



UNICEPLAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Direito
Trabalho de Conclusão de Curso

**Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos
profissionais de *eSports***

Gama-DF
2023

WENDELL RODRIGUES DA SILVA

**Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos
profissionais de *eSports***

Monografia apresentada como requisito
para conclusão do curso de Direito do
Centro Universitário do Planalto Central
Apparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador: Prof. Me. Eduardo Antonio
Doria de Carvalho

Gama-DF
2023

S586d

Silva, Wendell Rodrigues da.

Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos profissionais de eSports / Wendell Rodrigues da Silva. – 2023.
49 p.

Orientador: Prof. Me. Eduardo Antonio Doria de Carvalho.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Direito, Gama-DF, 2023.

* eSports. 2. Direito do trabalho. 3. Falta de legislação. I. Carvalho, Eduardo Antonio Doria de. II. Título.

CDU: 34

WENDELL RODRIGUES DA SILVA

Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos profissionais de eSports

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Direito do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador: Prof. Me. Eduardo Antonio Doria de Carvalho

Gama, 11 de novembro de 2023.

Banca Examinadora

Prof. Me. Eduardo Antonio Doria de Carvalho

Prof. Nome completo
Orientador

Profa. Me. Risoleide de Souza Nascimento

Prof. Nome completo
Examinador

Profa. Me Caroline Lima Ferraz

Prof. Nome Completo
Examinador

Dedico aos meus pais que sempre me apoiaram e nunca duvidaram da minha capacidade. Essa conquista é minha, mas por trás houve uma família que sempre me apoiou a seguir em frente e a nunca desistir dos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar sabedoria e forças para que eu conseguisse chegar até aqui. Uma jornada longa, cheia de altos e baixos que, ao final, nos fazem refletir sobre todo o percurso seguido, e o por que de algumas coisas acontecerem ao longo do caminho.

Aos meus pais, Marines e José, que sempre confiaram e me apoiaram desde o meu início na vida acadêmica, mesmo diante de todas as dificuldades.

A Vanessa, namorada que sempre me apoia em todos os momentos, sejam bons ou ruins. Tenho a certeza que com o seu apoio e companhia podemos conquistar tudo o que sonharmos.

A todos os professores do curso de direito do Uniceplac, pois sem eles seria impossível todo o aprendizado adquirido durante a jornada acadêmica.

Ao meu orientador, Prof. Me. Eduardo Antonio Doria de Carvalho, por todo apoio e orientação para a conclusão deste trabalho.

E, a todas as pessoas que direta e indiretamente me auxiliaram a concluir minha graduação.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso busca abordar o tema relacionado às dificuldades jurídico-sociais dos profissionais de *eSports*, baseando-se no direito comparado, usando como referência os países como Coreia do Sul, França e Estados Unidos, em relação ao Brasil. Analisando a evolução do mercado desde o ano de 2010 até os dias atuais, e como a falta de uma legislação própria prejudica o cenário dos *eSports*. Em razão do grande desenvolvimento da indústria dos *eSports* no Brasil, o objetivo do presente trabalho é demonstrar que a falta de legislação específica e o não reconhecimento destes jogadores como atletas, acaba tornando as contratações dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos mais suscetíveis a erros e ilegalidades. Dessa forma, suprimindo os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de *eSports*. O presente trabalho de pesquisa se mostra necessário para demonstrar a necessidade de uma regulamentação específica para os *eSports*, observando desde o reconhecimento dos atletas, até os tipos e modelos de contratações destes atletas. Por fim, a pesquisa demonstrou a importância da implementação de uma legislação própria sobre os *eSports*, para que se dê a devida importância e proteção aos direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

Palavras-chave: *eSports*; Direito do Trabalho; Falta de legislação; Direito Comparado.

ABSTRACT

This academic research seeks to address the issue related to the legal and social difficulties faced by eSports professionals, based on comparative law, using countries such as South Korea, France and the United States as a reference in relation to Brazil. Analyzing the evolution of the market from 2010 to the present day, and how the lack of proper legislation harms the eSports scene. Given the great development of the eSports industry in Brazil, the aim of this paper is to demonstrate that the lack of specific legislation and the failure to recognize these players as athletes ends up making the hiring of professional eSports players more susceptible to errors and illegalities. Thus, suppressing the labor rights of professional eSports players. This research is necessary to demonstrate the need for specific regulations for eSports, looking at everything from the recognition of athletes to the types and models for hiring them. Finally, the research demonstrated the importance of implementing specific legislation on eSports, so that the labor rights of professional eSports players are given due importance and protection.

Keywords: eSports; Labor Law; Lack of legislation; Comparative law.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	19
2. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO DIREITO DO TRABALHO E OS <i>ESPORTS</i>	20
2.1 Evolução histórica do direito do trabalho no Brasil	23
2.2 A relação de emprego e a diferença com a relação de trabalho	25
2.3 Conceito de Empregado e Empregador	27
2.4 Os contratos de trabalho e suas características	28
2.5 Os <i>ESports</i> como nova modalidade de trabalho e sua evolução	29
3. COMPARAÇÃO DA LEGISLAÇÃO DOS <i>ESPORTS</i> NO ÂMBITO MUNDIAL	32
3.1 Regulamentação dos <i>eSports</i> na França	32
3.2 Regulamentação dos <i>eSports</i> na Coreia do Sul	36
3.3 Regulamentação dos <i>eSports</i> nos Estados Unidos	39
4. <i>ESPORTS</i> NO BRASIL: A FALTA DE LEGISLAÇÃO E OS DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFISSIONAIS	42
4.1 Projetos de Leis que buscam a regulamentação dos <i>eSports</i> no Brasil	42
4.2 Desafios sociais em relação ao reconhecimento dos <i>eSports</i>	45
4.3 A aplicação da norma geral aos profissionais de <i>eSports</i>	46
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

1. INTRODUÇÃO

A indústria dos *eSports* vem se expandindo e se desenvolvendo muito a cada ano. De acordo com dados do Newzoo, os *eSports* chegaram a movimentar mais de U\$1,3 bilhão de dólares (R\$6,5 bilhões) e estima que até o ano 2025, mais de 640 milhões de pessoas acompanharão competições oficiais. (FERREIRA, 2022)

Devido ao grande aumento expressivo da indústria dos *eSports*, mais competições surgem, assim, as organizações e equipes de *eSports* devem contratar mais jogadores para poderem representá-los. O Brasil, atualmente, não possui uma legislação específica que define regras para essas contratações ou para regulamentar a indústria dos *eSports*.

Este trabalho científico visa a realização de um estudo comparado entre países que possuem legislações sobre os *eSports*, como exemplo a França, Coreia do Sul e os Estados Unidos, em relação ao Brasil que não possui regras específicas. Buscando também a exposição de várias peculiaridades que as leis estrangeiras possuem em relação aos *eSports*. O Brasil ainda caminha em passos lentos para a regulamentação do mercado de *eSports*, o que acaba gerando irregularidades nas contratações dos jogadores profissionais. Existem projetos de leis que tramitam na Câmara dos Deputados e no Senado Federal, mas nada que dê certeza de que o mercado dos *eSports* vai se regulamentar.

Esta pesquisa científica se faz necessária para demonstrar que há países referência quando se trata da regulamentação dos *eSports*. As relevâncias que estes países possuem no mundo dos esportes eletrônicos são grandes e devem ser levadas em consideração por aqueles que planejam a implementação de uma regulamentação para a indústria.

Outro ponto em que essa pesquisa trata é do desafio social do não reconhecimento dos profissionais de *eSports* como atletas. Muitos não acreditam que o esporte eletrônico é um esporte. Devido a isso, os profissionais desse ramo não são considerados como atletas.

Por fim, tratamos sobre a aplicação da norma geral, como a CLT e a Lei Pelé nos casos judiciais referente a contratações de jogadores profissionais de *eSports*. Como não há uma legislação específica, busca a aplicação de outras normas para suprir esta lacuna da lei.

2. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO DIREITO DO TRABALHO E OS *ESPORTS*

O surgimento do direito do trabalho se deu a partir da Revolução Industrial do século XVIII, com os movimentos revolucionários da classe operária. As relações de trabalho e emprego daquela época não tinham a intervenção do Estado, e por isso as condições de trabalho não eram as melhores. Dessa forma, a classe trabalhadora se mobilizou com os movimentos de greves e paralisações, no intuito de reivindicarem melhores condições de trabalho. (REZENDE, 2020)

O Direito do Trabalho tem três principais causas para o seu surgimento, que são: econômica, política e jurídica. A causa econômica se deu pela revolução industrial, pois foi nessa época que surgiram as máquinas a vapor, dessa forma contribuindo para a evolução do Capitalismo. A causa política foi a Revolução Francesa, no qual transformou a forma de comportamento do Estado frente à relação dos sujeitos da relação de emprego. E a causa jurídica se deu pelo fato da justa reivindicação da classe trabalhadora pela melhora nas condições de trabalho, bem como a proteção jurídica realizada pelo Estado nas relações de trabalho/ emprego. (LEITE, 2022)

Neste contexto, o Direito do Trabalho teve seu marco de desenvolvimento a partir da Revolução Industrial, uma vez que, nessa época surgiram as manifestações da classe trabalhadora. Segundo Sérgio Pinto Martins:

Nasce uma causa jurídica, pois os trabalhadores começaram a reunir-se, a associar-se, para reivindicar melhores condições de trabalho e de salários, diminuição das jornadas excessivas (os trabalhadores prestavam serviços por 12, 14 ou 16 horas diárias) e contra a exploração de menores e mulheres. Substituiu-se o trabalho adulto pelo das mulheres e menores, que trabalhavam mais horas, percebendo salários inferiores. A partir desse momento, surge uma liberdade na contratação das condições de trabalho. O Estado, por sua vez, deixa de ser abstencionista, para se tornar intervencionista, interferindo nas relações de trabalho. (MARTINS, 2023, p. 21)

Dessa forma, a classe trabalhadora luta pelas melhores condições de trabalho, pagamentos condizentes com o serviço prestado, proteção do Estado nas relações de trabalho/ emprego, e ainda, limitação da carga horária da jornada de trabalho. Sendo assim, houve uma necessidade de uma intervenção estatal para que os direitos que os trabalhadores estavam lutando, pudessem ser protegidos de forma efetiva, pois a relação era desigual. Todo o poder estava nas mãos dos

empregadores e a classe trabalhadora era a mais fraca da relação. (MARTINS, 2023)

