



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

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

ARTHUR ESTRELA VALE DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E LEIS ESPECÍFICAS ACERCA DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS À LUZ DAS LEIS VIGENTES**

**BRASÍLIA
2024**

ARTHUR ESTRELA VALE DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E LEIS ESPECÍFICAS ACERCA DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS À LUZ DAS LEIS VIGENTES**

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

Orientador(a): Professor(a) Leonardo Gomes de Aquino

Brasília-DF

2024

ARTHUR ESTRELA VALE DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E LEIS ESPECÍFICAS ACERCA DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS À LUZ DAS LEIS VIGENTES**

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

Orientador(a): Professor(a) Leonardo Gomes de Aquino

Brasília-DF, 25 de Abril de 2024

BANCA AVALIADORA

Professor(a) Orientador(a)

Professor(a) Avaliador(a)

A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E LEIS ESPECÍFICAS ACERCA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS À LUZ DAS LEIS VIGENTES

ARTHUR ESTRELA VALE DA SILVA

RESUMO: Com o advento da tecnologia, novas modalidades de relações jurídicas e práticas foram surgindo, inclusive a modificação de práticas que consideravam-se engessadas ao ser praticadas de uma só maneira. Uma delas é a prática de jogar *videogame online*. Diante dessa prática, começou-se a profissionalização dos jogadores e a discussão em qual regra jurídica se enquadra o desenvolvimento e se é cabível considerar o esporte eletrônico como esporte. O presente artigo tem como função estabelecer uma conexão entre as características e normas destinadas ao trabalho comum e ao esporte tradicional em virtude do esporte eletrônico. O método utilizado para a produção deste artigo foi a análise qualitativa em conjunto com materiais bibliográficos e pesquisa bibliográfica.

Palavras-chave: *e-sport; cyber-atleta; Lei Pelé; CLT; direito do trabalho; desportos; esportes; esporte eletrônico;*

INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia, novas práticas surgiram e uma delas é popularmente conhecida pelos jovens e também por adultos que se veem no meio, os conhecidos esportes eletrônicos. A sociedade está passando por um momento de transição, onde antes praticavam esportes físicos e dependiam do esforço físico para se concretizar, hoje podem competir em frente à seus computadores, estando assim realizando uma prática desportiva. Os *e-sports* se tornam cada vez mais populares e atravessam a rotina da sociedade brasileira diariamente.

É nesse meio onde se estão criando novas relações jurídicas e práticas que tem suas particularidades e necessitam de uma regulamentação voltada à constituição de medidas necessárias para se equalizar às práticas comuns, que podem ser profissionalizadas. As empresas voltadas para esse ramo constituem a cada dia mais investimento em torno de cenário de *games e e-sports*. Um exemplo disso é a compra da empresa *Activision Blizzard* por outra macroempresa, a Microsoft, por quase 68 bilhões de dolares¹.

Nesse contexto, o crescimento e popularização do e-sport faz com que exista a necessidade de adequar à prática às leis que vigoram no Brasil, para se determinar qual instituto jurídico é ideal para se adequar a prática e os contratos provenientes dos esportes eletrônicos.

Portanto, a abertura da presente discussão é imprescindível para que se possa clarear as hipóteses de relações empregatícias e como são usadas e abordadas. É imperioso também apontar acerca da dúvida em relação ao cabimento dos e-sports como prática desportiva, o que gera dualidade e conflitos no âmbito legislativo e doutrinário. Nesse sentido, o artigo traz ao leitor um esclarecimento sobre as variáveis cabíveis em relação à representação e a ligação do esporte eletrônico com o Direito.

¹ CNN. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares? Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>. Acesso em: abr. 2024.

1 O trabalho como direito fundamental humano

1.1 Periodização do Direito do Trabalho no Brasil

Para entender quais são as relações de trabalho e como elas são definidas, é necessário entender como são constituídas essas relações e quais são as leis que as regulamentam. Para isso, é importante observar primeiramente um amplo contexto histórico que aborda sobre as leis trabalhistas e suas questões.

Desde os primórdios da sociedade, percebe-se que existe o trabalho humano. Tendo isso em vista, o direito ao trabalho pode ser considerado algo universal, sendo suas características iguais em um plano internacional e nacional. No Brasil, existiu uma linha histórica bem definida dividida em três marcos, segundo Maurício Godinho Delgado², começando primeiramente na abolição da escravatura, passando ao período em que ocorreram as revoluções liberais e por fim com a constitucionalização do trabalho. É necessário abordar também que a propositura do Direito do Trabalho como se conhece hoje também se deu com a influência do âmbito internacional, ou seja, de fatores externos que propulsionaram a evolução trabalhista no Brasil, seja por meio de pactos ou tratados.

Há de se mencionar que o princípio desses três marcos no Brasil, foi primeiramente a Lei Áurea. Mesmo que pareça estranho ao se mencionar por não ter um caráter de fato, trabalhista, a Lei Áurea de 1888 possibilitou que se eliminasse a relação escravista e por meio disso, que a força das relações de trabalho pudessem ser incorporadas, uma vez que era necessário nessa época, principalmente se tratando de um meio majoritariamente rural, conforme entende Godinho³.

De fato, constituiu diploma que tanto eliminou da ordem sociojurídica relação de produção incompatível com o ramo justaltrabalhista (a escravidão), como, em consequência, estimulou a incorporação pela prática social da fórmula então revolucionária de utilização da força de 126 trabalho: a relação de emprego.

² DELGADO, Maurício Godinho. Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. São Paulo. LTr, 2019. p. 125.

³ DELGADO, Maurício Godinho. Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. São Paulo. LTr, 2019. p. 125.

