

O TRABALHO DOS CYBERATLETAS NO BRASIL E OS REGIMES JURÍDICOS EM DISCUSSÃO

THE WORK OF E-SPORTS PROFESSIONAL PLAYERS IN BRAZIL AND THE LEGAL FRAMEWORK UNDER DISCUSSION

Jamylle Silva Oliveira*
Murilo Carvalho Sampaio Oliveira**
Tiago Luís dos Santos Bulhões**

RESUMO

No contexto de intenso crescimento e expansão, o cenário dos jogos eletrônicos alcançou um patamar capaz de superar diversos outros mercados de entretenimento juntos. Gradualmente a atividade, dentro de uma lógica de mercado ensejou a profissionalização dos jogadores, inclusive surgindo cada vez mais categorias competitivas com competições acirradíssimas entre cyberatletas e suas equipes. Diante desse cenário, a presente pesquisa estuda como a atividade desses jogadores se desenvolve a fim de analisar o enquadramento jurídico da relação contratual estabelecida entre esses sujeitos e as empresas patrocinadoras, verificando, especialmente, a possibilidade de aplicação da Lei Pelé (Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998) e da Consolidação das Leis do Trabalho (Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943). As seções do texto tratam dos esportes eletrônicos (*e-sports*) em geral, do trabalho dos cyberatletas e do enquadramento jurídico aplicável a estes. A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa foi a qualitativa dedutiva, com base na leitura de manuais, monografias, revistas especializadas, bem como análises jurisprudenciais. Em conclusão o presente trabalho ilustra como as demandas jurídicas oriundas da atividade dos cyberatletas demanda extrema cautela na interpretação fática em detrimento dos contratos firmados e a necessária aplicação análoga da legislação que dispõe sobre o desporto tradicional para amparar tais relações.

Palavras chave: esportes eletrônicos; jogos eletrônicos; direito do trabalho; cyberatleta.

ABSTRACT

In the context of intense growth and expansion, the electronic gaming scene has reached a level capable of surpassing several other entertainment markets combined. Gradually, the activity, within a market logic, has led to the professionalization of players, including the emergence of increasingly competitive categories with fierce competitions between cyber athletes and their teams. Given this scenario, this research studies how the activity of these players develops in order to analyze the legal framework of the contractual relationship established between these individuals and the sponsoring companies, verifying, especially, the possibility of applying the Pelé

* Bacharel em Direito pela Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia (FDFUBA). E-mail: jamyllemac@gmail.com

** Doutor pela UFPR. Professor do Programa de Pós-Graduação em Direito da UFBA (PPGD-UFBA). Juiz do Trabalho. E-mail: murilosampaio@yahoo.com.br

** Mestrando em Direito pelo Programa de Pós-Graduação em Direito da UFBA (PPGD-UFBA). Advogado e Servidor Público. E-mail: tiagobulhoes.adv@gmail.com

Law (Law n. 9.615, march 24, 1998) and the Consolidation of Labor Laws (Law n. 5.452, may 01, 1943). The sections of the text deal with electronic sports (e-sports) in general, the work of cyberathletes and the legal framework applicable to them. The methodology used to develop the research was qualitative deductive, based on the reading of manuals, monographs, specialized magazines, as well as case law analyses. In conclusion, this work illustrates how the legal demands arising from the activity of cyberathletes require extreme caution in the factual interpretation to the detriment of the contracts signed and the necessary analogous application of the legislation that provides for traditional sports to support such relationships.

Key words: e-sports; games; labor law; e-sports player.

1 INTRODUÇÃO

Em tempos de intensas transformações tecnológicas e até a significação desta contemporaneidade como economia digital (Irkinovich, 2022)¹, os diversos mecanismos de sociabilidade humana estão também se reproduzindo por meio de tecnologias digitais de comunicação. Além de relacionamentos, entretenimento, negócios, compras, dentre outros, encontra-se, com cada vez mais frequência, formas de trabalho por meio das plataformas digitais (Oliveira, Carelli e Grillo, 2020)². Na intersecção entre trabalho, entretenimento e jogos eletrônicos, posiciona-se a figura denominada recorrentemente como cyberatleta.

Nesta contextualidade, os jogos eletrônicos vêm se consolidando como, simultaneamente, uma forma de passatempo bem como um negócio que exige trabalhadores dedicados e que se sujeitam às intensas jornadas de treinamento e outras características bem similares aos atletas profissionais.

O negócio dos “games” expande-se tanto que alcança uma dimensão econômica relevante porque movimentou em 2022 US\$187.00³ bilhões e conforme projeção do Mordor Inteligente alcançará US\$272.86 bilhões em 2024 e estima-se

¹ Para Nazarov, a economia digital não deve ser considerada do zero, pois trata-se de transformação da economia e não de uma nova economia apartada. O que de fato ocorre é uma digitalização do cotidiano, incluindo plataformas, modelos de negócio, e novas tecnologias. As atividades econômicas passam a serem conduzidas por um grande volume de informação como principal fator de produção e serviço, culminando em um cotidiano plenamente online.

² Para os autores, as Plataformas Digitais de Trabalho são como uma matriz de negócio, funcionando como infraestruturas de comunicação digital para conectar dois ou mais grupos, possibilitando interações entre estes e focando no trabalho intenso, nunca confundindo a plataforma com a natureza do serviço, tendo-a sempre como mecanismo pelo qual se executa o negócio empresarial.

³ Conforme veículado pelo SEBRAE RS a partir da Statista.

alcançar US\$426.02 bilhões até o ano de 2029⁴. Notória a criação de infraestruturas e atividades dedicadas, como arenas específicas para competições de gamers, produtores de conteúdo, comentaristas, analistas e diversos outros profissionais especializados. Todo este negócio, que envolve muito profissionalismo, demanda, igualmente, trabalhadores-jogadores tão profissionais quanto os atletas dos desportos físicos-presenciais, como futebol, vôlei, corridas, entre outros.