Para Maurício Godinho Delgado, a evolução histórica do Direito Trabalho passou por três fases principais, pois tratam de momentos fundamentais em que se baseou a sua construção. Dessa forma, cita-se a passagem dessas fases principais na evolução do Direito do Trabalho, sendo que:

A primeira fase é a das manifestações incipientes ou esparsas, que se estende do início do século XIX (1802), com o Peel's Act britânico, até 1848. A segunda fase, da sistematização e consolidação do Direito do Trabalho, se estende de 1848 até 1919. A terceira fase, da institucionalização do Direito do Trabalho, inicia-se em 1919, avançando ao longo do século XX. Sessenta anos depois, em torno de 1979/80, deflagra-se no Ocidente um processo de desestabilização e reforma dos padrões justralhistas até então imperantes (que produzirá mais fortes reflexos no Brasil em torno da década de 1990, recrudescendo a partir de 2016/2017). Trata-se da fase de crise e transição do Direito do Trabalho. (DELGADO, 2019, p. 107)

Sendo assim, a primeira fase chamada de Manifestações Incipientes ou Esparsas, teve início a partir da criação da lei de Peel (*Peel's Act*) em 1802 na Inglaterra. E se tratava da proteção das mulheres e dos menores, dessa forma houve a limitação da jornada de trabalho para 12 horas, e o trabalho não poderia começar antes das 06 horas e terminar depois das 21 horas. (MARTINS, 2023)

A segunda fase chamada de Sistematização e Consolidação se situa de 1848 a 1919, no qual houve a criação de diversas leis trabalhistas em países europeus para que houvesse a proteção dos trabalhadores. Dentro dessa fase vale ressaltar momentos como a Conferência de Berlim em 1890, em que reuniu 14 Estados, e que se discutiu sobre a necessidade de se regular o mercado de trabalho com a criação de leis que melhor se encaixasse em cada país. E ainda, como um momento importante, a Encíclica *Rerum Novarum* em 1891, editada pelo Papa Leão XIII, no qual continha uma manifestação da Igreja Católica sobre a necessidade de regulamentar as relações trabalhistas. (DELGADO, 2019)

A terceira fase do Direito do Trabalho chamada de Institucionalização do Direito do Trabalho teve seu início em 1919 após a Primeira Guerra Mundial, a partir da Constituição de Weimar (Constituição Alemã) e também da criação da OIT (Organização Internacional do Trabalho), através do Tratado de Versalhes. A Constituição de Weimar trouxe uma constitucionalização do Direito do Trabalho, ao

tratar de temas relevantes, como a participação dos trabalhadores nas empresas, bem como a representação dos trabalhadores na empresa, a criação de um sistema de seguros sociais e trouxe a possibilidade de os trabalhadores poderem discutir com os empregadores a fixação dos salários e entre outras coisas relacionadas às condições de trabalho, previa também a proteção a maternidade. O Tratado de Versalhes criou a OIT no intuito de poder fazer a proteção das relações entre os empregados e os empregadores no âmbito internacional, sendo que para isso, faria por meio de expedições de convenções e recomendações aos países, tudo para se dar a devida proteção e condições melhores de trabalho aos empregados. (MARTINS, 2023)

A quarta fase chamada de Crise e Transição do Direito do Trabalho teve seu marco inicial nos países ocidentais nos anos de 1979/1980. Essa fase ficou caracterizada pela chamada crise do petróleo, pois esta abalou o sistema econômico e gerou uma inflação que afetou consideravelmente o mercado de trabalho da época, fazendo com que este impacto afetasse também o trabalhador. Contudo, foi uma época benéfica ao setor de tecnologias, pois foi onde se houve muitos avanços tecnológicos, mas tais avanços causaram estranheza aos empregados, uma vez que temiam a de se chegar a uma sociedade sem trabalho, pois houve uma redução significativa em postos de trabalhos causada pela substituição das pessoas por máquinas. Houve a criação de formas de prestação laborativa, como o teletrabalho. Em meio às mudanças tecnológicas, em consequência, a globalização, houve a necessidade de se criar novas normas trabalhistas para se manter alinhada com o avanço global, sendo assim favorável à descentralização administrativa, como por exemplo a terceirização. Assim, a criação de novas formas de atuação do Direito do Trabalho teve que acompanhar o mercado tecnológico, para possibilitar o ingresso do trabalhador no mercado de trabalho futuro. (DELGADO, 2019)

Posto isso, é importante ressaltar que o direito do trabalho contribuiu para o surgimento de novos meios de trabalho. Devido ao avanço tecnológico surgiram mais opções de trabalho. Deste modo, como nova modalidade de trabalho surgiram os *E-Sports*. Sendo que a evolução do direito do trabalho acompanha as novas modalidades de trabalho para proteger os direitos dos trabalhadores, como os profissionais de *eSports*.

2.1 Evolução histórica do direito do trabalho no Brasil

O Direito do Trabalho no Brasil teve como marco inicial para o seu desenvolvimento a abolição da escravidão com a Lei Áurea. Na época, o Brasil não tinha um espaço próprio para a permissão total da liberdade de trabalho. Ao contrário, vivia uma época que foi marcada pela escravidão, portanto não havia muito espaço para o trabalho livre. Neste sentido, leciona Maurício Godinho Delgado:

Não havia, à época, espaço sensível para o trabalho livre, como fórmula de contratação de labor de alguma importância social; para a industrialização, como processo diversificado, com tendência à concentração e centralização, inerentes ao capitalismo; para a formação de grupos proletários, cidades proletárias, regiões proletárias, que viabilizassem a geração de ideologias de ação e organização coletivas, aptas a produzirem regras jurídicas; não havia espaço, em consequência, para a própria sensibilidade do Estado, de absorver clamores vindos do plano térreo da sociedade, gerando regras regulatórias do trabalho humano.

Tais condições vão reunir-se, com maior riqueza e diversidade, apenas a contar do final da escravatura, em fins do século XIX. (DELGADO, 2019, p. 126)

Diante disso, percebe-se que no momento até que houvesse a abolição da escravidão no Brasil, uma discussão sobre o tema do Direito do Trabalho não era possível. Não havia espaço, à época, para um debate sobre os direitos trabalhistas. Somente após o período de escravidão é que se houve a oportunidade de se discutir sobre o tema. Sendo assim, de acordo com Godinho:

Ressalte-se que não se trata de sustentar que inexistia no Brasil, antes de 1888, qualquer experiência de relação de emprego, qualquer experiência de indústria ou qualquer traço de regras jurídicas que pudessem ter vínculo, ainda que tênue, com a matéria que, futuramente, seria objeto do Direito do Trabalho. Trata-se, apenas, de reconhecer que, nesse período anterior, marcado estruturalmente por uma economia do tipo rural e por relações de produção escravistas, não restava espaço significativo para o florescimento das condições viabilizadoras do ramo justalabalhista. (DELGADO, 2019, p. 126)

Portanto, no Brasil poderia existir alguns tipos de relações de emprego, mas como o mercado à época não era oportuno para discutir essa relação, não houve uma evolução a respeito do Direito do Trabalho. Diante disso, Godinho discutiu sobre a evolução do Direito do Trabalho no Brasil, utilizando o mesmo método do

tópico anterior. Dividindo-o em marcos, ou seja, utilizando os mesmos períodos para explicar como ocorreu a evolução do Direito do Trabalho no Brasil.

Na Evolução do Direito do Trabalho no Brasil houve das Manifestações Incipientes ou Esparsas, no qual se refere ao momento nos anos de 1888 a 1930. Foi um período que se marcou pela falta da pressão trabalhista frente aos chefes de governo para exigirem as proteções e melhores condições de trabalho. Contudo, foi um momento bastante importante, pois surgiram diversos diplomas ou normas justralhistas em que somados a outros diplomas regulamentavam sobre a chamada questão social. A maior relevância desse período foi em relação ao segmento agrícola cafeeiro avançado de São Paulo e do Distrito Federal que ficava no Rio de Janeiro, uma vez que nessa época eram detinham o título de mais importantes centros urbanos do país. (DELGADO, 2019)

No entendimento de Carlos Henrique Bezerra Leite, a evolução do Direito do Trabalho no Brasil se deu sobre a influência de fatores externos e internos. Diante da evolução das normas que aconteciam no mundo a fora.

Os fatores externos se davam pela evolução que ocorria na Europa, depois das Revoluções Industrial e Francesa, houve a discussão mais significativa acerca do Direito do Trabalho. Em 1919 com a criação da OIT pelo Tratado de Versalhes e o ingresso do Brasil, pode se discutir no âmbito brasileiro sobre as questões trabalhistas, com a criação de mais normas para a devida proteção e garantia das melhores condições de trabalho aos brasileiros. Já os fatores internos foi marcado pelo movimento da classe operária que vinha de países da europa, no qual já vivenciavam a evolução nos países europeus e trouxeram essa mentalidade para o Brasil. A crise industrial, após a Primeira Guerra Mundial, na qual houve grandes avanços tecnológicos. A política implementada por Getúlio Vargas em 1930, a criação da Justiça do Trabalho em 1939, e ainda, foi outorgado em 1943 o Decreto-Lei 5.452, a Consolidação das Leis Trabalhistas - CLT. (LEITE, 2022)

A CLT foi criada no intuito de reunir todas as leis esparsas que existiam na época, por isso não se trata de um código, e sim de uma consolidação de todas as leis trabalhistas em um único dispositivo. Nas palavras de Sérgio Pinto Martins (2023, p. 25):

A CLT compilou e ordenou os decretos-leis existentes até então. Uns acham que inovou, criou novos direitos e obrigações. Não é um código, por não inovar no Direito do Trabalho. Não trouxe sistematização às normas de Direito do Trabalho, pois juntou textos

legais, inclusive fazendo repetições (arts. 10 a 448 da CLT) e contradições. Foi editada no período autoritário e corporativista do governo de Getúlio Vargas. O estabelecimento de direitos trabalhistas foi uma forma de fazer média com a classe trabalhadora, outorgando benefícios aos dirigentes sindicais em troca do sindicato único, da intervenção e interferência no sindicato.

Sendo assim, o direito brasileiro no tocante ao Direito do Trabalho, surgiu de uma forma benéfica aos trabalhadores, pois Getúlio Vargas utilizou a CLT como forma de agradar a classe trabalhadora, e manter a dominação destes por parte do Estado. Dessa forma não foi necessário um movimento dos trabalhadores em prol de reivindicar uma lei específica para a classe. Ocorre que se tratava de uma manobra política que acabou beneficiando a classe trabalhadora. (MARTINS, 2023)

2.2 A relação de emprego e a diferença com a relação de trabalho

Na nossa legislação, mais especificamente na CLT, temos nos artigos 2º e 3º¹ de forma geral, a definição de empregador e empregado. Dessa forma, para que haja uma relação de emprego, devemos distinguir as partes que compõem essa relação, qual seja empregador e empregado.