É a partir desse ponto que o direito do trabalho começou a ser esculpido de forma com que pudesse ser levado como direito fundamental social. Entre 1888 e 1930 levando em conta a situação histórica da época, como a ascensão da indústria agrícola cafeeira, houve uma necessidade de se levar à tona a questão de um preâmbulo trabalhista constituído principalmente por meio de normas e regras, assim como decretos para viabilizar algumas questões sociais do trabalhador, como por exemplo o Decreto Legislativo n. 1.607, de 29.12.1906, que viabilizou a criação de um Ministério voltado para o controle dos negócios da Agricultura, Indústria e Comércio, culminando assim também em versar sobre matérias trabalhistas como a do mencionado decreto para facilitar o pagamento de dívidas de trabalhadores rurais.

Durante o primeiro marco, houve também influência internacional que resultou em uma adaptação do entendimento brasileiro em como lidar com a questão trabalhista partindo de um aspecto social. O Tratado de Versalhes, realizado em 1919 por meio da Organização Internacional do Trabalho (OIT), foi um dos responsáveis externos para que começasse a discutir a questão trabalhista no Brasil, uma vez que foi necessário ao Brasil se aliar e adequar às condições impostas pela OIT.

Alguns fatores nacionais determinaram a instauração do segundo marco trabalhista, como o governo Getúlio Vargas, em que movimentos industriais e operários que na época estavam em grande escala foram um importante combustível para a produção de discussões e normas levando em consideração principalmente o bem-estar do trabalhador, juntamente com a Constituição Federal de 1934 que trouxe algumas questões pontuais acerca dos trabalhadores. Assim, em 1939, foi criado um importante marco para o direito do trabalho brasileiro, a Justiça do Trabalho, sendo deferida em 1943 pelo presidente da época, e com essa ação deu-se um pontapé inicial para a criação de novas normas direcionadas para a regulamentação do direito trabalhista, e essa época entre 1930 e 1945 foi conhecida como a fase de institucionalização do Direito do Trabalho.

Entretanto, foi com o advento da Consolidação das Leis do Trabalho, mais conhecida como CLT, em sua abreviação, em 1943, que houve uma clara sistematização e padronização acerca da área trabalhista e quais os procedimentos necessários juntados em um só lugar, partindo do pressuposto que a CLT é um decreto-lei sendo equiparado à uma lei federal sendo aplicada a toda e qualquer relação de empregador com empregados, segundo o pensamento de

Carlos Henrique Bezerra Leite⁴. A CLT trouxe uma série de rois que garantiram ao trabalhador brasileiro vários direitos e garantias acerca das relações de empregos, sendo necessário mencionar o artigo 3º da mesma Lei, que versa sobre o que é ser considerado um empregado, ou seja, aquela que é o sujeito ativo na relação de emprego junto ao empregador

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

Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual.”⁵

1.2 Matriz constitucional do trabalho da Constituição Federal de 1988

Com a CLT criada e os vínculos trabalhistas regularizados, a próxima lei que veio a versar sobre as obrigações trabalhistas de forma social e fundamental foi a Constituição Federal de 1988 sendo a terceira e última fase. A CF/88 foi de forma inequívoca um grande avanço nas discussões acerca dos direitos e garantias sociais. Segundo Carlos Henrique Bezerra⁶ sem dúvida, é uma das Constituições mais avançadas no aspecto social, pois consagra os direitos trabalhistas como autênticos direitos fundamentais.

Com isso, houve a necessidade de dentro da própria lide da Constituição Federal da criação de alguns artigos que vieram com o intuito de serem usados no âmbito trabalhista, uma vez que a própria Constituição trata o Direito do Trabalho como um direito fundamental. Ao abordar sobre como a Constituição Federal trata acerca do trabalho, ela elenca dois artigos que são fundamentais para entender o trabalho como direito fundamental e social. O artigo 6 da Constituição Federal⁷ traz o trabalho como um direito social e fundamental como versa sua lide

“Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição . (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 90, de 2015)”

e o artigo 7, que traz uma série de incisos que garantem tanto ao trabalhador rural quanto ao trabalhador urbano um rol com direitos e garantias que devem ser respeitados implicitamente

⁴ LEITE, Carlos Henrique B. Curso de Direito do Trabalho. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553622944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: nov. 2023.

⁵ BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: nov. 2023.

⁶ LEITE, Carlos Henrique B. Curso de Direito do Trabalho. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553622944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: nov. 2023. p.18

⁷ BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: nov. 2023.

em cada relação de trabalho. Em resumo, algumas das normas que hoje regem as relações trabalhistas lá foram imputadas, como seguro-desemprego, o FGTS, a jornada de trabalho de 8 horas diárias e 44 semanas.⁸

“**Art. 7º** São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:

I - relação de emprego protegida contra despedida arbitrária ou sem justa causa, nos termos de lei complementar, que preverá indenização compensatória, dentre outros direitos;

II - seguro-desemprego, em caso de desemprego involuntário;

III - fundo de garantia do tempo de serviço;

IV - salário mínimo, fixado em lei, nacionalmente unificado, capaz de atender a suas necessidades vitais básicas e às de sua família com moradia, alimentação, educação, saúde, lazer, vestuário, higiene, transporte e previdência social, com reajustes periódicos que lhe preservem o poder aquisitivo, sendo vedada sua vinculação para qualquer fim;

XIII - duração do trabalho normal não superior a oito horas diárias e quarenta e quatro semanais, facultada a compensação de horários e a redução da jornada, mediante acordo ou convenção coletiva de trabalho;

A partir da criação da Constituição Federal pode-se observar que com ela vieram também alguns princípios constitucionais do Trabalho. A CF/88 por se tratar principalmente de um texto humanístico e social trouxe ao Direito do Trabalho uma seara majoritariamente igualitária e que preza pelo indivíduo como pessoa, ou seja, para o bem-estar social:

“A Constituição da República Federativa do Brasil se caracteriza por uma matriz essencialmente humanística, democrática, social e inclusiva, buscando arquitetar, no País, um verdadeiro Estado Democrático de Direito, caracterizado por três pilares estruturantes: a centralidade da pessoa humana na ordem jurídica, social e econômica, com a sua dignidade; a presença de uma sociedade política efetivamente democrática e inclusiva; a presença também de uma sociedade civil igualmente democrática e inclusiva.”⁹

Partindo desse pressuposto, os princípios constitucionais trabalhistas se relacionam principalmente com o intuito e a lide da CF/88, em questão de priorizar questões sociais intrínsecas ao texto constitucional, não sendo somente de matéria trabalhista mas também versando sobre outras áreas jurídicas mas que sendo apontados devem reger todas as relações trabalhistas existentes, sob pena de estar ferindo um direito constitucional. São os princípios

⁸ BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: nov. 2023.

