interações, se encontram presentes certos elementos essenciais similares ao jogo humano. Há, já nesse tipo de interação, certa organização de regras, como as que os proíbe de morderem os outros (ou, pelo menos, não com violência). Ainda, fingem ficar zangados um com o outro, experimentando o prazer e o divertimento que a brincadeira os proporciona (Huizinga, 2000, p. 07).

No jogo, existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa de acordo com o peso que lhe atribui a cultura. Não se explica nada chamando de "instinto" o princípio ativo que constitui a essência do jogo. Por sua vez, chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (Huizinga, 2000, p. 07).

Todavia, é necessário refletir sobre o que separa um mero jogo do esporte. Ao se pensar nessa questão, pode-se ter a errônea impressão de que o jogo é necessariamente aquilo diretamente oposto à seriedade, porém, numa análise mais profunda, verifica-se que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. Tal pensamento, além de nada nos dizer quanto às características dos esportes, é extremamente fácil de refutar, haja vista que certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. Além disso, existem outras categorias fundamentais que também não são abrangidas pela categoria da não-seriedade e não apresentam qualquer relação com o jogo. (Huizinga, 2000, p.10).

Diante de tal contexto, nem sempre os atletas profissionais foram vistos como trabalhadores, tendo isso ocorrido por várias razões, dentre as quais o fato de que a prática do esporte sempre teve uma conotação lúdica, além da complexa evolução do

amadorismo ao profissionalismo. No fim, a prática de qualquer esporte, de forma profissional ou amadora, até hoje carrega o estigma de ser somente um divertimento em algum grau (Miguel, 2014, p. 52).

A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises meramente biológicas. O jogo é uma atividade espontânea e voluntária por essência. A partir do momento que os indivíduos ficam sujeitos a ordens, deixa de ser jogo, se tornando um esporte. Dessa maneira, pode-se observar que a origem de todo e qualquer esporte vem de uma certa brincadeira ou de um jogo, ou seja, uma atividade voluntária que se transforma quando se começa a seguir uma série de ordens, deixando de ser um mero jogo e passando a se tornar um esporte de fato (Huizinga, 2000, p. 08-12).

Apesar dessa conceituação mais subjetiva do esporte centrada no *animus* de uma atividade lúdica que se tornou organizada, a mentalidade mecanicista do esporte ainda reflete suas influências. Barbanti (2012, p. 57), por exemplo, define esporte como "atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos". Neste sentido, questiona-se se seria utilizado o termo esporte somente para definir aquelas práticas corporais.

É imperioso salientar que existem inúmeras diferenças no conceito de atividade física desempenhada por um atleta, haja vista a imensidão de esportes, ocorrendo vários movimentos corporais, vigorosos ou não, e mentais utilizados na participação esportiva. Dessa maneira, é necessária a análise de particulares circunstanciais, não se restringindo somente ao mero desempenho de "ádua" atividade física. Nesse ponto, aborda-se o "espírito esportivo", a partir do qual os participantes motivam-se pela satisfação intrínseca do envolvimento na atividade. Esse fator deve existir, associado ou não, com outras motivações decorrentes de remunerações, premiações ou recompensas.

Há, também, que ocorrer alguma forma de competição sob condições estabelecidas e organizadas. Assim, é essencial salientarmos que a regra é um fator importantíssimo para o conceito de esporte. Todo esporte tem suas regras que determinam aquilo que é permitido dentro do mundo temporário por ele circunscrito. É assim que dispõe Paul Valéry (2012, p.14): "no que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma

verdade apresentada como inabalável. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo”. Assim, “o jogo acaba: o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça”. (Huizinga, 2000, p.15).

Ao se partir de Huizinga (2000), podemos dizer que o esporte atua dentro de um movimento linguístico-cultural: influencia a sociedade e, simultaneamente, sofre influência direta desta para a construção do seu sentido. Nessa esteira, os campeonatos dos diferentes tipos de esportes influenciam os hábitos culturais e maneirismos de milhares de fãs e sofrem influência direta dos mesmos, semelhante ao que ocorre nos e-sports, como veremos adiante.

Neste sentido, podemos perceber que muitos doutrinadores buscam apontar os requisitos necessários para a caracterização de um esporte, todavia, quanto mais nos aprofundamos sobre este questionamento, mais nos damos conta de que as formas de caracterização são extremamente amplas e variadas. Contudo, pode-se afirmar que a essência dos esportes eletrônicos em muito se assemelha à dos esportes tradicionais.

Michael Wagner (2006), em seu artigo “*On the Scientific Relevance of eSports*”, não precisou de muito esforço para enquadrar cientificamente os e-sports através de uma leve releitura do sentido geral de esporte atribuído pelo cientista esportivo Claus Tiedemann. Wagner (2006) classificou todo esporte como atividade de âmbito cultural na qual “seres humanos voluntariamente envolvem-se com outras pessoas com a intenção consciente de desenvolver e treinar habilidades de importância cultural e para comparar a si mesmos com essas outras pessoas por tais habilidades, de acordo com regras geralmente aceitas, sem causar dano deliberadamente a ninguém”.