Este artigo objetiva, então, explorar as formas de contratação dos cyberatletas, percorrendo as práticas de contratos de patrocínio e suas singulares condições contratuais, bem como cotejando a aplicação da Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998) que disciplina o trabalho dos atletas profissionais e da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). A proposta é examinar os contratos firmados entre as empresas patrocinadoras e os competidores, que, em sua grande maioria, são firmados sob a denominação de contratos de patrocínio ou de prestação de serviços, sugerindo a qualificação de trabalho autônomo. A análise desses instrumentos jurídicos visa identificar a existência de possíveis fraudes que possam dissimular relações de emprego sob a aparência de acordos comerciais, em atenção ao princípio da primazia da realidade diante da situação concreta de trabalho dependente ou subordinado.

A abordagem metodológica foi a pesquisa exploratória do tema, utilizando-se revisão bibliográfica interdisciplinar que transitou do debate geral dos jogos eletrônicos, contratos de patrocínio e as questões do enquadramento dos trabalhadores como empregados. Também foram utilizadas a pesquisa documental, como contratos e decisões judiciais. Este artigo teve como ponto de partida a pesquisa monográfica de Jamylle Oliveira (2024), com desenvolvimento e adaptação pelos autores ao objetivo proposto neste artigo.

O texto é composto de três seções. A primeira, contextualiza o surgimento dos esportes eletrônicos no território brasileiro a partir da popularização dos jogos digitais. Adicionalmente, discute o processo de virtualização esportiva, bem como o funcionamento e a estrutura das competições voltadas a esse novo ramo desportivo.

A segunda, estuda a rotina dos competidores de jogos eletrônicos, com ênfase nos residentes das *gaming houses*, explorando a convivência dentro desses espaços, bem como sua influência na produtividade e bem-estar mental dos cyberatletas.

⁴ Projeção realizada pelo site Mordor Intelligence, que tem o escopo de estudar o mercado de games no intervalo entre 2019-2029.

Por fim, a terceira analisa o enquadramento jurídico das atividades desenvolvidas pelos cyberatletas no Brasil, examinando os elementos constitutivos das relações firmadas nesse novo ramo com objetivo de avaliar a possibilidade de reconhecimento de vínculo empregatício entre os contratantes e os atletas praticantes desses jogos.

2 ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS)

Com a eclosão da quarta revolução industrial, a internet transformou-se em uma infraestrutura essencial para a comunicação global, funcionando como um veículo de socialização com elevado potencial de massificação cultural.

Dentre os diversos passatempos desenvolvidos nesse período, os jogos eletrônicos se tornaram um dos maiores sucessos na área de entretenimento digital e têm ocupado posição de destaque entre o público brasileiro.

Segundo dados da Pesquisa *Game Brasil*⁵, cerca de 85,4% dos brasileiros incluem os jogos eletrônicos entre as suas principais formas de diversão. Ainda, para 79,5% dos entrevistados, os jogos eletrônicos são sua principal forma de distração.

O sucesso conquistado com os jogos estimulou o investimento no ramo e proporcionou o desenvolvimento de produtos com alto nível de sofisticação, ampliando ainda mais o campo de interesse dos consumidores. (Cruz Júnior e Silva, 2010).

Consequentemente, a indústria dos jogos eletrônicos constituiu um acervo diversificado com potencial para atrair públicos distintos. Com essa superprodução, o mercado passou a disponibilizar uma variedade de modalidades que podem ser amplamente categorizadas em jogos single-player e multiplayer, cada uma oferecendo experiências distintas que refletem diversas dinâmicas sociais e formas de engajamento (Araújo, Freitas, et al, 2011).

Enquanto os jogos single-player proporcionam imersão em narrativas e desafios projetados especificamente para um único jogador, os modos multiplayer permitem que os jogadores interajam e compitam com outros jogadores online. Com a criação dessa segunda modalidade, os jogos “deixaram de ser meros jogos solitários

⁵ A Pesquisa *Game Brasil* é um levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos, que tem como objetivo mapear e entender o perfil dos jogadores brasileiros.

entre o participante e o computador e passaram a ser verdadeiros jogos de competição entre dois ou mais participantes” (Miguel, 2016).

O aumento da audiência e do interesse público facilitou a organização de competições estruturadas, conhecidas como torneios de esportes eletrônicos, fazendo com que o espírito lúdico da prática fosse, gradativamente, substituído pelo espírito desportivo profissional.

O esporte, por sua vez, acompanhou naturalmente esse processo de evolução tecnológica, absorvendo novos recursos nos esportes tradicionais e se multiplicando através dos esportes contemporâneos (Jensen, 2017).

Esse dinamismo faz com que o conceito de esporte se apresente como algo tão complexo quanto a sua prática, podendo sofrer variações de acordo com a cultura e com o contexto histórico no qual está inserido. Sob essa perspectiva, o enquadramento de determinada atividade como esporte pressupõe a análise de circunstâncias e elementos que vão muito além das compreensões individuais.

Em meio ao vasto acervo de definições disponíveis, pode ser verificada a ênfase do componente do exercício físico como um elemento essencial para sua caracterização. Ocorre que algumas atividades que demandam predominantemente o esforço intelectual já são consideradas esporte, ainda que exijam o mínimo de esforço físico dos participantes, de modo que também seria plenamente discutível o enquadramento dos jogos eletrônicos como tal (Miguel, 2018).

Assim, apesar de estar frequentemente associado ao conceito de esporte, o exercício físico não constitui elemento imprescindível para sua caracterização. Além disso, embora os jogos eletrônicos e os jogos tradicionais demandem níveis de esforço físico distintos, essas duas modalidades possuem diversas características em comum.

Em primeiro lugar, assim como os atletas de esportes tradicionais, os atletas de esportes eletrônicos necessitam manter uma rotina de treinos a fim de aprimorar suas habilidades individuais e melhorar a interação com a equipe.

