



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

GIOVANNI NEVES RUFFINO

**A NECESSIDADE DE UMA REGULAMENTAÇÃO PARA O E-SPORT:
Busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico**

**BRASÍLIA
2022**

GIOVANNI NEVES RUFFINO

**A NECESSIDADE DE UMA REGULAMENTAÇÃO PARA O E-SPORT:
Busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Professor Roberto Krauspenhar

**BRASÍLIA
2022**

GIOVANNI NEVES RUFFINO

A NECESSIDADE DE UMA REGULAMENTAÇÃO PARA O E-SPORT:

Busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Professor Roberto Krauspenhar

BRASÍLIA, 12 de setembro de 2022.

BANCA AVALIADORA

Professor Orientador Roberto Krauspenhar

Professor(a) Avaliador(a)

A NECESSIDADE DE UMA REGULAMENTAÇÃO PARA O E-SPORT:

Busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico

Giovanni Neves Ruffino

Resumo

O presente artigo científico versará sobre as modalidades de esporte eletrônico. O e-sport, como é denominado, trata de uma categoria desportiva competitiva e profissional, exercida por meio de mecanismos eletrônicos como computadores e consoles. O presente trabalho, por meio de revisão bibliográfica, jurisprudencial e doutrinária, abordará essa nova categoria, como também a realidade enfrentada pelos seus praticantes, examinando o exercício desta profissão é caracterizado por princípios característicos de uma relação empregatícia, de modo a explicar a necessidade de uma legislação específica. Inicialmente, apresentará o conceito do esporte eletrônico e as atividades que um atleta desta categoria exerce em sua rotina diária. Em seguida, analisará a classificação do esporte eletrônico dentro do direito desportivo. Explicará como é constituída uma relação de emprego e o desenvolvimento do vínculo empregatício mediante preenchimento de requisitos, para então comparar a relação trabalhista existente no cenário do esporte eletrônico com a relação de emprego estabelecida no sistema brasileiro. Serão relatados os tipos de contratos utilizados para a contratação dos atletas profissionais, expondo a precariedade da segurança jurídica trabalhista por não constituírem um contrato que estabeleça a relação correta de emprego nos termos trabalhistas brasileiros. Por fim, relatando a situação atual do meio profissional do esporte eletrônico, exaltando as bases para uma regulamentação correta, além de citar projetos de lei que buscam aumentar a segurança jurídico trabalhista dessa categoria esportiva recente.

Palavras-chave: esporte eletrônico; direito trabalhista; direito desportivo; *e-sport*.

Sumário:

Introdução. 1 – O Esporte Eletrônico. 2 – Classificação do Esporte Eletrônico no Direito Desportivo. 3 – Relação de Emprego e o Vínculo Empregatício. 4 – Relação de Emprego no Direito Desportivo. 5 – Os Contratos Utilizados no E-Sport. 5.1 – Contrato de Patrocínio. 5.2 – Contrato de Prestação de Serviço. 6 – Situação Atual do Esporte Eletrônico. 6.1 – Regulamentação. 6.2 – Projeto de Lei. Considerações finais.

INTRODUÇÃO

Com a invenção dos computadores surgiram os jogos eletrônicos como forma de hobby com o objetivo de explorar esse mundo digital. Posteriormente, com o advento da internet, ocorreu a conexão entre as pessoas de todo o mundo, de modo que a rede gerada possibilitou a interação entre os jogadores, assim incentivando a cooperatividade ou competição dentro dos jogos. O crescimento deste meio acarretou o surgimento de disputas cada vez maiores levando até competições com prêmios e colocações. Assim surgiu o esporte eletrônico, onde jogadores que antes estavam nesse meio apenas por diversão começaram a obter um caráter mais sério em busca de títulos e prêmios, porém de maneira ainda não oficial como esporte em si.

A popularização desta categoria ocorreu devido ao jogo League of Legends, que se tornou o jogo mais jogado do mundo, da empresa RIOT GAMES que começou a criar competições oficiais que despertou interesse dos praticantes do meio digital, acarretando o crescimento das competições de outros jogos e assim levando o esporte eletrônico a outro patamar. Devido a esse crescimento repentino, o esporte eletrônico ganhou novas proporções, onde times oficiais foram formados, com contratação de jogadores, utilização de espaços para treinos, estudo mais aprofundados sobre o jogo dentre outras características que aproximam esta nova modalidade de um esporte oficial.

O presente trabalho tratará a respeito desta oficialidade que ainda é objeto de incerteza no meio do direito desportivo, visto que não possui um conceito definitivo sobre essa categoria esportiva, além de expor a realidade na qual estão inseridos os jogadores profissionais e como se dão as relações jurídicas entre eles e as equipes contratantes, de modo a analisar a realidade atual que carece de uma atenção voltada para a implementação desta categoria esportiva no direito trabalhista brasileiro para que assim possam ser assegurados os direitos trabalhistas dos jogadores que exercem atividade profissional.

Primeiramente, o presente trabalho abordará os vários conceitos de esporte eletrônico existentes atualmente na doutrina brasileira. Trazendo um equilíbrio entre o entendimento dos estudiosos a respeito desta definição para melhor compreensão do que é esta nova categoria esportiva. Após a consolidação do conceito, será apresentado o atleta deste esporte e como é sua rotina de trabalho, expondo as dificuldades enfrentadas por esses profissionais nesta categoria recente e ascendente.