⁹ Delgado, Mauricio Godinho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores —Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019. p. 227.

ligados diretamente ao Direito do Trabalho segundo Maurício Godinho Delgado:¹⁰ Princípio da Valorização do Trabalho, Princípio da Justiça Social, Princípio da Submissão da Propriedade à sua Função Socioambiental e o Princípio da Dignidade Humana.

Ao se mencionar os princípios diretamente ligados à questão trabalhista é necessário também entender o que cada princípio traz como característica. O princípio de Valorização do Trabalho é embasado principalmente no preâmbulo da Constituição Federal, sendo desmembrado entre dois principais artigos antes já mencionados, como o artigo 6º e 7º da CF/88, que também podem ser usados para explicar o Princípio da dignidade humana, trazendo a relação de como devem ser conduzidas as relações de trabalho de forma social e como a pessoa vista como indivíduo social deve ser tratado e sob quais condições, também, trazendo à tona as os direitos sociais e garantias tanto para o trabalhador urbano quanto para o rural. Para Delgado¹¹, a valorização do trabalho é apresentada na Constituição como princípio, fundamento, valor e direito social, uma vez que o trabalho é o principal, senão o único, meio de inclusão social do grande parte da população brasileira, não só quanto aos seus direitos políticos, mas também como forma de assegurar o direito a uma vida digna.

Já o princípio de Justiça Social, é aquele que principalmente traz um apontamento em como as normas trabalhistas devem ser feitas de acordo com um bem-comum, ou seja, que não haja discrepância entre tratamento e relações trabalhistas de qualquer forma, sendo também incluídas as questões econômicas e livre iniciativa, ou seja, qualquer indivíduo independente das razões tem a liberdade de ter um trabalho digno, sendo essas afirmativas elencadas pelo artigo 170 da CF que traz¹²: “Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios [...]”

Subsidiariamente ligado ao princípio da Justiça Social, vem o Princípio Submissão da Propriedade à sua Função Socioambiental. Ele versa sobre como a propriedade deve estar ligada ao interesse social, ou seja, até a propriedade privada relacionada ao trabalho deste estar de acordo com o proposto, ou seja, com os valores do trabalho, sendo ligado ao artigo 5º da CF/88 que abordar sobre como a propriedade individual deve seguir a sua função social.

¹⁰ Delgado, Mauricio Godinho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores —Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019. p. 227.

¹¹ Delgado, Mauricio Godinho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores —Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019. p. 227

¹² BRASIL.Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: nov.2023.

Diante disso, é necessário abordar acerca de como o tema da garantia de direitos sociais e fundamentais regem as formas e relações de emprego. Ao se aprofundar no tema do trabalho proposto se faz necessário observar que a tecnologia e o mundo globalizado trouxeram novas formas de se tratar acerca das chamadas “profissões do futuro” que por meio de suas peculiaridades na questão de vínculos empregatícios, ainda assim trouxeram uma nova discussão tanto ao direito material quanto ao direito formal. Mas, mesmo que estejam sendo criadas novas relações de emprego e trabalho, estes devem ser embasados e constituídos diante a matriz constitucional do trabalho, ou seja, levando em consideração todos os princípios discutidos e que garantam o bem-estar do trabalhador como um todo.

2 E-sports no ordenamento jurídico

2.1 Contexto histórico do e-sport

Para entender o contexto histórico do *e-sport*, o esporte eletrônico em sua abreviação, é necessário primeiramente entender o que é o esporte em si. O esporte é algo cultural, que pode ser modificado ao longo do tempo e da cultura. O esporte não é somente físico, mas também pode ser considerado uma manifestação social. De acordo com Eduardo Valentina¹³

“O esporte é um fenômeno histórico-social. Portanto, muda com o tempo e com a sociedade. O conceito de esporte ainda é amplamente discutido, mas, de forma sucinta, você pode compreendê-lo como um conjunto de movimentos, estratégias, táticas e habilidades específicas. De forma organizada, esses elementos compõem um ato competitivo dirigido ao lazer, à participação ou ao rendimento.”

Ou seja, mesmo que muitos acreditem que o esporte é somente uma atividade física recreativa, existem vários fatores por trás dessa dinâmica, gerando assim uma espécie de engessamento no entendimento popular acerca do esporte somente ser pautado por atividades físicas. O esporte além de ser uma atividade recreativa, deve também seguir algumas regras para que se possa configurar como esporte, como a imposição de regras e competição, segundo Barbanti¹⁴ “De acordo com muitos sociólogos do esporte, o esporte é caracterizado por alguma forma de competição que ocorre sob condições formais e organizadas.” Dessa forma, o autor traz que para uma atividade física ou recreativa se tornar um esporte é necessário primeiramente que haja uma “normatização” na referida prática. Com isso, temos a

¹³ VALENTINA, Eduardo N D. Fundamentos históricos da educação física e do esporte. Porto Alegre. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595023833. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023833/>. Acesso em: abr. 2024. p. 19

¹⁴ BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: 10.12820/rbafs.v.11n1p54-58. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 21 abr. 2024. p. 55.

classificação do esporte como o conjunto de atividades física e recreativas que são reguladas por um conjunto de normas e pela vontade de competir sendo também fomentada na Lei Nº 9.615/1988, a Lei Pelé que traz alguns tipos de esportes ou desportos¹⁵:

Art. 3ª 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.”