Diante disso, temos a definição, de modo geral, do que é o empregador e o empregado. São estes que vão fazer parte da relação de emprego, no qual se tornará um vínculo se respeitados os requisitos trazidos no referido artigo 3º da CLT. Pois é nesse artigo que se estabelece os requisitos (ou elementos essenciais) do vínculo da relação de emprego: Subordinação, Onerosidade, Pessoalidade, Não Eventualidade ou Continuidade. (BRASIL, 1943) (LEITE, 2022)

A subordinação é quando o empregado é subordinado ao empregador, ou seja, receberá as ordens de um superior hierárquico que definirá como será feita a atividade laboral. Então o empregado fica à mercê das diretrizes estabelecidas pelo empregador ou pela empresa. A onerosidade nada mais é do que o pagamento recebido pelos empregados, se refere ao salário recebido pelo serviço atividade laboral exercida, sendo por meio de salário fixo, comissões ou outro meio definido pelo contrato. A pessoalidade diz respeito a elaboração do serviço pela própria pessoa, não podendo ela ser substituída por outras, somente a pessoa contratada é

¹Art. 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. (BRASIL, 1943)

que pode exercer tal atividade, sendo intransmissível essa obrigação a outro. (DELGADO, 2017)

Para Carlos Henrique Bezerra Leite, a pessoalidade é apenas prestigiada pela pessoa física que mediante contrato se torne empregada, não sendo passível de transferência a realização do serviço acordado. A não eventualidade é caracterizado pela forma em que se dá a execução do trabalho, pois é exigido a forma habitual, constante e regular, ou seja, deve ser elaborado de forma contínua, para que seja caracterizado o critério da não eventualidade. (LEITE, 2022)

No entanto, antes de discutirmos sobre o contrato de trabalho, devemos diferenciar a relação de emprego com a relação de trabalho, uma vez que, embora pareçam ser o mesmo tipo de relação, existem diferenças entre estes termos. Os conceitos do que são essas relações são totalmente diferentes e existem exemplos dos tipos de cada uma delas. Dessa forma, não se pode confundir relação de emprego com relação de trabalho.

Neste sentido, conforme leciona Sérgio Pinto Martins (2023, p. 73), a relação de trabalho diz respeito ao gênero, pois alcança toda modalidade de trabalho humano, enquanto a relação de emprego é a espécie, na qual se evidencia o trabalho subordinado. Portanto, é certo dizer que toda relação de emprego é uma relação de trabalho, mas nem toda relação de trabalho é uma relação de emprego. Sendo assim, a relação de emprego é uma das várias espécies de relação de trabalho.

As modalidades da relação de trabalho são: relação de emprego, relação de trabalho autônomo; relação de trabalho eventual; relação de trabalho avulso; relação de trabalho voluntário; relação de trabalho institucional; relação de trabalho de estágio; relação de trabalho cooperativado. Todas essas modalidades têm suas características próprias que fazem com que sejam uma diferente das outras, e a relação de emprego é uma modalidade da relação de trabalho. (MARTINS, 2023)

A doutrina diferencia a relação de trabalho da relação de emprego, pois a primeira se refere ao gênero, em que se evidencia a presença da prestação de serviço ou contratação de trabalho no trabalho humano. Já a segunda entra em uma das espécies de trabalho, que é a relação de emprego, em que são características dessa espécie, os requisitos elencados no art. 3º da CLT. Dessa forma, caracteriza-se como uma espécie própria, diferente das demais, e que possui um regime jurídico próprio. (DELGADO, 2019)

2.3 Conceito de Empregado e Empregador

Para o exercício de uma relação trabalhista existem os sujeitos do contrato de trabalho que são definidos como empregado e empregador. As definições de empregado e empregador estão dispostas no arts. 2º e 3º da CLT. Dessa forma, para um que haja um contrato de trabalho válido é necessário a figura dos referidos sujeitos no na relação de emprego. (SANDES, 2020)

O conceito de empregado está disposto no art. 3º em conjunto com a parte final do art. 2º da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). O empregado é definido como toda pessoa física ou natural que exerce ou presta serviços para um empregador, ou seja, é subordinado a este, e ainda, recebe salário como pagamento dos serviços prestados. (SANDES, 2020, BRASIL, 1943)

Sendo assim, o conceito de empregado é a junção dos arts. 3º e 2º da CLT, pois é no final do art. 2º que se traz o requisito da pessoalidade do empregado. Conforme leciona Sérgio Pinto Martins (2023, p.100), o empregado é definido por cinco requisitos, sendo eles: pessoa física, não eventualidade na prestação de serviços, dependência, pagamento de salário e prestação de serviço pessoal. Portanto, para ser considerado empregado, deve-se obedecer os referidos requisitos.

Vale ressaltar que o empregado deve ser pessoa física, pois a legislação trabalhista ampara a figura do trabalhador. Dessa forma não é possível que o empregado seja pessoa jurídica. Pois a prestação de serviços da pessoa jurídica é tutelada pelo Direito Civil. (MARTINS, 2023)

No contrato de trabalho há outro sujeito que é o empregador, na qual é aquele que comumente é chamado de patrão, chefe, proprietário, dono, etc. pois é aquele que toma as prestações de serviços. Na CLT, o empregador é definido pelo 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.

§ 1º - Equiparam-se ao empregador, para os efeitos exclusivos da relação de emprego, os profissionais liberais, as instituições de beneficência, as associações recreativas ou outras instituições sem fins lucrativos, que admitirem trabalhadores como empregados. (BRASIL, 1943)

Há uma divergência doutrinária em que se discute o art. 2º da CLT, pois o legislador adotou o termo “empresa” para definir empregador, e utiliza o § 1º para

definir os que são equiparados a empregadores. Alguns autores, como Orlando Gomes e Elson Gottschalk, criticam a adoção do termo empresa, pois entendem que a empresa não é sujeito de direito na relação de emprego, mas sim o objeto de direito, e ainda criticam o § 1º do art. 2º, pois os equiparados a empregador são de fato empregadores. Outros autores como Valentin Carrion e Amauri Mascaro Nascimento entendem que a empresa também pode ser sujeito de direito na relação de emprego. (LEITE, 2022, ROMAR, 2022)

Portanto, conforme a CLT e a doutrina nos trazem a definição de empregado e empregador, é válido certificar que o conceito de ambos os sujeitos do contrato de trabalho decorrem um sobre o outro. Isto é, quando um trabalhador prestar serviços nos limites da relação de emprego, ou seja, com a pessoalidade, onerosidade, subordinação, continuidade e alteridade, este será o empregado. E o empregador será o tomador dos serviços prestados pelo empregado, independente de sua natureza jurídica, podendo ser pessoa física, jurídica ou até ente despersonalizado. (RESENDE, 2020)

2.4 Os contratos de trabalho e suas características

Os contratos de trabalho são definidos como um acordo/ negócio jurídico tácito ou expresso, em que uma pessoa física se obriga, perante a outrem, a colocar seus serviços à disposição. Os serviços terão de ser prestados com pessoalidade, não eventualidade, onerosidade e subordinação ao contratante. Portanto, o contrato de trabalho se define nas regras da relação de emprego, sendo que para isso há um acordo entre o empregado e o empregador. (DELGADO, 2019)

Diante disso, o contrato de trabalho está disposto e caracterizado na CLT em seus arts. 442 e 443². Colocando o conceito e as formas de contrato em que se regulamentam as relações de emprego.

Neste sentido, o contrato de trabalho necessita de atendimento dos requisitos presentes nos arts. 2º e 3º da CLT, no qual se figura o conceito de empregado e empregador, bem como o comum acordo entre as partes do contrato de trabalho.

² Art. 442 - Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego.

Art. 443 - O contrato individual de trabalho poderá ser acordado tácita ou expressamente, verbalmente ou por escrito, por prazo determinado ou indeterminado, ou para prestação de trabalho intermitente. (BRASIL, 1943)

Podendo ser de várias formas como apresentadas nos referidos artigos supracitados.

Para que se comprove a figura do contrato de trabalho, é obrigatória as anotações na Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS), e ainda no Livro de Registros de Empregados, nos moldes dos arts. 29 e 40, da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). No entanto, pode-se utilizar de outros meios para a comprovação do vínculo empregatício e do contrato de trabalho, pois possuem presunção *juris tantum* conforme Súmula 12 do TST. (LEITE, 2022)

Os contratos de trabalhos possuem características específicas, que mais se adequa a requisitos, pois devem estar presentes em todos os contratos para que seja um contrato válido. Dessa forma, são características do contrato de trabalho: a) De Direito Privado - as partes possuem autonomia de vontade para decidir sobre as cláusulas do contrato de trabalho; b) Informal - o contrato pode ser celebrado de forma expressa ou tácita, verbal ou por escrito; c) Bilateral ou Sinalagmático - os direitos e deveres das partes devem ser balanceados, não sendo desfavorável para nenhum dos lados; d) Personalíssimo - se sujeita ao empregado, sendo que este não pode transferi-lo para ninguém; e) Comutativo - quer dizer que é balanceado, pois o pagamento é proporcional ao serviço que é executado; f) Consensual - as partes têm o livre consentimento para firmarem o contrato; g) De trato sucessivo - quer dizer que os direitos e obrigações das partes se renovam a cada período, e não termina em uma única prestação; h) Oneroso - deve haver um pagamento para o serviço prestado, que é o salário; i) De atividade - quer dizer que o contrato não é para se obter resultados, mas sim para prestação de serviços ao empregador. (RENZETTI, 2021)

Portanto, para o contrato de trabalho ser válido, devem estar presentes as características do contrato de trabalho citadas. Cumulativamente devem ser respeitados os requisitos que geram o vínculo empregatício, pois sem eles o contrato de trabalho também não terá a validade que pretende atingir.

