



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

**ASPECTOS JURÍDICOS DOS CONTRATOS DE ATLETAS DE JOGOS  
ELETRÔNICOS**

ORIENTANDO: ARTHUR DE MATTOS ZAGO  
ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ QUERINO TAVARES NETO

**GOIÂNIA  
2023**

ARTHUR DE MATTOS ZAGO

**ASPECTOS JURÍDICOS DOS CONTRATOS DE ATLETAS DE JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Projeto de Monografia Jurídica apresentado à disciplina Trabalho de Curso I, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).

Prof. Orientador: Dr. José Querino Tavares Neto.

**GOIÂNIA**

**2023**

ARTHUR DE MATTOS ZAGO

**ASPECTOS JURÍDICOS DOS CONTRATOS DE ATLETAS DE JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Data da Defesa: 22 de novembro de 2023

BANCA EXAMINADORA

---

Orientador: Prof. Dr. José Querino Tavares Neto

Nota

---

Examinador Convidado: Prof: Me Ernesto Martim S. Dunck Nota

## **DEDICATÓRIA**

Este trabalho é dedicado aos meus familiares e amigos que fizeram parte da minha trajetória.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, desejo expressar minha gratidão a Deus pela dádiva da existência. Quero estender meu agradecimento aos meus pais e irmãos, por todo o empenho e incentivo que sempre me proporcionaram. É uma grande alegria poder retribuir esse apoio por meio da minha formatura. Quero expressar minha gratidão também ao meu orientador Prof.: Dr. José Querino Tavares Neto e ao meu examinador Prof.: Me. Ernesto Martim S. Dunck pela dedicação exemplar e habilidade notável ao ministrar as aulas.

# ASPECTOS JURÍDICOS DOS CONTRATOS DE ATLETAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

## RESUMO

O seguinte estudo científico investigou o campo dos *eSports*. A indústria de videogames é uma das maiores do mundo, responsável pela criação constante de jogos eletrônicos cada vez mais sofisticados, incorporando elementos criativos, como narrativa, arte conceitual, trilhas sonoras e gráficos, entre outros. Denominados como *eSports*, esses se referem a uma forma organizada e competitiva de atividade esportiva realizada por meio de videogames. Através de uma análise abrangente da literatura e da jurisprudência, este trabalho pretende apresentar essa nova prática, bem como a realidade enfrentada por seus praticantes, os cyberatletas, examinando como as normas existentes e os projetos de lei podem ajudar a preencher as lacunas e esclarecer ambiguidades que afetam esse domínio. É imperativo revisar e aprimorar o reconhecimento dos *eSports* como um direito social fundamental. Considerando as características únicas dessa categoria, é necessário propor a elaboração de uma legislação especial para os atletas envolvidos, com o objetivo final de criar uma norma contemporânea, flexível e que respeite os princípios trabalhistas.

**Palavras-chave:** *eSports*. Cyberatletas. Legislação estrangeira. Regime jurídico. Regulamentação.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>1 – O ESPORTE E SUA EVOLUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.1 – CONCEITO E CARACTERÍSTICAS.....	11
1.2 – O ESPORTE ELETRÔNICO.....	12
<b>2 – REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DOS CYBERATLETAS.....</b>	<b>14</b>
2.1 – DIREITO INTERNACIONAL.....	14
2.2 – AS RELAÇÕES JURÍDICAS NO BRASIL.....	17
<b>3 – QUESTIONAMENTOS SOBRE A REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DOS CYBERATLETAS NO BRASIL.....</b>	<b>18</b>
3.1 – CONTRATOS PRATICADOS PELOS CYBERATLETAS.....	19
3.2 – DIREITO DE TRANSMISSÃO E ARENA.....	21
3.3 – DIREITOS TRABALHISTAS.....	22
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>26</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>28</b>

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem por objeto analisar os aspectos jurídicos dos contratos de atletas de jogos eletrônicos.

A partir dos anos 2000, com a popularização dos jogos *online* e com a criação dos primeiros campeonatos de jogos eletrônicos, o que antes poderia ser apenas uma brincadeira, passou a ser jogado competitivamente, dando início ao que hoje é conhecido como *eSports*.

Desde então, a indústria global de games cresceu vertiginosamente atingindo uma movimentação financeira de bilhões de dólares, demonstrando que os games deixaram de ser um hobby para se tornar uma opção de carreira profissional.

Contudo, não existe ainda uma regulamentação jurídica específica para os atletas profissionais de jogos eletrônicos (*cyber* atletas), conquanto a literatura jurídica e a jurisprudência não oferecem segurança jurídica a eles. Atualmente é realizada uma interpretação judicial da Lei Pelé juntamente com a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) para o reconhecimento do vínculo empregatício.

Portanto, através de revisão bibliográfica e jurisprudencial, o presente trabalho apresentará essa nova atividade e sua realidade vivida pelos *cybers atletas*, analisando as normas vigentes e os projetos de leis existentes.

Primeiramente, serão analisados os ramos do direito atingidos diretamente na discussão, sendo eles o Direito do Trabalho e o Direito Desportivo. Na sequência, por meio da Lei Pelé, são apresentadas as características do desporto de rendimento e dos seus atletas profissionais, concomitantemente expõe-se o conceito da modalidade dos esportes eletrônicos e sua relevância econômica, na tentativa de reconhecer tal modalidade como esporte juntamente com a descrição da realidade vivida pelos seus atletas.

Em virtude de tudo isso, em princípio, surgem as seguintes dúvidas a serem solucionadas no transcorrer da pesquisa: Considerando que, atualmente com a revolução tecnológica, o esporte eletrônico é uma prática profissional, a regulamentação jurídica existente alcança a eficácia ao tentar garantir os direitos no



que diz respeito aos contratos dos *cyber-atletas*? Uma garantia específica acerca dos contratos dos cyber-atletas, traria quais benefícios para a categoria? A implementação de uma regulamentação jurídica para os contratos dos *cyber-atletas*, é uma necessidade?