A Fundação Instituto de Administração (FIA), define os e-sports como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”. Para tanto, os e-sports envolvem a saúde dos atletas, trabalhando o corpo, bem como o uso de suas habilidades motoras para alcançar êxito na competição. Neste sentido, as grandes equipes dos jogos eletrônicos possuem complexas estruturas, contando com treinadores, nutricionistas, psicólogos, fisioterapeutas, preparadores físicos, entre outros.

Com relação ao esforço físico e o uso de habilidades motoras desenvolvidas pelos jogadores profissionais, há uma pesquisa desenvolvida pela German Sports University com atletas de e-sports pelo Professor Ingo Froböse desde 2011. Ao avaliar

o estudo e consultar o professor alemão, o jornalista Martin Schutz (2016) expôs relatos de suas observações:

os atletas de e-sports realizam até 400 movimentos no teclado e no mouse por minuto, quatro vezes mais que uma pessoa média. A coisa toda é assimétrica, porque ambas as mãos estão sendo movidas ao mesmo tempo e várias partes do cérebro também estão sendo usadas ao mesmo tempo. A quantidade de cortisol produzida é aproximadamente o mesmo nível que a de um carro de corrida motorista. Isto é combinado com uma pulsação elevada, às vezes de 160 a 180 batimentos por minuto, o que equivale ao que aconteceu durante uma corrida muito rápida, quase uma maratona. Isso sem mencionar as habilidades motoras envolvidas.

Em síntese, a conclusão do professor é que “os e-sports são tão exigentes quanto a maioria dos outros tipos de esportes, se não mais exigentes” (Schutz, 2016). Na mesma linha de pensamento, encontra-se Corraide (2021, p.17):

a atividade do eSports requer habilidades motoras complexas, possui regras e pode ser jogado em grupo ou solo, de forma competitiva, como fica evidente nos diversos campeonatos existentes. Em relação à institucionalização da atividade, as equipes compactuam com as diversas instituições existentes para que todas as atividades relativas a regras e funcionamento de campeonatos existam de forma coesa, demonstrando que, atualmente, não há falta de institucionalização da atividade. Deve-se ressaltar que existem outros esportes que se materializam da mesma forma que e-sports, praticados sentados, utilizando-se do raciocínio lógico, mas que não possuem seu status de esporte questionados, como por exemplo o xadrez. Nesse sentido, parece plausível visualizar a prática de eSports equiparada a de um esporte tradicional, como futebol e vôlei.

Em relação a ser uma atividade competitiva institucionalizada, já foi observado que há a organização de clubes e de torneios, alcançando imenso número de telespectadores. Além disso, as desenvolvedoras (Blizzard, Valve, Riot, entre outras) criam regras, inclusive de conduta, para os cybers-atletas. A atividade é, portanto, ordenada. A participação motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos também está presente desde o torneio de 1972: vontade de competir e demonstrar habilidades; exceder os próprios limites; reconhecimento; prêmio; diversão, etc. (Coutinho Filho; Juang, 2018).

As grandes organizadoras de torneios de esportes eletrônicos, como as desenvolvedoras Riot Games, Valve e Blizzard, vem determinando que seja formalizado os vínculos empregatícios entre os cyber atletas e treinadores com as equipes participantes das suas ligas. Desta maneira, ao tratarmos sobre o cenário brasileiro do jogo League of Legends (LoL) da Riot Games, apelidado de o “futebol dos esportes eletrônicos” devido ao seu grande número de fãs, observa-se a atuação

conjunta na organização do evento da empresa com a Associação Brasileira de Clubes de e-sports (ABCDE).

Nesse cenário, observaram-se mudanças com o amadurecimento do caráter organizacional, financeiro e social do evento. Foram pactuadas diversas exigências para as entidades desportivas que participavam ou tinham o interesse de participar do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), deveriam regularizar seus atletas mediante contrato de trabalho, que seguissem as normas estabelecidas na CLT, bem como as que incumbe a Lei Pelé.

À vista disso, constata-se que os atletas profissionais que participam do CBLoL têm todos os direitos decorrentes do contrato especial de trabalho reconhecidos tanto na CLT quanto na Lei Pelé, como por exemplo, garantia de férias, de 13º salário, FGTS, anotação da Carteira de Trabalho - CTPS, previdência entre outros, além de estarem enquadrados como profissionais na legislação especial (Costa; Ferreira, 2018). Nesse diapasão, com o grande crescimento do cenário de outros esportes eletrônicos, faz-se necessário observar a forma como os contratos no mundo dos e-sports são realizados nos demais tipos de jogos.

Diante do exposto, podemos perceber que a natureza dos e-sports em muito se assemelha com a natureza dos esportes tradicionais. Desta senda, os jogos eletrônicos foram reconhecidos pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como esportes em outubro de 2017. Assim, o profissional dos e-sports é um atleta reconhecido como qualquer outro atleta dos esportes. Inclusive, o COI, inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já tem planos de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024 (ESPN, 2023).

