



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRO-REITORIA DE GRADUAÇÃO
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DIREITO
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO

DIREITO NO *E-SPORTS*
ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO (NÃO) EXISTENTE

ORIENTANDO (A): LUCAS RODRIGUES DE SOUZA
ORIENTADOR (A): PROF. (A): TATIANA DE OLIVEIRA TAKEDA

GOIÂNIA-GO

2023

LUCAS RODRIGUES DE SOUZA

DIREITO NO *E-SPORTS*
ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO (NÃO) EXISTENTE

Monografia Jurídica apresentada à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás Profa. Orientadora Ma. Tatiana de Oliveira Takeda.

GOIÂNIA-GO
2023

LUCAS RODRIGUES DE SOUZA

DIREITO NO *E-SPORTS*
ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO (NÃO) EXISTENTE

Data da Defesa: 03 de junho de 2023

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. (a): Me. Tatiana de Oliveira Takeda

Nota

Examinador (a) Convidado (a): Prof. (a): Me. Frederico Luiz Domingues

Nota

Agradeço primeiramente, a Deus por me ajudar a concluir meus objetivos, agradeço minha família pelo apoio. Por fim, agradeço aos meus professores deste curso, por contribuir para o meu aprendizado respaldando em minha evolução acadêmica e profissional.

DIREITO NO *E-SPORTS*

ANÁLISE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO (NÃO) EXISTENTE

Lucas Rodrigues de Souza¹

Os esportes eletrônicos são cada vez mais acessíveis às pessoas de todas as idades e vêm sendo objeto de polêmicas, inclusive jurídicas. O presente estudo teve por escopo analisar a ausência de regulamentação específica no que toca às relações contratuais no *e-sports*, o que dificulta e a identificação de deveres e obrigações entre as partes envolvidas. Conseqüentemente, surge o instituto da insegurança jurídica para jogadores e organizações que precisam utilizar embasamentos jurídicos inapropriados na confecção do instrumento de avença, destacando-se aqueles relativos ao Direito Civil e ao Direito do Trabalho. Os principais resultados foram o esclarecimento e construção do entendimento sobre o direito inserido no *e-sports* para que o estudo fosse possível, foi utilizado o método indutivo, bem como foram realizadas pesquisas de ordem bibliográficas para se chegar ao escopo perseguido.

Palavras-chave: *Direito, esportes, eletrônicos*

¹ Curso: Direito. Email: 20191000101817@pucgo.edu.br

RIGHT IN ESPORTS
ANALYSIS OF (NON) EXISTING REGULATION

Electronic sports are increasingly accessible to people of all ages and are the subject of discussions, including legal ones. The scope of this study was to analyze the absence of specific regulations regarding contractual relations in e-sports, which makes it difficult to identify duties and obligations between the parties involved. Consequently, the institute of legal uncertainty arises for players and organizations that need to use inappropriate legal bases in the making of the agreement instrument, highlighting those related to Civil Law and Labor Law. The main results were the clarification and construction of understanding about the right inserted in e-sports. for the study to be possible, the inductive method was used, as well as bibliographical research were carried out to reach the pursued scope.

Keywords: *E-sports. Sports. Eletronics*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
1 E-SPORTS E SEUS AGENTES.....	09
1.1 NOÇÕES GERAIS SOBRE O E-SPORTS.....	09
1.2 CONTEXTO HISTÓRICO.....	10
1.3 O ECOSSISTEMA DO <i>E-SPORTS</i>	13
1.3.1 DO ATLETA DE <i>E-SPORTS</i>	14
1.3.2 DAS EQUIPES DE <i>E-SPORTS</i>	15
1.4 DA IMPORTÂNCIA JÚRIDICA DO <i>E-SPORTS</i>	16
2 DO ATLETA PROFISSIONAL DE <i>E-SPORTS</i>.....	17
2.1 DO CONTRATO DE TRABALHO.....	17
2.2 VÍNCULO DE EMPREGO E VÍNCULO ESPORTIVO.....	18
2.3 SALÁRIO E REMUNERAÇÃO DOS ATLETAS DO <i>E-SPORTS</i>	20
2.4 DA JORNADA E CARGA HORÁRIA DE TRABALHO DOS ATLETAS DO E-SPORTS.....	22
3 DAS ORGANIZAÇÕES PROFISSIONAIS DE <i>E-SPORTS</i>.....	23
3.1 DAS EQUIPES E ORGANIZAÇÕES DO <i>E-SPORTS</i>	23
3.2 DAS OBRIGAÇÕES.....	25
3.3 DA DESENVOLVEDORA DE JOGOS.....	26
3.4 DOS INVESTIDORES.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS.....	31

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o *e-sports* tem crescido de forma significativa, movimentando muito dinheiro e atraindo mais jogadores e espectadores. Com isso, surgem questões jurídicas que precisam ser analisadas e regulamentadas para proteger os envolvidos. O Direito do *e-sports* é um campo recente e pouco explorado no Brasil, mas essencial para a compreensão das relações jurídicas envolvidas. Este artigo tem como objetivo analisar criticamente as principais questões jurídicas relacionadas ao *e-sports*, a partir de uma revisão bibliográfica e análise da legislação e jurisprudência brasileiras, para contribuir para o desenvolvimento de uma regulamentação adequada e justa. É importante ter uma abordagem multidisciplinar para garantir uma análise abrangente das questões jurídicas envolvidas no *e-sports*.

Para isso, a Seção 1 tratará de explicar o ecossistema do *e-sports*, desde o seu surgimento e crescimento até os agentes envolvidos, com destaque para os jogadores eletrônicos e suas equipes. É importante destacar a relevância jurídica desse mercado, que ainda carece de normas para garantir a segurança jurídica dos envolvidos.

Por sua vez, a Seção 2 disporá sobre o tema dos jogadores profissionais de *e-sports* e seus contratos de trabalho com as equipes. Será analisado o salário e a remuneração dos jogadores, bem como a jornada de trabalho, e como esses aspectos devem ser regulamentados. Serão exploradas as especificidades do trabalho dos jogadores de *e-sports*, levando em consideração as particularidades da modalidade e a necessidade de garantir a proteção e os direitos dos atletas. Será enfatizada a importância de uma análise jurídica aprofundada dos contratos de trabalho e das condições laborais dos jogadores de *e-sports*, a fim de promover uma relação justa e equilibrada entre as equipes e os atletas.