Em segundo lugar, diversos competidores atuam com intuito profissional, percebendo salários, prêmios em dinheiro e outras formas de apoio financeiro. Além disso, ambos os campos possuem estruturas organizacionais que suportam o desenvolvimento e a gestão de competidores. Esportes tradicionais possuem clubes, federações e ligas, enquanto os esportes eletrônicos possuem organizações, equipes profissionais e circuitos de torneios.

Essas estruturas oferecem suporte financeiro, recursos de treinamento e oportunidade de carreiras para os atletas, além de que a profissionalização de ambos os domínios inclui contratos, patrocínios e uma série de atividades promocionais e de marketing (Coelho, 2016). Desse modo, apesar de não demandar o mesmo nível de esforço físico dos jogos tradicionais, os jogos eletrônicos apresentam outras características que possibilitam seu enquadramento como esporte (Jensen, 2017). Com esse raciocínio, as particularidades dos jogos eletrônicos não constituem argumento para afastar a conotação desportiva.

Por consequência lógica, uma vez reconhecendo os jogos eletrônicos como esporte, os sujeitos praticantes dessas atividades podem ser reconhecidos como atletas e serem tratados como tal (Benatto, 2024).

Essa comparação evidencia que, embora os meios e métodos possam diferir, a essência da competição, dedicação e busca por excelência é compartilhada entre todo e qualquer tipo de atleta.

Com o sucesso no mercado dos jogos eletrônicos e a expectativa de crescimento do ramo, surgiram competições de grande escala, caracterizadas por uma organização altamente profissional, maior visibilidade midiática e substanciais premiações monetárias. Assim, o panorama das competições dos jogos eletrônicos foi radicalmente transformado, elevando esses encontros amadores a eventos de grande escala com significativa repercussão econômica e cultural.

Os grandes montes de dinheiro que passaram a circular nesses encontros serviram de estímulo para que os jogadores dedicassem seu tempo ao aprimoramento de suas habilidades com intuito profissional, fazendo com que as competições de jogos eletrônicos deixassem de ser uma mera diversão para se tornar uma verdadeira fonte de renda.

Durante esse processo, as plataformas de streaming e as redes sociais desempenharam um papel crucial na amplificação da visibilidade dos eventos e na disseminação da cultura gamer (Silva, 2022). Serviços como a Twitch, YouTube e outras plataformas de mídia social permitiram que as competições de jogos eletrônicos fossem transmitidas ao vivo para audiências massivas ao redor do mundo (Silva, 2022).

Dessa forma, esses eventos não só ampliaram a participação e o engajamento de jogadores, mas também atraíram um público diversificado e global, contribuindo

para a consolidação dos esportes eletrônicos como uma ferramenta legítima e influente de entretenimento e competição.

Com o aumento das transmissões, os campeonatos acabaram atraindo um número maior de patrocinadores interessados em investir na carreira dos competidores e promover a expansão mercadológica do ramo. Para isso, utilizaram o marketing esportivo como ferramenta de sedução dos espectadores (Pozzi, 2024).

A evolução das competições de jogos eletrônicos refletiu na criação de infraestruturas dedicadas, como arenas específicas e no desenvolvimento de uma indústria auxiliar composta por produtores de conteúdo, comentaristas, analistas e diversos outros profissionais especializados.

Atualmente, esse ecossistema permanece em expansão, fomentando inovações tecnológicas e o surgimento de novas oportunidades de negócios, evidenciando a sinergia entre o crescimento do mercado e a profissionalização de suas competições.

3. O TRABALHO DOS CYBERATLETAS

A preparação dos competidores de esportes eletrônicos pressupõe a combinação de treinamento técnico, condicionamento físico, estratégias psicológicas e gerenciamento de tempo. Portanto, para refinar suas habilidades, o atleta profissional precisa manter uma rotina rigorosa de treinos que demanda muita disciplina e dedicação (Miguel, 2018).

Justamente por isso, os jogadores costumam passar horas jogando partidas de treino, analisando táticas, estudando adversários e revisando gravações de suas próprias partidas para identificar pontos de melhoria. Nos bastidores dessa rotina, se encontram as organizações esportivas e/ou patrocinadoras, responsáveis por administrar, organizar, dirigir e estabelecer o regimento seguido pelos competidores (Miguel, 2018) e (Moricochi, 2021).

Quando os campeonatos envolvem jogos eletrônicos enquadrados na modalidade coletiva, formam-se equipes onde cada um desempenha funções específicas. Nesses casos, a especialização de cada jogador em determinada função é crucial para o desempenho global do grupo, além da comunicação e o entrosamento entre os membros.

Buscando viabilizar o treinamento conjunto, em muitos casos, os atletas ficam concentrados em centros de treinamento, conhecidos como *gaming houses*, com estrutura para abrigar os atletas e treinadores, analistas e demais profissionais da equipe de suporte (Coelho, 2016). Nestes espaços subsidiados pelas empresas organizadoras, os atletas usufruem de toda estrutura necessária ao desenvolvimento das atividades, incluindo áreas de treinamento, equipamentos de ponta, suporte nutricional, psicológico e médico (Peres, Rosário, 2020).

Transformar um passatempo em labor requer muita disciplina, especialmente nos casos em que inexistente uma separação clara entre os ambientes de descanso e de trabalho, fenômeno observado frequentemente nas *gaming houses*. A fusão desses dois momentos pode gerar desafios substanciais para a produtividade e bem-estar mental dos indivíduos. Há uma diluição da fronteira dessas atividades, resultando em dificuldade em estabelecer rotinas, acarretando uma série de consequências negativas, incluindo a diminuição da eficiência produtiva, o aumento do estresse com a deterioração da saúde mental.

Essa problemática levou ao surgimento das “*gaming offices*”, que oferecem aos atletas a opção de residir no local ou apenas frequentá-lo no horário de trabalho. As *gaming offices* garantem um ambiente mais profissional, capaz de separar as atividades recreativas das responsabilidades laborais, permitindo um equilíbrio saudável entre suas vidas pessoais e profissionais, gerando melhor a produtividade e o bem-estar (Miguel, 2018).