2.5 Os *ESports* como nova modalidade de trabalho e sua evolução

Os *eSports*, também conhecido como "*E-sports*", "Esporte Eletrônico" ou "*Eletronic Sports*" podem ser definidos como competições disputadas por jogadores profissionais de jogos eletrônicos. De maneira geral, os *eSports* são competições

organizadas de jogos eletrônicos, dedicadas ao *proplayers*. Há muitas modalidades nos *eSports*, pois podem aderir a jogos de Luta, Esportes, Battle Royale, FPS etc. Nem todos os jogos eletrônicos são considerados *eSports*, pois para ser um *eSport*, o jogo deve proporcionar competitividade aos jogadores, ou seja, deve-se haver disputas para decidir qual jogador ou qual equipe é a melhor. (XP EDUCAÇÃO, 2022)

Os *proplayers* ou *cyber atletas* são os jogadores profissionais dos jogos eletrônicos. Eles são os responsáveis por competir nos campeonatos de *eSports*, jogando individualmente ou em equipe. Estes jogadores profissionais, jogam em alto nível e treinam muito para adquirir conhecimento e habilidades nos jogos em que disputam nas competições de *eSports*. (LACERDA, 2022)

Na grande maioria das vezes as competições de *eSports* são transmitidas para o público, seja presencialmente ou por transmissões ao vivo, as famosas lives stream. Essas competições são organizadas por pessoas/empresas que se destacam no meio competitivo de cada jogo, e geralmente oferecem grandes premiações aos campeões das competições. (FIA, 2017)

Sendo assim, essas competições almejam revelar o grande vencedor e destacar quem é o melhor jogador do game específico. Pois existem diversos jogos dos mais variados tipos e gênero que possuem competições próprias, criadas para que os profissionais, os Pro Players, se enfrentam para decidir quem são os melhores ou qual a equipe é melhor. (SILVA, 2021)

Nas competições existem as formas em que são disputadas, podendo ser *Solo*, *Duo*, *Squad*, ou seja, os jogadores podem jogar sozinho ou até em equipe, como por exemplo no jogo Fortnite. É possível o jogador profissional atuar em todas essas categorias, desde que quando necessário tenha seus companheiros de equipe, outro exemplo é nos jogos Counter Strike Global Offensive, League of Legends, Valorant etc. Nesse caso é preciso de uma equipe de jogadores para formar o grupo para competir. (SILVA, 2021)

Sendo assim, cada jogo tem o seu formato e jogabilidades diferentes, pois pertencem modalidades diferentes no mundo dos jogos eletrônicos, por isso muitos jogadores profissionais são melhores em um jogo específico, e se destacam em somente um jogo. Porém, há muitos jogadores que se destacam no competitivo de outros jogos, pois possuem grandes habilidades. Como por exemplo os profissionais “Tonyboy” e “Ninext”, uma vez que são *proplayers* que possuem grandes habilidades

em mais de um jogo, tornando-os como referências no cenário competitivo de games.

Os *eSports* vem ganhando cada vez mais popularidade no mundo todo, pois movimentam bastante dinheiro e levam entretenimento a diversos países no mundo afora. Os esportes eletrônicos ganharam mais popularidade no início dos anos 2000, uma vez que houve o “boom da internet”, mais ou menos nessa época, daí então foi possível a realização de competições por todo o mundo, de jogos como *Counter Strike*, *Warcraft III*, *Starcraft*, *Quake III Arena*. Pois esses jogos eram os mais jogados no cenário competitivo e havia muitos fãs que gostavam tanto de jogar quanto de assistir as disputas por jogadores profissionais. (TELLES, 2018, ABREU, 2018)

No início da década de 2010 o cenário mundial dos *eSports* deram um grande salto na sua evolução, pois vieram a criação de ligas e organizações que organizam as grandes competições em níveis internacionais, como por exemplo o *CS:GO Major Championships*, os *Majors* como são conhecidos, (que inclusive foi organizado em 2022 no Rio de Janeiro), que são as competições do jogo *Counter Strike – Global Offensive* e também a *League of Legends Championships Series* (LCS) criada pela própria desenvolvedora e criadora do jogo *League of Legends* a *Riot Games*. (RIGUEIRAS, 2021)

Diante deste cenário, desde os anos 2000 os *eSports* vem evoluindo cada vez mais, pois com o avanço da tecnologia e desenvolvimento dos mais variados tipos e gênero de jogos, o mercado dos *eSports* estão sempre avançando e se destacando cada vez mais. Eventos e competições grandiosas como as mencionadas foram bastante importantes na década de 2010 para que o cenário ganhasse a proporção que tem hoje tanto no quesito de grandeza e dinheiro quanto no quesito de visibilidade. Neste sentido, as lives foram muito importantes para o mercado, pois fez com que as competições e até mesmo as divulgações dos torneios, tomassem proporções inimagináveis.

Devido a constante evolução dos *eSports*, muitos jogadores profissionais fazem, do que parece um momento de lazer e diversão, o seu trabalho, e são muito bem recompensados pelo trabalho que exercem. Sejam através de transmissões ao vivo ou por competir em campeonatos de alto nível, os *proplayers*, como são chamados os profissionais de um determinado jogo, possuem contratos com equipes e times profissionais para representá-las em competições.

3. COMPARAÇÃO DA LEGISLAÇÃO DOS *ESPORTS* NO ÂMBITO MUNDIAL

Com o objetivo de restringir a pesquisa científica realizada no presente trabalho de conclusão de curso, focamos no estudo da evolução normativa e da regulamentação dos *eSports* na França, Coreia do Sul e nos Estados Unidos. O referido restringimento se dá por conta da regulamentação avançada dos *eSports* nestes países em relação aos demais países no mundo. Tornando-os referências mundiais para os demais países que buscam a implementação e a regulamentação dos esportes eletrônicos.

3.1 Regulamentação dos *eSports* na França

A França é um dos poucos países que possuem legislação específica para abordar sobre os *eSports*. Há dois dispositivos de lei que são os mais importantes no direito francês para a regulamentação dos *eSports*, bem como para a definição dos profissionais e os moldes das contratações destes profissionais. A lei nº 2016-1321 de 7 de outubro de 2016 que é a mais importante no âmbito dos *eSports* na França, criou vários artigos para a regulamentação, e ainda, modificou o Código do Trabalho para enquadrar os profissionais de *eSports*. Criado em 9 de maio de 2017, o Decreto nº 2017-871, buscou tratar referente à organização das competições de videogames. (FRANÇA, 2016)

Como mencionado anteriormente, a lei nº 2016-1321, foi a principal lei responsável pela regulamentação dos *eSports* na França. Esta lei foi a que criou vários artigos na busca de tornar o videogame como um meio de trabalho. Nesse sentido, no Título III intitulado como “Acesso Digital”, Capítulo II da “Facilitação de utilizações”, seção 4 “Competições de videogame”, da referida lei, é possível encontrarmos os artigos 101 e 102, no qual trata sobre a regulamentação das competições, conceituam os profissionais dos *eSports* e os moldes da contratação destes profissionais. (FRANÇA, 2016)

O artigo 102³ da referida lei, se incumbiu de conceituar quem é o profissional de *eSports*, vejamos:

³ Do original: Article 102. Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire. (FRANÇA, 2016)

Art. 102, I, - O jogador competitivo profissional de videogames assalariado é qualquer pessoa cuja actividade remunerada seja a participação em competições de videogames em relação de subordinação jurídica com uma associação ou empresa que beneficie da aprovação do Ministro responsável pelo digital, especificado em regulamento. (FRANÇA, 2016)

Sendo assim, a lei nº 2016-1321 estabeleceu em seu art. 102 que o profissional de *eSports* é aquela pessoa que representa uma determinada associação ou empresa, mediante autorização do ministro responsável, em campeonatos e competições de videogames. A representação é condicionada a subordinação aquela empresa ou associação, pois o profissional recebe pagamento para exercer a atividade de competir em determinadas competições em que for ordenado. (FRANÇA, 2016)

A lei nº 2016-1321 trouxe várias inovações ao Direito Francês, por dar reconhecimento à atividade profissional de *eSports*. No referido art. 102, II, a lei deixa bem claro que o código do trabalho é aplicável aos jogadores profissionais de *eSports*, assim reconhecendo os *eSports* como trabalho como qualquer outro. E ainda, o art. 102 é bem completo no sentido de que até estabelece como serão os contratos dos profissionais de *eSports*. (FRANÇA, 2016)

Deste modo, a lei traz a figura do contrato de trabalho a termo, no qual é o meio pelo qual a associação ou a empresa beneficiária da aprovação do Ministro responsável pela tecnologia digital assegura a assistência ao jogador profissional, isso mediante remuneração. Logo, a empresa ou associação deverão ajustar o contrato com o jogador profissional de *eSports* para que se siga o disposto no art. 102 da lei nº 2016-1321. Pois nesse artigo está elencado os termos e as condições do contrato de trabalho, como por exemplo duração do contrato, a forma, e demais exigências. (FRANÇA, 2016)

Dessa forma, verificamos que a lei nº 2016-1321 se encarregou de trazer diversas formas para proteger as relações de empregado e empregador. Pois traz uma série de exigências para que o contrato de trabalho entre os profissionais de *eSports* e seus empregadores seja válido e cumprido na forma da lei. Assim, a lei francesa assegurou que todos os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de *eSports* fossem respeitados.

A mesma lei nº 2016-1321 criou e alterou vários dispositivos de lei, como por exemplo o Código de Segurança Interna de 1º de Maio de 2012, que abarca sobre

vários tipos de leis, incluindo as redações sobre os *eSports*. Sendo assim foi criado no Código de Segurança Interna, no Livro III, Título II, Capítulo I bis, o capítulo intitulado como *Compétitions de jeux vidéo*. Neste capítulo, a lei buscou trazer a forma de como as competições de *videogame* serão organizadas. (FRANÇA, 2016)

Inicialmente, temos que entender o que é um jogo de videogame nos termos da lei francesa. No art. 220 *terdecies*⁴, II, do Código Geral Tributário da França, é possível encontrar a definição de jogo para o Direito Francês. Sendo assim é considerado um jogo para o Direito Francês:

II - É considerado um videogame qualquer software de lazer disponibilizado ao público em meio físico ou online que integre elementos de criação artística e tecnológica, oferecendo a um ou mais utilizadores uma série de interações baseadas num enquadramento. imagens, com ou sem som. (FRANÇA, 1952)

Com base nessa definição de jogo para o Direito Francês, o Código de Segurança Interna da França definiu o que é uma competição de videogame, ou seja, definiu o que é os *eSports*. De acordo com o art. L321-8 do referido Código, uma competição de videogame é aquela que pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores disputam entre si uma determinada pontuação ou vitória de determinado jogo, ou videogame. Dessa forma, as competições são regidas pelo Código de Segurança Interna da França. (FRANÇA, 2016)

As competições de *eSports* ou de videogames, como é chamado na França, dependem de autorização prévia do governo francês. Os organizadores dessas competições devem fornecer à autoridade administrativa da França como serão as competições, bem como sobre a arrecadação, estipulando valores de inscrições e valores da premiação aos vencedores. Essas informações sobre as competições devem ser fornecidas para que a autoridade administrativa avalie o cumprimento das condições previstas no art. L321-9 do Código de Segurança Interna. (FRANÇA, 2016)

A lei nº 2016-1321 buscou dar proteção para as crianças menores acerca de competições de videogames. Esta proteção está atrelada ao contrato com as crianças que desde tão novas já despertam interesses de grandes empresas e associações. Diante disso, a lei criou artigos para tratar da questão dos menores e chegou até a

⁴ Do original: Article 220 *terdecies*, II. – Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non. (FRANÇA, 1952)

alterar o Código do Trabalho Francês, para se adequar às condições de trabalho exercidas pelos menores de idade.