Assim, podemos perceber que, mesmo diante do crescimento estratosférico do mercado dos games, os cybers-atletas sofrem a perda de suas garantias trabalhistas devido à ausência de norma regulamentadora de sua profissão. Diante do cristalino crescimento do mercado dos games no Brasil e em todo o mundo, o direito não deve se abster ao regulamentar esta modalidade. Por conseguinte, aprofundam-se, em sequência, as garantias trabalhistas dos cybers-atletas.

2. A RELAÇÃO DE EMPREGO DO CYBER ATLETA

A relação de emprego celetista se constitui, ainda hoje, no patamar mais alto e seguro de contratação entre as formas de trabalho capitalistas, pois realiza a intenção

do legislador constituinte, inserida no *caput* do artigo 7º da Constituição Federal, de melhorar a condição social do trabalhador, assegurando, desse modo, o direito a um labor digno e protegido.

Sendo assim, a relação empregatícia, enquanto fenômeno social, resulta da síntese de um diversificado conjunto de elementos fático-jurídicos reunidos em um dado contexto de prestação de serviços. A CLT aponta tais elementos no seu art. 3º, segundo o qual: “considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviço de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário”.

Para Maurício Godinho Delgado (2019, p. 337), a norma celetista traz em seu bojo cinco elementos fáticos-jurídicos, quais sejam: a) prestação de trabalho por pessoa física a um tomador; b) prestação efetuada com pessoalidade pelo trabalhador; c) efetuada com não eventualidade; d) efetuada ainda sob subordinação ao tomador dos serviços; e) prestação de trabalho efetuada com onerosidade.

O primeiro requisito para caracterização da relação de emprego é a presença de uma pessoa física, ou seja, o fator do trabalho humano. Assim, somente a pessoa natural pode ser empregada. Neste sentido, podemos observar que a contratação de um cyber atleta somente pode ser realizada na pessoa natural do profissional, tendo em vista que a pessoa jurídica não pode ser empregada (Rezende, 2019, p. 75).

Não se desconhece todavia, o fenômeno da “pejotização”, em que as empresas impõem que os trabalhadores, para serem admitidos, constituam pessoas jurídicas e firmem contratos fraudulentos de natureza civil ou comercial. Contudo, em tais casos, o direito do trabalho, forte no seu caráter tuitivo, deve aplicar o princípio da primazia da realidade sob a forma, reconhecendo-se a existência da pessoa física ocultada sob o manto da mera “aparência” da pessoa jurídica, a qual pode ser observada no enquadramento distorcido dos atletas dentro de uma relação contratual de natureza cível.

Além disso, a prestação de serviços deve ser feita de maneira pessoal pelo empregado, sendo marcada pela natureza *intuitu personae* ou “em razão da pessoa”. Assim, pode-se dizer que o empregador contrata o empregado para que execute os seus serviços de maneira pessoal, não podendo ser substituído por outra pessoa para a prestação de seus serviços, ou seja, o cyber atleta contratado não pode ser substituído por qualquer pessoa, devido a sua pessoalidade, característica que o difere dos demais. Dessa maneira, o empregado tem que colocar à disposição do empregador sua energia psicofísica. (Rezende, 2019, p. 76).

A não eventualidade é marcada pelo caráter de permanência (ainda que por um curto período determinado) no labor, ou seja, não se qualifica como um trabalho esporádico. (Delgado, 2019, p.341). Assim, é notório que um atleta profissional de e-sports deve seguir uma rotina permanente de treinos, estabelecida pelas organizações desportivas, a fim de atingir a sua melhor performance no campeonato que venha a disputar. Muitas vezes, exige-se inclusive que o cyber atleta passe a viver em uma *gaming house*, que consiste numa unidade residencial, subsidiada por uma organização ou patrocinador, com infraestrutura própria para comportar o time de jogadores (Peres; Rosário, 2020, p.06).

Ademais, tratando-se a relação de emprego de uma relação bilateral, da mesma maneira que o empregado tem a obrigação de realizar a sua prestação de serviços, ao empregador cabe a responsabilidade de remunerar o condignamente o empregado pelos serviços prestados, constituindo essa contraprestação a essência do requisito da onerosidade. Portanto, é imperativo que os atletas de e-sports sejam adequadamente remunerados pelos serviços que oferecem à organização, incluindo a participação nos prêmios obtidos pelos clubes nos campeonatos em que competem.

Por fim, quanto à subordinação, a verdadeira chave de acesso ao vínculo empregatício, esta se configura no momento no qual o empregado compromete-se a acolher o poder de direção empresarial no modo de realização de sua prestação de serviços (Delgado, 2019, p. 349). Na relação de trabalho do cyber atleta, resta caracterizada a subordinação jurídica ao serem estabelecidas obrigações como: permanecer diariamente na infraestrutura fornecida pela organizadora ou *gaming house*, tempo de dedicação mínima aos treinos, atingimento de metas em campeonatos, presença virtual em quaisquer atividades que determinar o contratante etc.(Coelho, 2019, p. 44).