Em muitos casos, as equipes são formadas por profissionais de diferentes regiões do país, de modo que as *gaming houses* continuam sendo a opção mais viável, porque os atletas não arcam com custos de moradia (Abreu, 2018). Assim, apesar da possibilidade de escolha do atleta entre uma *gaming house* e uma *game office*, comumente o contexto impede que a modalidade da *gaming office* seja a eleita, em razão do custo adicional com moradia (Abreu, 2018).

As *gaming houses* são projetadas para maximizar a eficiência do treinamento e promover o desenvolvimento contínuo de habilidades. Por isso, a jornada dos atletas é desenhada para atender demandas intensivas de treinamento, bem como para promover momentos de recuperação e suporte psicológico, além de sessões de exercícios físicos.

Dentro desses espaços, as empresas organizadoras disponibilizam uma equipe multidisciplinar de saúde que desempenha um papel crucial na manutenção e

promoção da saúde dos atletas, atuando para mitigar os efeitos negativos decorrentes de treinos exaustivos, privação de sono e, em alguns casos, hábitos alimentares inadequados (Miguel, 2018).

A intervenção dos nutricionistas assegura uma alimentação balanceada e adequada a cada jogador, fornecendo os nutrientes necessários para sustentar a rotina de alto nível. Paralelamente, fisioterapeutas e massagistas cuidam da prevenção e tratamento de lesões, especialmente porque os atletas passam longas horas em posições estáticas e exercem ações repetitivas.

Além das responsabilidades inerentes ao desempenho e aprimoramento contínuo de suas habilidades, os atletas são submetidos a exigências estabelecidas pelo clube ao qual estão vinculados. Essas obrigações podem incluir treinamentos regimentados, a observância de diretrizes comportamentais dentro e fora do ambiente competitivo, adesão a compromissos promocionais e de *marketing* (Coelho, 2016).

Com efeito, a permanência nesses espaços, ao passo em que contribui com o monitoramento ininterrupto das atividades exercidas pelos atletas, promovendo uma maior sinergia e coordenação entre os jogadores, sustenta uma cultura de trabalho constante, dificultando a regulação das horas efetivamente trabalhadas.

Além da rotina exaustiva de treinos realizada diariamente, alguns atletas também se dedicam a uma nova dimensão de interação com o público, as transmissões ao vivo, nas quais exibem suas telas enquanto jogam em plataformas de *livestreaming*, como a *Twitch*.

Em turnos geralmente opostos aos dos treinamentos, é comum que os atletas realizem *lives* com duração entre 6 e 10 horas. Isso contribui para consolidar e expandir sua base de seguidores e inscritos, se conectando mais diretamente com seus fãs (Silva, 2022). Em alguns casos, os atletas conseguem até mesmo conciliar os momentos de treino com as *lives*. Essa prática evidencia uma acumulação de atividades, combinando a preparação técnica com a manutenção de uma presença digital ativa e engajadora.

Jackeline Gameleira (2022) conduziu entrevistas com *streamers* para investigar, dentre outros aspectos, como esses indivíduos classificam as atividades que desempenham na plataforma *Twitch*. Entre os participantes, apenas um afirmou que considerava sua atividade como sendo de natureza empregatícia, argumentando que as condições e exigências da plataforma impunham um grau de controle e subordinação típicos.

Em contraste, a grande maioria dos entrevistados adotou a narrativa de que suas atividades na *Twitch* eram realizadas de maneira autônoma. Esses *streamers* destacaram a liberdade na gestão de seu tempo, na escolha do conteúdo transmitido e na maneira como interagem com o público, ainda que a plataforma imponha certas diretrizes (Silva, 2022). A análise dessas entrevistas sugere uma predominância da percepção de autonomia entre os *streamers*, refletindo uma tendência de valorização da flexibilidade e da liberdade.

Sobre esses sujeitos, a Lei 9.615/98 ainda apresenta, em seu artigo 28-A, §1º disposições específicas sobre o vínculo desportivo do atleta autônomo com entidades esportivas. Veja-se: “O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia”.

Em seu segundo parágrafo, a lei determina que a participação do atleta autônomo em competições organizadas por uma entidade desportiva não gera, por si só, um contrato de trabalho entre as partes envolvidas. A inscrição para competições é considerada uma relação de natureza civil, não configurando obrigações trabalhistas típicas de um vínculo empregatício.

Diante dessa disposição, compreende-se que, para esportes coletivos, o enquadramento do vínculo entre atletas e entidades desportivas pode seguir normas e critérios distintos, potencialmente reconhecendo relações empregatícias conforme as circunstâncias fáticas, a natureza e a estrutura organizacional das modalidades coletivas.

Essa distinção normativa assegura que os direitos e deveres inerentes a uma relação empregatícia sejam garantidos aos atletas de modalidades coletivas, reconhecendo a especificidade das dinâmicas de trabalho nesses contextos.

4. ENQUADRAMENTO JURÍDICO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELOS CYBERATLETAS NO BRASIL

O debate acerca da natureza jurídica das atividades desenvolvidas pelos competidores de jogos eletrônicos é incipiente no Brasil, de modo que as relações estabelecidas nesse mercado ainda não possuem forma devidamente regulamentada, podendo assumir as mais diversas modelagens e características.

Majoritariamente, o vínculo entre as empresas organizadoras e os competidores têm sido firmado por meio de contratos de patrocínio ou de prestação de serviços.

Quando celebrado contrato de patrocínio, os atletas se comprometem com a divulgação, uso de marcas e símbolos, bem como participação em eventos e publicidade das empresas em troca de incentivos materiais. Esses instrumentos frequentemente incluem cláusulas sobre a exibição de logotipos em uniformes, menções em mídias sociais, recursos essenciais para treinamento, equipamentos e despesas de viagem (Cardia, 2004).