Para a participação do menor de idade em competições de videogames, é necessário a obtenção de autorização do representante legal deste menor. O Código do Trabalho Francês em seu art. L7124-1, 4^o, proíbe expressamente a participação ou a contratação dos menores de dezesseis anos em competições de videogames sem autorização prévia do representante legal e da autoridade administrativa competente. Toda essa burocracia para a contratação dos menores é imposta pela autoridade administrativa para que haja a proteção dos direitos da criança. (FRANÇA, 1973)

Deste modo, a contratação dos menores deve obedecer às regras definidas pelas leis para que se garanta a proteção do menor. Para obter a autorização da autoridade administrativa, a pessoa ou empresa que pretende contratar deve seguir as normas estabelecidas pelos art. R7124-1 a R7124-7 do Código do Trabalho Francês. São nesses artigos que se encontram todas as regras e documentações necessárias para a contratação. A autorização somente é concedida depois de um parecer favorável de uma comissão do departamento responsável pela economia, emprego, trabalho e solidariedade. (FRANÇA, 1973)

Em síntese, a lei nº 2016-1321 estabeleceu uma série de critérios dos mais variados tipos para a implementação da profissão de *eSports*. Sendo que buscou definir quem são os profissionais dos *eSports* e como se deve ser a organização das competições, bem como definiu como se dará os contratos destes profissionais para que sejam respeitados todos os direitos trabalhistas e inclusive proteger o menor nesses tipos de relações.

O Decreto nº 2017-871 de maio de 2017 é um complemento da lei nº 2016-1321. Pois se refere a organização das competições de videogames, criando uma série de regras para a competição se tornar válida, bem como punições para os organizadores de competições que não respeitarem as regras pré estabelecidas pela autoridade administrativa da França. Deste modo, o decreto buscou estabelecer as condições e penas a ser aplicáveis relativas às organizações de competições de videogames. (FRANÇA, 2017)

⁵Artigo L7124-1- O menor de dezesseis anos não pode, sem prévia autorização individual da autoridade administrativa, ser, a qualquer título, contratado ou produzido:

4° Em empresa ou associação que tenha por objeto a participação em competições de videogames na aceção do artigo. (FRANÇA, 1973)

A legislação francesa, através do decreto nº 2017-871, definiu quem são os competentes para organizar as competições de videogames. Além disso, elencou em seu art. R321-41 como será a declaração enviada ao Ministério do Interior para que se obtenha a autorização para a realização das competições. Todos os critérios e regras para a organização de competições de videogames está regulado pelo decreto nº 2017-871. (FRANÇA, 2017)

Como mencionado anteriormente, o decreto em 2017-871 surgiu para a complementação da lei nº 2016-1321. Sendo que, em conjunto, essas duas normas da legislação francesa são as responsáveis por regular a atividade dos *eSports* na França. Sendo que cria critérios e regras a serem seguidos por ambas as partes da relação, os profissionais de *eSports* e as organizações contratantes. Tudo isso para que o cumprimento das normas o respeito aos direitos e deveres dos profissionais de *eSports*, e ainda, garantir a proteção dos direitos trabalhistas dos profissionais de *eSports*, bem como a proteção das crianças menores neste tipo de mercado de trabalho.

3.2 Regulamentação dos *eSports* na Coreia do Sul

A Coreia do Sul é um dos países mais importantes quando se trata de *eSports*. É o país que é o berço dos *eSports* e que é referência em termos de legislação dos *eSports* em todo o mundo. Para isso, nos anos 2000 o governo sul coreano quando aprovou o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, criou a *Korean eSport Association (KeSPA)*, na qual é uma associação responsável pelo organizações e gerenciamento dos *eSports* na Coreia do Sul. (BARROCAS, 2023)

Quando se trata de *eSports*, a Coreia do Sul se destaca dos demais países, apresentando um grande avanço tecnológico, ficando à frente de vários países em termos de tecnologia. Já no início dos anos 2000, como vimos anteriormente, o país já pensou à frente dos demais e criou uma associação, a KeSPA para cuidar dos assuntos relacionados aos *eSports*. A criação da referida associação foi um grande marco para a adoção do *eSport* como uma profissão a ser seguida.

A KeSPA é a associação responsável por gerenciar os *eSports* na Coreia do Sul, pois é quem organiza a maioria das competições de *eSports*. Nesse sentido, a associação instaurou na cultura coreana que o *eSports* é sim uma profissão. Para isso, a associação busca a introdução de um salário mínimo para o profissional de

eSports, bem como a obrigação de um contrato de ao menos 1 ano para os novos jogadores profissionais que integrem uma equipe profissional.

O governo da Coreia do Sul, através do Ministério da Cultura, do Esporte e do Turismo, na lei de nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, buscou inovar mais uma vez e trouxe a Lei de Promoção de E-sports (esportes eletrônicos). A referida lei busca trazer a finalidade, definições, a responsabilidade dos governos em face dos *eSports*, entre outras coisas. No entanto, a lei veio sofrendo diversas alterações ao longo dos anos, para que se adeque ainda mais aos novos tipos de atividades que os *eSports* proporcionam. (COREIA DO SUL, 2012)

Atualmente, a antiga lei nº 11315 de 2012, se tornou a lei nº 18778 de 18 de janeiro de 2022, sendo esta a mais recente publicada. O objetivo da lei nº 18778 de 2022 está disposto em seu art. 1^{o6}, na qual define o objetivo da lei frente aos *eSports*. Em seu art. 2^{o7} a lei traz definições que são importantes para que se entenda o que são os *eSports* na Coreia do Sul e como são definidos para os parâmetros da lei. (COREIA DO SUL, 2022)

No art. 6^o da Lei de Promoção dos *E-Sports* da Coreia do Sul, o Ministério da Cultura, do Esporte e do Turismo implementou a origem de um plano diretor. O plano diretor funciona como um plano de promoção ao *eSport*, buscando direcionar e criar melhorias para os *eSports*. A título de exemplo, o item 6 do referido artigo dispõe que o plano diretor fomentar e apoiar os profissionais dos *eSports*, agindo na assistência desses profissionais para que os *eSports* abram oportunidades para todos, assim expandindo sua base. Além disso, o plano diretor deve incluir a

⁶ Artigo 1.º (Finalidade) - O objetivo desta Lei é estabelecer infraestrutura para a cultura e a indústria de e-sports, aumentar a competitividade nos e-sports e contribuir para aumentar as oportunidades das pessoas de desfrutar de momentos de lazer com e-sports e o desenvolvimento robusto da economia nacional, prevendo questões necessárias para promover e-sports.(COREIA DO SUL, 2022)

⁷ Artigo 2.º (Definições) - Os termos utilizados nesta Lei são definidos da seguinte forma:

1.O termo "e-sports" significa jogos em que os jogadores competem entre si por uma pontuação ou por uma vitória com produtos de jogos definidos no parágrafo 1 do Artigo 2 da Lei de Promoção da Indústria de Jogos e atividades acessórias a tais competições;

2.O termo "e-sports profissionais" significa atividades de e-sports de jogadores de e-sports;

3.O termo "e-sports para todos" significa atividades voluntárias e diárias de e-sports para desfrutar de momentos de lazer e promover a amizade; 4.O termo "indústria de e-sports" significa a indústria de criação de valor acrescentado com bens e serviços relacionados com e-sports;

5.O termo "instalações de e-sports" significa instalações onde atividades incidentais, como jogos, exibição e transmissão relacionadas a e-sports, podem ser realizadas;

6.O termo "jogador de e-sports" significa uma pessoa registrada em uma organização de e-sports, conforme estipulado pela organização;

7.O termo "organização de e-sports" significa uma corporação ou organização estabelecida com a finalidade de se envolver em atividades ou negócios relacionados a e-sports. (COREIA DO SUL, 2022)

promoção de torneios e eventos, bem como o fornecimento de local e infraestrutura para a realização dos *eSports*.(COREIA DO SUL, 2022)

Dessa forma, a lei nº 18778 de 2022 da Coreia do Sul promove a promoção dos *eSports*, a criação de melhorias, captação de recursos financeiros, e até mesmo a maximização de direitos e interesses para os profissionais de *eSports*. O Ministério da Cultura, do Esporte e do Turismo se preocupa bastante com a atividade dos esportes eletrônicos e vem sempre atualizando a lei para que não deixe de promover ainda mais os jogos eletrônicos como uma profissão no país.

De acordo com o art. 12 da lei 18778 de 2022 da Coreia do Sul, o Ministério da Cultura, do Esporte e Turismo designará uma instituição que será responsável pela promoção da diversificação dos esportes eletrônicos. A KeSPA é a instituição responsável por estas atribuições do Ministério da Cultura, do Esporte e Turismo da Coreia do Sul. Sendo que todo tipo de atividade relacionada a organização e gestão dos *eSports* na Coreia do Sul é feita através dessa instituição. (COREIA DO SUL, 2022)

O governo da Coreia do Sul, embora apoie e muito a profissionalização dos *eSports*, também busca a proteção da juventude. Isso se deu por conta de uma política implementada pelo governo sul coreano em 2011. A chamada de *shutdown law*, na tradução, Lei do Desligamento, restringiu o fornecimento de jogos em certo horário para os menores de 16 anos. Essa restrição dizia que no período compreendido de 00h da noite às 06h da manhã, nenhuma empresa poderia fornecer jogos na internet para os menores de 16 anos. (COREIA DO SUL, 2011, KNIGHT 2021)

A *shutdown law* aprovada pelo governo da Coreia do Sul tem o serve para proteger os menores da exposição ao excesso de jogos. A criação e aprovação da Lei do desligamento foi uma medida que o governo buscou para proteger os jovens menores de 16 anos. A ideia da Lei do desligamento era diminuir a exposição dos jovens aos jogos e acabar com o vício em jogos, pois o país tem muitos problemas quanto a isso. (THE KOREA HERALD, 2021)

No entanto, com muita pressão da população, organizações de *eSports*, e da indústria dos jogos, a Lei do Desligamento foi revogada no ano de 2021 pelo Ministro da Cultura, do Esporte e Turismo em conjunto com o Ministro da Igualdade de Gênero e Família da Coreia do Sul. O governo sul coreano anunciou que a decisão de acabar com a lei do desligamento se deu em respeito aos direitos dos

menores. Vale ressaltar que muitos jovens que não respeitaram as regras durante o vigor da lei, sofreram grandes multas e até mesmo prisão. (KNIGHT, 2021, BITENCOURT, 2021)

Desde os anos 2000 que os *eSports* são de grande importância para o governo sul coreano. Isso se dá diante de todas as atitudes e providências tomadas pelo governo sul coreano através do Ministério da Cultura, do Esporte e Turismo. A Coreia do Sul é referência entre os países que estão buscando a regulamentação dos *eSports*, pois desde o início da era da internet deu a atenção necessária para o crescimento do esporte no país, e além disso, vem atualizando ativamente sua legislação para e fomentando ainda mais o crescimento dos esporte eletrônicos no país.