Posteriormente, será abordado a parte do direito desportivo que classifica os tipos de esportes e mostrando em qual deles se encaixa o esporte eletrônico de modo a mostrar uma comparação com os esportes profissionais tradicionais, apontando suas peculiaridades, mas ainda sim sendo classificado como um esporte genuíno, porém que traz essa quebra do padrão do que é esporte em si, abrindo espaço para novas categorias emergirem.

Adiante, versará sobre a relação de emprego existente dentro do sistema jurídico brasileiro e pontuará sobre os requisitos necessários para a configuração do vínculo empregatício para o enquadramento da relação constituída como uma relação de emprego. Evidenciando a presença de tais requisitos dentro das relações profissionais dos atletas.

Por conseguinte, o trabalho abordará o estabelecimento das relações de emprego dentro do direito desportivo, nos conformes da esfera jurídica brasileira e como é gerado o vínculo empregatício nos esportes através da análise da Lei 9.615/98, comumente chamada de Lei Pelé, para então expor as peculiaridades do esporte eletrônico que o diferencia e chama por uma regulamentação específica.

Deste modo será exposto a realidade brasileira para a contratação de atletas no esporte eletrônico, mostrando que pela falta de uma regulamentação específica não são realizados contratos trabalhistas e sim contratos civis que deixam de proteger vários direitos fundamentais já consolidados na Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Analisando, também, como se dão as relações jurídicas e contratos dos campeonatos oficiais.

Por fim, discorrerá a respeito da regulamentação existente e utilizada no meio esportivo brasileiro. Além de apresentar os projetos de lei que tramitam para auxiliar a categoria emergente, porém que ainda necessitam de mais informações a respeito do tema.

Assim terá exposto as particularidades que este tipo de esporte possui além de explanar a carência da proteção jurídica existente na realidade brasileira, a fim de instigar a busca por uma regulamentação específica para a proteção dos direitos trabalhistas fundamentais dos atletas de esporte eletrônico no Brasil.

1 O ESPORTE ELETRÔNICO

O esporte eletrônico surgiu com o crescimento dos jogos eletrônicos a ponto de possuir competições e campeonatos oficiais assim se tornando uma categoria de esporte visto o surgimento de jogadores profissionais que ingressam nessas disputas para alcançar títulos e prêmios, mas como pode ser definido o que é o esporte eletrônico? Para Wagner (2006 apud CORRAIDE, 2019, p. 18) uma definição vem a partir de uma análise sobre os elementos básicos que compõem essa categoria: “eSport é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação”

Quando se fala de esportes, são pensados os esportes tradicionais, que tem como principal característica o esforço físico, de modo que muitos não consideram o esporte eletrônico como um esporte pelo fato de jogadores não exercerem uma grande movimentação

do corpo, porém tal entendimento vem sendo mudado cada vez mais como pontua T. L. Taylor (2012, p. 36):

O atleta ainda é visto principalmente através de manifestações de atividade física e habilidade. A expressão "esporte" é reservada para as atividades coordenadas e formalizadas em torno dessas habilidades. Os debates de longa data sobre o que constitui um esporte "real" se cruzam entre as noções sobre masculinidade (e feminilidade), classe e cultura. O campo está cheio de exemplos de negociação, compromissos e transições. Somente o mais ingênuo e a-histórico, sugere que a legitimidade cobiçada do esporte é concedida objetivamente, fora de quaisquer valores culturais profundos sobre o que constitui uma ação social e humana significativa.

Deste modo é notória a percepção de que a definição de esporte vai além do esforço físico, assim o esporte eletrônico surge para inovar o meio esportivo onde se é necessário apreciar além da habilidade física, a habilidade mental dos jogadores. Dentro desta nova categoria esportiva são necessários reflexos apurados visto que as ações acontecem em segundos, habilidade de raciocínio rápido para planejamento e ação e, dependendo do jogo sendo ele composto por times, a cooperação e estratégia dos integrantes da equipe.

Com isso, a definição de e-sport possui como importante característica a união da atividade física e mental, como é de entendimento de Ferreira e Costa (2019, p. 260):

Dessa forma, chega-se à conclusão de que o e-sport é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva.

Atualmente, o esporte eletrônico já alcançou um patamar tão alto no Brasil que times foram comprados ou formados por clubes esportivos como Flamengo e Cruzeiro, que possuem times em outras modalidades esportivas, e empresas como a operadora Vivo. Além de premiações cada vez maiores, em decorrência do aumento progressivo de espectadores.

Em 2022, o Campeonato Brasileiro de League of Legends distribuirá ao todo 800 mil reais de premiação, somando a premiação do CBLOL Academy, a segunda divisão do campeonato, as premiações passaram de 1 milhão de reais. (GLOBO, 2021).

Com a presença de grandes times, altas premiações e a análise da definição de o e-sport, é notório o entendimento de que o esporte eletrônico é de fato um esporte profissional. Porém ainda enfrenta dificuldades para tal reconhecimento devido à sua abordagem divergente dos esportes tradicionais.

2 CLASSIFICAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO DIREITO DESPORTIVO

O esporte é conhecido pela maioria das pessoas como uma atividade com enfoque em atividades físicas, são exemplos o futebol, basquete, vôlei, atletismo e etc. Porém também existem esportes voltados para atividades mentais, estes muito esquecidos pelo senso comum da palavra esporte, como é o caso de xadrez, damas, poker e é claro a nova modalidade esportiva, o esporte eletrônico (NASCIMENTO, 2019).