Para tanto, poder-se-ia supor, respectivamente, que a regulamentação jurídica atual que garante os direitos dos atletas requer uma normatização específica, considerando que não abrange as novas formas de esportes, *eSports*, e os seus praticantes, *cyber-atletas*.

Através de uma legislação específica acerca dos esportes eletrônicos poderia minimizar os problemas referentes aos abusos de horários de trabalho, também poderia regular os bônus a serem recebidos em caso de jogos em feriados e fins de semanas.

Dessa forma, a regulamentação dos contratos dos *cyber-atletas* pode trazer diversos benefícios, é possível que haja uma maior proteção dos seus direitos trabalhistas e conseqüentemente uma melhor condição de trabalho. Proporcionando uma mudança, visto que, as cláusulas contratuais teriam respaldo jurídico específico ao invés de uma analogia com as leis vigentes, por exemplo, a Lei Pelé.

Utilizando-se uma metodologia eclética e complementariedade, mediante observância da dogmática jurídica, materializada na pesquisa bibliográfica, em virtude da natureza predominante das normas jurídicas; do método dedutivo-bibliográfico, cotejando-se normas e institutos processuais pertinentes ao tema; do projeto metodológico-histórico, utilizado sempre que as condições do trabalho exigirem uma incursão analítica dos textos legais; do processo metodológico-comparativo; e do estudo de casos.

Ter-se-á por objetivo principal analisar a regulamentação jurídica dos contratos dos cybers atletas no Brasil, verificando-se os seus direitos estão sendo respeitados.

Como desdobramento deste, alia-se a pretensão de, primeiramente, no capítulo I, apresentar o conceito de esporte e as concepções de acordo com a doutrina bem como as características deste, em seguida, no capítulo II, analisar as relações jurídicas trabalhistas no *eSport*, bem como as conseqüências advindas para as partes

envolvidas e comparar a regulamentação nacional com a internacional acerca do esporte eletrônico, por fim, pesquisar sobre os contratos do *cyber*-atletas e práticas realizadas atualmente e verificar a prática do direito de transmissão e Arena.

Nesse diapasão, em razão da dificuldade de sua compreensão e consequentes discussões a respeito dessas exceções, torna-se conveniente, interessante e viável discutir a necessidade de uma legislação específica para essa nova modalidade em comparação com as leis existentes, esperando concluir-se que os *eSports* tem grande similaridade com os esportes tradicionais, como o futebol.

## **1 – O ESPORTE E SUA EVOLUÇÃO**

Quando um mural foi descoberto na necrópole de Beni Hassan no Egito em 1850 a.C., mostrando figuras praticando luta em vários movimentos, foi a prova de que tivemos mais de 4.000 anos de atividade física. Na Noruega, há vestígios dos primeiros esquiadores, na Rússia, dos primeiros remadores e pescadores. Em 1500 a.C., em Creta, as pessoas começaram a praticar o boxe.

Em 776 a.C. tivemos os Jogos Olímpicos gregos, que tiveram importância local e regional, e mais tarde se tornaram o próprio calendário, pois eram realizados a cada quatro anos. Recompensas em dinheiro estabelecidas para campeões de 580 a.C. (início da profissionalização). Os vencedores receberam 500 peças e latas de óleo, no valor de uma fortuna. De 75 a 83 d.C., o esporte ganhou mais destaque e novas competições aconteceram na Grécia e em Roma.

O autoproclamado "Pai do Futebol" time de futebol florentino apareceu na Piazza Santa Croce em Florença em 15 de fevereiro de 1488. Dois times, branco x verde, cada um tinha mais de 25 jogadores, com defensores, passadores e corredores. O cálculo atingiu seu pico durante o período Médici. Em Roma foi "gioco del pallone" e em Veneza foi "jogo do ponto", ambos muito violentos.

As pessoas sempre querem novas emoções. Há esportes de armas, movimento de motores, movimento de conquista aérea. Os homens sempre quiseram criar esportes para experimentar novas emoções.

### **1.1 – CONCEITO E CARACTERÍSTICAS**

Segundo o historiador e linguista holandês Johan Huizinga, (HUIZINGA, 2020) o ser humano diferente dos outros animais não brinca, ele joga, ou seja, é uma brincadeira que apresenta regras, espaços e consequências, ainda afirma que o ato de jogar é essencial na cultura, indo além de um passatempo e auxiliando na produção de saber, na formação da sociedade, identidades e coletividades.

De acordo com o dicionário Michaelis, esporte pode apresentar duas definições, sendo essas:

“Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde; desporte, desporto; O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe; desporte, desporto.”

Tendo em vista a segunda definição apresentada, é possível verificar outra conotação que o esporte apresenta, a de desporto, no qual a atividade física praticada está sujeita a regulamentos visando a competição.

Atualmente a legislação brasileira, na Lei N° 9.615/98, denominada de Lei Pelé, em seu terceiro capítulo classifica o desporto em suas diferentes manifestações, classificando-as em educacional, de participação, de rendimento e de formação. Conforme preconiza o art. 3°:

“Art. 3° O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - Desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - Desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - Desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - Desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.”

## **1.2 – O ESPORTE ELETRÔNICO**

De maneira geral, os jogos estão presentes na humanidade desde os tempos mais remotos da civilização. Com a evolução da tecnologia, os jogos eletrônicos passaram a ser considerados integrantes da vida social no que se refere ao lazer. Os Videogames estão presentes nos domicílios das pessoas desde os anos 70, período no qual houve a criação do Odissey, elaborado pela empresa Magnavox,

o primeiro console doméstico de jogos da história. E daí em diante não pararam de evoluir década após década, acompanhando o desenvolvimento tecnológico e passando de uma fonte de entretenimento para um mercado gigantesco e competitivo.