3.3 Regulamentação dos *eSports* nos Estados Unidos

Todos sabemos que os Estados Unidos é uma potência mundial quando se trata de tecnologia. Em relação aos *eSports*, não poderia ser diferente. Os Estados Unidos é uma referência mundial, uma vez que possui equipes/ times de *eSports* famosas no mundo inteiro. Além disso, os Estados Unidos reconhecem os *eSports* como uma profissão.

Os Estados Unidos foi um dos primeiros países a realizar competições de jogos eletrônicos. No ano de 1972, na Universidade de Stanford foi realizada uma competição do jogo *Space War*. Em 1980, a empresa Atari realizou diversas competições nos Estados Unidos intitulada como *Space Invaders Championship*. Contudo, naquela época os esportes eletrônicos não eram tão famosos como atualmente. Somente em meados dos anos 2000 depois da grande expansão tecnológica da internet foi que os jogos eletrônicos começaram a ganhar mais fama. Após os anos 2000 com a evolução da internet, foi possível realizar mais campeonatos de maneira online, no qual várias pessoas poderiam participar de qualquer lugar do mundo. (SEBRAE, 2023)

Com o passar dos anos, os *eSports* foram crescendo cada vez mais nos Estados Unidos. As empresas e escolas/universidades viram que o *eSport* é um segmento que tem se tornado cada vez maior e que é um meio profissional. Sendo assim muitas universidades começaram a disponibilizar bolsas de estudo para jovens que se destacam e que querem se tornar um profissional. (GARCIA, 2021)

Cumpra esclarecer que os Estados Unidos adotam o federalismo duplo como sistema de governo. Dessa forma há divergências entre legislações de cada estado americano, pois cada um deles são dotados de autonomia para tomarem decisões diferente de cada estado. Em relação aos *eSports*, cada estado dos EUA (Estados Unidos) possui uma definição e decisão sobre os esportes eletrônicos. (IZUEKWE, 2021)

Como o esporte eletrônico começou a se tornar um esporte oficial, as escolas denominadas *high schools* nos Estados Unidos começaram a acrescentar essa nova modalidade no currículo escolar. Essa incrementação de atividades relacionadas aos esportes eletrônicos é um investimento das escolas dos EUA para formar novos atletas profissionais. Não só escolas, mas também várias universidades dos EUA já incrementaram essa atividade em suas matrizes para poder conceder bolsas de estudo a novos jogadores. (UOL, 2019)

De acordo com dados da NACE (*National Association of Collegiate Esports*⁸), em 2016 apenas sete faculdades e universidades ofereciam algum tipo de programa relacionado aos *eSports*. A partir do ano de 2016 com a constante evolução do cenário de *eSports* nos Estados Unidos, muitas universidades começaram a aderir algum tipo de programa relacionado aos *eSports*. Com essa evolução toda e várias universidades inovando em atividades relacionadas aos *eSports*, era necessário alguma instituição para desenvolver essa atividade. (NACE, 2023)

Assim, em 28 de julho de 2016 surgiu a NACE, Associação Nacional de *eSports* Colegiais, na qual é uma associação sem fins lucrativos organizada pelas instituições de ensino membros da associação. No início eram sete instituições que forneciam algum tipo de programa relacionado aos esportes eletrônicos. A partir daí várias instituições aderiram e agora compõem e fazem parte da associação, com uma contagem atual de mais de 170 instituições. A associação afirma que em 2019, mais de 94% de todos os programas relacionados aos *eSports* nos Estados Unidos, eram oferecidos pelos membros da associação. (NACE, 2023)

Grande parte das universidades que possuem programas de incentivo aos esportes eletrônicos nos EUA possuem restrições. A maioria das restrições das instituições que promovem esses tipos de atividades não aceitam todos os jogos. Sendo assim, muitos jogos não são aceitos para os *eSports* nas instituições por

⁸ Associação Nacional de *eSports* Colegiais (tradução nossa)

possuírem conteúdo violento, e as instituições afirmam que isso prejudica, pois não são conteúdos educativos e escolares. (UOL, 2019)

Como não são todos os estados nos EUA que reconhecem os jogadores profissionais como atletas. A *Riot Games*, desenvolvedora de jogos como *League of Legends* e *Valorant*, em 2013, incentivou os Estados Unidos a reconhecerem os jogadores de *eSports* como atletas. Depois de longas tratativas entre a *Riot Games* e o governo dos EUA, os jogadores de *League of Legends* são considerados como atletas profissionais. (MAKUCH, 2013)

Com esse reconhecimento do governo dos Estados Unidos, os jogadores profissionais de *League of Legends*, agora atletas profissionais, poderão conseguir vistos de trabalho de maneira mais fácil para poderem competir nos EUA. Dessa forma, vários jogadores do mundo inteiro poderiam participar das competições realizadas nos Estados Unidos com o visto de trabalho para atletas de esportes eletrônicos. De acordo com Nick Allen, gerente de *eSports* da *Riot Games*, o reconhecimento pelo governo dos EUA foi um processo bastante demorado, pois tiveram que comprovar a legitimidade que os *eSports* tinham para ser considerado como um esporte. (MAKUCH)

Dessa maneira, os *eSports* são reconhecidos pelos Estados Unidos, porém não há uma legislação única que trata do esporte. Logo, vários estados, de maneira autônoma, legislam sobre o tema e definem regras para a sua regulamentação. Exemplos de regulamentações existentes são a de propriedade intelectual em *eSports*, os tipos e modos de contratos e financiamento dos *eSports*. (KEEBLER, 2022)

4. ESPORTS NO BRASIL: A FALTA DE LEGISLAÇÃO E OS DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFISSIONAIS

4.1 Projetos de Leis que buscam a regulamentação dos eSports no Brasil

No Brasil, atualmente, não existe uma legislação específica sobre os *eSports* que definam regras a serem seguidas. Há discussões no Poder Legislativo para a implementação de algumas normas. Dessa forma, a falta de legislação acaba prejudicando o crescimento dos *eSports* no Brasil, bem como provoca desafios jurídicos nas contratações dos profissionais. (LUIZ, 2021; FREITAS, 2023)

As discussões acerca da implementação de uma legislação específica para os esportes eletrônicos estão no Senado Federal e na Câmara dos Deputados. Existem, ao menos, três projetos de lei que buscam a regulamentação dos esportes eletrônicos, sendo eles o PL nº 383/2017 proposto pelo senador Roberto Rocha, PL nº 70/2022 do deputado Fausto Pinato e o PL nº 205/2023 do deputado Júlio Cesar. Estes projetos visam estabelecer conceituações e critérios acerca dos esportes eletrônicos no Brasil. (BRASIL, 2017; BRASIL, 2023)

O projeto de lei nº 383 de 2017 do senado, proposto pelo Senador Roberto Rocha, tem o intuito de regulamentar os *eSports* como uma modalidade esportiva como qualquer outra. O reconhecimento do esporte eletrônico no Brasil faria com que uma legislação bem mais abrangente pudesse surgir para consolidar os direitos e deveres dos atletas de esportes eletrônicos. No referido projeto de lei, tem a criação de uma data de comemoração ao “Dia do Esporte Eletrônico”. No entendimento do senador, se justifica a criação de uma legislação sobre esporte eletrônico, pois:

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço, intensificado as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.” (BRASIL, 2017).

Neste sentido, o projeto de lei nº 383 de 2017 surgiu com o intuito de dar maior importância aos esportes eletrônicos, assim como outros esportes. Além disso, reconhece o profissional de *eSports* como atleta. O senador Roberto Rocha, ao propor o referido projeto de lei buscou deixar claro que o esporte eletrônico deve

ser acessível para todos, de modo que incentive o desenvolvimento intelectual e cultural. (BRASIL, 2017)

Houve uma proposta de emenda no PL nº 383 de 2017 sugerida pelo senador Eduardo Girão, no qual buscou definir o que não seria considerado *eSport*. Para o senador, jogos com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas não serão considerados esportes eletrônicos. (BOCCHI, 2019)

Devido a não reeleição do senador no ano de 2022, o projeto de lei nº 383 de 2017 foi arquivado com base nos termos do art. 332⁹ do Regimento Interno do Senado Federal.

Em 2022, surgiu um novo projeto de lei em que se busca o mesmo reconhecimento dos profissionais de esportes eletrônicos, o PL nº 70 de 2022. Proposto pelo deputado Fausto Pinato, o projeto de lei possui o mesmo texto do projeto que foi arquivado. Atualmente, o projeto encontra-se pronto para uma análise da Comissão do Esporte (CESPO) na Câmara dos Deputados. (BRASIL, 2022)

Na justificativa para a proposta do projeto de lei nº 70 de 2022, o deputado Fausto Pinato afirma que é um dever do Estado fomentar políticas públicas para incentivar a prática esportiva pela população. Em sua visão, o esporte eletrônico encontra-se profissionalizado, cabendo ao poder público apenas normatizar a atividade, para que dê a devida proteção e incentivo a prática dos *eSports*. (BRASIL, 2022)

De acordo com dados apresentados pelo deputado Fausto Pinato, o Brasil possui mais de 21 milhões de pessoas que acompanham o esporte eletrônico. Dessa forma, na América Latina, o Brasil é o país que mais acompanha os *eSports*, bem como ocupa o 3º lugar dos países que mais acompanham os esportes eletrônicos no mundo. (BRASIL, 2022)

Portanto, para o deputado a regulamentação dos *eSports* no Brasil é de grande importância, pois o país é referência de público que acompanha os esportes eletrônicos no mundo. Logo, com a implementação de normas, os *eSports*

⁹ Art. 332. Ao final da legislatura serão arquivadas todas as proposições em tramitação no Senado, exceto: I – as originárias da Câmara ou por ela revisadas; II – as de autoria de Senadores que permaneçam no exercício de mandato ou que tenham sido reeleitos; III – as apresentadas por Senadores no último ano de mandato; IV – as com parecer favorável das comissões; V – as que tratem de matéria de competência exclusiva do Congresso Nacional (Const., art. 49); VI – as que tratem de matéria de competência privativa do Senado Federal (Const., art. 52); VII – pedido de sustação de processo contra Senador em andamento no Supremo Tribunal Federal (Const., art. 53, §§ 3o e 4o, EC no 35/2001). (BRASIL, 1970)

passariam a ganhar mais importância e os profissionais seriam reconhecidos como verdadeiros atletas.