Por fim, a Seção 3 tratará de abordar a perspectiva empresarial e trabalhista das relações jurídicas no *e-sports*, incluindo os direitos e obrigações das organizações de *e-sports* em relação aos desenvolvedores de jogos, bem como suas obrigações com investidores e patrocinadores. Iremos explorar as questões relativas à propriedade intelectual, incluindo a titularidade dos direitos autorais, marcas

registradas e outros direitos de propriedade industrial. Além disso, iremos analisar os contratos firmados entre as organizações de *e-sports* e os desenvolvedores de jogos, bem como a relação com os patrocinadores e investidores, buscando entender como essas relações se encaixam dentro do cenário jurídico atual.

1. E-SPORTS E SEUS AGENTES

1.1 NOÇÕES GERAIS SOBRE O E-SPORTS

A definição da palavra *e-sports*, vem de origem da língua inglesa criada nos Estados Unidos, onde “e” (eletrônicos) com “sports” (esporte), o dictionary.com define a palavra da seguinte maneira “torneios competitivos de videogames, especialmente entre jogadores profissionais.” (Dictionary, 2022, Online)

Segundo a Fundação Instituto de Administração – FIA (FIA, 2018, Online), os *e-sports* são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”. De acordo com o autor “FIA”, as competições de *e-sports* podem ocorrer tanto de forma *online*, utilizando a *internet*, quanto de forma presencial, em um mesmo local, utilizando redes locais de computadores, conhecidas como LAN (conjunto de computadores em rede).

O ordenamento jurídico brasileiro ainda padece de um conceito para o *e-sports*, mas há disposição constitucional acerca dos deveres do Estado com relação ao desporto que podem vir a ser utilizados nas considerações jurídicas acerca do presente estudo. Veja-se o que dispõe o artigo 217 da Constituição Federal de 1988:

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

I - A autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

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

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

IV - A proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

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

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

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

Ainda não há uma lei ou regulamentação que defina com clareza quais são os direitos e deveres dos jogadores, equipes e organizadores de competições de *e-sports*. Em outras palavras, a atividade de *e-sports* ainda não está regulamentada de maneira específica no país. No entanto, os *e-sports* são considerados atividades esportivas e, portanto, podem ser regidos por leis que tratam de atividades esportivas em geral, como o direito desportivo e a Constituição Federal.

Assim, os *e-sports* podem ser tratados como atividades esportivas e, portanto, são regulamentados por leis que abrangem o esporte em geral. Por exemplo, os contratos dos jogadores e equipes de *e-sports* podem seguir as mesmas regras que os contratos de atletas de esportes tradicionais. Da mesma forma, as competições de *e-sports* podem seguir as mesmas regras e normas de competições esportivas convencionais.

No entanto, é importante lembrar que, como não há uma regulamentação específica para os *e-sports* no Brasil, algumas questões podem não estar contempladas nas leis e regulamentos atuais. Por isso, é importante que haja um debate e uma discussão sobre a regulamentação dos *e-sports*, para garantir que a atividade seja exercida de forma justa e segura para todos os envolvidos.

1.2 CONTEXTO HISTÓRICO

A primeira competição organizada que se tem registro foi no ano de 1972, na universidade de *Stanford* que realizou a “Olimpíadas Intergalácticas de *Spacewar*”, o ganhador do torneio iria receber como prêmio 1 (um) ano de assinatura da revista *Rolling Stones* (MENEZES, 2021).

Mas somente em 1980, a Atari organizou uma competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10.000 (dez mil) competidores, denominada de *Space Invaders Championship*. Em 1990, houve outro grande campeonato, o *Nintendo World Championships* que foi realizada em vários estados do EUA, sendo que a final foi realizada no estado da Califórnia (MENEZES, 2021)

Em 1981 foi criada a *Twin Galaxies*, uma organização cujo objetivo era catalogar recordes de jogos eletrônicos. (MENEZES, 2021)

O primeiro jogo a ser considerado um Esporte Eletrônico foi o *Netrek*, pela revista *Wired* no ano de 1993. (MENEZES, 2021)

De acordo com a Confederação Brasileira de *e-sports* (CBeS), “na década de 2000 o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010”. Foi durante esse período que houve os principais torneios do esporte eletrônico *World Cyber Games*, o *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*. A primeira organização internacional foi a G7 fundada por 7 times “4 Kings, Fnatic, Made in Brasil, Mousesports, NiP, SK Gaming e Team 3D.” (MENEZES, 2021)

A receita adquirida pelo mercado de jogos no mundo todo, como se pode observar no Gráfico 1, já atingiu a marca de 1 bilhão de dólares em 2021, chegando a 1.3 bilhões de dólares em 2022. Veja-se:

Gráfico 1- Receita dos *e-sports* no mundo por ano

Ano	Receita (em bilhão)	Público (em milhões)
2019	US\$ 1,096	454
2020	US\$ 1,100	495
2021	US\$ 1,084	474
2022	US\$ 1,384	532

Fonte: Newzoo

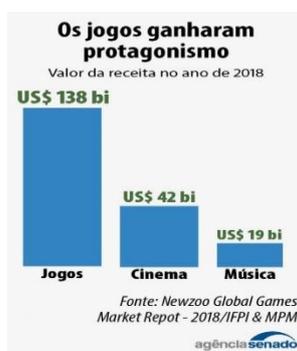
Fonte: Newzoo (2022)

A ascensão do *e-sport* vem da proximidade que os jogadores casuais tem com os jogadores profissionais, já que a transmissão se passa pela perspectiva dos profissionais, ou seja, é como assistir uma partida de futebol pelos olhos do jogador Lionel Messi, e em vários países, inclusive o Brasil, os canais de televisão *Sportv* e *ESPN* possuem horários em suas grades dedicados à transmissão de campeonatos de *e-sports*.

Desde então, os *e-sports* se transformaram em uma fonte de receita inacreditável, superando até mesmo indústrias estabelecidas como o cinema e a música. O mercado de jogos eletrônicos cresceu exponencialmente e se tornou uma força dominante na cultura contemporânea.

Essa indústria se tornou uma potência econômica, atraindo investimentos massivos e gerando oportunidades de negócio jamais imaginadas. Com a popularização dos torneios, transmissões ao vivo e o envolvimento de grandes marcas, os *e-sports* consolidaram sua posição como uma das principais formas de entretenimento do século XXI, revolucionando a forma do consumo da mídia. Veja-se o que dispõe o Gráfico 2:

Gráfico 2- Receita dos jogos comparado a outras mídias



Fonte: Newzoo Global Games, Market Repot (2018)

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos têm ganhado cada vez mais protagonismo no mercado de entretenimento. Com o avanço da tecnologia e a popularização dos *smartphones*, *tablets* e consoles de jogos, o público tem se mostrado cada vez mais interessado nesse tipo de entretenimento, o que tem impulsionado o crescimento da indústria de *games* em todo o mundo.