Neste sentido, apesar de restar clara a relação de emprego entre os cybers-atletas e as organizações do e-sports, os clubes tentam ao máximo desfazer este vínculo através de contratações fraudulentas de contratos de patrocínios ou de prestação de serviços, mitigando os direitos trabalhistas dos cybers atletas. (Çakar; Yiğit, 2019).

Segundo Hélio Tadeu Brogna Coelho (2016, p. 02-03), a maioria dos contratos pactuados entre atletas e entidades que exploram o desporto eletrônico são de natureza eminentemente civil, na modalidade patrocínio, em contratos denominados

“adesão e outras avenças”, numa evidente tentativa dos clubes de mitigar o pagamento dos direitos previstos na legislação trabalhista.

Nesse sentido, podemos dizer que tal modalidade contratação é fraudulenta, haja vista que, via de regra, todos os requisitos para relação de emprego estão presentes entre os atletas e as organizações, considerando que: i) o contrato é firmado entre o atleta, pessoa física, e a organização; ii) o atleta não pode passar o seu serviço a terceiro devido a sua pessoalidade; iii) o contrato gera obrigações recíprocas, qual seja, troca de trabalho mediante pagamento de uma remuneração; iv) a prestação de serviços é realizada de modo não esporádico; v) os atletas perpassam por rotinas diárias de treinos, aos quais estão sujeitos às regras, orientações e normas inerentes ao contrato estabelecidas pelos clubes, participando de diversos campeonatos ao longo do ano.

Diante de tais manobras ardis dos clubes, o princípio da primazia da realidade sob a forma age como um descortinador, de modo a tornar nulos de pleno direito os atos praticados com os objetivos de desvirtuar, impedir ou fraudar as relações de trabalho (artigo 9º da CLT), caracterizando-se a correspondente relação de emprego entre os cybers-atletas e a entidade esportiva.

Assim, evidenciada de forma expressa a relação de emprego, passamos a tratar a respeito do enquadramento jurídico dos e-sports, bem como com a aplicação da Lei Pelé aos cybers-atletas. Neste sentido, verifica-se que um cyber atleta exerce atividades que requerem tanto preparo físico, como suas habilidades motoras e manuais, envolvendo grande capacidade de concentração. Os atletas treinam fortemente diariamente, se dividindo entre treino técnico e tático, envolvendo estratégias e a preparação física para a grande quantidade de jogos. Muitas vezes, passam de 8 horas de treinamento por dia, o que, além de gerar um desgaste físico e mental, envolve o emocional dos jogadores, que trabalham sobre pressão dos fãs constantemente.

Neste sentido, segundo o site UOL (Oliveira, 2019), o pro-player de League of Legends Carlos "Nappon" Rücker conseguiu, por meio de ação judicial, a assinatura de sua Carteira de Trabalho pelo tempo em que esteve na paiN Gaming e o recebimento de R\$ 60 mil de verbas rescisórias. Foi um reconhecimento da Justiça do Trabalho de que os cyber atletas têm vínculo empregatício com os clubes de e-sports. A CLT não é, contudo, adotada em todas as equipes profissionais do Brasil, o

que reduz os direitos dos jogadores e coloca as organizações em risco jurídico, na avaliação de especialistas.

Ademais, cumpre salientar o caso envolvendo duas organizações do cenário competitivo brasileiro de League of Legends, a Keyd Stars e a KaBum e-sports e o jogador André “esA” Pavezi. Segundo Pimenta (2021, p.6), o processo teve início em 2015, quando a organização chamada Kabum ingressou na justiça, postulando indenização pela saída do jogador “esA” de sua equipe. Foi pleiteada a cobrança de R\$95.506,08, por inadimplemento contratual e indenização por danos materiais.

Na Contestação, a equipe KeyD pleiteou a sua exclusão do processo alegando ter sido procurada pelo próprio jogador, enquanto o cyber atleta “esA” apresentou a sua defesa sustentando a tese de irregularidades no contrato com a Kabum, entre elas, que durante três meses recebeu menos de um salário mínimo (R\$ 788,00 na época) e não teve as suas garantias trabalhistas pagas pela organização, alegando em suma que o contrato celebrado era de trabalho, e não de prestação de serviço, motivo este que levou o profissional a abandonar a organização.

Desta maneira, a Keyd e o cyber atleta “Esa” sustentaram em sua contestação a preliminar de incompetência alegando a justiça cível era incompetente para julgar o presente caso, requerendo que fosse remetido à Justiça do Trabalho e assim foi feito, sendo o processo sido remetido para a seara trabalhista. De acordo com a ata da audiência realizada em 30 de março de 2016, no Tribunal do Trabalho (TRT), a equipe KeyD concordou com um acordo, a pagar R\$ 30.000,00 (trinta mil reais) à Kabum e ficou acordado, também, que a KeyD ficará responsável pelo pagamento dos honorários advocatícios do processo.