Diante do mencionado, é necessário então se desprender de ideias ou preconceitos fixos acerca da prática do esporte sendo caracterizado somente pelo exercício de atividades físicas. A partir desse ponto se faz necessário pontuar que com o avanço da tecnologia e da globalização novas ideias foram sendo implementadas à questão esportiva, sendo assim criado a categoria dos esportes eletrônicos.

O contexto histórico do esporte eletrônico surgiu como uma prática decorrente dos jogos de videogame *multiplayer*.¹⁶ O físico americano Willian Higinbotham, em 1958, inventou o primeiro protótipo do que viria a ser o videogame na história. Entretanto, foi somente em 1972 que a primeira competição conhecida do videogame aconteceu, em um jogo de videogame chamado *Spacewar*, realizada Universidade de Stanford nos Estados Unidos, cuja premiação foi uma revista por assinatura chamada Rolling Stone.

Já em 1988, foi onde a prática conhecida como *e-sport* começou a ser conhecida, por conta de um jogo online multijogador conhecido como Netrek que por meio da conexão mundial de computadores, a internet, poderia ser jogado e dessa forma em 1993 a revista *Wired* classificou o jogo como um e-Sport. Dois anos após o lançamento do jogo Netrek, a

¹⁵ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: nov. 2023.

¹⁶ ESPORTS| História do Esporte Eletrônico. Disponível em: <https://arenaeletronica.wordpress.com/esports/>. Acesso em: abr. 2024.

Nintendo, grande produtora de jogos e videogames no mercado, realizou uma das maiores competições da época, que perpassou por todo os Estados Unidos e como premiação haveria remuneração em dinheiro, assim como outros prêmios, como um carro e uma televisão.

Foi no entanto na virada do século que o esporte eletrônico sofreu um fenômeno que pode ser caracterizado pela expressão informal “boom”. Nos anos 2000, por fato da tecnologia se aprimorar constantemente e os equipamentos tecnológicos seguiram a mesma linha, diversos jogos puderam ser produzidos com gráficos melhores, ou seja, com melhor qualidade. Com isso, a atração de novos jogadores se tornou inevitável, assim como as competições, que passaram de 10 torneios nos anos 2000 para quase 160 torneios nos anos 2010¹⁷. Foi nesse período que diversas empresas focadas no ramo de competições eletrônicas foram surgindo. As três maiores a serem mencionadas são a *Electronic Sports League (ESL)*, a *Major League Gaming (MLG)* e a *World Cyber Games (WCG)*, empresas que até hoje são predominantemente dominantes no mercado. Foi devido a criação dessa competições que surgiram também as grandes organizações, ou seja, times-empresas focadas na participação das competições realizadas que envolviam grandes premiações em diversos jogos.

Tendo isso em vista, há de se trazer todo esse contexto para o território brasileiro e como se deu a disseminação da cultura do esporte eletrônico no Brasil. Nos anos 2000, a cultura entre os jovens para se divertir era principalmente ir até as *lan houses* se encontrar para jogar e socializar. A partir disso, os jogos de videogame foram cada vez ficando mais famosos, sendo organizados campeonatos internos entre as *lan houses* de jogos como *Counter Strike* e *Warcraft 3*. Como antes mencionado, existiam também equipes e organizações famosas brasileira que ajudaram a disseminação do esporte eletrônico fazendo com que times brasileiros tivessem boas atuações em torneios internacionais, como por exemplo o time Made In Brasil, *tag*¹⁸ fundada em 2002 que disputava torneios de *Counter Strike*.

Após a crescente das *lan houses* no cotidiano brasileiro juntamente com os esportes eletrônicos, a partir da década de 2010 os sites de *streaming*, como a *TwitchTV*, ajudaram bastante a popularizar e disseminar os esportes eletrônicos e a prática de jogar videogame. Competições de jogos com *League of Legends*, *DOTA*, *Counter Strike*, *Call of Duty* foram essenciais para que tornasse o esporte eletrônico uma das modalidades mais assistidas do mundo. A ascensão da pandemia do COVID-19 também foi responsável para que a prática do

¹⁷ ESPORTS| História do Esporte Eletrônico. Disponível em: <https://arenaeletronica.wordpress.com/esports/>. Acesso em: nov. 2023.

¹⁸ *Tag* significa a patente de um time de esporte eletrônico. Ou seja, como é denominado.

esporte eletrônico pudesse crescer exponencialmente. Segundo a pesquisa feita pela PGB (Pesquisa Game Brasil), 70,1% dos brasileiros afirmam ter o costume de jogar jogos eletrônicos, sendo que 63,8% dos gamers brasileiros têm o hábito de acompanhar ou assistir eSports¹⁹.

2.2 O e-sport como prática esportiva

Trazendo novamente à tona a discussão acerca de como o e-Sport pode ser considerado uma prática esportiva, é necessário entender o motivo da presente discussão. A falta de segurança jurídica que assola a prática do esporte eletrônico faz com que existam diversas lacunas em relação ao profissionalismo da classe e se, de fato, pode ser considerado um esporte.