No entanto, em 2023, o deputado Júlio Cesar Ribeiro, propôs um novo projeto de lei, o PL nº 205 de 2023. No qual buscou caracterizar e restringir ainda mais o conceito de esporte eletrônico. Na concepção do deputado, o setor que os esportes eletrônicos ocupam, acabam sofrendo limitações por não haver uma legislação específica. (BRASIL, 2023)

O projeto de lei nº 205 de 2023 buscou conceituar e definir melhor os *eSports*. Em seu art. 3º¹⁰ encontramos a definição do que chega a ser o *eSport*. O referido projeto é bem mais amplo e elaborado, buscando uma regulamentação bem mais específica dos esportes eletrônicos. (BRASIL, 2023)

No art. 5º¹¹ do referido projeto está elencada algumas limitações para os esportes eletrônicos. Esse artigo delimita os tipos de jogos que serão considerados para fins de competições de *eSports* no Brasil. A limitação que se refere o art. 5º se diferencia da limitação na proposta de emenda do PL nº 383 de 2017, pois retirou a limitação da violência e levou em consideração que a maioria dos jogos de competições atualmente, há certo tipo de violência, como por exemplo os jogos *Call of Duty* e *Counter Strike*, que são jogos de tiro em primeira pessoa.

Nas justificativas para a proposta do projeto de lei, o deputado Júlio Cesar Ribeiro afirma que o mercado dos *eSports* sofrem inseguranças por se tratar de um setor sem regulamentação. A regulamentação se mostra necessária, não só para a criação de leis para o setor, mas também para o desenvolvimento, investimento e proteção dos profissionais. (BRASIL, 2023)

O projeto de lei nº 70 de 2022 proposto pelo deputado Fausto Pinato ainda está tramitando na Câmara dos Deputados. Dessa forma, o projeto de lei de nº 205 de 2023 do deputado Júlio Cesar Ribeiro foi apensado. Isso quer dizer que os dois projetos de lei em tramitação na câmara dos deputados, serão discutidos e apreciados juntos. Os dois projetos de lei buscam a implementação de uma

¹⁰ Art. 3º Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza. (BRASIL, 2023)

¹¹ Art. 5º Não serão considerados "esports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas. (BRASIL, 2023)

regulamentação dos esportes eletrônicos. A apensação¹² é para os projetos de lei tem a mesma finalidade, nesse caso, os dois projetos de lei buscam a regulamentação dos *eSports*. (BRASIL, 2023)

4.2 Desafios sociais em relação ao reconhecimento dos *eSports*

Atualmente, no Brasil, não existe uma lei ou legislação específica sobre *eSports*. Logo, sem uma regulamentação os jogadores profissionais não são considerados como atletas. Sem qualquer regulamentação que implemente o esporte eletrônico como um esporte, não é considerado, por muitos, como uma profissão a ser exercida. (SILVA, 2021)

A lei nº 9.615 de 1998, conhecida como a Lei Pelé, é uma lei de esporte de um modo geral. A lei é responsável pela garantia da prática esportiva pelos atletas, além de proporcionar qualidade e normas para os esportes. A lei Pelé não abrange somente o futebol, também é aplicada a outras modalidades esportivas, mas não aos *eSports*. (DEL FABRO, 2020)

A lei Pelé não é aplicada aos *eSports*, pois, no Brasil, este ainda não é reconhecido oficialmente como um esporte. Apesar de haver muitos questionamentos contra e a constante evolução da modalidade no país, ainda não se considera o esporte eletrônico como um esporte. Mesmo sem haver uma regulamentação que defina o *eSport* como um esporte, há definições do que é esporte que podem ser utilizadas para implementar os *eSports* como a competitividade, a aptidão física e mental, a organização em equipe e também o alto rendimento. (DEL FABRO, 2020)

Desde 2015, há um projeto de lei em tramitação na câmara dos deputados em que se discute a implementação de mais um inciso no art. 3º, o inciso V¹³, na Lei Pelé. O projeto de lei 3.450/2015 visa identificar o esporte eletrônico como um esporte igual a qualquer outro. Dessa forma, o *eSport* ficará reconhecido como um esporte, aplicando-se as regras de um esporte convencional. (BRASIL, 2015)

¹²A apensação é um instrumento que permite a tramitação conjunta de proposições que tratam de assuntos iguais ou semelhantes. Quando uma proposta apresentada é semelhante a outra que já está tramitando, a Mesa da Câmara determina que a mais recente seja apensada à mais antiga. (AGÊNCIA CÂMARA NOTÍCIAS, 2004)

¹³V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero. (BRASIL, 2015)

A Ministra do Esporte em 2023 no Brasil, Ana Moser, em entrevista ao UOL, declarou que os esportes eletrônicos não são um esporte, e afirmou que a modalidade se trata de um entretenimento. De acordo com a Ministra, nos *eSports*, os jogadores são comparados a cantores, pois os cantores também treinam para a apresentação de um *show*. Afirmou também que, por se tratar de uma criação tecnológica, os jogos eletrônicos não são imprevisíveis, e isso é diferente do esporte tradicional. (UOL, 2023)

Alguns jogadores, influenciadores, *streamers*¹⁴ e criadores de conteúdo referentes aos esportes eletrônicos não concordaram com a declaração da ministra. O jogador profissional de *Counter Strike*, Gabriel “*FalleN*”, comentou em sua *stream* que a fala da ministra não foi coerente, e que não se pode chegar com declarações como essas sem ao menos pesquisar e se informar sobre a modalidade, sendo necessário considerar o que as outras pessoas pensam. A CEO da organização de *eSport*, *Black Dragons*, Nicolle “*Cherrygums*”, também comentou sobre a declaração da ministra, afirmando que as pessoas não podem sair dando declarações de coisas que não possuem conhecimento. (FIGUEIREDO, 2023)

Diante de declarações como a da Ministra do Esporte e sem a devida regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, o *eSport* não se desenvolve e não é reconhecido como um esporte. A falta de reconhecimento como esporte faz com que os profissionais não sejam reconhecidos como atletas. Devido a isso, não estão aptos a receberem benefícios e participarem de programas do governo que beneficiam os atletas de esportes. Logo, acaba se tornando um desafio social a ser consertado por uma regulamentação específica.

4.3 A aplicação da norma geral aos profissionais de *eSports*

Devido a falta de uma regulamentação específica, os *eSports* utilizam outras normas para a aplicação do direito nas relações profissionais. Entre essas normas estão a CLT, a Lei Pelé, e também jurisprudências dos tribunais. São essas as normas que buscam a aplicação do direito nos casos concretos, enquanto não há uma legislação específica.

¹⁴O streamer é um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet. O termo vem de outra palavra em inglês, o “*streaming*”. (MAGALHÃES, 2022)

A Consolidação das Leis Trabalhistas é a norma mais utilizada pelo sistema judiciário brasileiro na aplicação do direito nas relações contratuais dos jogadores profissionais de *eSports*. Isto porque a CLT é uma legislação ampla que abrange todas as formas da relação de emprego. Dessa forma, as contratações dos jogadores profissionais pelas equipes obedecem aos requisitos da personalidade, onerosidade, subordinação e da não eventualidade. (LUIZ, 2021)

A Lei Pelé fica em segundo plano, vindo de forma subsidiária quando se trata das relações trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Porque, como mencionado, os esportes eletrônicos ainda não são considerados como um esporte, o que acaba impossibilitando a aplicação da lei pelo em alguns casos. (LUIZ, 2021)

Quando um jogador profissional de esporte eletrônico é contratado por uma equipe, na maioria das vezes, é submetido a se alojar em uma *gaming house*¹⁵, treinar durante várias horas do dia, cumprir as regras da equipe, e ainda, representar a equipe em campeonatos de *eSports*. Essas atividades exercidas pelos jogadores podem caracterizar o vínculo empregatício com as equipes de *eSports*. (SILVA, 2021)

O real problema está quando as equipes e organizações profissionais de esportes eletrônicos contratam os jogadores por meio da prestação de serviços. Essa modalidade de contratação consiste em contratar o jogador profissional como empresa. Isso acaba por retirar os direitos trabalhistas desses jogadores, que mesmo cumprindo os requisitos do vínculo empregatício, não fazem jus, pois a equipe os contratou como pessoa jurídica. (LUIZ, 2021)

Nas contratações por meio da pessoa jurídica, os jogadores assinam os contratos para receberem como uma empresa que presta serviços de jogador profissional de um determinado jogo a equipe ou organização. O jogador deve participar dos treinos realizados, respeitar as regras e se submeter ao regime da equipe, participar de eventos e competições representando a equipe ou organização. Realizando essas atividades em nome da equipe, o jogador recebe sua remuneração por meio de sua pessoa jurídica. (LUIZ, 2021)

Neste sentido, é nítido que há uma relação trabalhista entre o jogador e a equipe que lhe contrata, mas como não há uma regulamentação específica que

¹⁵Gaming houses são instalações que acomodam jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Os pro players utilizam essas casas (ou apartamentos) para treinar e morar. (PUIATI, 2020)

estabelece e dê amparo legal aos jogadores de *eSports*, estes são submetidos a aceitar esse tipo de contratação. Nesse caso, sem ter seus direitos trabalhistas respeitados, e sem receber as verbas trabalhistas devidas. Sendo assim, há práticas abusivas por parte das equipes e organizações que contratam os jogadores de *eSports*.