Resta evidente que apesar da caracterização de relação de emprego, os cybers atletas sofrem por ausência de legislação específica. No Brasil, os atletas de esportes possuem legislação vigente ao qual regulamenta a sua profissão, trata-se da Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998, mais conhecida como “Lei Pelé”, que estabelece diretrizes para a condução dos esportes brasileiros. Nessa esteira, podemos perceber que a Lei Pelé traz uma segurança aos atletas dos esportes, devido às suas proteções, o que deve ser estendido, por uma questão de tratamento isonômico para todos os competidores esportivos, independente da sua modalidade.

Pode-se perceber que os cybers atletas se enquadram como os demais atletas protegidos pela referida Lei através do seu artigo 28º:

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

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

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

Os atletas de e-sports são contratados por organizações, mediante remuneração, a fim de disputarem campeonatos, como qualquer outro atleta dos esportes. Ademais, os cybers atletas participam de diversas competições ao longo de todo o ano, buscando resultados tanto no âmbito nacional como no internacional. Por tais razões, os e-sports enquadram-se como desportos de rendimento, como dispõe o artigo 3º, III, da Lei Pelé, por sua finalidade intrínseca de “(...)obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações”.

Assim conclui Marcos Corrêa Santana (2017, p. 11): “ou seja, para ser considerado prática desportiva profissional é imprescindível que seja de rendimento, sendo praticado de forma competitiva e organizada, objetivando obter lucros e resultados positivos em campeonatos, bem como integrar pessoas e comunidades do país”.

Portanto, os cybers atletas atendem a todos os requisitos para a configuração de emprego com o clube, ao passo que deve ser aplicada a Lei Pelé no contrato realizado entre o atleta e a organização desportiva. Diante disso, o Brasil, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de e-sports (ABCDE), firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. (Alves, 2017).

A Lei Pelé, além de trazer uma certa segurança jurídica aos atletas, atua como uma facilitadora na realização dos contratos realizados entre as organizações e os jogadores profissionais em casos de garantias especiais de trabalho. A proteção do direito à imagem presente no art. 87-A, por exemplo, poderia reduzir a incidência de casos recorrentes de muitos cybers atletas que, na busca da realização dos seus sonhos, acabam por ceder completamente o direito de uso de imagem aos seus clubes, sem qualquer tipo de remuneração por isso. Traz-se maior equilíbrio contratual.

Assim como no futebol, constantemente a imagem do atleta é cedida ao clube no momento da sua chegada, ainda que, muitas vezes, os rendimentos decorrentes da imagem do atleta sejam superiores ao seu próprio salário. Dessa maneira, é necessária a adoção de um padrão que envolva benefícios similares ao contrato empregatício da CLT: Nesse ínterim, podemos observar que muitos artigos da Lei Pelé garantem os direitos trabalhistas dos atletas, repassando uma sensação de segurança jurídica, como é o caso do artigo 31º que prevê eventual inadimplemento do contrato por conta das organizações, senão vejamos:

Art. 31. A entidade de prática desportiva empregadora que estiver com pagamento de salário ou de contrato de direito de imagem de atleta profissional em atraso, no todo ou em parte, por período igual ou superior a três meses, terá o contrato especial de trabalho desportivo daquele atleta rescindido, ficando o atleta livre para transferir-se para qualquer outra entidade de prática desportiva de mesma modalidade, nacional ou internacional, e exigir a cláusula compensatória desportiva e os haveres devidos.

Podemos ver, pelos casos supracitados, que a maioria dos atletas de e-sports sofrem por atraso na remuneração devida, e na maioria das vezes sequer chegam a receber tal contraprestação. O referido artigo dá uma segurança ao cyber atleta de que, em caso de inadimplemento do contrato por parte da organização, ele não estará obrigado a permanecer no clube, sendo livre a transferência para qualquer outra entidade de prática desportiva. Além disso, o parágrafo único do art. 94 da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) claramente autoriza outras modalidades desportivas a aplicar as mesmas regras do futebol.

Vale ressaltar que existe no Brasil o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do Deputado Federal João Henrique, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva". Propõe-se o acréscimo do inciso V ao artigo 3º da Lei Pelé, que define quais as manifestações dos desportos, com o seguinte texto: Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.

Diante do exposto, fica claro que os e-sports, como qualquer outra modalidade desportiva, se enquadram na Lei Pelé, bem como os contratos firmados entre os cybers atletas e as organizações devem seguir a lei supracitada. Todavia, é necessário ainda modificações mais extensas do que as sugeridas no referido PL, visando regulamentar algumas peculiaridades dos jogos eletrônicos.