Partindo desse ponto, o esporte eletrônico busca se adaptar às leis já existentes que versam sobre o desporto “tradicional”, ficando a mercê de uma legislação que foi criada seguindo as instruções de um preconceito já muito enraizado de que um esporte é somente uma atividade física combinada com regras e a competitividade. Em outros países, como nos Estados Unidos já existem uma migração de ideias que visam propor um maior reconhecimento e regulamentação nos esportes eletrônicos, utilizando por exemplo, a distribuição de vistos específicos àqueles que praticam o esporte eletrônico²⁰

A antiga Lei Pelé em seu artigo 3º, assim como a nova Lei Geral do Esporte em seu artigo 2º, traz um instituto bastante subjetivo e garantista de direitos individuais. A lei Pelé, sofreu diversas críticas por se tratar principalmente acerca do futebol e a partir disso foi então que a nova Lei Geral do Esporte foi sancionada trazendo mais segurança jurídica a outros esportes por tratar a prática esportiva de uma maneira com que se preze primeiramente por ser uma prática inclusiva e democrática, fato em que o esporte eletrônico pode tomar como base para sua maior regulamentação. O artigo 2º da Lei 14.567/2023 traz em seu incisos alguns princípios que determinam o que é o esporte, como autonomia, democratização, inclusão, liberdade e participação²¹.

¹⁹ MEIO&MENSAGEM. Pesquisa Game Brasil revela crescimento dos eSports no País. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/pesquisa-game-brasil-esports#:~:text=Segundo%20a%20PGB%202023%2C%2063,de%20acompanhar%20ou%20assistir%20eSports>. Acesso em: nov. 2023.

²⁰ LEJACQ, Yannick. Score! Professional video gamers awarded athletic visas. 22.07.2013. NBC News. Disponível em Score! Professional video gamers awarded athletic visas (cnbc.com). Acesso em nov. 2023.

²¹ BRASIL. Lei Nº 14.597, Lei Geral do Esporte, de 14 de junho de 2023. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm. Acesso em nov. 2023.

Acerca da organização do esporte eletrônico, se faz necessário também, a observância do artigo 26 da Lei Geral do Esporte, que traz um instituto versando acerca da *lex sportiva*²²

“Art. 26. A autonomia é atributo da organização esportiva em todo o mundo, na forma disposta na Carta Olímpica, e limita a atuação do Estado, conforme reconhecido pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU) e inscrito na Constituição Federal, e visa a assegurar que não haja interferência externa indevida que ameace a garantia da incerteza do resultado esportivo, a integridade do esporte e a harmonia do sistema transnacional denominado **Lex Sportiva**.

§ 1º Entende-se por **Lex Sportiva** o sistema privado transnacional autônomo composto de organizações esportivas, suas normas e regras e dos órgãos de resolução de controvérsias, incluídos seus tribunais.

§ 2º O esporte de alto rendimento é regulado por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática esportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas organizações nacionais de administração e regulação do esporte.”

que surge como um conjunto de normas, que conforme versa a lide busca uma autonomia maior à prática esportiva. Dessa maneira, o esporte eletrônico, nos moldes com que se dá sua prática, seguindo os mandamentos descritos nas Leis que regem o esporte no Brasil, encontra uma maior facilidade para que possa instituir sua prática e determinar a criação tanto de novas competições, mas também como a adequação como prática esportiva seguindo o princípio da autonomia esportiva.

Ademais, diante da autonomia do esporte, há de se mencionar que não é necessário que haja um comitê específico, ou uma fundação específica para regular o que é ou não um esporte eletrônico que como se dá sua competição. Segundo as palavras dos advogados da sociedade de advogados Baptista Luz Advogados²³

“Como a organização da prática desportiva profissional não é exclusiva a entidades específicas, cada entidade tem liberdade para elaborar o regulamento das competições que promove, o que inclui as regras do jogo em si. Nesse ponto, fica evidente uma importante diferença entre os esportes tradicionais e os e-sports: estes últimos possuem proprietários.”

sendo assim competente à todos que propuserem uma forma de competição que faça um esporte ser realmente uma prática esportiva com regras, competições, premiações e

²² BRASIL. Lei Nº 14.597, Lei Geral do Esporte, de 14 de junho de 2023. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm. Acesso em nov. 2023.

²³ CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi . E-sports: visão geral e desafios jurídicos. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: nov. 2023. p. 6.

principalmente a vontade do jogador em competir, sendo assim livres para organizar as atividades profissionais na forma que acharem melhor²⁴, sendo então, o esporte eletrônico qualificado dentre todos os artigos e formas com que se dá, uma prática esportiva que também se baseia em normas e está adequada principalmente ao ordenamento jurídico vigente.

Capítulo 3 - A aplicação do direito do trabalho na relação de trabalho dos cyberatletas

3.1 Reconhecimento e proteção dos *cyber atletas* como trabalhadores

Ao abordar acerca do caráter esportivo da prática do esporte eletrônico, faz-se imperioso então abordar acerca da conexão entre o *e-sport* e o direito em si. Como se dá sua proteção e como são abraçados pela lei durante o exercício de suas atividades é primordial ao se analisar criticamente como se dão os contratos e por quais princípios jurídicos estão apoiados.

Como mencionado anteriormente, as relações jurídicas entre os cyber-atletas e as instituições de trabalho se dão principalmente pela correlação e o uso da analogia de leis anteriores que regem o desporto e o trabalho comum. Entretanto, ao usar-se de tal analogia é necessário cumprir alguns requisitos impostos, como por exemplo, os requisitos propostos pela CLT para constituição de um vínculo empregatício, que são orientados por força do art. 3º da CLT²⁵ onde traz: “Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.”

Nesse sentido, ligando os cyber-atletas a um regime jurídico formalizado, se tem alguns elementos jurídicos que precisam ser, *a priori*, obedecidos a fim de que se prove a existência da relação empregatícia em seu estado formal. Esses elementos são caracterizados da seguinte forma: *trabalho não eventual*, prestado por *pessoa física* em situação de *subordinação* e com *onerosidade*. Conforme entende Delgado²⁶, esses elementos não necessitam do Direito para existir, podendo então estar constituídos diante dos fatos, ou seja, não são decorrentes de uma criação jurídica, sendo assim classificados como elementos fático-jurídicos.

²⁴ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em abr. 2024.

²⁵ BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: abr. 2024.

²⁶ Delgado, Mauricio Godinho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores —Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019.