Além desta divisão entre atividades físicas e mentais, existem uma classificação mais pontual dos esportes, sendo divididos, conforme o ambiente, em esportes de alto rendimento, escolar e lazer e conforme o sentido atribuído, oficial ou ressignificado (MARQUES, 2015).

Em relação ao sentido do esporte conforme Marques (2015, p. 163):

O sentido oficial estaria vinculado ao respeito irrestrito às regras formais da modalidade esportiva, com o objetivo primário de comparação de desempenhos e destaque principal ao resultado da disputa. Este sentido pode ser encontrado em qualquer dos três ambientes.

O sentido ressignificado não pode se aplicar ao esporte de alto rendimento, devido às transformações de regras ou valor dado ao resultado da competição, visto que prioriza o processo de vivência esportiva (MARQUES, 2015).

Na divisão pelo ambiente encontramos o esporte de alto rendimento, o qual é o foco do presente trabalho, pelo fato que o esporte eletrônico já ganhou espaço neste ambiente específico e deixou de habitar apenas o ambiente de lazer. Fato que o esporte de alto rendimento integra o ambiente profissional como é definido na Lei 9.615/1998 (BRASIL, 1998):

CAPÍTULO III

DA NATUREZA E DAS FINALIDADES DO DESPORTO

Art. 3º 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.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

- I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;
- II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

Com isso, percebe-se que o esporte de rendimento é aquele praticado de maneira profissional, respeitando as regras da prática esportiva tanto nacionais como internacionais, com o objetivo de alcançar resultados e integrar pessoas e comunidades do País e bem como as de outras nações.

Analisando tais aspectos é evidente o enquadramento do esporte eletrônico na manifestação de esporte de rendimento, uma vez que possui regras consolidadas em suas partidas, as quais todos os jogadores e técnicos devem respeitar, regras estas previstas de maneira internacional devido ao fato de que os jogos eletrônicos possuem jogadores ao redor do globo.

Possui objetivo concreto de superar o adversário em pontos específicos, variando de acordo com o jogo em si, além de instigar a cooperação dos integrantes da equipe. Ademais, o esporte eletrônico já possui grandes competições internacionais, as quais integram os jogadores e espectadores em todo o mundo. Seguindo este raciocínio pontua Santana (2017, p. 11): “Atualmente o esporte eletrônico manifesta principalmente sua faceta de rendimento, com uma prática competitiva e organizada com a finalidade de obter lucro e resultados, além de integrar pessoas e comunidades do País.”

Portanto, conforme tais pontos expostos é notória a percepção do enquadramento do esporte eletrônico na classificação de esporte profissional.

3 RELAÇÃO DE EMPREGO E O VÍNCULO EMPREGATÍCIO

As relações de trabalho e o direito trabalhista como um todo, no Brasil, são regidos pela Consolidação das Leis do Trabalho, decreto-lei criado no ano de 1943. O Direito do trabalho surge como um ramo do direito com funções diversas, caracterizadas em “política, conservadora, civilizatória e democrática, bem como com a função de proporcionar, do ponto de vista socioeconômico, a melhoria das condições de pactuação da força de trabalho e a manutenção de seu caráter modernizante e progressista” (DELGADO, 2019 apud SILVA, 2020, p.).

A relação jurídica, característica básica do direito, a qual engloba sujeito, objeto e o negócio jurídico, ocupa uma posição nos ramos jurídicos, enquadrando-se como guia para a construção de princípios, institutos e regras no meio jurídico (DELGADO, 2019). No Direito do Trabalho essa base se estabelece na relação de trabalho, esta que é caracterizada por seu caráter mais amplo, a qual engloba todas as relações deste ramo do direito, segundo Delgado (2019, p. 333):

[...] refere-se a todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano. Refere-se, pois, a toda modalidade de contratação de trabalho humano modernamente admissível. A expressão relação de trabalho englobaria, desse modo, a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, a relação de trabalho eventual, de trabalho avulso e outras modalidades de pactuação de prestação de labor (como trabalho de estágio, etc.). Traduz, portanto, o gênero a que se acomodam todas as formas de pactuação de prestação de trabalho existentes no mundo jurídico atual.

A relação de emprego é uma modalidade dentro do grande gênero relação de trabalho, a qual possui, do ponto de vista socioeconômico, a maior relevância de pactuação de prestação de trabalho desde a implementação do sistema econômico atual (DELGADO, 2019).

Deste modo, a prestação de trabalho por meio de uma relação empregatícia é a forma padrão de contratação, até essencial, no Direito do Trabalho. A relação empregatícia advém de um conjunto de elementos fático-jurídicos, sendo estes cinco: a) a prestação por pessoa física; b) a pessoalidade; c) a não eventualidade; d) a subordinação; e) a onerosidade. Tais elementos estão dispostos na Consolidação das Leis Trabalhistas, bem como a definição do empregador, o qual compõe o outro polo dentro desta relação específica:

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

O primeiro elemento listado trata da prestação do serviço realizada por pessoa física, isto porque os bens jurídicos assegurados pelo Direito do Trabalho dizem respeito à pessoa física visto se tratarem de bens intrínsecos como saúde, integridade física e psíquica, bem-estar, lazer e etc. (DELGADO, 2019).

A pessoalidade, elemento seguinte trazido pela CLT, está diretamente vinculado ao anteriormente citado, todavia, é necessário ressaltar também possui um segundo traço além do serviço ser prestado por pessoa física. Isto é, a relação jurídica estabelecida, segue o princípio

intuitu personae, assim o empregador não pode substituir o empregado por outra pessoa ao longo da realização do serviço (DELGADO, 2019).