Neste sentido, salienta-se que a jornada de trabalhos dos cybers atletas se difere da jornada de trabalho da maioria dos outros atletas, com treinos longos que se estendem até a madrugada. Outro ponto é a transferência dos atletas de local de trabalho devido a algumas especificações das competições realizadas, sem que o atleta receba o percentual de horas extras, adicional noturno e o pagamento do adicional pela transferência do local de trabalho. Muitos jogadores, devido à falta de orientação dos atletas sobre os seus direitos, ainda não têm o devido registro pela ausência de instrumento de fiscalização (Silva, 2020).

Por exemplo, em uma matéria com os membros da equipe brasileira de League of Legends (LoL) CNB eSports para o site Tecnoblog (Persicheto, 2013), os jogadores informaram que treinavam diariamente cerca de sete horas por dia e que esses treinos chegavam a dez horas diárias diante da aproximação de campeonatos. Além desse treino prático, havia mais horas de trabalho destinadas para a criação de estratégias.

Portanto, no contrato de trabalho entre os cybers atletas e as organizações, faz-se necessária a presença de informações importantes, que passam despercebidas pelo atleta, devido à falta de informação sobre os seus direitos. Dessa maneira, podemos observar que a presença dessas cláusulas já é comum nas demais modalidades de esporte, sendo alguns exemplos: o prazo contratual, o salário dos jogadores, adicionais e multas de contrato, além de outros dados importantes, como termo de exclusividade e férias que devem aparecer constantemente nessa relação de trabalho. (Silva, 2020).

Apesar da importância da adequação dos cybers atletas à Lei Pelé, bem como a imprescindível inserção de alguns artigos que atendam às especificidades dos jogos eletrônicos, essas e outras questões também se beneficiam de uma análise mais ampla das normativas de outros países que já tratam há mais tempo da temática.

3. COMPARAÇÃO COM LEGISLAÇÕES ESTRANGEIRAS

Como podemos perceber, apesar de o Brasil ser um grande país no mercado dos jogos eletrônicos, ainda existe um certo preconceito da sociedade com os e-sports, o que causa uma série de problemas para o mundo dos games. Recentemente, Ana Mozer, então Ministra dos Esportes do país, em entrevista para o portal UOL (2023), declarou que não pretendia traçar planos de investimentos para e-sports, visto que a modalidade não seria esporte e sim entretenimento.

Desta maneira, o Brasil posiciona-se na contramão, haja vista que diversos países já adotam os esportes eletrônicos como uma prática esportiva como outra qualquer. Quando se segue a abordagem teórica linguística de Huizinga, pode-se observar, inclusive, um movimento de transformação cultural de sociedades como a sul-coreana causada pela expansão competitiva da indústria dos games, assim como ocorre com os demais esportes.

Assim, é imperioso salientar que o primeiro país a reconhecer os jogos eletrônicos e profissionalizar os cybers atletas foi, justamente, a Coreia do Sul. Destarte, devido à crise dos tigres asiáticos, período de recessão econômica que atingiu parte do continente em 1997, a sua população buscou uma nova forma de entretenimento. Nesse sentido, a cultura do país acolheu o e-sports de tal maneira que é possível comparar a adesão da modalidade esportiva no país asiático com a força do futebol no Brasil.

Nesse diapasão, no momento da crise dos tigres asiáticos, por volta dos anos 2000, foi criada a KeSPA, um órgão sul-coreano aprovado pelo Ministério da Cultura, Esporte e Turismo do país, com objetivo de regulamentar e financiar os esportes eletrônicos para transformá-los em esportes oficiais. Tal política pública trouxe segurança econômica tanto para os cyber atletas, como aos investidores do mercado dos games, haja vista que, com a regulamentação da profissão, eventuais ações trabalhistas tornam-se mais difíceis, gerando mais estabilidade contratual.

A KeSPA tem autoridade comercial para negociar direitos de imagem dos torneios, transmissões pela TV, melhorar e regular as condições salariais dos jogadores profissionais, e claro, encorajar o mercado de games no país. Além do trabalho em Starcraft, a KeSPA formou parcerias com a Major League Game e com a Riot Games (IBADE; 2020).

Na Espanha, criou-se o Guia Legal sobre E-sports, elaborado pela ONTIER (Sociedade de advogados), com a colaboração da *Liga de Videojuegos Profesional* (LVP), em junho de 2016, ao qual objetiva regulamentar os e-sports no país. Nesse documento, observou-se que, do ponto de vista jurídico, a consolidação dos esportes eletrônicos e o grande número de semelhanças que tem em relação aos esportes tradicionais propõe um leque de possibilidades para sua regulamentação.

Assim, o esporte como uma atividade física e intelectual, organizada, que inicialmente era uma forma de entretenimento, mas que na atualidade se transformou em grandes competições, possuindo comando técnico e exaustivo treinamento, sujeitando-se a normas internas (da organização) e externas (das competições), e, por último o caráter competitivo de rendimento. Assim, verificando as semelhanças entre os esportes tradicionais e os jogos eletrônicos, foi considerada necessária a mais absoluta auto regulação em busca do reconhecimento oficial dos e-sports como esportes, com as garantias que isso implicaria para todos os agentes envolvidos.(ONTIER, 2017, p. 14).