Ao esmiuçar os elementos fático-jurídicos relacionados à atividade do cyber-atleta, pode-se observar como sua rotina prática é cabível e linear em relação aos pressupostos estabelecidos. O atleta necessita se dedicar cerca de 8 horas ou mais por dia em relação ao treino e à presença física nas *gaming houses*²⁷, caracterizando assim o requisito do trabalho não eventual, fato em que pode ser comparado a atletas de esportes de gênero comum, como o futebol.

Em relação ao pressuposto de ser pessoa física, este remete ao cyber-atleta que não pode transferir a responsabilidade a outrem para o desenvolvimento de suas atividades, uma vez que o desempenho pode ser alterado de forma veemente em relação a treinos e jogos. Com isso, se tem o caráter da subordinação, que traz que o atleta muitas vezes é contratado por *organizações*²⁸, onde as organizações necessitam que o atleta treine e tenha desempenho compatível com o investimento realizado. Sendo assim, os serviços prestados pela pessoa física são os que garantem os direitos fundamentais do trabalho. Mauricio Godinho²⁹ traz:

“A prestação de serviços que o Direito do Trabalho toma em consideração é aquela pactuada por uma pessoa física (ou natural). Os bens jurídicos (e mesmo éticos) tutelados pelo Direito do Trabalho (vida, saúde, integridade física e psíquica, segurança, igualdade em sentido substancial, bem estar, lazer, etc.) importam à pessoa física, não podendo, em grande parte, ser usufruídos por pessoas jurídicas. Assim, a figura do trabalhador há de ser, sempre, uma pessoa natural.”

Com isso, por fim temos o caráter da onerosidade, que se dá pela junção de todos os antes mencionados. O desempenho pleno das atividades propostas ao cyber-atletas se dá de forma onerosa, ou seja, suas atividades são remuneradas e partem de acordo com o desempenho de treinos e competições.

É a partir desses pressupostos que podemos classificar os atletas eletrônicos com base em elementos e cadeias jurídicas essenciais para determinar o trabalho dos *cyber-atletas* com caráter jurídico, baseado principalmente na CLT. Desta forma, seguindo os pressupostos fático-jurídicos, independentemente do tipo de contrato ou relação que o atleta se propor, caso tenha o respaldo nos elementos, este poderá gozar dos direitos inerentes ao trabalhador

²⁷ Casas voltadas para moradia do atleta e servem como centro de treinamento.

²⁸ Empresas voltadas à constituição de times são chamadas de organizações, ou ORG.

²⁹ Delgado, Mauricio Godinho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores —Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019. p.339.

segundo o Direito do Trabalho, sendo então seguro fomentar a proteção ao trabalhador mediante os próprios princípios da CLT. É o que afirma Hélio Coelho³⁰

“Todas as condições acima descritas, que são levadas como regra (embora, claro, admitam exceção), acabam por revelar que os "cyber-atleta", em muitos casos, são submetidos a uma típica relação de emprego, de modo que, portanto, embora intitulado como um contrato de "adesão e outras avenças", tal aparência pode acabar caindo por terra diante, fazendo exsurgir, a inegável natureza empregatícia por força da constituição dos caracteres elementares de tal relação.”

3.2 Relação de cyber atletas na Lei Pelé e na CLT

Além da CLT, faz-se mister abordar acerca de outras leis subsidiárias na aplicação do direito trabalhista nas relações empregatícias dos *cyber-atletas*. Uma delas é a Lei 9.615, a Lei Pelé. Conforme abordado anteriormente, essa Lei somente proporciona a regulação dos esportes que se consideram tradicionais, o que traz à tona novamente a discussão entre recepcionar o esporte eletrônico como esporte tradicional aplicado aos regulamentos da lei dos desportos.

É nesse sentido que é necessário propor uma solução para a discussão mencionando a própria lide da Lei Pelé, que o artigo 3º traz em seu escopo³¹

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

³⁰ COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyra-junior/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-dev-em-traba-lhar-com-e-sports-no-brasil>. Acesso em abril de 2024. p. 6.

³¹ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: abr. 2024.

Desta forma podendo integrar o conceito de desporto ao esporte eletrônico em razão do esporte eletrônico ser um esporte de rendimento, com sua rotina fixa e que exige dos atletas um alto desempenho e concentração, assim como treinos, conforme entende Silvio Kazuo³²

“É importante considerar que embora em números absolutos de times e jogadores de alto rendimento o esporte eletrônico fique bastante aquém dos esportes tradicionais mais massificados, a quantidade de equipes e jogadores amadores e profissionais já é bastante considerável. Jogadores aspirantes a profissionais atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do cyberatleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional.”

Os frutos dessa discussão geraram a iniciativa por parte do poder legislativo em trazer Projetos de Leis que visam recepcionar o *e-sport* e implementar na Lei Pelé artigos ou incisos que trariam mais segurança jurídica em sentido material, ou seja, descritos na lei. O projeto de lei nº 7.747/2017³³, proposto pela Deputada Mariana Carvalho, que traz como objetivo adicionar um novo parágrafo ao art. 3º da Lei Pelé, reconhecendo o desporto virtual como prática esportiva. De mesmo intuito se tem o Projeto de Lei nº 3450/2015³⁴ instituído pelo Deputado Federal João Henrique Caldas. Não obstante, o Senador Roberto Rocha propôs o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017³⁵ que além de reconhecer o *cyber-atleta* como atleta profissional, visa excluir jogos violentos da categoria.

Com esses projetos de Lei, visou-se equalizar o tratamento jurídico que se dá aos esportes tradicionais ao esporte eletrônico. Entretanto existem barreiras que consigam comparar os dois gêneros de esporte que se dá pelo conceito do esporte ser realizado de maneira física em si.