Ao tratar da não eventualidade, é notório o entendimento de que este requisito carrega consigo a ideia da continuidade, ou seja, uma permanência indefinida na relação de emprego pactuada (SILVA, 2020). Esse entendimento é compartilhado por Maurício Delgado (2019, p. 341) ao pontuar que na relação de emprego “é necessário que o trabalho prestado tenha caráter de permanência (ainda que por um curto período determinado), não se qualificando como trabalho esporádico.”.

A respeito da onerosidade, conforme Silva (2020, p. 10) “pode-se dizer que o contrato de trabalho envolve um conjunto diferenciado de prestações e contraprestações, economicamente mensuráveis”. Deste modo, pode-se colocar que o esforço do serviço oferecido pelo empregado à disposição do empregador merece ser recompensado com uma contraprestação salarial (DELGADO, 2019).

Por último, a subordinação traz a ideia de que o empregado deve prestar o serviço pactuado de forma a seguir o comando do empregador de como tal atividade deve ser realizada. Com isso, entende-se que não é a pessoa do empregado que será subordinada à direção estabelecida pelo empregador, mas sim o modo pelo qual o trabalho será exercido (SILVA, 2020).

Portanto, após a exposição dos requisitos que compõem a relação de emprego, compreende-se a importância que estes elementos carregam dentro do vínculo empregatício, pois trazem uma proteção à figura do empregado ao elencarem e estabelecerem a segurança de princípios básicos que devem compor a relação empregatícia, e este é um dos fundamentos no qual o Direito do Trabalho se baseia.

Deste modo, percebe-se que o Direito do Trabalho age de modo a promover a justiça social nas relações de trabalho (SILVA, 2020). Sempre se adaptando ao caminhar da sociedade que traz, ao decorrer de seu desenvolvimento, novas modalidades de trabalho.

4 RELAÇÃO DE EMPREGO NO DIREITO DESPORTIVO

A formação do Direito Desportivo teve um grande caminho a ser percorrido, visto que até o ano de 1941, quando o Conselho Nacional de Desportes criou o Decreto-lei nº 3.199, o qual regulamentou a estrutura desportiva do país. (FOGGIATTO, 2017). Até a criação deste

Decreto, não havia regulamentação do esporte em si, apenas sobre questões organizativas de competições, material, lugares, registro de entidades e etc.

Após muitas mudanças e promulgações de novas leis ao longo dos anos, é chegada a Lei 9.615 de 24 de março de 1998, mais conhecida como Lei Pelé. Ela trouxe diversas deliberações a respeito do esporte em geral, abrangendo toda atividade esportiva (FOGGIATTO, 2017).

Com relação ao trabalho do atleta profissional, a mudança mais significativa foi a Lei 12.395/2011, que trouxe alterações para a Lei Pelé. Tratando mais a respeito dos contratos entre os atletas e as entidades esportivas. Adicionou condições estabelecidas pela CLT para o contrato de trabalho dos atletas como pode ser lido no art. 28, além de detalhar a jornada de trabalho, férias e etc. no §4:

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

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

Apesar da Lei Pelé possuir esse nome, ela não é exclusiva para a regulamentação apenas do futebol como esporte profissional. Como pontua Silva (2020, p. 16) “ Pelo contrário, o art. 26 da Lei Pelé prevê que qualquer modalidade esportiva poderá ser profissional, desde que observados os requisitos legais de ser disputada por atletas profissionais e ter propósito financeiro”, como se pode observar na leitura do artigo citado:

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei. Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei

aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo. (BRASIL, 1998)

Deste modo, é notório o entendimento de Belmonte (2010, p. 80) onde conceitua que o atleta profissional é “pessoa física que pratica modalidade de desporto profissional por meio de entidade de prática desportiva, a quem fica subordinado e por quem é remunerado mediante contrato formal de trabalho”.

Com isso, é perceptível que o trabalho exercido pelo jogador profissional, independentemente de sua modalidade, é composto de elementos os quais se encaixam nos requisitos para o reconhecimento de vínculo empregatício. Analisando a situação dos *cyberatletas*, estes também se encaixam perfeitamente neste quadro.

Primeiramente, já é visível a existência da personalidade na prestação do serviço, requisito esse preenchido pelo fato de que o esporte necessita de uma pessoa física participante como atleta, até mesmo o esporte eletrônico. Também está presente o elemento da exclusividade o atleta é contratado por suas habilidades individuais, de modo que no esporte exista o atleta reserva, este não substitui completamente visto ser pessoa diferente.

Já a não eventualidade, é um elemento que não é exposto diretamente na conceituação apontada por Belmonte. Todavia, este está presente na rotina de trabalho do atleta de esporte eletrônico como explica Foggiatto (2017, p. 24) sobre os contratos desses atletas “[...] nesses contratos pode haver cláusulas que indicam a presença de subordinação jurídica, como permanecer em uma “gaming house” de segunda a sexta-feira e o cumprimento de horários, características que podem indicar a não eventualidade. ”. Deste modo, nota-se a não eventualidade na rotina do atleta, que segue horários estipulados de treino, descanso, preparação e etc., como aponta também Gois (2017, p. 44):

A não eventualidade das atividades prestadas pelos cyber-atletas se pode verificar tanto pelas previsões contratuais de tempo de contratação, com possibilidade de renovação, quanto pelo fato dos atletas morarem nas ditas gaming houses, trazendo uma rotina fixa aos atletas e uma contínua área concentração para os mesmos.