Com a receita de faturamento dos jogos eletrônicos sendo maior em comparação a mídias que possuem direito já consolidado e de segurança jurídica, como cinema e televisão, é natural que surjam questões jurídicas em torno desse mercado em crescimento. As principais questões giram em torno da proteção da propriedade intelectual dos desenvolvedores de jogos e dos direitos trabalhistas dos profissionais envolvidos na produção de jogos eletrônicos.

No que se refere à propriedade intelectual, é necessário que os desenvolvedores de jogos se atentem às leis de direitos autorais e de marcas

registradas para garantir a proteção de suas criações. Isso envolve desde a criação de personagens, enredos e trilhas sonoras até a escolha de nomes e marcas para o jogo. Além disso, é importante que os desenvolvedores também se preocupem em proteger seus jogos contra a pirataria e a violação de direitos autorais.

Já no que se refere aos direitos trabalhistas dos profissionais envolvidos na produção de jogos eletrônicos, é necessário que haja uma regulamentação específica que garanta a proteção dos direitos desses trabalhadores. Isso envolve questões como jornada de trabalho, salários, segurança no ambiente de trabalho e benefícios. Além disso, é importante que haja clareza na definição dos vínculos trabalhistas, já que muitos profissionais podem atuar como *freelancers* ou autônomos no mercado de jogos eletrônicos. (Bratefixe, 2021)

Dessa forma, é fundamental que as questões jurídicas relacionadas ao mercado de jogos eletrônicos sejam debatidas e regulamentadas de forma adequada, para garantir a proteção dos direitos dos profissionais envolvidos na produção de jogos e dos desenvolvedores que investem tempo e recursos na criação dessas obras de entretenimento. Somente assim será possível assegurar o crescimento sustentável e saudável do mercado de jogos eletrônicos.

Esse crescimento tem gerado novas oportunidades de negócio e emprego, não apenas para desenvolvedores de jogos, mas também para profissionais de áreas como *marketing*, publicidade, gestão de negócios, entre outras. Além disso, os jogos eletrônicos também têm sido utilizados como ferramenta educacional e de treinamento em empresas e instituições de ensino, o que demonstra o potencial e a versatilidade desse mercado. (Bratefixe, 2021)

É importante destacar que os jogos eletrônicos também têm um papel relevante na cultura popular e na vida das pessoas, especialmente em tempos de pandemia, quando muitos encontraram nos *games* uma forma de se distrair e se conectar com amigos e familiares. Dessa forma, os jogos eletrônicos vêm se consolidando como uma forma de entretenimento e lazer cada vez mais presente no cotidiano das pessoas.

1.3 ECOSSISTEMA DO E-SPORT

De acordo com a professora Vanessa dos Santos:

“ecossistema é o nome dado a um conjunto de comunidades que vivem em um determinado local e interagem entre si e com o meio ambiente, constituindo um sistema estável, equilibrado e autossuficiente” (Santos, 2023).

O ecossistema do *e-sport* é composto por vários agentes e instituições envolvidos em eventos competitivos de jogos eletrônicos. Entre os principais agentes, estão jogadores, equipes, desenvolvedoras de jogos, organizadoras de eventos, patrocinadores, investidores, emissoras de TV e plataformas de *streaming*. Cada agente desempenha um papel fundamental para o desenvolvimento e sucesso da modalidade.

1.3.1 ATLETA DE *E-SPORTS*

Segundo Bratefixe Junior define atleta como:

“indivíduo praticante de uma modalidade esportiva com objetivos profissionais, ou seja, é o praticante que utiliza da prática esportiva como meio de vida, profissão e da própria subsistência”(Bratefixe, 2021, p. 47).

Assim como acontece com atletas profissionais de outras modalidades esportivas, os jogadores de *e-sports* também precisam desenvolver suas atividades dentro de um cenário profissional. Para se destacar em competições de alto nível, é necessário um alto nível de preparação, incluindo rotinas de treinamento rigorosas, investimentos financeiros de clubes, marcas e desenvolvedoras de jogos, além de suporte físico e psicológico adequado. (Castro, 2023)

As equipes de *e-sports* não são diferentes de grandes clubes de futebol ou outras modalidades tradicionais. Elas possuem profissionais altamente capacitados e experientes em áreas como *coaching*², psicologia do esporte, nutrição, preparação física, dentre outras. Além disso, os jogadores de *e-sports* precisam lidar com a pressão de competir em alto nível e com a responsabilidade de representar suas equipes e patrocinadores. (Castro, 2023)

Dessa forma, fica claro que o cenário profissional dos *e-sports* é bastante semelhante ao de outras modalidades esportivas tradicionais, exigindo preparo físico,

² Treinando

técnico e psicológico dos atletas, além de investimentos de diversos agentes envolvidos na prática desse esporte eletrônico.

As equipes possuem *gaming houses*³, que funcionam como os centros de treinamento similar a CTs dos esportes tradicionais. Alguns jogadores moram em lugares diferentes e se reúnem diariamente nas *gaming houses*, como um local de trabalho estabelecido com uma equipe de treinadores, analistas, psicólogos, nutricionistas e preparadores físicos. (Bratefixe, 2021)

1.3.2 DAS EQUIPES DE E-SPORTS

As equipes de *e-sport*, são organizações privadas de personalidade jurídica que possuem o objetivo de desenvolver a prática de atividade desportiva de modo competitivo, formando times com jogadores para a disputa de campeonatos regionais ou mundiais, ou seja, possuem em sua estrutura, várias equipes, com o objetivo de participação profissional em vários gêneros do *e-sports*, como por exemplo a LOUD, organização de *e-sports* que competem profissionalmente nos cenários de FPS (*First Person Shooter* ou tiro em primeira pessoa) e MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* ou Arena de Batalha Multijogador *Online*). (Ferreira, 2022)

Essas equipes podem contar com patrocínios de empresas que atuam no mercado de jogos eletrônicos, além de outras companhias que buscam se associar à imagem e ao sucesso desses atletas virtuais. Há também o apoio de desenvolvedoras de jogos, que oferecem suporte técnico, treinamento e acesso a tecnologias avançadas para melhorar a performance dos jogadores. (Castro, 2023)

Além do salário, os times oferecem vários níveis de estrutura e de facilidades para os jogadores, coordenando as ações de *marketing* com seus patrocinadores e as medidas logísticas necessárias para que seus membros possam viajar até os locais dos eventos que disputarão (muitas vezes no exterior onde ocorre as principais competições). Em contrapartida, os times esperam dos jogadores que eles mantenham uma rotina adequada de treinamento, necessária para garantir a competitividade nesses eventos (Castro, 2023)

³ Casa de jogo

De acordo com o site Esports Earnings (2022) os “campeonatos de *e-sports* distribuíram no ano de 2022 um valor total de U\$ 228,371,723.12 dólares (equivalente a 1,2 bilhões de reais)” (acesso em <https://www.esportsearnings.com/history/2022/list_events 17/03/2023 às 22:25>.