Ademais, outro país que já regulamenta os esportes eletrônicos dentro dos esportes tradicionais é a França, sendo o primeiro país da Europa a reconhecer os E-spots como esportes. Inclusive, o próprio presidente Emmanuel Macron foi o anunciante da realização de um torneio de Counter Strike no país em 2022. No ano seguinte, o governo francês revelou um plano estratégico específico voltado para avançar o envolvimento do país nos e-sports, criando um “ecossistema nacional” para dar suporte à indústria. Entre as pautas, encontra-se a garantia de vistos para jogadores profissionais que forem competir no país (Šimić, 2023).

Um exemplo normativo do envolvimento cultural do governo do país na temática é a lei francesa 1321 de 2016, que trata da circulação e proteção, bem como do acesso ao meio digital. Em seu artigo 102, afirma-se que as normas gerais do Código do Trabalho francês são aplicáveis aos jogadores profissionais assalariados de videogames competitivos. No caso do trabalho com prazo determinado dos cyber atletas, a duração do contrato não pode ser inferior à duração de uma temporada competitiva de videogame de doze meses, com exceção de contratos concluídos no curso da temporada sob condições específicas.

Tal diploma normativo também criou um capítulo específico sobre “Competições de Videogames” no Código de Segurança Interna, que trata de questões administrativas e tributárias. Nesse ponto, é o Código Geral de Impostos (CGI) francês que traz a definição jurídica de tal conceito para o seu ordenamento. No seu artigo 220, II, define-se videogame como “(...)qualquer software de lazer disponibilizado ao público em meio físico ou online que integre elementos de criação artística e tecnológica, oferecendo a um ou mais utilizadores uma série de interações baseadas num enquadramento de imagens, com ou sem som”.

Os Estados Unidos, ao seu turno, reconheceram parcialmente os e-sports após a desenvolvedora Riot Games ter intercedido perante as autoridades do país para possibilitar que jogadores sul-coreanos participassem de um campeonato no país. Em decorrência disso, os jogadores de e-sports de outros países passaram a poder requerer visto de permanência especial de atletas (ONTIER, 2016).

Diante da análise de tais regulamentações de diversos países, é inegável que, tendo em vista o atual cenário brasileiro de massificação dos esportes eletrônicos, o direito deve reconhecer que se faz necessária uma efetiva regulamentação. Prima-se por trazer segurança jurídica para todos seus atores, garantindo os direitos dos clubes, atletas, do público de campeonatos e de outros colaboradores que contribuem para sua profissionalização.

CONCLUSÃO

Devido à globalização e o desenvolvimento da tecnologia, o mundo passou por mudanças no âmbito cultural e social. Dessa maneira, as modalidades de desporto também se modificaram. Assim como os demais esportes, as competições com jogos eletrônicos deixaram de ser apenas uma brincadeira, um momento de lazer, para se tornar algo mais profissional. Naturalmente, surgiu o esporte na modalidade eletrônica, apresentando requisitos parecidos com os esportes tradicionais.

Como observado, os cybers atletas passam por rotinas de treinos que muitas vezes ultrapassam 10 horas diárias, trabalhando intensamente as suas habilidades físicas, motoras e mentais. Todavia, devido à ausência de regulamentação dos e-sports, esse jogadores profissionais sofrem com a perda de seus direitos trabalhistas, ao passo que firmam frágeis contratos de natureza cível,

Desta maneira, considerando a importância do assunto devido ao grande crescimento do mercado dos games, o presente artigo visou refletir sobre a possibilidade do enquadramento dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva de rendimento profissional legislada pela lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), bem como o reconhecimento da relação de emprego entre os cybers atletas e as organizações, equipes e clubes, que, por muitas vezes, fraudam o contrato feito com o atleta, com o objetivo de mitigar os seus direitos trabalhistas.

Quando são remontadas as bases que constituem culturalmente a natureza dos esportes desde Huizinga, observa-se que o reconhecimento dos esportes

eletrônicos como prática esportiva profissional é um passo natural. É inevitável que os esportes eletrônicos apresentem muitas semelhanças com os esportes tradicionais, tendo, por consequência, características necessárias para que os ciber-atletas sejam reconhecido como esportistas, conforme a Lei nº 9.615/98, tais quais: a) prática formal; b) modalidade de esporte de rendimento; c) disputada por atletas profissionais; d) grandes campeonatos nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades.

Como mencionado, algumas das grandes organizadoras de torneios de esportes eletrônicos já vem determinando a formalização dos vínculos empregatícios entre os cyber atletas, treinadores e as equipes participantes das suas ligas. Um exemplo observado foi o do CBLOL, que exige que as equipes reconheçam os atletas profissionais segundo a Lei Pelé e demais normas trabalhistas.