Também é pontuado, este de maneira explícita, o elemento da subordinação, o qual é ligado à entidade esportiva que realiza a contratação do atleta. Ainda, no caso dos contratos esportivos este elemento é mais evidente, explica Miguel “isso porque recai sobre o objeto do contrato questões subjetivas, com o fim de incrementar ou manter o rendimento para a equipe, havendo, inclusive, uma gerência do empregador sobre a pessoa do atleta, ao controlar a

alimentação, o consumo de bebidas alcoólicas, a imagem do empregado, sua vida sexual, entre outros exemplos” (2013, apud SILVA, 2017, p. 18).

Por fim, a onerosidade está intrínseca no contrato de trabalho no esporte profissional, de modo que os atletas recebem uma remuneração advinda da sua atuação no esporte de rendimento por meio de salário e premiação como está explícito na Lei Pelé (BRASIL, 1998):

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:
[...]§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:
I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;
[...]Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.
Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo. [...]
[...]Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

Assim, entende-se que o atleta de esporte eletrônico também possui este elemento na sua relação trabalhista em face de pertencer a um esporte profissional.

Portanto, é evidente a presença de todos os requisitos necessários para a caracterização de uma relação de emprego dentro do direito desportivo. Porém, por meio da Lei Pelé não é assegurado o vínculo empregatício, mas sim por decisões que reconhecem o contrato de trabalho esportivo com a presença dos requisitos para um vínculo empregatício (GEHLING, 2016 apud SILVA, 2020).

A razão para a inexistência da aplicação da relação de emprego nos contratos de trabalho esportivos não é algo consolidado, alguns como Gois (2017, p. 46) acreditam que:

[...] uma das razões que distancia as organizações de realizar estes contratos de emprego é devido a um custo maior na manutenção do empregado, já que assim, os jogadores profissionais teriam direito às garantias trabalhistas, como férias, 13º salário, fundo de garantia, multas, anotação na carteira de trabalho, recolhimentos previdenciários e etc. Entretanto, não se pode negar que o nosso sistema jurídico garante ampla proteção ao trabalhador, devendo ser respeitado.

Para Ramos (2013 apud SILVA, 2017, p. 19) a razão é:

[...] que o Brasil vive uma confusa regulação legislativa da relação laboral desportiva, na medida em que falta um enquadramento legal específico, uma vez que o trabalho desportivo é regido por uma lei (Lei Pelé), que conviveu durante treze anos com uma

legislação atualmente revogada (Lei nº 6.354/1976 - Lei do Passe), e ao mesmo tempo é retalhada pelas constantes modificações.

Com isso, fica bastante evidente que o esporte profissional em geral sofre com a desatualização legislativa de sua própria lei e a desconformidade com a CLT que rege as relações trabalhista no sistema jurídico brasileiro. É importante ressaltar que “havendo previsão normativa no sistema jurídico brasileiro quanto a configuração de uma relação de trabalho, de forma a ser mais benéfico ao trabalhador, aquela deve ser respeitada.” (GOIS, 2017, p. 46).

A situação do esporte eletrônico é ainda mais destoante, já que em vários aspectos da atividade esportiva é diferente dos esportes tradicionais, assim, é necessária uma regulamentação que atenda suas necessidades específicas e corrobore com a legislação trabalhista de modo que seja estabelecido um contrato que carregue os requisitos dispostos na CLT para o reconhecimento de um vínculo empregatício.

5 OS CONTRATOS UTILIZADOS NO E-SPORT

Foram expostos os aspectos e requisitos para a consolidação de uma relação de emprego, bem como apresentada a existência desses elementos dentro da relação de trabalho no meio esportivo profissional.

Dentro do ordenamento jurídico brasileiro, a Consolidação das Leis Trabalhistas faz a regulamentação dos diversos contratos de trabalho existentes, todavia, no meio desportivo profissional, essa regulamentação é feita por meio da Lei Pelé, que traz a legislação trabalhista de maneira subsidiária, ressaltando as peculiaridades existentes do esporte profissional.

Ocorre que, a regulamentação trazida pela Lei 9.615/1998 é apenas obrigatória para o futebol, como se observa em seu art. 94 (BRASIL, 1998) “O disposto n^{os} arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e n^o § 1^o do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.”, mas muitos outros esportes a utilizam.

Porém com a falta da obrigatoriedade para utilização da regulamentação presente na lei, muitos times de esporte eletrônico utilizam outros tipos de contratos para a contratação dos atletas para a terem menos custos e responsabilidades, com isso os atletas do esporte eletrônico acabam por ficar sem receber certos direitos e amparos garantidos em lei.

A seguir serão expostos dois tipos de contratos mais comuns utilizados pelas entidades esportivas para a contratação de atletas de esporte eletrônico.

5.1 Contrato de Patrocínio

O contrato de patrocínio é uma modalidade contratual que traz a concessão de benefícios para auxílio do atleta. Trata-se de uma contribuição financeira ou de produtos que uma marca entrega ao atleta para que este possa disputar as competições e campeonatos.

Este tipo contratual não tem tipificação dentro do negócio jurídico brasileiro, de modo que acaba tendo uma certa liberdade para sua forma.