Vencer torneios organizados pela desenvolvedora dos jogos em questão, tem como premiações milionárias, que são passadas a equipe vencedora e uma parte do valor repassa aos atletas

1.4 DA IMPORTÂNCIA JURÍDICA

É necessário compreender a aplicação do direito no mercado e âmbito profissional no esporte eletrônico, com o avançar da sociedade é necessário que o direito acompanhe essa evolução para que gere alterações legislativas e que se adequem a essas novas situações, principalmente para dar segurança jurídica nos negócios jurídicos.

O Estado em conjunto com o direito, tem o dever de propor a segurança jurídica a este novo mercado, mas infelizmente o direito não possui lei específica para este novo e promissor ramo de negócio, devendo se adaptar a doutrinadores, jurisprudência e adaptação de leis desportivas como a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé).

Uma solução temporária até a criação de uma lei específica a tão esperada *Esports Law* para dar maior respaldo à clubes e principalmente atletas que são o lado mais fraco deste vínculo/relação de trabalho.

A falta de regulamentação específica e clara sobre o tema pode gerar insegurança jurídica para as partes envolvidas em um contrato de atleta no *e-sports*. De acordo com o ordenamento jurídico brasileiro, os contratos de trabalho devem respeitar as normas trabalhistas, garantindo a proteção e segurança dos trabalhadores. No caso dos atletas de *e-sports*, isso significa que eles devem ter um contrato de trabalho formalizado e registrado na Federação Brasileira de Jogo Eletrônico (FBJe) ou em uma entidade estadual de administração do esporte, conforme previsto na Lei Pelé em seu artigo 28.

Além disso, é fundamental que o contrato estabeleça condições de trabalho justas e adequadas, como jornadas de trabalho razoáveis, remuneração adequada e condições de saúde e segurança no trabalho. Os jogadores também

devem ter liberdade para escolher representantes legais, como advogados, para auxiliá-los em negociações e garantir que seus direitos sejam respeitados.

Diante disso, é importante que os envolvidos em contratos de atleta no *e-sports* estejam atentos às normas jurídicas aplicáveis e busquem o auxílio de profissionais especializados para garantir a segurança jurídica e a proteção dos seus direitos. Somente assim, será possível garantir o desenvolvimento sustentável e responsável do setor de *e-sports* no Brasil.

Com o notável crescimento dessa indústria em particular, fica claro que é preciso profissionais capacitados na área para atender esse grande mercado, principalmente para os clubes e atletas, já que vão construir um vínculo de trabalho, estabelecer um contrato desportivo e afins. De acordo com Bratex Junior (2021, p. 49), “gera efeitos diretos sobre toda a cadeia de direitos, garantias e responsabilidade existentes desses atletas com suas equipes”.

Do exposto, pode-se identificar que já é realidade a prática profissional de esporte eletrônico, formada pelos atletas e clubes criando um vínculo e com isso necessita-se de trazer maior segurança jurídica entre as relações existentes no caso entre os clubes e seus jogadores.

2 DO ATLETA PROFISSIONAL DE E-SPORTS

2.1 DO CONTRATO DE TRABALHO

O contrato de trabalho de atletas do esporte eletrônico tem se tornado uma questão cada vez mais relevante no cenário jurídico brasileiro. Com o aumento da popularidade e do valor econômico desse mercado, as organizações que atuam nessa área têm buscado formas de regulamentar a relação trabalhista com os jogadores profissionais.

De acordo com a legislação brasileira, o contrato de trabalho é o acordo, tácito ou expresso, pelo qual uma pessoa se compromete a prestar serviços a outra, sob a dependência e direção desta, mediante remuneração (art. 2º da CLT). Isso significa que os jogadores profissionais de *e-sports* têm direito aos mesmos

benefícios trabalhistas garantidos aos demais trabalhadores, como férias, 13º salário e FGTS. Dessa forma, a relação entre os jogadores profissionais de *e-sports* e as organizações que os contratam também deve ser regulamentada pela CLT.

No entanto, a regulamentação específica do contrato de trabalho de atletas de *e-sports* ainda é um tema controverso no Brasil, com a falta de regulamentação específica para os *e-sports* tem causado incerteza jurídica, o que afeta tanto os jogadores quanto as organizações. Como resultado, é comum que sejam utilizados contratos que não seguem as normas trabalhistas estabelecidas.

Além disso, a Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998) também é aplicável ao contrato de trabalho de atletas, incluindo os jogadores profissionais de *e-sports*. De acordo com a Lei Pelé, o contrato de trabalho de atletas deve prever a duração, as condições de rescisão e a remuneração, que pode ser fixa, variável ou mista. A lei também estabelece que os clubes e entidades desportivas devem garantir aos atletas profissionais condições adequadas de trabalho, segurança e higiene.

No entanto, é importante ressaltar que o mercado de *e-sports* ainda é relativamente novo e que a regulamentação do contrato de trabalho de jogadores profissionais de *e-sports* ainda não é tão clara quanto em outras modalidades esportivas. Por esse motivo, algumas organizações têm utilizado modelos de contrato que se assemelham aos de prestação de serviços, o que pode gerar insegurança jurídica para os jogadores.

Em suma, o contrato de trabalho de jogadores profissionais de *e-sports* deve seguir as normas da CLT e da Lei Pelé, garantindo aos atletas condições adequadas de trabalho, segurança e remuneração justa. À medida que a indústria de *e-sports* cresce e se desenvolve, é fundamental que a legislação acompanhe essa evolução, para garantir um ambiente justo e seguro para todos os envolvidos.

2.2 VÍNCULO DE EMPREGO E VÍNCULO ESPORTIVO

O esporte eletrônico, também conhecido como *e-sports*, vem se tornando cada vez mais popular em todo o mundo. Com o aumento da demanda por jogadores profissionais e equipes de *e-sports*, surgem questões relacionadas aos vínculos existentes entre os envolvidos, tais como o vínculo de emprego e o vínculo desportivo.

O vínculo de emprego no esporte eletrônico se estabelece quando uma pessoa é contratada por uma equipe de *e-sports* para atuar como jogador profissional, recebendo salário e estando subordinada às ordens do empregador. Nesse sentido, é possível aplicar as normas estabelecidas na CLT para a caracterização desse vínculo.

Segundo a CLT, é considerado empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, mediante salário e estando subordinada à sua autoridade. Dessa forma, caso um jogador profissional de *e-sports* atenda a esses requisitos, poderá ser caracterizado como empregado da equipe de *e-sports* que o contratou.