Por outro lado, quando celebrado contrato de prestação de serviços, as partes pactuam as condições do serviço a ser prestado, estabelecem formas de pagamento e demais obrigações pertinentes ao desenvolvimento da atividade, sendo observado prazo máximo de quatro anos, previsto pelo Código Civil.⁶

Ademais, os competidores são contratados para participar de torneios, atraindo audiência para as competições. Suas cláusulas geralmente estabelecem condições de participação, remuneração, direito de imagem e obrigação de ambas as partes, garantindo que os eventos sejam conduzidos de forma profissional e organizada (Barros, 2021).

Em um primeiro momento, ambas modalidades pressupõem a negociação entre as partes, de modo que o conteúdo das cláusulas é o produto do consenso alcançado por elas. Sob essa perspectiva, os contratos são ferramentas que contribuem para a sustentabilidade financeira do setor, permitindo que os jogadores se dediquem integralmente à carreira esportiva e que as empresas organizadoras mantenham um alto padrão dos eventos.

Contudo, no âmbito dos esportes eletrônicos, esses instrumentos contratuais são elaborados unilateralmente pelas empresas patrocinadoras, sendo enquadrados como típicos contratos de adesão, conceituados pelo Código de Defesa do Consumidor.⁷ Essa modalidade de contratação tem como característica principal a

⁶ Art. 598. A prestação de serviço não se poderá convencionar por mais de quatro anos, embora o contrato tenha por causa o pagamento de dívida de quem o presta, ou se destine à execução de certa e determinada obra. Neste caso, decorridos quatro anos, dar-se-á por findo o contrato, ainda que não concluída a obra.

⁷ Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo.

praticidade e eficiência na formalização dos termos de participação e das obrigações das partes envolvidas.

Ocorre que, apesar de facilitarem a administração de muitos jogadores e participantes, garantindo a uniformidade das regras e condições aplicáveis, esses contratos também levantam questões importantes quanto ao equilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Diante da possibilidade mitigada, da impossibilidade de discussão do conteúdo contratual, muitas cláusulas acabam sendo inseridas de maneira indevida, estipulando direitos e obrigações que culminam em relações jurídicas diversas da pactuada (Coelho, 2016).

A adoção de contratos de adesão nos esportes eletrônicos, embora prática e eficiente, suscita debates acerca da equidade e transparência das relações contratuais firmadas, sendo perfeitamente possível que esses instrumentos contratuais estabeleçam um conjunto significativo de condições laborais que transcendem a mera denominação contratual.

Em qualquer circunstância, contudo, a análise de questões laborais deve estar concentrada na realidade fática do caso concreto, sendo equivocado se limitar a uma avaliação baseada unicamente em aspectos formais (Oliveira, 2022), logo, mesmo que um contrato seja redigido de maneira a dispor sobre uma relação civil, é crucial examinar se, na prática, estão configurados os elementos essenciais de uma relação de emprego.

Em outras palavras, a análise deve ser feita com base nas práticas e comportamentos reais das partes envolvidas, garantindo que a proteção dos direitos trabalhistas seja efetivada quando a realidade evidenciar um vínculo empregatício. Pois, em matéria trabalhista, vigora o princípio basilar da primazia da realidade, segundo o qual a realidade sobrepõe a forma.

Esse entendimento está insculpido no artigo 9º da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT⁸ e tem como objetivo, dentre outros, combater simulações e fraudes trabalhistas. Portanto, independentemente do contexto, o reconhecimento do vínculo empregatício pressupõe a concomitância de todos os pressupostos característicos desse tipo de relação, devendo ser avaliados cautelosamente, de acordo com o caso concreto (Oliveira, 2022).

⁸ Art. 9º - Serão nulos de pleno direito os atos praticados com o objetivo de desvirtuar, impedir ou fraudar a aplicação dos preceitos contidos na presente Consolidação.

Sob essa perspectiva, a análise do caso concreto¹⁵, envolvendo o cyberatleta André Eidi Yanagimachi Pavezi e a empresa *Kabum E-sports Marketing Ltda* serve como ilustração de como as disputas contratuais podem surgir e serem resolvidas dentro desse setor.

André, conhecido no cenário dos esportes eletrônicos, integrou a equipe da *Kabum E-sports Marketing Ltda*. Nesse contexto, as partes celebraram contrato de prestação de serviços estipulando, dentre outras condições, a realização de atividades específicas pelo cyberatleta, bem como compensações financeiras e outros benefícios por parte da empresa.⁹

O atleta passou a competir por outra equipe, razão pela qual a *Kabum* ajuizou ação ordinária de cobrança por inadimplemento contratual combinado com indenização por danos materiais, inserindo no polo passivo, além do atleta, o time *Keyd Gaming Ltda* e a Vivo telefônica, dona da equipe. O processo, tombado sob o nº 1004462-71.2015.8.26.0329, foi distribuído para a 1ª Vara Cível do Tribunal de Justiça de São Paulo, onde o Juízo reconheceu a incompetência absoluta, remetendo os autos para a Justiça do Trabalho.¹⁰

A decisão final baseou-se na análise minuciosa das condições reais de trabalho, mitigando a formalidade dos contratos e verificando que a relação apresentava características típicas de vínculo empregatício, então a proteção trabalhista deveria ser aplicada.

A decisão demonstra que se no cumprimento do contrato despontam concretamente todos os elementos caracterizadores da relação empregatícia, a

⁹ Alega que foi pactuado na cláusula 3ª do contrato que o primeiro requerido atuaria como “cyber-atleta”, artista e competidor, em equipes ou individualmente, porém sempre e exclusivamente em favor da requerente, nos torneios e exposições previamente ajustados entre as partes, pelo período compreendido entre 1º de janeiro de 2015 e 31 de dezembro de 2015, cabendo a ele participar presencialmente de projetos e atividades da autora de natureza artística, fora e dentro de ambiente web, em eventos em geral, tanto individuais quanto coletivos, bem como de atividades nos ambientes virtuais e na rede mundial de computadores (internet), com a atuação expositiva e competitiva em jogos eletrônicos em rede, na modalidade amadora e profissional.

¹⁰ co-requerido foi contratado como “cyber-atleta”, sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada “League of legends”, organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos.

A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes.

Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como “reforço” da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial.