Atualmente o patrocínio é uma alternativa constantemente utilizada para contratação no meio do esporte eletrônico, como afirma o advogado Brogna (2016 apud CORRAIDE, 2019, p. 44):

O contrato que tem sido firmado, atualmente, é de “adesão e outras avenças”, que confere, num primeiro momento, certa “autonomia” ao atleta, com liberdade de horários e inexistência de subordinação. Isso arreda a existência de vínculo de emprego, próprio da CLT, que é outra forma de contratação. Ocorre que muitas vezes, no dia a dia, essa “liberdade” que os contratos de adesão sugerem não é cumprida, e o atleta passa a ser obrigado a cumprir horários, cumprir as ordens de seus superiores e de forma geral acaba se ajustando às mesmas condições de um empregado comum. A diferença entre um e outro é que o empregado nas regras da CLT tem uma série de outros direitos que o trabalhador autônomo não tem, como, por exemplo, direito ao 13º salário, férias, anotação na Carteira de Trabalho, recolhimentos previdenciários e FGTS.

Apesar da denominação de “contrato de adesão e outras avenças” não tem relação direta com o contrato de adesão estipulado pelo Código de Defesa do Consumidor, mas sim trazendo uma relação de patrocínio entre as entidades esportivas e o atleta profissional. Onde o time disponibiliza capital e equipamentos para a atuação do atleta de modo que este irá representar e divulgar a entidade esportiva, assim como pontua Mustafá (2013, p. 7):

[...] o contrato de patrocínio é quando a empresa/organização lhe fornece certa quantia em dinheiro ou produtos, para que a parte contratada se comprometa a utilizar o valor recebido a título de patrocínio, única e exclusivamente, ou para que participe de tal evento, dentre outras obrigações [...]

Observa-se que esta modalidade contratual traz uma pífia relação civil de patrocínio, afim de conceder uma liberdade para o atleta que é apenas uma fachada para a verdadeira rotina de trabalho que está sujeito, em vista que para a atuação em um time profissional deve seguir os horários de treino, descanso, concentração, além de outras atividades

obrigatórias como treinamento físico, psicológico e outras peculiaridades que afastam completamente a autonomia trazida pelo contrato de patrocínio.

Ademais, o afastamento desta autonomia, que seria o diferencial de um contrato de emprego em relação a um trabalho autônomo, é o elemento que reafirma a presença da subordinação do atleta profissional em relação a entidade esportiva que o contratou, enaltecendo o erro da modalidade contratual utilizada e aproximando o reconhecimento do vínculo empregatício.

5.2 Contrato de Prestação de Serviço

Outra modalidade contratual bastante utilizada no meio do esporte eletrônico é o contrato de prestação de serviço, esta espécie de contrato é conceituada no art. 594 do Código Civil (BRASIL, 2002) “Toda a espécie de serviço ou trabalho lícito, material ou imaterial, pode ser contratada mediante retribuição. ”, percebe-se que trata de uma relação na qual uma das partes exerce uma determinada atividade mediante um retorno financeiro.

É necessário para a confecção deste modelo de contrato apenas alguns elementos tais como um serviço de natureza lícita, agente capaz e forma prescrita ou não proibida por lei, conforme estipula do art. 104 do Código Civil (MUSTAFÁ, 2013).

É notória a vantagem na utilização desta modalidade contratual, visto que o empregador, no caso a entidade esportiva, contrata o atleta profissional para um serviço, ou seja, jogar, possuindo apenas a responsabilidade de conceder uma remuneração. Deste modo, ficando isento das demais responsabilidades trabalhistas como anotação na carteira de trabalho, 13º salário, FGTS e outros benefícios previdenciários aos quais o atleta possui direito.

Com isso, após a exposição das modalidades contratuais diversas de um contrato de trabalho esportivo, observa-se a fragilidade jurídica trabalhista no meio do esporte eletrônico profissional. Em vista do desconhecimento acerca desta modalidade esportiva recente, as entidades esportivas aproveitam para utilizarem contratos diversos dos utilizados no meio desportivo tradicional e ainda mais de um contrato empregatício, para obterem vantagens diversas.

6 SITUAÇÃO ATUAL DO ESPORTE ELETRÔNICO

Após a conceituação do esporte eletrônico, bem como uma breve explanação de sua origem, foi discorrido sobre a regulamentação trabalhista vigente no Brasil, elencando os requisitos para a confecção de uma relação de emprego.

Adiante foi abordado a legislação do Direito Desportivo, acentuando a regularização do trabalho dos atletas profissionais e apresentando as peculiaridades dos atletas do esporte eletrônico, fazendo um paralelo com o vínculo empregatício que deveria ser reconhecido.

Portanto, agora será abordada a análise da situação que se encontra esta nova modalidade esportiva e seus atletas, apontando as necessidades para uma regulamentação eficiente, além de apresentar algumas propostas legislativas em curso, as quais visam esta referida regulamentação.

6.1 Regulamentação

Conforme o que já foi exposto no presente artigo, a regulamentação do esporte eletrônico se encaixa naquela disposta na Lei Pelé, considerando o reconhecimento da profissionalidade da atividade esportiva que os atletas deste meio desempenham.

De modo que, os atletas de esporte eletrônico coletivo se enquadram dentro do art. 28 da Lei 9.615/1998, tendo seus direitos resguardados na medida que a referida lei consegue abranger as peculiaridades desta nova modalidade.

Todavia conforme apontam Leite e Mesquita (2018 apud SILVA, 2020, p. 32) “o atleta dos e-Sports, atualmente, encontra-se num vácuo legislativo, onde seus direitos e suas responsabilidades não são atribuídos de forma clara e negligenciam as peculiaridades da sua modalidade”, assim, apesar da aplicabilidade da Lei Pelé, a qual ampara os atletas de esportes tradicionais, esta modalidade em particular possui particularidades que necessitam de um cuidado específico.