Por outro lado, o vínculo desportivo no esporte eletrônico se estabelece entre os jogadores e as entidades que regulamentam as competições, tais como a Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL) e a *International e-sports Federation (IeSF)*. O objetivo dessas entidades é regulamentar as competições, estabelecer regras e normas éticas, bem como disciplinar os jogadores que não cumpram com as regras estabelecidas.

Nesse sentido, os jogadores de *e-sports* são considerados atletas e devem se submeter às normas estabelecidas pelas entidades regulamentadoras, tais como regras de conduta, uso de substâncias proibidas, entre outras.

De acordo com a Lei Pelé, que estabelece as normas gerais sobre o desporto no Brasil, as atividades esportivas devem ser desenvolvidas de forma a garantir a dignidade da pessoa humana e a promoção do bem-estar social. Dessa forma, as entidades regulamentadoras de *e-sports* devem estar em conformidade com esses princípios.

Além disso, é importante ressaltar que o direito no esporte eletrônico não se limita apenas ao vínculo de emprego e ao vínculo desportivo, mas abrange também questões como a propriedade intelectual e direitos autorais, contratos de patrocínio, publicidade e imagem, dentre outros.

Assim, é necessário que os jogadores de *e-sports* e as equipes estejam atentos às normas e legislações aplicáveis ao esporte eletrônico, de forma a garantir a legalidade e a segurança jurídica em suas atividades.

Em conclusão, o esporte eletrônico é uma atividade em crescimento e com grande potencial econômico. Dessa forma, é fundamental que sejam estabelecidos vínculos de emprego e vínculos desportivos que estejam em conformidade com as

normas legais e éticas estabelecidas pelas entidades regulamentadoras. Além disso, é importante que os jogadores de *e-sports* e as equipes estejam cientes das obrigações e responsabilidades legais que envolvem essa atividade, incluindo questões relacionadas à propriedade intelectual, contratos de patrocínio e publicidade, e proteção de imagem.

É fundamental que os envolvidos no esporte eletrônico tenham conhecimento das normas e legislações aplicáveis a essa atividade, bem como dos direitos e deveres que envolvem o seu exercício.

A legislação brasileira ainda é incipiente no que se refere ao esporte eletrônico, o que pode gerar incertezas jurídicas e insegurança para os envolvidos nessa atividade. No entanto, é importante ressaltar que a aplicação das normas existentes, como a CLT e a Lei Pelé, pode servir como uma base sólida para a regulamentação do esporte eletrônico no país.

Em resumo, o vínculo de emprego e o vínculo desportivo são questões essenciais para o direito no esporte eletrônico, que ainda carece de regulamentação específica no Brasil.

2.3 SALÁRIO E REMUNERAÇÃO DOS ATLETAS DO *E-SPORTS*

A remuneração dos atletas de *e-sports* é composta por diversas fontes, como premiações em competições, patrocínios e contratos com equipes. De acordo com a Lei Pelé, que regula o esporte no Brasil, as premiações recebidas pelos atletas em competições devem ser consideradas como remuneração. Assim, elas devem ser tributadas e os valores pagos aos atletas devem ser registrados em carteira de trabalho.

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:

§ 1º São entendidos como salário, para efeitos do previsto no caput, o abono de férias, o décimo terceiro salário, as gratificações, os prêmios e demais verbas inclusas no contrato de trabalho.

§ 2º A mora contumaz será considerada também pelo não recolhimento do FGTS e das contribuições previdenciárias.

Além das premiações, os atletas de *e-sports* podem receber salários mensais de suas equipes, que podem ser registrados em carteira de trabalho ou pagos como pessoa jurídica. No caso de remuneração em carteira de trabalho, a Lei Pelé estabelece que o valor do salário não pode ser inferior ao salário-mínimo. Já no caso de pagamento como pessoa jurídica, é necessário que os atletas sejam registrados como empresas individuais ou microempreendedores individuais (MEIs) e cumpram com as obrigações fiscais e tributárias correspondentes.

Outro ponto importante é que a remuneração dos atletas de *e-sports* deve ser paga de forma regular e pontual, seguindo o que estabelece a Consolidação das Leis do Trabalho. A CLT também prevê o pagamento de verbas trabalhistas como férias, 13º salário, FGTS e horas-extras, caso os atletas estejam registrados em carteira de trabalho.

Em resumo, a remuneração e o salário dos atletas de *e-sports* são regidos pelas leis trabalhistas brasileiras, como a Lei Pelé e a CLT. As premiações em competições devem ser tributadas e registradas em carteira de trabalho, enquanto os salários mensais devem ser pagos de forma regular e pontual, seguindo os valores estabelecidos em lei. É importante que os atletas sejam conscientes de seus direitos e deveres como trabalhadores, e que as empresas que os contratam cumpram com as obrigações legais correspondentes.

É importante destacar que o mercado de *e-sports* ainda é relativamente novo e em constante evolução, o que pode gerar incertezas e desafios na aplicação das leis trabalhistas existentes. Algumas questões ainda são objeto de discussão e debate, como a classificação dos atletas de *e-sports* como trabalhadores autônomos ou empregados, por exemplo.

Nesse sentido, é fundamental que os atletas de *e-sports* busquem informações e orientações jurídicas para garantir que seus direitos sejam respeitados e cumpridos. Além disso, é importante que o mercado de *e-sports* como um todo trabalhe para estabelecer práticas transparentes e sustentáveis, que garantam um ambiente de trabalho saudável e justo para todos os envolvidos.

O salário e a remuneração dos atletas de *e-sports* são temas importantes e devem ser tratados com seriedade e respeito às leis trabalhistas brasileiras. É

fundamental que tanto os atletas como as empresas envolvidas no mercado de *e-sports* atuem de forma ética e transparente, para garantir um ambiente de trabalho justo e sustentável para todos.

2.4 DA JORNADA E CARGA HORÁRIA DE TRABALHO DOS ATLETAS DO E-SPORTS

A jornada de trabalho é um dos temas mais relevantes no âmbito do direito do trabalho, e não é diferente no mercado de *e-sports*. Os atletas de *e-sports*, assim como outros trabalhadores, têm seus direitos trabalhistas garantidos pela legislação brasileira, que define a jornada de trabalho como o tempo durante o qual o trabalhador está à disposição do empregador.

No Brasil, a CLT estabelece uma jornada de trabalho diária de 8 horas e semanal de 44 horas, podendo ser acrescida de até 2 horas extras por dia. No entanto, em alguns casos, é possível que os atletas de *e-sports* trabalhem em jornadas diferenciadas, desde que estejam de acordo com a legislação e com o contrato de trabalho firmado com a empresa.