E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho

demanda deixa de ser observada como uma mera prestação de serviços e adquire natureza de vínculo empregatício.

Portanto, os pressupostos devem necessariamente ser analisados contextualmente e cautelosamente, especialmente porque algumas modalidades contam com atletas de rendimento não profissional ou autônomos, que não possuem contratos de trabalho específicos, desempenhando suas atividades individualmente com autonomia na prática esportiva, por meio de incentivos financeiros oriundos de contratos de patrocínio.

Trabalhador autônomo é aquele que exerce sua atividade de forma independente, sem subordinação ao tomador dos serviços. Justamente por isso, pode delinear sua própria jornada de trabalho e estabelecer as condições nas quais a atividade será desenvolvida.

De modo geral, o trabalhador autônomo é responsável pelos equipamentos necessários para a execução das tarefas, além de assumir integralmente o risco inerente à atividade. A responsabilidade pelo resultado das atividades recai exclusivamente sobre ele, diferentemente dos trabalhadores empregados, que operam sob a direção e controle de um empregador.

Inclusive, cabe tão somente ao próprio trabalhador autônomo idealizar suas regras de como o serviço será prestado, podendo alterar os meios de conclusão dos objetivos pessoais sem que isso lhe gere dever de satisfação a quem quer que seja (Martinez, 2019).

Conforme mencionado, a configuração da relação empregatícia pressupõe o preenchimento, em sua totalidade, dos requisitos presentes nos arts. 2º e 3º da Consolidação das Leis do Trabalho. Dessa forma, o trabalhador autônomo não se confunde com o empregado, eis que se trata de um prestador de serviços sem vínculo de subordinação.

Seguindo esse raciocínio, cyberatletas autônomos são jogadores profissionais que participam das competições de forma independente, sem vinculação formal com equipes profissionais ou organizações estruturadas. Ainda, de acordo com a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998: “Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.”.

Esse conceito abrange jogadores que desenvolvem e mantêm sua carreira no ambiente dos jogos eletrônicos com autonomia, gerenciando suas próprias atividades competitivas, estratégias de treinamento e presença online (Miguel, 2018).

Isso significa que, diferentemente dos jogadores contratados que recebem suporte técnico, financeiro e promocional, os cyberatletas autônomos constroem suas próprias redes de apoio e recursos. Desta forma, frequentemente utilizam plataformas de *streaming* e redes sociais para promover sua imagem, captar patrocinadores e interagir com a comunidade de fãs.

O enquadramento das relações fáticas, em especial aquelas que envolvem inovações, nas formas jurídicas sujeita-se à diversas controvérsias, mormente quando não há correlação entre as características factuais e a descrição jurídica adotada no contrato. No caso dos cyberatletas, encontram-se a formalização da relação de trabalho sobretudo em contratos de patrocínio, embora alguns elementos fáticos apurados possam indicar a ocorrência de trabalho dependente passível de enquadramento na legislação trabalhista. A cogitação da aplicação da CLT se dá porque é a lei dos atletas de esportes tradicionais - Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Pelé – que estabelece a incidência da legislação trabalhista para a atividade destes profissionais.

O problema da incorreta (e até deliberada) formalização da atividade de cyberatletas como trabalho autônomo como resultante do contrato de patrocínio é denunciado por Benatto (2024) que sugere que, além do desvirtuamento na falta de reconhecimento trabalhista, também envolve dissimulação da natureza jurídica das verbas pagas, pois o que seria retribuição ao trabalho é designado, para fins de elisão tributária, como “direitos de imagem”.

Sabe-se que as relações de trabalho geralmente têm regulamentações específicas que garantem direitos e proteções aos trabalhadores, como salário-mínimo, horas de trabalho regulamentadas, benefícios sociais, entre outros. Quando essas relações são tratadas apenas como civis, os trabalhadores acabam sendo privados dos benefícios e proteções associados ao emprego tradicional, mesmo estando em plenas condições de usufruí-los.

Exatamente por isso, a busca pela verdade real das relações trabalhistas se materializou no princípio da primazia da realidade sobre a forma, fundamentado na

premissa de que a realidade dos fatos deve prevalecer sobre qualquer formalismo ou aparência documental, como vaticina Delgado.

Neste confronto entre formas contratuais versus realidades fáticas, identifica-se alguns processos trabalhistas relacionados aos cyberatletas. É o caso com grande repercussão do atleta Matheus Queiroz Coelho, conhecido como Brutt, que faleceu em decorrência de uma infecção no sistema nervoso central, enquanto era contratado da equipe Imperial. Embora inexistassem diagnósticos conclusivos da causa da morte, a magistrada entendeu que a empresa contribuiu para a morte do atleta, pois não prestou nenhum tipo de assistência médica ou psicológica, mesmo tendo conhecimento que o garoto já havia passado por outras internações.

De acordo com os processos judiciais¹¹ movidos por seus familiares, a saúde do jovem teria sido agravada por condições precárias de trabalho e moradia. Diante disso, a Imperial foi condenada ao pagamento de indenização de R\$400.000,00 (quatrocentos mil reais), além das verbas trabalhistas correlatas.

Esse caso evidencia a urgência de revisão do arcabouço normativo vigente, para se avaliar a possibilidade de enquadramento dos esportes eletrônicos na legislação desportiva tradicional ou até mesmo a necessidade de elaboração de uma regulamentação própria, conforme defende Pedro Benatto (2024).

Disto, é possível concluir que as particularidades dos jogos eletrônicos não constituem argumento para afastar sua conotação desportiva, de forma que as competições promovidas nesse âmbito podem ser consideradas esporte tradicional na forma da legislação brasileira e, por consequência lógica, os sujeitos praticantes dessas atividades podem ser reconhecidos como atletas e serem tratados como tal.

Seguindo essa linha de pensamento, assim como os esportes tradicionais, os esportes eletrônicos podem ser regulamentados formalmente, tendo seus princípios e normativas estabelecidos em consonância com as diretrizes já delineadas na Lei Pelé, assegurando a legitimidade e a integridade das práticas esportivas nesse âmbito, bem como a proteção dos direitos dos seus praticantes.