Os *eSports* se originaram no início dos anos 1970 com a realização do *Intergalactic Spacewar Olympics*, o primeiro torneio de jogos de computador, realizado na Universidade de Stanford, na Califórnia. A competição, dirigida por estudantes universitários, rendeu a assinatura de um ano da revista Rolling Stone. Oito anos depois, em 1980, a Atari organizou o *Space Invaders Championship*, a primeira grande competição de *eSports*, com aproximadamente 10.000 participantes de todos os Estados Unidos. Em 1990, foi criado o *Nintendo World Championship*, com competições realizadas em várias cidades dos Estados Unidos, com a final realizada na Califórnia. Quatro anos depois, o torneio realizou a segunda edição a *Nintendo PowerFest 94*.

A chegada da Internet e da banda larga diminuiu a limitação física ou geográfica para a realização de eventos, aumentando a quantidade de competições entre os anos 2000 e 2010: de apenas dez torneios nos anos 2000, para 160 em 2010. Durante essa década, as principais competições foram *World Cyber Games*, o *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*.

Os torneios de *eSports* são extremamente estruturados e distribuem prêmios milionários, assistidos por milhões ao redor do mundo. No Brasil, segundo dados da Newzoo, a audiência de *eSports* chegou a 18,3 milhões em 2018, dos quais 7,56 milhões foram classificados como entusiastas, ou seja, aqueles que acompanham conteúdos profissionais mais de uma vez por mês. Em 2020, esse número chegou a 24 milhões de espectadores e 10,4 milhões de fãs. Por outro lado, a pesquisa da Game Brasil 2020 mostra que o conhecimento de *eSports* entre os jogadores brasileiros aumentou significativamente, sendo que 65,7% deles já ouviram falar em *eSports* e 44,7% são praticantes dessa modalidade.

As organizações são uma parte fundamental do universo dos *eSports*, atraindo milhões de fãs ao redor do mundo, com números que rivalizam com os dos esportes tradicionais. À medida que o espaço de *eSports* cresce, os maiores times de futebol do mundo e do Brasil estão aproveitando a oportunidade para entrar e investir no espaço. Dentro do Brasil, Flamengo, Santos, Corinthians, Cruzeiro e Atlético de

Paraná decidiram se arriscar nos torneios de *eSports*. Esses times se juntam a times tradicionais do Brasil, independente de clubes esportivos tradicionais, como Pain Gaming, Fúria, MIBR, INTZ, Vivo Keyd e Red Canids.

## **2 – REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DOS CYBERATLETAS**

O Brasil sediou o campeonato Major em novembro de 2022, realizado no Rio de Janeiro e que injetou US\$ 40 milhões (aproximadamente R\$ 197 milhões) na economia local, e apesar do amplo apoio da audiência brasileira, o governo mantém uma perspectiva negativa em relação aos *eSports*.

Apesar de ocuparmos uma posição significativa nos *eSports*, ainda não dispomos de legislação que conceda um reconhecimento oficial aos esportes eletrônicos e à identidade do cyberatleta.

### **2.1 – DIREITO INTERNACIONAL**

A Coreia do Sul ocupa um lugar proeminente na história dos *eSports*, não apenas devido ao grande número de jogadores famosos e equipes de destaque, mas também por ter reconhecido desde o princípio a importância e a magnitude do mundo dos esportes eletrônicos. Um marco significativo foi a criação da KesPA (Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia), que recebeu a certificação do ministro coreano da Cultura, Esportes e Turismo, nos anos 2000.

Os coreanos foram os primeiros a reconhecer que os *eSports* exigiam supervisão quando criaram a KeSPA em 2000. A KeSPA era uma organização que buscava estabelecer algumas regras básicas para todos os *eSports* em nível nacional, principalmente para direitos de transmissão e contratos de jogadores, e era o modelo para a maioria das outras entidades reguladoras nacionais que surgiram. Mesmo assim, o resto do mundo ficou muito atrás, e o próximo órgão regulador, a Associação de esportes eletrônicos do Reino Unido, foi fundada em 2014. A China veio logo em seguida com a Associação para esportes chineses. (tradução livre)

Essa iniciativa representou um grande avanço no reconhecimento do cenário dos *eSports*, embora tenha enfrentado desafios para exercer total controle no

país, devido ao fato de que os jogos eletrônicos usados nos *eSports* serem propriedade intelectual de empresas privadas.

Porém, em vez de se concentrar estritamente na regulamentação, as autoridades governamentais estão direcionando seus esforços para oferecer apoio jurídico aos cyberatletas do país, deixando a maior parte da regulamentação a cargo das empresas desenvolvedoras de jogos. A associação, ainda, desempenha uma função crucial nas negociações com as empresas, como exemplificado no caso da Riot Games na Coreia do Sul:

A KesPA negociou com sucesso com a Riot para introduzir novas políticas para a temporada de 2015, incluindo salários-mínimos e duração de contrato mínimo de um ano para jogadores. Essas mudanças se aplicam apenas à liga coreana da Riot, mas enfatizam o impacto que a negociação organizada pode ter. Claro, neste caso, a entidade de negociação não é uma associação de jogadores, mas uma agência criada pelo governo. (tradução livre)

Além da presença da Associação Nacional, a Coreia do Sul formalizou o reconhecimento dos *eSports* com a Lei de Promoção de Esportes Eletrônicos de 2012, conhecida como Ato nº 11315, que estabelece, conforme expresso no artigo 1º:

Estabelecer infraestrutura para a cultura e indústria de *eSports*, aumentar a competitividade em *eSports*, e contribuir para aumentar as oportunidades das pessoas para desfrutar de tempo de lazer com *eSports* e para o desenvolvimento robusto da economia nacional, fornecendo as matérias necessárias para promover os *eSports*. (tradução livre)

Em 2016, a França aderiu ao grupo de nações que legislaram e oficialmente reconheceram os *eSports* e a figura do cyberatleta:

O jogador profissional assalariado de jogos eletrônicos competitivos é definido como qualquer pessoa cuja atividade remunerada seja a participação em competições de jogos eletrônicos em relação de subordinação jurídica com uma associação ou empresa com o aval do ministro responsável pelo digital, especificada por via regulamentar. (tradução livre)

De maneira semelhante à Lei Pelé, a legislação francesa estipula que os contratos de cyberatletas tenham uma duração mínima de 1 ano e máxima de 5 anos. No entanto, é notável que uma das principais regulamentações implementadas pelo governo francês diz respeito aos menores de idade no cenário competitivo dos *eSports*. Por exemplo, eles proíbem a participação de menores de 12 anos em competições que ofereçam prêmios em dinheiro e exigem a autorização dos pais para que menores de 18 anos possam competir.