É importante destacar que o ambiente de trabalho no *e-sports* é bastante particular, já que muitas vezes as competições e treinos são realizados online, o que pode tornar mais difícil a delimitação da jornada de trabalho. De acordo com Lara (2021) "no caso dos jogos eletrônicos, é possível que a jornada seja um pouco mais flexível, mas é preciso ter em mente que o atleta também precisa de descanso e de tempo para cuidar da saúde".

Além disso, é importante ressaltar que a jornada de trabalho não se limita apenas ao tempo de jogo, mas também inclui outras atividades, como treinos, viagens, eventos e ações promocionais. Nesse sentido, é fundamental que os atletas de *e-sports* tenham seus direitos garantidos em relação à jornada de trabalho, incluindo o recebimento de horas extras e folgas compensatórias.

Em resumo, a jornada de trabalho dos atletas de *e-sports* é um tema importante e deve ser tratado com seriedade e respeito às leis trabalhistas brasileiras. É fundamental que os atletas tenham seus direitos garantidos e que as empresas

envolvidas no mercado de *e-sports* atuem de forma transparente e responsável, garantindo um ambiente de trabalho saudável e justo para todos.

Vale destacar ainda que, em alguns casos, os atletas de *e-sports* podem ser considerados como autônomos, o que pode levar a uma flexibilização da jornada de trabalho. No entanto, é importante que essa questão seja avaliada caso a caso, levando em conta as particularidades de cada situação.

Em suma, a jornada de trabalho dos atletas de *e-sports* é um tema relevante e deve ser tratado com atenção e respeito aos direitos trabalhistas garantidos pela legislação brasileira. A discussão sobre a jornada de trabalho no *e-sports* ainda é recente, mas é importante que seja ampliada e aprofundada, visando uma regulamentação adequada e justa para todos os envolvidos na atividade.

3. DAS ORGANIZAÇÕES PROFISSIONAIS DE *E-SPORTS*

3.1 DAS EQUIPES E ORGANIZAÇÕES DO *E-SPORTS*

As equipes e organizações do *e-sports*, assim como em outras modalidades esportivas, têm uma série de obrigações legais a cumprir, tanto em relação aos seus atletas quanto ao próprio funcionamento da organização.

Além disso, devem se atentar às regras específicas de cada jogo em relação a contratação e transferência de jogadores.

Já em relação ao funcionamento da organização, as equipes de *e-sports* devem cumprir com as normas de registro e constituição de empresas, bem como as normas de proteção aos consumidores em relação aos torneios e eventos organizados pela equipe.

É importante destacar que o *e-sports* ainda é uma modalidade relativamente nova, e as leis e regulamentações sobre a atividade ainda estão em desenvolvimento. Portanto, é fundamental que as equipes e organizações do setor estejam atentas às mudanças e atualizações nas leis e normas para garantir que estejam em conformidade com as obrigações legais.

As equipes e organizações do *e-sports* são fundamentais para o desenvolvimento e crescimento dessa indústria. Essas entidades são responsáveis por gerenciar e preparar seus jogadores para competições, além de buscar patrocínios e recursos para garantir a sustentabilidade financeira de suas operações.

De acordo com a Lei Pelé, as entidades desportivas são aquelas que têm por finalidade a prática de uma ou mais modalidades desportivas, podendo ser constituídas como clubes, associações, federações ou confederações. Para se enquadrarem nessa categoria, as entidades devem atender a alguns requisitos, como a obrigatoriedade de filiação a uma federação ou confederação de sua modalidade esportiva.

Embora o *e-sports* não esteja contemplado na Lei Pelé como uma modalidade desportiva, as equipes e organizações podem se enquadrar no artigo 4º da lei, que define as entidades que não são clubes ou associações, mas que têm atividades relacionadas ao desporto.

Art. 4o O Sistema Brasileiro do Desporto compreende:

I - o Ministério do Esporte;

II - (Revogado)

III - o Conselho Nacional do Esporte - CNE;

IV - o sistema nacional do desporto e os sistemas de desporto dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, organizados de forma autônoma e em regime de colaboração, integrados por vínculos de natureza técnica específicos de cada modalidade desportiva.

§ 1o O Sistema Brasileiro do Desporto tem por objetivo garantir a prática desportiva regular e melhorar-lhe o padrão de qualidade.

§ 2o A organização desportiva do País, fundada na liberdade de associação, integra o patrimônio cultural brasileiro e é considerada de elevado interesse social, inclusive para os fins do disposto nos incisos I e III do art. 5o da Lei Complementar no 75, de 20 de maio de 1993.

§ 3o Poderão ser incluídas no Sistema Brasileiro de Desporto as pessoas jurídicas que desenvolvam práticas não-formais, promovam a cultura e as ciências do desporto e formem e aprimorem especialistas.

Em fevereiro de 2023, foi proposta na câmara dos deputados pelo deputado Julio César Ribeiro (Partido Republicanos) um projeto de lei que categoriza o *e-sport* como uma modalidade esportiva para todos os efeitos legais (PL 205/2023-
Câmara dos Deputados, acesso em <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>> acesso 16/03/2023 às 23:30)

Assim, as equipes e organizações de *e-sports* podem se constituir como empresas e ter um contrato de prestação de serviços com seus jogadores, estabelecendo as obrigações e remunerações de ambas as partes.

Mesmo sem uma regulamentação específica, as equipes e organizações do *e-sports* devem seguir as normas trabalhistas e previdenciárias previstas na Constituição Federal e na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), garantindo assim os direitos trabalhistas e previdenciários dos seus jogadores e funcionários.

3.2 DAS OBRIGAÇÕES

As relações contratuais no *e-sports* podem envolver diversos agentes, como atletas, organizações, patrocinadores, entre outros. É importante que esses contratos sejam claros e precisos em relação às obrigações de cada parte envolvida. Um exemplo de obrigação contratual é a exclusividade de representação. Muitos atletas e organizações estipulam em seus contratos a obrigatoriedade de exclusividade na representação da marca ou equipe, não podendo participar de competições ou eventos de outras organizações sem autorização prévia.

Além disso, os contratos podem estipular obrigações quanto à conduta dos envolvidos, como proibição de comportamentos discriminatórios, uso de substâncias proibidas, entre outros.

O Código Civil brasileiro prevê que os contratos devem ser cumpridos de boa-fé pelas partes envolvidas, e o descumprimento de uma obrigação pode levar a sanções previstas no Artigo 422 que diz “Os contratantes são obrigados a guardar, assim na conclusão do contrato, como em sua execução, os princípios de probidade e boa-fé.”

Em relação às relações contratuais entre os agentes do *e-sports* e suas obrigações, é importante destacar que a legislação brasileira não possui uma regulamentação específica para o setor. Assim, os contratos entre as partes devem ser baseados nas normas gerais do Código Civil e na legislação trabalhista.