Não obstante a possibilidade de enquadramento dos esportes eletrônicos na legislação desportiva, a qual prevê a aplicação subsidiária da CLT, é igualmente defensável a tese de que o vínculo estabelecido entre o cyberatleta e as entidades

¹¹ Processo nº 1000983-89.2020.5.02.0069 e 1001207-27.2020.5.02.0069.

promotoras das competições pode ser formalmente incorporado ao regime trabalhista tradicional.

Tal argumento se fundamenta na premissa, já demonstrada ao longo do estudo, de que a relação entre o profissional e a organização esportiva contempla todos os requisitos caracterizadores das relações de trabalho regidas pela CLT, o que justifica a extensão das proteções e direitos previstos nessa legislação ao contexto dos esportes eletrônicos.

Dentro desse cenário, uma terceira possibilidade pode ser vislumbrada: a criação de uma normativa própria que estruture e regule o âmbito dos esportes eletrônicos. Isso porque, consoante desenvolvido, muito embora a legislação desportiva possa ser aplicada ao ramo, as especificidades dos esportes eletrônicos, caracterizados por uma dinâmica própria e pelo uso intensivo de plataformas digitais podem desabrochar a necessidade de um tratamento jurídico diferenciado aos cyberatletas.

A criação de um arcabouço normativo próprio permitiria o reconhecimento adequado dessas especificidades, contemplando as peculiaridades do ambiente virtual em consonância com as exigências do mundo digital contemporâneo.

Ainda, com o estudo, é possível constatar a presença do fenômeno da precarização das relações laborais oriundas do mundo digital, sobretudo pela dificuldade de identificação dos elementos caracterizadores do vínculo empregatício, em especial a subordinação e a dependência. Essa circunstância, quando inserida no universo dos esportes eletrônicos, possui como agravante a multiplicidade de estruturas contratuais, frequentemente utilizadas como instrumentos simulatórios que revestem relações essencialmente trabalhistas sob a roupagem de situações cíveis ou comerciais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude do surgimento de novas formas de entretenimento, os jogos eletrônicos se tornaram um dos produtos de maior sucesso e relevância, atraindo investimentos significativos das empresas produtoras dos próprios jogos e marcas de produtos e serviços voltados para o público gamer ou em geral, facilitando a organização de torneios, fazendo com que o espírito lúdico da prática fosse, gradativamente, substituído pelo espírito profissional.

Dentro desse contexto, equiparou a prática dos jogos eletrônicos com os jogos tradicionais, a fim de demonstrar que os primeiros podem ser classificados como esporte, sobretudo pela amplitude do conceito, que permite o enquadramento de atividades que demandem tão somente o esforço intelectual. Adicionalmente, as competições destes jogos eletrônicos se transformaram em eventos de grande escala, caracterizados por uma organização altamente profissional e especializada, estimulando os jogadores a dedicarem o seu tempo ao aprimoramento de suas habilidades com intuito competitivo, fazendo com que as competições deixassem de ser uma mera diversão para se tornar uma verdadeira fonte de renda. Surgiu um grande negócio e uma nova atividade econômica: o mundo dos *games*.

Como prévia a estas competições, identifica-se a rotina de competidores residentes das *gaming houses*, comprovando que a preparação desses profissionais, assim como a de qualquer outro atleta, pressupõe uma rotina árdua estabelecida pelas empresas patrocinadoras, que determinam não somente as responsabilidades inerentes ao próprio desempenho e aprimoramento das habilidades, mas também uma série de exigências que pode incluir adesão a compromissos promocionais e de marketing, além do cumprimento de normas de conduta.

No campo jurídico e diante da ausência de um marco regulatório específico para o setor dos esportes eletrônicos, a similaridade existente entre as atividades desempenhadas entre os cyberatletas e aquelas praticadas por atletas de esportes tradicionais impõe que o regramento geral dos desportistas seja, por analogia, adotado para os atletas dos jogos eletrônicos. Ou seja, os operadores do direito têm recorrido à interpretação judicial da Lei Pelé, que institui normas gerais sobre desporto e prevê a aplicação subsidiária da CLT.

Verificou-se que a relação entre os cyberatletas e as empresas patrocinadoras costuma ser formalizada por meio de contratos de patrocínio. Como em muitas situações concretas, há manifestação de poder, controle, subordinação e vigilância dos patrocinadores sobre os cyberatletas, o debate sobre vínculo empregatício se impõe, notadamente em atenção ao princípio da primazia da realidade sobre as formas contratuais.

Por outro lado, encontra-se também a figura do cyberatleta autônomo. Segundo a própria legislação desportiva, a filiação desses sujeitos a uma entidade administrativa ou a participação em delegações nacionais não constitui subordinação jurídica. Isso porque, a autonomia na gestão de suas atividades, a ausência de

subordinação a um tomador e a liberdade na escolha de competições e contratos evidenciam que esses indivíduos operam fora do escopo normativo que rege as relações celetistas, reforçando a necessidade de atuação no universo dos esportes eletrônicos.

Nos processos judiciais citados neste artigo, percebe-se que o trabalho dos cyberatletas, apesar de formalmente vinculados por contratos de patrocínio ou contratos de prestação de serviços, demonstravam aspectos característicos da relação empregatícia. Havia pessoa física, prestação de trabalho a um tomador, de maneira não eventual e dependente/subordinada, bem como contraprestação salarial.

Em arremate, a evolução massiva das tecnologias digitais e das formas de organização do trabalho complexificou a identificação dos elementos de subordinação e dependência, sobretudo pelo maior grau de autonomia e flexibilidade no desempenho das tarefas a fim de demonstrar como essa circunstância pode fazer com que direitos trabalhistas fundamentais frequentemente não sejam devidamente endereçados aos sujeitos de direito, contribuindo para a propagação da informalidade, criando um ciclo de precarização do trabalho e exploração do sujeito obreiro.