Além disso, o governo francês anunciou recentemente a criação de um passaporte especial para atletas de *eSports*. Isso facilitará a atuação de jogadores

estrangeiros que já são profissionais na França, sendo uma alternativa mais adequada em comparação aos vistos de turismo ou trabalho que eram usados anteriormente.

A França está elaborando um "ecossistema nacional de *eSports*" para regular a indústria, que inclui o apoio às práticas amadoras, a remoção de obstáculos para o desenvolvimento do esporte e a realização de grandes eventos. Esse plano se baseia em quatro princípios fundamentais:

1. Lançar uma missão para pré-configurar uma estrutura de direção para a estratégia nacional de *eSports* envolvendo atores públicos e privados
2. Promover o acompanhamento e desenvolvimento da prática nos territórios de forma responsável, legível e colegial.
3. Fortalecer o dinamismo da França e sua atratividade por meio da publicação de uma instrução interministerial permitindo o uso do passaporte de talentos "renomado internacionalmente" para esportes eletrônicos de alto nível
4. Constituir um comitê de licitação responsável por desenvolver e apresentar um projeto na primavera de 2023 para sediar, na França no final de 2024, a Semana de *eSports* Olímpicos (tradução livre)

O Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social da China (CMHRSS), em 2021, anunciou o reconhecimento dos *eSports* como uma profissão oficial.

Como resultado, os atletas profissionais de *eSports* agora serão considerados como ocupações "oficiais", com a oportunidade de avançar em suas carreiras. Isso se deve à implementação de um sistema de classificação de cinco níveis pelo governo chinês, onde o nível 5 é o mais básico e o nível 1 é o mais alto. Para progredir na "trajetória profissional", é necessário atender a determinados requisitos.

Existem mais de 5 mil times de *eSports* operando na China, com cerca de 100 mil jogadores profissionais ativos e 50 mil jogadores amadores ativos. Apesar disso, existe uma grande lacuna entre esses jogadores, já que menos de 15% deles atendem aos padrões. Criamos este sistema para contribuir com o rápido crescimento da indústria de esportes eletrônicos

Em 2008, a International *eSports* Federation, conhecida como IeSF, foi fundada na Coreia do Sul. Inicialmente, contava com apenas alguns países membros, mas atualmente possui uma rede global de 100 membros, incluindo o Brasil, representado pela entidade CBDEL.

A IeSF estabelece vários acordos com organizações em todo o mundo, defendendo os direitos básicos dos cyberatletas e suas equipes, enquanto



promove políticas reconhecidas no mundo dos esportes tradicionais, como medidas antidopings.

Criada em 2016, a Esports Integrity Commission (ESIC) dedica-se a investigar e combater atividades que ameaçam a integridade do cenário dos *eSports*, como o uso de trapaças, manipulação de resultados e doping. A ESIC mantém uma lista de substâncias proibidas durante competições, e essas regras são aplicadas por várias entidades que organizam torneios.

## **2.2 – AS RELAÇÕES JURÍDICAS NO BRASIL**

No contexto brasileiro, a situação se mostra mais desafiadora em comparação com os países previamente analisados. Embora o Brasil tenha uma das maiores audiências e comunidades de jogadores, o Estado ainda não aderiu à International eSports Federation (IeSF), e não existem leis específicas que abordem essa questão.

O projeto de lei 3450/2017, apresentado pelo deputado federal João Henrique Holanda Caldas do PSB de Alagoas, propõe uma emenda ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que estabelece normas gerais sobre esportes, para reconhecer os esportes eletrônicos como uma prática esportiva, incluindo-os como uma categoria nacional de esportes. O projeto enfatiza os benefícios associados à prática de esportes eletrônicos, destacando o aprimoramento das habilidades cognitivas dos jogadores, especialmente em relação à memória, devido ao constante treinamento mental e habilidades motoras.

Além disso, o projeto aborda a relevância econômica dos *eSports*, observando que muitos jogos eletrônicos se tornaram verdadeiras obras de arte, com investimentos e retornos bilionários, influenciando a indústria do cinema e da literatura em muitos casos. Os *eSports* representam um setor em constante crescimento, gerando receita para organizações, patrocinadores e locais que sediam competições.

Outro projeto em discussão é o projeto de lei nº 1512 de 2015, que visa regulamentar especificamente os *eSports* no estado de São Paulo. Este projeto, de autoria do deputado estadual Alexandre Pereira do partido Solidariedade (SD), está atualmente em tramitação na Assembleia Legislativa de São Paulo. O projeto busca

atender às disposições da Constituição de 1988, mais especificamente o artigo 217, que trata da promoção da prática esportiva.

“A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delinea no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.” (PL 1512/2015)

No entanto, é importante notar que nenhum dos projetos aborda a questão central enfrentada pelos jogadores profissionais de *eSports*: a falta de proteção trabalhista adequada.

Além disso, esses projetos não estabelecem um sistema de diálogo efetivo entre as produtoras/desenvolvedoras, empregadores e atletas de *eSports*.

A ausência de federações e de uma confederação ativa gera insegurança para esses trabalhadores, uma vez que não há uma fiscalização adequada dos contratos, dos centros de treinamento e das condições de trabalho durante as competições.