Assim sendo, é notório que as atividades desenvolvidas pelos cybers-atletas apresentam os requisitos necessários para caracterizá-los como atletas profissionais, regulamentados pela Lei Pelé, e, subsidiariamente pela CLT, se aplicando o princípio da primazia da realidade, devendo realizar a inserção de alguns artigos na Lei Pelé que se adequem às peculiaridades dos jogos eletrônico. Com isso, traz-se ao mercado dos games e aos cybers atletas maior segurança jurídica, a partir de um tratamento isonômico que supere a estigmatização da modalidade esportiva.

REFERÊNCIAS

ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. ESPN. 2017. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda . Acesso em: 15 de junho. 2023.

BARBANTI, V.J. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em 08/06/2023. Acesso em: 17 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615 (Lei Pelé)**, de 24 de março de 1998, Brasília, DF. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 14 jan. 2024.

BRASIL. **PL 3450/2015**, Brasília, DF. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em:

https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL%203450/2015. Acesso em: 26 jan. 2024.

ÇAKAR;Dudu, Merve YİĞİT,. eSports Esports Regulations and Problematics. **The Journal of Eurasia Sport Sciences & Medicine**, v. 1, n. 3, 2019, p. 123-137. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jessm>. Acesso em: 12 jan. 2024.

COREIA DO SUL. **Act nº 11315: Act on promotion of e-sports (electronic sports)**, de 17 de fevereiro de 2012. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17. Acesso em: 08 jan. 2024.

CORRAIDE; Marco. Aspectos Jurídico-Trabalhistas do Competidor de e-sports no Brasil. **“E-sports” - Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região v.10, n.98, Abril/2021.

COSTA; Pietro, FERREIRA; Vanessa. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no brasil e a necessidade de sua regulamentação. **“E-sports” Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, v.10, n.98, Abril/2021.

COUTINHO FILHO, José; JUANG, Felipe. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatleta. **“E-sports” Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, v.10, n.98, Abril/2021.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho**. 18. ed. São Paulo: LTr,. 2019.

ESPN. **COI revela plano para criação dos Jogos Olímpicos de eSports**. Publicado em 14 de outubro de 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/12725573/coi-revela-plano-criacao-jogos-olimpicos-esports. Acesso em: 24 jan. 2024.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321**, de 7 de outubro de 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 08 jan. 2024.

FRANÇA. **Code général des impôts**, de 06 de abril de 1950. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069577/. Acesso em: 26 jan. 2024.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO (FIA). **eSports (Esportes Eletrônicos)**: O que é, História e Games. 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 08 jan. 2023.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens**, 4ª ed., Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MIGUEL, Ricardo. **Atleta**: definição, classificação e deveres. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

OLIVEIRA; Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil: entenda contratações em LoL**. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm#:~:text=Pelo%20acordo%2C%20a%20paiN%20teve,de%20jogador%20de%20esporte%20eetr%C3%B4nico>. Acesso em: 07 jun. 2023.

ONTIER. **Guía legal sobre esports: Presente y futuro de la regulación de los esports en España**, 2018. Disponível em: <https://www.juristasconfuturo.com/wp-content/uploads/2021/02/guialegalesports-2018-Ontier.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2024.

PERSICHETO, Renata. **Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil**. Tecnoblog. 2013, s/p.

PERES, Barbara Mendes; ROSÁRIO, Suziany Venâncio do. **Relações de trabalho do Século XXI e os jogadores profissionais de e-Sports. Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília**, [s. l.], ed. 18, 28 jun. 2020.

PIMENTA, Tharcísio. **As relações de trabalho no e-sports**. 2022. Disponível em: <http://ri.ucsal.br:8080/jspui/handle/prefix/4842>. Acesso em: 12 jun. 2023.

PWC. **Global entertainment & media revenues surge to \$2.3 trillion; virtual reality sees 36% growth as gaming and esports are on pace to become a \$324 billion business**, publicada em 20 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.pwc.com/gx/en/news-room/press-releases/2022/global-entertainment-and-media-outlook-2022-2026.html>. Acesso em: 26 jan. 2024.

RESENDE, Ricardo. **Direito do trabalho**, 8. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2020.

SCHÜTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW, [S. l.], p. 01, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-realathletes/a-19084993>. Acesso em: 08 jun. 2023.

IBADE (Instituto Brasileiro de Assessoria e Desenvolvimento). **Starcraft e os e-sports na Coréia do Sul**. 2020. Disponível em: https://ibadeinstituto.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=264&catid=8&Itemid=101. Acesso em: 12 jun. 2023.

ŠIMIĆ, Ivan, **France reveals plans for a national esports ecosystem**. Esports Insider, publicado em 17 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://esportsinsider.com/2023/01/france-esports-strategy-ecosystem>. Acesso em: 26 jan. 2024.

UOL. **Ana Moser defende “ação intersetorial” para investir em eSports**. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/18/ana-moser-defende-acao-intersetorial-para-investir-em->

esports.htm#:~:text=A%20ministra%20do%20Esporte%20Ana,como%20%22ind%C3%BAstria%20do%20entretenimento%22. Acesso em: 07 jan. 2024.

WAGNER, Michael. **On the scientific relevance of eSport**. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006.