A síntese destas reflexões é:

- i. os jogos eletrônicos podem ser enquadrados como esporte e, conseqüentemente, os sujeitos praticantes dessas atividades podem ser reconhecidos como atletas e serem tratados como tal;
- ii. os esportes eletrônicos podem ser regulamentados pela Lei Pelé, tendo aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho;
- iii. o fenômeno da precarização das relações de trabalho está presente no universo dos esportes eletrônicos.
- iv. os cyberatletas podem ser enquadrados como empregados e terem suas atividades regidas pelas normativas trabalhistas;
- v. a criação de uma normativa própria e específica que regule o âmbito dos esportes eletrônicos deve ser incentivada e ser compromissária da proteção social aos trabalhadores, inclusive os cyberatletas;

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor. **Gaming house ou gaming office? Entenda diferenças e tipos de treinos.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/gaming-house-ou-gaming-office-entenda-diferencas-e-tipos-de-treinos-esports.ghtml> . Acesso em 28 de março de 2024.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de; FREITAS, Clara Maria Silvestre Monteiro de; et al. **Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento.** Motriz:

Revista de Educação Física, Rio Claro, v.17, n.4, p.600-609, out./dez. 2011.
Disponível em
<https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?lang=pt#>. Acesso em 22 jul 2024.

BARROS, Leticia Maria Lima. **Da diversão à profissão: análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de e-sport no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito). Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco. São Luís. Disponível em:
<http://repositorio.undb.edu.br/handle/areas/723> Acesso em: 15 ago. 2024. P. 64.

BENATTO, Pedro Henrique Abreu. **Esportes eletrônicos e direito do trabalho: uma nova espécie de modalidade de trabalho**. Revista de Direito do Trabalho [Recurso Eletrônico], São Paulo, n.235, maio/jun. 2024. Disponível em:
<https://dspace.almg.gov.br/handle/11037/55073> . Acesso em: 12 jun. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Institui o Código Civil**. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm?ref=blog.suitebras.com. Acesso em: 15 ago. 2024

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Brasília, DF: Presidência da República [1998]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.html .Acesso em: 15 ago. 2024.

BRASIL. Decreto – Lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. **Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm Acesso em: 15 ago. 2024.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do Consumidor. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.html Acesso em: 13 ago. 2024.

CARDIA, Wesley. **Marketing e Patrocínio Esportivo**. Editora Bookman, 2004. P.46.

COELHO, Hélio Tadeu Brogna. **E-sport: os riscos nos contratos de Cyber-Aletas**. Publicado em: 12 de janeiro de 2016. Disponível em:
<https://pt.slideshare.net/slideshow/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas/56969553> . Acesso em: 30 jul 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v.32, n.2-4, p.89-104, dez. 2010. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbce/a/LDgKdFrRMV9zhK4W54GxwYF/?lang=pt> . Acesso em 22 jul 2024.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. P. 338.

GOMES, Diego. ALVES, Alex Pereira. **Cyber-atletas: a necessidade da preparação psicológica e física na performance do jogador.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física). Faculdades Integradas Regionais de Avaré. Avaré. 2022.

IRKINOVICH, Nazarov R.. **The digital economy today.** Academicia Globe: Inderscience Research , [S. l.], v. 3, n. 10, p. 198–203, 2022. DOI: 10.17605/OSF.IO/N75A6. Disponível em: <https://agir.academiascience.org/index.php/agir/article/view/938>. Acesso em: 9 nov. 2024.

JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Paraná. Setor de Ciências Biológicas. Programa de Pós Graduação em Educação Física. Curitiba, 2017.

MARTINEZ, Luciano. **Curso de Direito do Trabalho.** 10. Ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019. P. 245.

MIGUEL, Ricardo George Affonso. **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico.** Dissertação de mestrado (Mestrado em Direito). Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, 2018.

MORICOCCHI, André de Castro. **O Direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports.** 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6807359/mod_resource/content/1/DissertacaoAndr%C3%A9%20de%20Castro%20Moricochi%20OFICIAL.pdf .Acesso em: 06 jul.2024.

OLIVEIRA, M. C. S.; CARELLI, R. DE L.; GRILLO, S. Conceito e crítica das plataformas digitais de trabalho. Revista Direito e Práxis, v. 11, n. 4, p. 2609–2634, 2020

OLIVEIRA. Renata Cerqueira Nabuco. **A configuração da relação de emprego no âmbito dos e-sports.** Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 3. Região. Belo Horizonte., v.68, n. 105, p. 259-275, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://sistemas.trt3.jus.br/bd-trt3/handle/11103/76586> Acesso em: 15 ago. 2024.

OLIVEIRA, Jamylle Silva. **Regime jurídico aplicável às atividades desenvolvidas pelos cyberatletas no Brasil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito). Universidade Federal da Bahia, 2024

PERES, Bárbara 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. 18ª ed. Brasília.

[PGB] Pesquisa Game Brasil 2021 - Tudo Sobre o Perfil Gamer. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em 09 nov. 2024.

POZZI, Luís Fernando. **O patrocínio esportivo como um veículo de marketing**. 1996. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/items/91bde1d2-aebb-42cc-80da-4dd108b710b5> . Acesso em: 15 ago 2024.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (e-sports)**. Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2, julho – dezembro 2016.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça. Decisão. **Processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320**. Requerente. Kabum E-Sports Marketing Ltda. Requerido: André Eidi Yanagimachi Pavezi e outros. Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas. Limeira, 03 set. 2015. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/tj-sp/1654954184/inteiro-teor-1654954187> . Acesso em: 15. ago. 2024.

SEBRAE RS. **Tendências para a indústria de Games em 2024**. Disponível em: <https://digital.sebraers.com.br/blog/mercado/tendencias-para-a-industria-de-games-em-2024/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

SILVA, Jackeline Cristina Gameleira Cerqueira. **Streamers sob as regras do jogo da Twitch: desafios jurídicos do trabalho em uma plataforma digital social**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Direito). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Faculdade Nacional de Direito. Rio de Janeiro, 2022.