### **3 – QUESTIONAMENTOS SOBRE A REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DOS CYBERATLETAS NO BRASIL**

É de senso comum que existe uma distinção entre a relação de trabalho e a relação de emprego. A relação de trabalho é o termo mais abrangente e deve ser considerada de forma ampla, abarcando todas as relações jurídicas que envolvam a prestação de serviços, remunerados ou não, por trabalhadores autônomos ou eventuais. Essa definição está estabelecida no artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT).

A relação empregatícia surge de uma combinação de fatores, como salientado por Maurício Godinho Delgado (2015, p.299).

“os elementos fático-jurídicos componentes da relação de emprego são cinco: a) prestação de trabalho por pessoa física a um tomador qualquer; b) prestação efetuada com pessoalidade pelo trabalhador; c) também efetuada

com não eventualidade; d) efetuada ainda sob subordinação ao tomador dos serviços; e) prestação de trabalho efetuada com onerosidade”.

Esses elementos desempenham um papel crucial na configuração de uma relação de emprego, de modo que, quando todos estão presentes, ela pode ser caracterizada. Portanto, para que uma relação seja considerada de emprego, é necessário que o trabalhador seja uma pessoa natural, que a relação seja baseada no *intuito personae*, que a atividade prestada tenha caráter de continuidade e não eventualidade, que o trabalho tenha valor econômico, que haja uma contraprestação financeira e que exista uma relação de subordinação entre o empregador e o empregado.

Embora não seja um tópico amplamente discutido, especialmente devido à sua novidade, é fundamental avaliar as condições de trabalho e os contratos desses jogadores, tanto devido à falta de experiência no mercado de trabalho, comum devido à idade da maioria dos jogadores, quanto às condições muitas vezes impostas pelas organizações, uma vez que se tornar um profissional é o sonho de muitos jogadores.

Conforme discutido anteriormente, os jogadores contratados seguem uma rotina de trabalho rigorosa, que exige disciplina, foco, treinamento, dedicação, boa condição física e alimentação adequada, sendo uma atividade muito semelhante em termos de exigência física e intelectual a outros esportes tradicionais. Além disso, requer habilidades físicas, como reflexos rápidos e velocidade, bem como habilidades intelectuais, incluindo pensamento rápido, estratégico e cálculos.

Em muitos momentos, é evidente que existem elementos suficientes para caracterizar uma relação de emprego na relação estabelecida entre os clubes contratantes e os cyberatletas contratados.

### **3.1 – CONTRATOS PRATICADOS PELOS CYBERATLETAS**

O debate sobre a natureza do trabalho profissional dos cyberatletas é uma questão controversa no contexto do direito brasileiro. Muitas vezes, as equipes e organizações brasileiras recorrem a estratégias legais para evitar o reconhecimento dos direitos trabalhistas.

Apesar das tentativas de mascarar qualquer vínculo empregatício por meio de contratos de "patrocínio" e serviços, a presença dos elementos necessários para a caracterização desse vínculo pode acarretar várias complicações legais tanto para as organizações quanto para os próprios jogadores. Como mencionado no artigo de Hélio Coelho, intitulado "E-sport: Os riscos nos contratos de Cyber-Atleta," esses contratos frequentemente impõem uma série de obrigações aos cyberatletas, incluindo jornadas de treinamento que excedem 8 horas diárias, cessão de direitos de imagem, participação em campanhas publicitárias e representação em competições.

Os "cyber-atletas" têm sido contratados por organizações esportivas ou patrocinadores, na prática, para participarem de times ou equipes competitivas, e a contratação é feita sob rubrica de "contrato de adesão e outras avenças", sugerindo num primeiro momento a existência de uma singela relação civil de patrocínio. No entanto, também é verdade que o próprio instrumento estipula um rol importante de condições de trabalho que, por si só, não se traduz nas simples nomenclaturas do contrato. E isso porque os investidores (ou organizadores) brasileiros, importando o mesmo modelo de estratégia aplicada noutros países pioneiros do e-sport, passaram a exigir, no Brasil, o cumprimento de uma série de obrigações e metas do "cyber-atleta" mesmo sem observar que as condições peculiares dessas contratações podem vir a desbordar da lei nacional e implicar no reconhecimento de uma típica relação de emprego.

Um caso notório no âmbito trabalhista dos *eSports* foi o de Carlos "Nappon" Rucker, jogador de League of Legends, que foi contratado pela Pain Gaming em maio de 2018 sob a denominação de "Jogador de Esporte Eletrônico". Quando foi dispensado pela equipe em outubro do mesmo ano e obrigado a deixar a Gaming House, Nappon também deixou de receber salários e benefícios como moradia e alimentação. Diante dessa situação, Nappon iniciou uma ação trabalhista contra a Pain Gaming no ano seguinte, culminando em um acordo de indenização a seu favor.

Apesar dos esforços dos clubes de *eSports* para alterar a natureza do vínculo empregatício dos cyberatletas por meio de contratos de prestação de serviços, a maioria desses atletas desempenha uma atividade profissional que preenche todos os critérios necessários para caracterizar um contrato de trabalho.

Esta afirmação se baseia nos seguintes elementos: em primeiro lugar, os atletas recebem remuneração pelo seu trabalho; em segundo lugar, são contratados devido às suas habilidades específicas, o que implica na presença de personalidade, sendo indivíduos físicos; em terceiro lugar, eles geralmente estão sob a orientação de um treinador ou de alguém que supervisiona e organiza as atividades da equipe, estando sujeitos a subordinação; por fim, esses atletas treinam e

competem de forma regular e consistente para alcançar os melhores resultados possíveis, o que significa que exercem a atividade de forma não eventual.

Portanto, o Direito do Trabalho já possui instrumentos para lidar com essa situação, principalmente o princípio da primazia da realidade sobre a forma. Isso significa que, independentemente da forma formal do contrato, a análise dos fatos concretos que caracterizam o vínculo de emprego prevalece sobre a documentação que pode não refletir a realidade do trabalho.