Ainda, há a hipótese de o atleta de esporte eletrônico ser autônomo, quando sua atividade esportiva se tratar de jogo individual, assim, não se vincula a uma equipe, participando de disputas individuais, sendo regulado pelo art. 28-A da Lei Geral do Desporto (BRASIL, 1998) o qual estabelece:

Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.

§ 1º O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia.

§ 2º A filiação ou a vinculação de atleta autônomo a entidade de administração ou a sua integração a delegações brasileiras partícipes de competições internacionais não caracteriza vínculo empregatício.

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica às modalidades desportivas coletivas

Deste modo, nota-se que apesar de utilizar a prática esportiva como meio profissional, este não possui vínculo empregatício, assim não possuindo um contrato de trabalho (MIGUEL, 2018).

Apesar da possibilidade de aplicação da Lei Pelé aos atletas de esporte eletrônico, muitas entidades esportivas utilizam de outras modalidades contratuais, aproveitando do desconhecimento jurídico ainda existente acerca do enquadramento deste novo esporte.

6.2 Projetos de Lei

Atualmente, existem algumas propostas em andamento no Congresso Nacional. Uma delas é o Projeto de Lei nº 383/2017, no Senado Federal, o qual busca estimular a prática do esporte eletrônico no Brasil.

Esta proposta, como aponta Silva (2020, p. 33) é vista como projeto

[...] mais completo, ao abordar cinco pontos principais: I) definição de esporte como sendo a atividade que caracteriza a competição de dois ou mais participantes, com o uso de artefatos eletrônicos; II) atribuição da nomenclatura de atleta ao praticante de esportes eletrônicos; III) liberdade da atividade esportiva eletrônica; IV) reconhecimento da Confederação, Federação, Liga e entidades associativas como fomentadora da atividade esportiva; V) instituição do “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado no dia 27 de junho

Todavia, alguns pontos presentes na atual redação do projeto acabam o deixando inadequado para aprovação. Um desses pontos é o §3º do art. 2º, o qual não considera esporte eletrônico a modalidade em que o jogo possua conteúdo violento, o que excluiria as modalidades de jogos como *Counter-Strike Global Offensive* que possui uma das maiores competições existentes no país.

Outro ponto controverso é a coordenação da modalidade esportiva por confederações, federações e ligas, visto que as empresas desenvolvedoras dos jogos são as responsáveis pelas competições, em vista da detenção do direito de exploração econômica da atividade (SILVA, 2020).

Os desenvolvedores segundo Silva (2020, p. 21)

são os proprietários dos jogos, detentores da propriedade intelectual e industrial, ou seja, são aqueles que possuem o direito de explorar economicamente as obras autorais. Sendo assim, incumbe a eles a criação e desenvolvimento dos jogos (criação de personagens, contexto, regras e estratégias de jogo), podendo, inclusive, organizar competições e eventos ou autorizar sua realização.

Assim, não possui lógica a criação de confederações para a gerir o esporte eletrônico, em vista que a criação e administração das competições e campeonatos dos jogos são feitos pelas empresas as quais são donas no jogo.

O Projeto de Lei nº 3.450/2015, que tramita na Câmara dos Deputados, é outra proposta existente. Porém não teve tanto destaque, em vista de que trata apenas da inclusão de um inciso para o art. 3º da Lei Pelé, o qual visa definir o esporte eletrônico como prática desportiva.

Deste modo, nota-se a inutilidade de tal proposta, visto que o esporte eletrônico já se enquadra nas manifestações enumeradas no art. 3º da Lei 9.615/1998, não restando necessária a inclusão de um inciso apenas para reafirmar o que já está estabelecido.

Com isso, apesar da existência de projetos buscando uma regularização do esporte eletrônico, ainda estão longe de uma regulamentação consolidada e efetiva no ordenamento jurídico.

A regulamentação desta modalidade esportiva é uma enorme necessidade para formalização do jogador como atleta profissional e a segurança jurídica nas relações trabalhistas as quais integram. Ademais, conforme Foggiatto (2017 apud SILVA, 2020, p. 36) “a regularização da atividade seria essencial para promover transparência e credibilidade ao setor e contribuir para o aumento de investimentos e, conseqüentemente, de praticantes da modalidade esportiva”.

Por fim, resta ressaltar que a confecção de uma regulamentação própria para o esporte eletrônico não é cabível, em decorrência da incompetência do legislador de criar norma distinta para uma modalidade que se enquadra na regência da Lei Geral do Desporto, seria apenas necessária uma regularização, por meio de dispositivo legal, para o reconhecimento da aplicabilidade das legislações desportiva e trabalhista para os atletas de esporte eletrônico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O avanço tecnológico do século XX trouxe a praticidade dos computadores para a vida cotidiana, o que acarretou na criação de jogos eletrônicos para diversão de seus usuários. Com a criação da internet, o avanço destes jogos ocorreu de maneira extremamente rápida, de modo a angariar muitos jogadores e incitar a criação de campeonatos para a realização de disputas e conquistas de prêmios.

Assim, surgiu o esporte eletrônico, de modo que jogadores se organizaram em equipes para disputar competições oficiais criadas pelas empresas donas dos jogos eletrônicos, sendo esta atividade fonte de sua renda. Esta nova modalidade esportiva gerou, e ainda continua gerando, discussões a respeito da conceituação de esporte, visto se diferenciar bastante dos esportes tradicionais.