Os contratos no *e-sports* podem envolver diversas obrigações, tais como a participação em competições, a representação da equipe em eventos, a realização de transmissões ao vivo e a promoção de patrocinadores. É importante que todas essas obrigações estejam claramente descritas no contrato e que os termos sejam justos e equilibrados para ambas as partes envolvidas.

Os atletas de *e-sports* devem assinar um contrato de trabalho formal com a equipe e ter sua carteira de trabalho e previdência social assinadas pela pessoa jurídica da equipe. Além disso, a equipe deve realizar mensalmente o recolhimento das verbas trabalhistas obrigatórias, garantindo assim os direitos trabalhistas do atleta..

Cabe ressaltar que os jogadores menores de idade devem ter um contrato de trabalho diferenciado, uma vez que a legislação brasileira estabelece limitações para o trabalho de jovens e adolescentes.

O contrato de trabalho do jogador menor de idade deve ser firmado em conjunto com o seu responsável legal e deve seguir as normas específicas da legislação trabalhista para essa categoria de trabalhadores, sendo assim, para que um menor de idade possa trabalhar no *e-sports*, é necessário que sejam cumpridas as exigências legais previstas na CLT e no ECA, como a autorização dos pais ou responsáveis, a contratação na condição de aprendiz a partir dos 14 (quatorze) anos, e a compatibilidade das atividades com a idade e condições do menor.

3.3 DA DESENVOLVEDORA DOS JOGOS

As desenvolvedoras são empresas que, além de produzirem jogos eletrônicos, também possuem personalidade jurídica, ou seja, são pessoas jurídicas. Essas empresas são responsáveis por criar e disponibilizar os jogos eletrônicos no mercado, e, portanto, possuem obrigações e responsabilidades jurídicas.(Bratefixe, 2021)

É importante destacar que as desenvolvedoras de jogos eletrônicos também possuem responsabilidade social, devendo se preocupar com a inclusão e diversidade em seus jogos, bem como com a promoção de um ambiente saudável e seguro para os jogadores. Em caso de descumprimento de suas obrigações jurídicas, as desenvolvedoras podem ser alvo de sanções e penalidades previstas em lei.

Além disso, as desenvolvedoras têm o dever de proteger os direitos autorais de seus jogos, impedindo a pirataria e a distribuição ilegal de cópias não autorizadas. Elas também devem garantir a segurança dos dados dos jogadores, protegendo informações pessoais e financeiras de possíveis ataques cibernéticos.

Outra obrigação importante das desenvolvedoras é a de apoiar o desenvolvimento do *e-sports* como uma atividade profissional e esportiva, oferecendo suporte e recursos para que as equipes e jogadores possam competir em um ambiente justo e lucrativo.

Vale destacar que a regulamentação do *e-sports* no Brasil ainda é um tema em evolução, mas é importante que as desenvolvedoras reconheçam sua responsabilidade em relação aos jogadores e equipes que utilizam seus jogos para competir profissionalmente.

As desenvolvedoras também têm a obrigação de garantir a segurança e a integridade dos jogadores durante as competições. Por exemplo, a Riot Games, desenvolvedora do jogo "*League of Legends*", implementou diversas medidas de segurança para evitar problemas como *hacking*⁴ e *cheaters*⁵ durante as partidas. Além disso, as desenvolvedoras também são responsáveis por manter os servidores estáveis e atualizados, garantindo que as partidas ocorram sem problemas técnicos que possam prejudicar o andamento dos jogos. (Bratefixe, 2021)

Outra obrigação das desenvolvedoras é promover e incentivar a profissionalização do *e-sports*. Muitas vezes, as desenvolvedoras patrocinam competições e eventos, fornecem prêmios em dinheiro e criam programas de apoio para jogadores profissionais. Isso ajuda a impulsionar o cenário do *e-sports*, tornando-o cada vez mais profissional e atraindo mais investimentos para o setor.

As desenvolvedoras também têm o papel de proteger a propriedade intelectual de seus jogos. Isso inclui a proteção dos direitos autorais e das marcas registradas, evitando a pirataria e o uso não autorizado de seus jogos. Além disso, as desenvolvedoras também devem estar atentas a possíveis violações de direitos autorais em eventos de *e-sports*, como o uso de músicas ou imagens sem autorização. (Bratefixe, 2021)

As desenvolvedoras de jogos no *e-sports* têm diversas obrigações, desde garantir a segurança e integridade dos jogadores até promover a profissionalização do setor e proteger sua propriedade intelectual. Essas obrigações são fundamentais para o desenvolvimento sustentável do *e-sports* como um setor econômico e esportivo cada vez mais relevante.

⁴ Invasão de sistemas

⁵ Trapaça

3.4 DOS INVESTIDORES

Os investidores no *e-sports* desempenham um papel fundamental no desenvolvimento e profissionalização da indústria. Eles podem fornecer recursos financeiros para a organização de torneios, contratação de jogadores profissionais e desenvolvimento de infraestrutura. Além disso, os investidores também podem trazer expertise em gestão empresarial e estratégias de marketing para as equipes e organizações. (Bratfixe, 2021)

No Brasil, os investidores no *e-sports* estão sujeitos às mesmas regulamentações e leis aplicáveis a qualquer outro tipo de investimento empresarial. É importante que os investidores estejam cientes das leis trabalhistas e tributárias para garantir que estejam cumprindo todas as obrigações legais. Além disso, é fundamental que as relações contratuais entre os investidores e as equipes sejam formalizadas por meio de contratos bem estruturados e com cláusulas claras.

Outro aspecto importante a ser considerado pelos investidores é a ética no *e-sports*. Como a indústria ainda é relativamente nova, há poucas regulamentações específicas que abrangem questões éticas no *e-sports*, como combate à manipulação de resultados e práticas antidesportivas. Por isso, é essencial que os investidores incentivem a implementação de códigos de conduta e regulamentações éticas para garantir a integridade da indústria. (Bianchi, 2020)

Em resumo, os investidores no *e-sports* têm um papel importante no desenvolvimento e profissionalização da indústria, mas devem estar cientes das obrigações legais e éticas envolvidas, além de formalizarem relações contratuais claras e bem estruturadas com as equipes e organizações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como considerações finais sobre o tema do direito no *e-sports*, é possível afirmar que o cenário competitivo dos jogos eletrônicos tem evoluído rapidamente nos últimos anos, e com isso, questões jurídicas têm surgido e se tornado cada vez mais relevantes. É importante que os atores envolvidos no ecossistema do *e-sports*, como desenvolvedores de jogos, jogadores, equipes, patrocinadores e investidores, estejam cientes de suas responsabilidades e obrigações legais.