Assim, mesmo que a maioria dos contratos dos cyberatletas seja formalmente estabelecida como prestação de serviços, contratos de patrocínio ou similares no âmbito civil, a relação de trabalho entre o cyberatleta e as equipes de eSports no Brasil se assemelha a um contrato de emprego, cumprindo todos os requisitos estabelecidos pelo art. 3º da CLT, complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

### **3.2 – DIREITO DE TRANSMISSÃO E ARENA**

Um dos direitos mais emblemáticos dos atletas cujas relações trabalhistas estão sob a égide da Lei Pelé é o denominado "Direito de Arena". Este direito, estipulado no artigo 42 da Lei Pelé, diz respeito à faculdade das entidades esportivas de negociar, autorizar ou vetar a transmissão e reprodução audiovisual dos eventos esportivos nos quais elas e seus atletas estejam envolvidos. Conforme a legislação, 5% do montante total recebido pela entidade deve ser destinado aos sindicatos dos atletas, sendo, posteriormente, distribuído de forma equitativa entre os atletas que participaram do evento esportivo.

Ao considerarmos os esportes eletrônicos como modalidades esportivas, com suas entidades esportivas e cyberatletas regidos juridicamente pela Lei Pelé, as equipes teriam direito a receber o "Direito de Arena", seguindo as diretrizes da legislação. Contudo, uma questão crítica atual reside no fato de que até o momento não foram reconhecidos sindicatos representando os atletas de *eSports*, o que dificultaria a distribuição dos 5% aos competidores que participaram dos eventos esportivos, seja por meio de transmissões em plataformas de streaming, televisão ou em eventos ao vivo.

É importante ressaltar que o "Direito de Arena" não deve ser confundido com o direito de imagem dos atletas, que é de natureza pessoal, como esclarecido pelo advogado Hélio Coelho:

[...] os contratos de cyber-atleta – ressalvadas posições divergentes, já atraem a aplicação da lei desportiva nº 9.615/1998 por sua própria natureza, que trata, dentre os mais variados assuntos, do direito de arena, que, como visto, não deve ser confundido com o direito de cessão de uso de imagem do jogador, pois, ao passo que o primeiro decorre de natureza de trabalho e é de titularidade do clube [time], que garante ao atleta a participação indireta nos resultados financeiros, o segundo se reveste de natureza eminentemente civil é de propriedade inalienável e irrenunciável do próprio profissional, que pode ceder ou autorizar o uso de sua imagem, nome ou aparência a qualquer pessoa, sejam patrocinadores ou ao próprio clube, devendo ser remunerado diretamente em razão da autorização.

Esse assunto provavelmente será objeto de futuras discussões em uma possível regulamentação dos *eSports*, especialmente porque os torneios presenciais são geralmente organizados por entidades ou empresas detentoras dos jogos e seus respectivos locais, e a maior parte dos torneios profissionais ocorre online, com transmissões em plataformas de streaming.

Assim, as organizadoras dos campeonatos detêm os direitos de transmissão, e as equipes e jogadores devem se submeter às regras estabelecidas por essas empresas para participar dos torneios. No entanto, em situações em que essas regulamentações entrem em conflito com as leis locais dos países onde ocorrem os campeonatos ou de onde as equipes participantes se originam, existe a possibilidade de ajustar essas regulamentações de acordo com a legislação do país, como seria o caso no Brasil, se o governo legislar oficialmente sobre o assunto e eventualmente entrar em conflito com esses regulamentos.

### **3.3 – DIREITOS TRABALHISTAS**

A proposta de reconhecer os *eSports* como esportes oficiais não apenas satisfaria os entusiastas e profissionais do setor, mas também teria implicações legais significativas para todas as partes envolvidas, incluindo a aplicação das disposições da Lei 9.615/98 nos contratos de trabalho dos atletas.

A Lei 9.615/98, conhecida popularmente como Lei Pelé, regulamenta tanto o esporte formal quanto o informal no Brasil. Ela estabelece diversas categorias,

como as entidades esportivas oficiais, um sistema jurídico e administrativo próprio e proteção para as atividades profissionais de atletas, clubes e emissoras de esportes.

Uma das principais características da Lei Pelé é a aplicação de normas específicas nos contratos de trabalho dos atletas, conforme estabelecido no artigo 28, §4.53, complementando e, em alguns casos, substituindo as normas gerais da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Os *eSports* profissionais em questão, devido ao seu alinhamento com as regulamentações privadas das desenvolvedoras de jogos, com cyberatletas e equipes competindo em campeonatos nacionais e internacionais com premiações, podem ser enquadrados na categoria de "Desporto de Rendimento", conforme definido no inciso III do artigo 3º da Lei Pelé. Portanto, de acordo com a própria lei, os *eSports* poderiam ser formalmente reconhecidos como esportes oficiais.

Além disso, também é possível identificar a presença dos *eSports* em outras categorias estabelecidas pela Lei Pelé. Por exemplo, na categoria de "Desporto Educacional", algumas escolas no Brasil incluem os *eSports* em sua grade curricular. Na categoria de "Desporto de Participação", encontramos indivíduos que disputam os *eSports* como forma de lazer, seja em ligas amadoras ou nas áreas competitivas integradas aos jogos. Por fim, já existem várias equipes de base que se encaixam na definição de "Desporto de Formação", como os testes online realizados pelos principais clubes de *eSports* do Brasil.

Portanto, a presença dos *eSports* na vida de muitos brasileiros é evidente, e suas atividades já se encaixam nas definições esportivas estabelecidas pela Lei Pelé. Isso justifica o potencial reconhecimento oficial dos *eSports* no Brasil, o que acarretaria uma série de mudanças nos contratos de trabalho dos cyberatletas.