Nesse sentido, a resolução proposta acerca da qualidade do e-sport e onde se enquadra é o fato predominante que se observa para constatar em qual grau jurídico a profissão está determinada e as medidas que podem ser tomadas. É o que Suziany Venâncio e Bárbara

³² PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em abr. 2024. p. 48.

³³ BRASIL. Projeto de Lei nº 7.747 de 2017. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: abr. 2024

³⁴ BRASIL. Projeto de Lei nº 3.450 de 2015. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: abr. 2024.

³⁵ BRASIL. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: abr. 2024.

Mendes Pimentel³⁶ expõem em seu artigo, quando tratam que ao final das discussões acerca da natureza do esporte eletrônico, será usado também as legislações subsidiárias que regem o *e-sport*, como a CLT e será empregado os elementos fático-jurídicos que regem a caracterização de uma relação empregatícia.

3.3 A insuficiência da CLT e da Lei Pelé e sua reformulação na proteção dos cyberatletas

Por mais que no presente trabalho se tenha enviesado a questão dos elementos essenciais que constituem a relação empregatícia, pelos pressupostos fático-jurídicos, é necessário abordar acerca da inaplicabilidade desses conceitos pelo desvio do meio em que se dão os contratos dos *cyber-atletas*.

O chamado método de *pejotização* é um meio com que se pode contratar os atletas eletrônicos a prestarem seus serviços mediante forma autônoma e sem a obrigatoriedade decorrentes de um emprego celetista. Esse método pode causar grande risco à carreira profissional dos atletas, uma vez que as organizações que preferem esse método de contratação não necessitam realizar os encargos trabalhistas necessários de uma relação empregatícia.

Segundo Alfredo Negreiros³⁷, a *pejotização* se dá quando estão ausentes os 4 requisitos impostos pela relação empregatícia, sendo assim considerada ilegal quando usada de modo a burlar esse método, ou seja, quando estão presentes esses requisitos. Nesse vislumbre, tanto a Lei Pelé, quanto a CLT, não se fazem presentes para regulamentar a contratação do atleta, sendo meio considerado a se desviar das leis propostas.

Outro fato predominante para o não conhecimento do esporte eletrônico como esporte, e conseqüentemente o não estabelecimento de vínculos empregatícios é a reformulação da Lei Pelé, que se deu pela nova Lei 14.597/2023 ou Lei Geral do Esporte, que, primeiramente resolveu abordar o desporto virtual sendo aplicado as regras gerais do esporte, mas logo em seguida foi vetado a aplicação dos dispositivos voltado aos esportes tradicionais para os *e-sports*³⁸ no Brasil.

³⁶ VENANCIO DO ROSARIO, Suziany; MENDES PERES PIMENTEL, Bárbara. RELAÇÕES DE TRABALHO DO SÉCULO XXI E OS JOGADORES PROFISSIONAIS DE E-SPORTS. Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília, [S. 1.], v. 16, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/redunb/article/view/30791>. Acesso em: 21 abr. 2024.

³⁷ NEGREIROS, Alfredo. Direitos do Atleta de Esporte Eletrônico. Disponível em: <https://alfredonegreirosadvocacia.adv.br/direitos-do-atleta-de-esporte-eletronico/>. Acesso em abr. 2024.

³⁸ TARGINO, Victor. eSports e a nova Lei Geral do Esporte. Disponível: <https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/>. Acesso em: abr. 2024.

Com isso, fica então o questionamento sobre qual dispositivo legal adotar na contratação de um cyber-atleta. Para as organizações, o melhor a se fazer para se evitar mais encargos trabalhistas, é usar o método da pejotização, por restar dúvidas sobre qual diploma legal está abraçado a causa do cyber-atleta e por não se saber se são considerados como esportistas. A insegurança jurídica está baseada justamente nesse limbo do que se considera ou não, ou de qual lei subsidiária deve estar imposta a relação trabalhista. Vanessa Rocha e Pietro Lázaro abordam³⁹

“Por fim, destaca-se que os atletas profissionais de esporte eletrônico, bem como de outras modalidades de esportes tradicionais, em regra não são abarcados pela legislação desportiva por causa da obrigatoriedade que reside apenas em uma modalidade de esporte tradicional, o que traz grande insegurança jurídica para a relação desportiva, com exceção do e-sport League of Legends”

3.4 Uma análise crítica dos projetos de lei que visam regulamentar a profissão dos cyber atletas

Os projetos de lei propostos pela esfera legislativa brasileira, trouxe em suas empreitadas a tentativa de adaptação a algum modelo jurídico a prática do *e-sport*. Entretanto, o modo com que se tenta a inclusão dos *cyber-atletas* e dos games no ordenamento jurídico se dá de modo superficial.

Diferentemente de outros esportes, o esporte eletrônico se subdivide em diversas categorias e modos. A discussão apresentada principalmente na Câmara dos Deputados, quanto no Senado Federal, é o entendimento que o esporte pode se dar de modo intelectual, não necessitando de um desdobramento físico para poder se caracterizar. Um exemplo disso é a fala da Senadora Leila Barros⁴⁰, onde trouxe a seguinte declaração

“Eu acho que me sinto uma legítima representante do esporte. Eu queria deixar bem claro que são 'jogos' eletrônicos. Esporte, vocês vão ver lá Cuba e Estados Unidos competindo dentro de uma quadra e cessando todo tipo de conflito. Desculpa, isso [e-sports] não é esporte, porque esporte tem uma preparação também. Tem que ouvir a comunidade esportiva também. O alto rendimento é isso, é uma entrega. Quem é do esporte abdica muito da sua vida, inclusive pessoal, para representar um país.”

³⁹ FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 35-55, abr. 2021.

⁴⁰ GANIKO, Priscila. Senadora Leila Barros é contra inclusão de esports em modalidades esportivas. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/e-sports/senadora-leila-barros-e-contra-inclusao-de-esports-em-modalidades-esportivas>. Acesso em: abr. 2024.