Os jogadores profissionais de *e-sports*, por exemplo, devem ter seus contratos de trabalho formalizados e registrados em órgãos competentes, além de terem garantidos seus direitos trabalhistas e previdenciários. As equipes e organizações, por sua vez, devem cumprir com suas obrigações contratuais e respeitar as regras estabelecidas pelas federações esportivas e pelos desenvolvedores de jogos.

Já as desenvolvedoras de jogos têm a responsabilidade de garantir que suas criações respeitem as leis de propriedade intelectual, além de garantir a segurança dos usuários e a proteção de seus dados. Além disso, é importante que sejam estabelecidas regras claras para a realização de competições de *e-sports*, a fim de evitar possíveis conflitos e garantir a integridade dos jogadores e das equipes. Por fim, é necessário que haja uma maior conscientização sobre a importância do direito no *e-sports*, bem como a criação de normas específicas para o setor, a fim de garantir que o cenário competitivo dos jogos eletrônicos continue a crescer de forma justa e sustentável.

Diante disso, é notável que o cenário do *e-sports* no Brasil e no mundo vem crescendo de forma significativa, o que demanda cada vez mais atenção dos envolvidos para a regulamentação adequada da prática. É necessário que haja uma legislação específica para o setor, que contemple desde a relação contratual entre jogadores, organizações e desenvolvedores de jogos, até questões trabalhistas e de propriedade intelectual.

Além disso, é preciso que as empresas e desenvolvedores de jogos assumam suas responsabilidades em relação ao *e-sports* e garantam a criação de jogos éticos, seguros e adequados para a prática esportiva. Investidores também

devem ser conscientizados sobre a importância da aplicação correta dos recursos, visando ao desenvolvimento do setor como um todo.

A segurança jurídica é uma preocupação importante para os atletas de e-sport, pois muitos deles enfrentam desafios em relação a seus contratos de trabalho e remuneração. Com a falta de uma legislação específica para o e-sport, há uma grande incerteza em relação aos direitos e deveres dos atletas, equipes e desenvolvedoras de jogos.

Por exemplo, a falta de uma regulamentação clara pode levar a situações em que os atletas não recebem o pagamento adequado por seu trabalho, não têm contratos de trabalho formais ou não têm seus direitos trabalhistas respeitados. Isso pode levar a disputas legais prolongadas e prejudicar a carreira dos jogadores.

Para lidar com essa situação, é importante que os atletas busquem orientação jurídica para garantir que seus contratos sejam justos e estejam de acordo com as leis trabalhistas aplicáveis. Além disso, é fundamental que as entidades responsáveis pelo e-sport, como as federações e ligas, trabalhem para desenvolver uma regulamentação clara e abrangente que garanta a segurança jurídica para todos os envolvidos na indústria.

Por fim, é fundamental que haja um diálogo constante entre todos os envolvidos, incluindo jogadores, organizações, desenvolvedores de jogos e órgãos reguladores, para que sejam alcançadas soluções efetivas para as questões que envolvem o *e-sports*. Somente assim será possível garantir o desenvolvimento sustentável e justo desse segmento, tão importante para a cultura e a economia contemporâneas.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Christiane. **Considerações sobre os direitos da personalidade da Pessoa Jurídica.** Âmbito Jurídico, 2011. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/consideracoes-sobre-os-direitos-da-personalidade-da-pessoa-juridica/>>. Acesso em: 27 de março de 2023.

BRASIL. Lei 5.452 de 1 de maio de 1943. **Institui a Consolidação das Leis do Trabalho. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, DF, 10 de nov. 1943.** Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso 17 de março de 2023

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Institui o Código Civil. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 11 jan. 2002.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406.htm. Acesso em 17 de março de 2023

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm. Acesso em: 17 de março de 2023

BRATEFIXE, Antonio. **Introdução ao Estudo do Esports Law.** 1. Ed. São Paulo, Mizuno, 2021.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **PL 205/23.** Disponível em <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>. Acesso em 16 de março

COELHO, Hélio Tadeu. **E-sports: O risco nos contratos de Cyber-Atletas.** TERRA Coelho Advogados, 2016. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>. Acesso em: 14 de março de 2023.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O eSports e os aspectos Legais.** disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/o-esports-e-os-aspectos-legais/#:~:text=A%20legisla%C3%A7%C3%A3o%20nacional%20e%20as,desportiva%20por%20todos%20os%20seus>: Acesso em: 21 de setembro. 2022.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O Futuro dos E-sports. Confederação Brasileira de E-sports,** 2018. Disponível em <http://cbesports.com.br/artigos/o-futuro-dos-esports-parte-3/>. Acesso em 22 de agosto de 2022.

DAL PRÁ, M. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** Ge.globo, 05 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em 22 de setembro 2022.

EQUIPE ÂMBITO. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos.** Âmbito Jurídico, 01 jan. 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em 23 de setembro de 2022.

ESPORTS EARNINGS, **Overall Esports Stats For 2022.** Disponível em https://www.esportsearnings.com/history/2022/list_events. Acesso em 17 de março de 2023

FIA BUSINESS SCHOOL, **eSports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games.** Disponível em <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em 14 de março de 2023.

GLOBO ESPORTE. **Com R\$ 1,1 bi, esports têm maior premiação média da história em 2022.** Disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/06/com-r-11-bi-esports-tem-maior-premiacao-media-da-historia-em-2022.ghtml>. Acesso em 14 de março de 2023

JUSTIÇA DO TRABALHO. **Entenda as diferenças entre direito de arena e direito de imagem.** SECOM,2018. Disponível em http://tst.jus.br/noticias/-/asset_publisher/89Dk/content/entenda-as-diferencas-entre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem?inheritRedirect=false>. Acesso em 22 de março de 2023.

MENEZES, BRUNA. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos.** Globo esporte disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em 17 de março de 2023

OLIVEIRA, GABRIEL. NASCIMENTO, PH. **Esports são esportes? O que dizem especialistas e estudos.** Globo esporte. disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/esports-sao-esportes-o-que-dizem-especialistas-e-estudos.ghtml>. Acesso em 14 de março de 2023

QUINELATO, J. FARIAS, J. **Desafios jurídicos dos e-Sports: Os direitos da personalidade e os atletas de jogos eletrônicos.** Migalhas, 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/350696/desafios-juridicos-dos-e-sports>: Acesso em: 22 de setembro. 2022.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. **O que é ecossistema?** Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/biologia/o-que-e-ecossistema.htm>. Acesso em 31 de março de 2023.

VINHA, F. **Entenda o que é eSport e saiba como ele virou uma febre mundial.** Techtudo, São Paulo, 28 out. 2015. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>: Acesso em: 21 de setembro. 2022.