Ocorre que, analisando os pontos que integram esta atividade esportiva, percebe-se a semelhança da composição conceitual de esporte, visto se tratar de uma atividade que gera estímulos físicos e mentais, possui a colaboração dos integrantes da equipe, um objetivo concreto de vencer os adversários e conquistar o título de vencedor, gerando lucro em meio a sua atividade exercida, deste modo, caracterizando como um esporte e ainda se inserindo na classificação de esporte de rendimento, que a torna uma atividade esportiva profissional.

Além de sua classificação como esporte, é visível a existência dos elementos requisitos para o enquadramento desta atividade dentre de uma relação empregatícia. Possuindo a personalidade do jogador, que possui habilidades e características individuais, a onerosidade advinda do salário e premiações das competições, a não-eventualidade presente na rotina que os atletas possuem, em vista sua vivência em *gaming house*, e a subordinação à entidade esportiva que dita as atividades a serem seguidas em sua rotina diária, como treino, estudo, acompanhamento psicológico e físico e etc.

Deste modo, a aplicação da Lei Geral do Desporto a esta nova modalidade esportiva se faz correta, visto que o esporte eletrônico possui as características desportivas e trabalhistas necessárias para o amparo da legislação vigente, afim de garantir a segurança jurídica para seus atletas.

Ocorre que, pelo desconhecimento a respeito deste esporte, ainda não é consolidado o entendimento de que ele se enquadra nos aspectos jurídicos do Direito Desportivo, acarretando o aproveitamento das entidades esportivas para a confecção de contratos distintos

do qual seria o correto. Prática esta, que deixa os atletas da categoria desamparados em relação a diversos direitos que deveriam ser garantidos.

Já existem algumas propostas tramitando no Congresso Nacional para ajudar na regulamentação desta nova categoria esportiva, todavia muitas possuem falhas ou até mesmo não agregam valor, para serem aprovadas. Isto decorre de uma falta de consulta aos próprios profissionais integrante da modalidade, os quais possuem o conhecimento adequado para elencar as necessidades que precisam ser observadas.

Por fim, resta apontar que a aplicação da Lei Pelé nas relações jurídicas do esporte eletrônico já é de grande avanço para a garantia da segurança jurídica esportiva e trabalhista, porém, visto os elementos característicos desta modalidade, os quais divergem das modalidades tradicionais, é necessária uma regulamentação mais apropriada.

Não buscando a criação de uma regulamentação própria, visto a aplicabilidade da legislação vigente a respeito dos esportes, porém a adição de dispositivos legais os quais englobem as peculiaridades que o esporte eletrônico apresenta, para que então seja consolidado seu reconhecimento como modalidade esportiva e garantidos todos os direitos trabalhistas dos atletas integrantes do esporte.

REFERÊNCIAS

BELMONTE, Alexandre Agra. Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região**, v. 21, n. 47, p. 77-97, jan./jun. 2010.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Lei Pelé. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 08 jul. 2022.

BRASIL. **Lei nº 12.395, de 16 de março de 2011**. Altera as Leis nºs 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, e 10.891, de 9 de julho de 2004, que institui a Bolsa-Atleta; cria os Programas Atleta Pódio e Cidade Esportiva; revoga a Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112395.htm. Acesso em: 22 de ago. 2022

BRASIL. **Decreto-Lei nº 5.452, 1º de maio de 1943**. Aprovada a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 08 jul. 2022.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Projeto de Lei da Câmara dos Deputados nº 3.450, de 2015**. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 02 de set. 2022.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 02 de set. 2022.

CORRAIDE, Marco Túlio. **Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esportes no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável**. 2019. 53 f. Monografia (Graduação em Direito) - Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2019.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. **Meritum**, Belo Horizonte, v. 14, n. 1, p. 256-279, jan./jun. 2019. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/view/6841/pdf>. Acesso em: 16 ago. 2022.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 2017. Monografia (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

GLOBO. **CBLOL 2022 terá playoffs em eliminação dupla e premiação maior**. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2022-tera-playoffs-em-eliminacao-dupla-e-premiacao-maior.ghtml>. Acesso em: 08 jul. 2022.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O Regime Jurídico Trabalhista dos Cyber-Atletas Brasileiros**. 2017. Monografia (Bacharel em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

LEITE, Diogo Almeida Ferreira; MESQUITA, Marcelo Magalhães. A proteção do cyber atleta através da regulamentação trabalhista dos e-sports. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 18ª Região**, Goiânia, v. 21, 2018.

MARQUES, Renato Francisco Rodrigues. O conceito de esporte como fenômeno Globalizado: Pluralidade e Controvérsias. **Rev. ODEP**, v. 1, n. 1, p. 147-185, jan./mar. 2015.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

MIZIARA, Raphael. Atleta profissional. *In*: NAHAS, Thereza (org.), MIZIARA Raphael, PEREIRA, Leone, MARTINEZ, Luciano. **Leis trabalhistas comentadas**. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018. p. 31-60.

MUSTAFÁ, Vinícius Biacchi D. **Dos contratos e da possibilidade de vínculo empregatício no esporte eletrônico**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito) - Faculdade do Norte Novo de Apucarana, Norte Novo de Apucarana, 2013.

NASCIMENTO, Gabriele Ferrari Machado. **O contrato do atleta de esporte eletrônico (e-sports) a luz do direito desportivo e trabalhista**. 2019. Monografia (Bacharel em Direito) - Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2019.

POZZI, Luis Fernando. **A grande jogada** – teoria e prática do marketing esportivo. São Paulo: Ed. Globo, 1998.

SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

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