Entre as principais diferenças que surgem nos contratos esportivos especiais, regidos pela Lei Pelé em comparação aos contratos principalmente regidos pela CLT, a duração do contrato de trabalho emerge como um dos aspectos mais cruciais. Além disso, os direitos de imagem e patrocínio dos atletas e cyberatletas são uma parte significativa do panorama jurídico dos *eSports*.

Assim como ocorre em outros esportes, os *eSports* têm jogadores que se tornam figuras lendárias, adquirindo fama, espaço e notoriedade na mídia, o que resulta em mais oportunidades de patrocínio e contratos que podem superar os limites

estabelecidos nas negociações entre equipes, empresas e atletas. Com esse crescimento, os patrocínios podem se estender a produtos comuns do dia a dia das pessoas, como no caso da marca Clear, que antes tinha o jogador de futebol Cristiano Ronaldo como seu principal representante, e agora conta com a lenda dos *eSports* de Counter-Strike, Gabriel "Fallen" Toledo, como um de seus embaixadores mais famosos no Brasil.

Entretanto, a possibilidade de direitos de imagem e patrocínio ultrapassar os limites salariais estabelecidos pela Lei Pelé pode criar uma ambiguidade sobre a natureza da profissão do cyberatleta como "artista", o que se afastaria da estrutura jurídica específica dos contratos de trabalho e justificaria a inclusão do artigo 87-A.

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011). Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem.

Por fim, outra disposição importante da Lei Pelé permite que os atletas rescindam unilateralmente seus contratos de trabalho com os clubes em casos específicos, conforme estabelecido no artigo 31.

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

Isso ocorre a fim de evitar que a carreira do cyberatleta fique estagnada em um clube que não cumpra suas obrigações contratuais. Essa regulamentação autoriza o jogador a buscar outro clube mais facilmente, sem sofrer as penalidades dos contratos de trabalho.

Outro ponto a ser ressaltado é o potencial de confusão entre as atividades realizadas pelos cyberatletas e a modalidade atualmente conhecida como



teletrabalho, sendo imprescindível estabelecer uma clara distinção entre essas atividades.

No entanto, é fundamental ressaltar que, ao contrário de algumas formas de teletrabalho, a utilização de meios de telecomunicação pelos cyberatletas não tem como objetivo reduzir os custos para o empregador ou o empregado, promover flexibilidade de horários ou evitar deslocamentos constantes. Os profissionais de *eSports* desempenham suas funções remotamente por meio de tecnologia em seus próprios lares, pois não existe outra maneira viável de fazê-lo.

Além disso, considerando que a equipe técnica da organização está sempre presente, mantendo contato com treinadores, psicólogos e personal trainers, não há uma distância significativa entre o empregador e o empregado contratado.

## CONCLUSÃO

Os jogos sempre desempenharam um papel significativo no progresso pessoal e social da humanidade ao longo da história. Com o tempo, essa atividade evoluiu para competições que deram origem aos esportes. A ascensão da tecnologia, a disponibilidade de internet de alta velocidade e a realização de campeonatos em grande escala trouxeram uma enorme visibilidade a essa forma de entretenimento. Hoje em dia, os esportes podem ser vistos como uma evolução dos jogos e esportes tradicionais, representando a fase moderna do esporte em rede.

Apesar do notável crescimento dos esportes, o Brasil carece de uma legislação específica para essa modalidade, ao contrário de países como Coreia do Sul, China e França. A falta de proteção legal para os profissionais que se dedicam aos videogames como carreira deixa os ciberatletas desprovidos dos direitos trabalhistas básicos.

No entanto, é evidente a possibilidade de considerar os ciberatletas como atletas, sujeitos às disposições da Lei Pelé em seus contratos de trabalho, uma vez que atendem a todos os critérios formais estabelecidos. Os ciberatletas demonstram plenamente os requisitos da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) para estabelecer uma relação empregatícia, incluindo pessoalidade, subordinação, continuidade, remuneração e status de pessoas físicas.

Portanto, é indiscutível a necessidade de regulamentar os esportes, proporcionando amparo legal aos ciberatletas, garantindo a segurança jurídica da modalidade e contribuindo para a transparência, credibilidade e estabilidade do setor. Diante do destaque alcançado pelos esportes, seus campeonatos e atletas, é fundamental analisar sua adequação às normas do Direito do Trabalho. Em suma, conclui-se que as atividades desempenhadas pelos ciberatletas preenchem os requisitos necessários para qualificá-los como atletas profissionais, regidos pela Lei Pelé e, subsidiariamente, pela CLT.

## LEGAL ASPECTS OF CONTRACTS FOR ELECTRONIC SPORTS ATHLETES

### ABSTRACT

The following scientific study investigated the field of esports. The video game industry is one of the largest in the world, responsible for the constant creation of increasingly sophisticated electronic games, incorporating creative elements such as narrative, conceptual art, soundtracks, and graphics, among others. Referred to as e-Sports, these pertain to an organized and competitive form of sporting activity conducted through video games. Through a comprehensive analysis of literature and jurisprudence, this work aims to present this new practice, as well as the reality faced by its practitioners, the cyberathletes, examining how existing norms and proposed legislation can help fill gaps and clarify ambiguities affecting this domain. It is imperative to review and enhance the recognition of esports as a fundamental social right. Given the unique characteristics of this category, it is necessary to propose the development of special legislation for the involved athletes, with the goal of creating a contemporary, flexible norm that respects labor principles.

**Keywords:** eSports. Cyberathletes. Foreign legislation. Legal framework. Regulation.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Victor de. **Flamengo Esports completa três anos: veja trajetória no LoL e Free Fire.** Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/10/flamengo-esports-completa-tres-anos-veja-trajetoria-no-lol-e-free-fire-esports.ghtml> >. Acesso em: 28 de setembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Vínculo empregatício nos esportes eletrônicos.** Leiemcampo. 2020. Disponível em: < <https://leiemcampo.com.br/vinculo-empregaticio-nos-esportes-eletronicos/> >. Acesso em: 18 de setembro de 2023.