Nesse viés, os projetos de Lei que tem por objetivo trazer uma adição por inciso, ou somente uma modificação no caráter material da lei para abranger o desporto virtual, como os projetos de lei 7.747/2017 e 3450/2015 se julgam de forma rasa. Além da discussão acerca do questionamento se é ou não e-sport, há de se observar as raízes que culminou essa prática. Diversos atletas e times e organizações de campeonatos emergem na sombra de uma insegurança jurídica, mas ainda sim encontram respaldo e conseguem se desenvolver.

A inclusão do esporte eletrônico em diversas searas da vida moderna deve ser feita de modo gradual, pois o e-sport continua crescendo e virará tendência na vida de toda sociedade no futuro. Um exemplo dessa inclusão é a decisão do Comitê Olímpico Internacional que tem por objetivo incluir os esportes eletrônicos como modalidade esportiva.⁴¹

CONCLUSÃO

O mundo moderno está se adaptando às novas relações jurídicas existentes. O e-sport surge como prática que por muitas vezes pode parecer vista como algo superficial ou algo supérfluo, mas que ao adentrar dentro da prática e do conceito pode-se observar uma infinidade de conceitos e a necessidade de um maior olhar de julgamento.

O presente trabalho abordou o *e-sport* em duas vertentes, tanto considerado como trabalho como esporte. Nesse sentido, é uma análise à lente dos entendimentos jurídicos e sociais do que se entende por esporte e quais as consequências jurídicas que se dá por sua prática.

O trabalho como fundamento social humano, é afirmado constitucionalmente, fato em que, o e-sport pode se apoiar, visto as novas relações de trabalho constituídas a partir deste preceito. Nesse sentido, foi mostrado como pode se dar suas rotinas e seus afazeres, de modo que obedeçam a princípios instituídos pelas duas leis presentes que se usam de forma subsidiária a constituir a razão legal de existência dos esportes eletrônicos.

Foi questionado também acerca da caracterização do e-sport como esporte, de acordo com o proposto em lei. O e-sport não fica atrás de nenhum outro esporte tradicional ao

⁴¹ COI anuncia planos para criação de Jogos Olímpicos de Esports. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/10/14/coi-anuncia-planos-para-criacao-de-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em: abr. 2024

tratar-se de rendimento, conforme qualifica a Lei 9.615. Os conceitos trazidos para associar o e-sport ao esporte tradicional quedaram-se baseados no mesmo conceito abordado pelas leis, excluindo-se somente a caracterização física trazida por outros entendedores.

Por fim, ficou necessária a elucidação do por que diversos projetos de Leis trazem a questão da inclusão do esporte eletrônico, mas, pela falta de compreensão e desígnio da natureza do e-sport, esses projetos são superficiais e somente se baseiam na mudança para que não haja o limbo em que se encontra a relação dos cyber-atletas.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: 10.12820/rbafs.v.11n1p54-58. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: abr. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 14.597, Lei Geral do Esporte, de 14 de junho de 2023**. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm. Acesso em nov. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: nov. 2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: nov. 2023.

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943**. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: nov. 2023.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi . **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: nov. 2023.

CNN. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares? Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>. Acesso em: abr. 2024.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta**. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyra-junior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=ht> <tp://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado--explica-aspectos-ju>

ridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalhar-com-e-sports-no-brasil. Acesso em: abr. 2024

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho**: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

ESPORTS| História do Esporte Eletrônico. Disponível em: <https://arenaeletronica.wordpress.com/esports/>. Acesso em: abr. 2024.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, v. 10, n. 98, abr. 2021. Acesso em: abr. 2024.

GANIKO, Priscila. Senadora Leila Barros é contra inclusão de esports em modalidades esportivas. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/e-sports/senadora-leila-barros-e-contra-inclusao-de-esports-em-modalidades-esportivas>. Acesso em: abr. 2024.

LEITE, Carlos Henrique B. **Curso de Direito do Trabalho**. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553622944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: nov. 2023.

LEJACQ, Yannick. *Score! Professional video gamers awarded athletic visas*. 22.07.2013. NBC News. Disponível em <https://www.nbcnews.com/technolog/score-professional-video-gamers-awarded-athletic-visas-6c10679998> Score! Professional video gamers awarded athletic visas (cnbc.com). Acesso em nov. 2023.

MEIO&MENSAGEM. Pesquisa Game Brasil revela crescimento dos eSports no País. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/pesquisa-game-brasil-esports#:~:text=Segundo%20a%20PGB%202023%2C%2063,de%20acompanhar%20ou%20assistir%20eSports>. Acesso em: nov. 2023.

NEGREIROS, Alfredo. **Direitos do Atleta de Esporte Eletrônico**. Disponível em: <https://alfredonegreirosadvocacia.adv.br/direitos-do-atleta-de-esporte-eletronico/>. Acesso em abr. 2024.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: abr. 2024.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 3.450 de 2015**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: abr. 2024.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 7.747 de 2017**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: abr. 2024

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: abr. 2024.

COI anuncia planos para criação de Jogos Olímpicos de Esports. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/10/14/coi-anuncia-planos-para-criacao-de-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em: abr. 2024

TARGINO, Victor. **eSports e a nova Lei Geral do Esporte**. Disponível: <https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/>. Acesso em: abr. 2024.

VALENTINA, Eduardo N D. **Fundamentos históricos da educação física e do esporte**. Porto Alegre.Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595023833. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023833/>. Acesso em: abr. 2024.

VENANCIO DO ROSARIO, Suziany; MENDES PERES PIMENTEL, Bárbara. **RELAÇÕES DE TRABALHO DO SÉCULO XXI E OS JOGADORES PROFISSIONAIS DE E-SPORTS**. **Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília**, [S. l.], v. 16, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/redunb/article/view/30791>. Acesso em: abr. 2024.