BROGNA, H. **Direito de Arena e Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos.** Disponível em: < <https://www.slideshare.net/HelioTadeuBroгнаCoel/direito-de-arena-e-direito-de-imagem-nos-esportes-eletronicos> >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

BROGNA, H. **E sport os riscos nos contratos de Cyber-Atletas.** Disponível em: < <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=http:dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalharcom-e-sports-no-brasil> >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos.** Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: < <https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/10/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf> >. Acesso em: 19 de setembro de 2023.

CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes.** Globo Esporte. 2021. Disponível em: < <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-vejadetalhes.ghtml> >. Acesso em 23 de agosto de 2023.

COREIA DO SUL. **Act No. 11315, Feb. 17, 2012, ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS).** Tradução livre. Disponível em: < [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17) > Acesso em: 1 de outubro de 2022.

DELGADO, Maurício Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 13ª ed. LTR. 2014

DUARTE, Orlando. **História dos Esportes**. 6. ed. rev. São Paulo: Editora Senac, 2019. 584 p. ISBN 9788539605750, 8539605759.

ESPORTS INTEGRITY COMISSION. **ESIC**. Disponível em: < <https://esic.gg/about/> >. Acesso em: 13 de setembro de 2023.

FRANÇA. **LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016**. Tradução livre. Disponível em: < <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000033202746/> >. Acesso em: 1 de outubro de 2022.

FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. Âmbito Jurídico. Disponível em: < <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-ea-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/> >. Acesso em: 10 de setembro de 2023.

GLOBO ESPORTE. **França anuncia criação de visto especial para atletas de esports**. Disponível em: < [https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/17/franca-anuncia-criacao-de-visto-especial-para-atletas-de-esports.ghtml?utm\\_source=dlvr.it&utm\\_medium=twitter](https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/17/franca-anuncia-criacao-de-visto-especial-para-atletas-de-esports.ghtml?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter) >. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

GLOBO ESPORTE. **Cruzeiro Esports anuncia entrada no cenário de Wild Rift**. Disponível em: < <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cruzeiro-esports-anuncia-entrada-no-cenario-de-wild-rift.ghtml> >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

GLOBO ESPORTE. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil**. Disponível em: < <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml> >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

GUTIERREZ, Barbara. **Por sugestão de aluno, escola troca aula de Educação física por “LoL”**. Uol Start. 2017. Disponível em: <

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/20/por-sugestao-de-aluno-escola-troca-aula-deeducacao-fisica-por-lol.htm> >. Acesso em: 9 de setembro de 2023.

HOLLIST, Katherine E. **TIME TO BE GROWN-UPS ABOUT VIDEO GAMING: THE RISING ESPORTS INDUSTRY AND THE NEED FOR REGULATION**. Arizona Law Review. 2015. Tradução livre. Volume 57, issue 3.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. [S. l.]: Editora Perspectiva S/A, 2020. 304 p. ISBN 9788527311700, 8527311704.

INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION. **IESF**. Disponível em: < <https://iesf.org/about/members> >. Acesso em: 13 de setembro de 2023.

**L9615** - **Consolidada**. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm) >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

LEROUX-PARRA, M. **Esports Part 2: The Evolving Rules of Esports**. Disponível em: < <https://hir.harvard.edu/esports-part-2/> >. Acesso em: 1 de outubro de 2022.

MENEZES, B. C. DE. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos**. Disponível em: < <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml> >. Acesso em: 28 de setembro de 2022.

MELHORAMENTOS (org.). **Michaelis**: Dicionário Escolar Língua Portuguesa. 4. ed. [S. l.]: Melhoramentos, 2016. 992 p. ISBN 9788506078464, 8506078466.

**MPV 984/2020** - **Congresso Nacional**. Disponível em: < <https://www.congressonacional.leg.br/materias/medidas-provisorias/-/mpv/142594> >. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

PACETE, Luiz Gustavo. **Unilever Esports lança primeiro projeto estruturado.** Meioemensagem. 2019. Disponível em: < <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2019/08/19/unilever-esports-lanca-primeiroprojeto-estruturado.html> >. Acesso em: 19 de setembro de 2023.

**PL 3450/2015 – Câmara dos Deputados.** Disponível em: < <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514> >. Acesso em: 20 de setembro 2023.

**PLS 383/2017 – Senado Federal.** Disponível em: < <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias//materia/131177?fbclid=IwAR1QBBGy0hYFYJDMPk27Fi8fCMwJy1yGUSfkK1WDIPNnWKTmp7If1jNnC0> >. Acesso em: 28 de setembro de 2022.

REVISTA VEJA. **O mercado de eSports já é parte do futuro econômico do Brasil.** Disponível em: < <https://veja.abril.com.br/coluna/vejanomics/o-mercado-de-esports-ja-e-parte-do-futuro-economico-do-brasil/> >. Acesso em: 28 de setembro 2022.

SILVEIRA, D. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta.** Disponível em: < <https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta> >. Acesso em: 20 de setembro 2023.

TRISTÃO, H. **Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 | Esports Market Analysis.** Disponível em: < <https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth> >. Acesso em: 4 de dezembro 2022.

VITORIAVONB. **Brasil x França: a diferença na postura dos países com os esports.** Disponível em: < [https://www.dust2.com.br/noticias/35954/brasil-x-franca-a-diferenca-na-postura-dos-paises-com-os-esports?fbclid=PAAaZ3B9F6K5Md45U2vt47E7f1YE\\_qeFGhmZvryVCQmywsULbZIZwt-z\\_8HY](https://www.dust2.com.br/noticias/35954/brasil-x-franca-a-diferenca-na-postura-dos-paises-com-os-esports?fbclid=PAAaZ3B9F6K5Md45U2vt47E7f1YE_qeFGhmZvryVCQmywsULbZIZwt-z_8HY) >. Acesso em: 20 de setembro de 2023.