A jurisprudência nos tribunais do trabalho vêm aplicando a CLT e a Lei Pelé nas decisões referentes aos contratos de trabalho dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Essas decisões são marcos importantes, pois vem estabelecendo precedentes a serem seguidos em outros julgamentos. Os julgamentos que reconhecem o vínculo empregatício entre os jogadores de *eSports* e as equipes são importantes para que se estabeleça os critérios da relação de emprego nestes casos. (OLIVEIRA, 2019)

Na reclamação trabalhista nº 1001789-45.2022.5.02.0008 que tramitou na 8ª Vara do Trabalho de São Paulo, o reclamante postulou pelo reconhecimento do vínculo empregatício, anotação da CTPS como atleta profissional de *eSports*, ao pagamento de 13º salário, férias acrescidas de 1/3, FGTS, entre outros. O reclamante conseguiu procedência parcial em seus pedidos. (SÃO PAULO, 2022)

A magistrada julgou parcialmente procedentes os pedidos do reclamante para que declarasse o vínculo empregatício entre o jogador de *eSport* e a equipe contratante. Na sentença, a juíza de 1ª grau reconheceu o vínculo empregatício entre as partes, declarando o reclamante como atleta profissional de esporte eletrônico, bem como se anotasse a CTPS do jogador e pagamento de verbas trabalhistas devidas. (SÃO PAULO, 2022)

Outro exemplo de julgado é na ação trabalhista nº 1000095-11.2023.5.02.0718, da 18ª Vara do Trabalho de São Paulo - Zona Sul. Nesta reclamação trabalhista, o reclamante postulou em juízo para o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe de *eSports*, anotação da CTPS e ao pagamento das verbas trabalhistas devidas. O reclamante obteve procedência parcial em seus pedidos na sentença. (SÃO PAULO, 2023)

Na sentença, a juíza de 1º grau julgou parcialmente procedentes os pedidos do jogador profissional de *eSport*. Na decisão, a juíza reconheceu o vínculo empregatício entre a equipe e o jogador. Além disso, obrigou a equipe a proceder a anotação da CTPS do jogador, bem como ao pagamento saldo de salário, 13º proporcional ao tempo de contrato, férias proporcionais acrescidas de 1/3, depósito

do FGTS do tempo de serviço prestado, e multa sobre as verbas rescisórias. (SÃO PAULO, 2023)

Em outro julgado, agora envolvendo uma grande organização de esportes eletrônicos, a *PaiN Gaming*, a ação trabalhista nº 1000506-83.2020.5.02.0031, processada na 31ª Vara do Trabalho de São Paulo, o reclamante também reconheceu seu vínculo com a organização de eSport. Na ação, o jogador requereu o reconhecimento do vínculo, anotação da CTPS e o pagamento de verbas trabalhistas devidas. (SÃO PAULO, 2020)

Em sede de decisão, a magistrada julgou procedente o pedido do jogador de esportes eletrônicos para declarar o vínculo empregatício entre ele e a organização *PaiN Gaming*. Quanto aos outros pedidos feitos, a juíza concedeu parcialmente os pedidos requeridos. Sendo eles a anotação da CTPS do reclamante, ao pagamento do 13º salário proporcional; saldo de salário; aviso prévio indenizado; férias proporcionais acrescidas de 1/3; 13º salário proporcional; FGTS + 40%, multa do art. 477 da CLT, e ainda o recolhimento das contribuições previdenciárias. (SÃO PAULO, 2020)

Neste sentido, os tribunais vêm reconhecendo o vínculo empregatício dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Mesmo sem haver regulamentação específica para o setor. Em muitas dessas decisões, os magistrados vêm aplicando a CLT e a Lei Pelé para definir as relações empregatícias entre os jogadores de *eSports* e as equipes contratantes.

Neste caso, se faz necessário a criação de uma legislação específica que abarque o setor dos *eSports*. Pois, devido ao alto índice de ilegalidades cometidas pelas equipes e organizações frente aos direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos é uma medida que se impõe. As jurisprudências têm sido favoráveis no sentido de proteger as relações trabalhistas, mas ainda se faz necessário uma regulamentação do cenário para o desenvolvimento do mercado no Brasil.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *eSports* se tornaram uma grande indústria no mercado digital nos últimos tempos, sendo consumidos por bilhões de pessoas ao redor do mundo e movimentando cerca de 150 bilhões de dólares por ano, ultrapassando a indústria do cinema que movimenta muito o mercado mundial.

Devido ao grande crescimento dessa indústria, países mais avançados já legalizaram e criaram normas para a indústria, buscando a proteção dos jogadores profissionais de *eSports*, bem como regulamentações sobre as competições. Isso se deve ao fato dos países observarem a indústria dos *videogames* como um investimento. Países como a Coreia do Sul, Estados Unidos e França são os pioneiros a criarem regulamentações específicas sobre os *eSports*. A Coreia do Sul, é a mais avançada no mundo quando se trata dos *eSports*, pois desde os anos 2000, vem sempre inovando com criação de leis e regulamentações que sustentam o desenvolvimento da modalidade no país.

Com relação ao Brasil, a indústria dos games movimenta bastante dinheiro anualmente e vem crescendo cada vez mais. O Brasil é o 3º país no ranking dos que mais consomem conteúdo referente a *eSports* no mundo. Dessa forma, uma legislação que beneficie essa indústria, é uma medida cabível para contribuir com o desenvolvimento da atividade no país.

No Brasil, há coisas a serem discutidas antes de implementar qualquer regulamentação sobre os *eSports*. Entre essas discussões, deve ser considerado o reconhecimento do jogador profissional de esporte eletrônico como um atleta. Isso se faz necessário pois a sociedade brasileira ainda enxerga o mundo dos videogames como mero entretenimento e não como uma indústria que é capaz de movimentar a economia de um país.

Depois de superado o desafio social do reconhecimento do *eSport* como um esporte como qualquer outro, podemos discutir a regulamentação do setor no Brasil. Para isso, considerando a opinião dos jogadores e profissionais da área dos *eSports*, para a elaboração de um projeto de lei eficaz, que não faça limitações a ponto de impedir o desenvolvimento da indústria no país. Além disso, a implementação de legislação para que se estabeleça o regime de contrato dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos com as equipes e organizações.

O Brasil deve ter como maior exemplo a Coreia do Sul, que regulamenta os regimes de contrato, as competições e até a atuação das desenvolvedoras de jogos na indústria dos *games*. Essa atitude fará com que legislações mais específicas surjam para suprimir a omissão das leis atuais.

Certamente, uma legislação que defenda os direitos trabalhistas dos atletas profissionais de *eSports* é uma medida cabível, pois, como vimos, há várias organizações e equipes suprimindo esses direitos. A CLT e a Lei Pelé se encarregam de reconhecer o vínculo trabalhista entre os jogadores e as organizações, mas é necessário mais que isso. Se torna viável uma norma que defina os conceitos, requisitos, os objetivos e os tipos de contratações dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

Portanto, é imprescindível a criação de novas normas para assegurar o desenvolvimento da indústria dos games no Brasil, bem como para proteger e defender os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de *eSports*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Victor. **Relembre 5 jogos que 'bombavam' no competitivo nos anos 2000**. [S. l.] 23 out. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/relembre-5-jogos-que-bombavam-no-competitivo-nos-anos-2000-esports.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2023.

BARROCAS, Gabriel. **Coreia do Sul, a capital mundial do eSport**. [S. l.], 8 mar. 2023. Disponível em: <https://www.grandegamer.com/coreia-do-sul-a-capital-mundial-do-esport/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

BOCCHI, Nicholas. **O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda**. [S. l.], 15 jun. 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **O que é apensação?**. [S. l.], 11 nov. 2004. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/55839-o-que-e-apensacao/?ref=nucleo.jor.br>. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 70/2022**. Brasília, 02 fev. 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao/?idProposicao=2313858>. Acesso em 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 205/2023**. Brasília, 02 fev. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 3450/2015**. Brasília, 28 out. 2015. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto define eSports como modalidade esportiva**. Brasília, 17 fev. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/#:~:text=O%20Projeto%20de%20Lei%20205,de%20maneira%20presencia%20ou%20online>. Acesso em: 13 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Resolução nº 93, de 1970**. Brasília, 27 de novembro de 1970. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/ressen/1970-1979/resolucao-93-27-novembro-1970-475447-norma-pl.html>. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943**. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Consolidação das Leis Trabalhistas. Rio de Janeiro. Brasil. 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 05 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Brasil, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 11 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Projeto de Lei nº 383, de 9 de outubro de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. [S. l.], 9 out. 2017.

Disponível em:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Projeto de Lei nº 383, de 9 de outubro de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. 9 out. 2017. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1674178193848&disposition=inline&_gl=1*dixqf0*_ga*MjA2MTkyOTA1OC4xNjkyMTM2NDU4*_ga_CW3ZH25XMK*MTY5NzEyNjMyOC4yLjEuMTY5NzEyNzM5Mi4wLjAuMA. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Resolução nº 93, de 1970**. Brasília, 27 de novembro de 1970. Disponível em:

<https://legis.senado.leg.br/norma/563958/publicacao/16433779>. Acesso em: 14 out. 2023.

COREIA DO SUL. **Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports)**. Coreia do Sul, 17 fev. 2012. Disponível em:

[https://www.law.go.kr/LSW/eng/engLsSc.do?menuId=2&query=ACT%20ON%20PROMOTION%20OF%20E-SPORTS%20\(ELECTRONIC%20SPORTS\)#liBgcolor0](https://www.law.go.kr/LSW/eng/engLsSc.do?menuId=2&query=ACT%20ON%20PROMOTION%20OF%20E-SPORTS%20(ELECTRONIC%20SPORTS)#liBgcolor0).

Acesso em: 06 set. 2023.

COREIA DO SUL. **Game Industry Promotion Act**. Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2006. Disponível em:

https://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546. Acesso em 05 set. 2023.

COREIA DO SUL. **National Sports Promotion Act**. Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2007. Disponível em:

https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=60396&lang=ENG. Acesso em: 05 set. 2023.

COREIA DO SUL. **Youth Protection Act**. Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2011. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG. Acesso em: 06 set. 2023.

DEL FABRO. **A relação entre a Lei Pelé e os e-sports**. [S. l.], 23 out. 2020. Disponível em: <https://esportenewsmundo.com.br/a-relacao-entre-a-lei-pele-e-os-e-sports/>. Acesso em: 13 out. 2023.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 16ª ed LTr, São Paulo, 2017. E-book. Acesso em 04 jun. 2023.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. São Paulo: LTr, 18ª Edição, 2019. E-book. Acesso em: 04 jun. 2023.

FERREIRA, Catarina. **Audiência de eSports cresce e incentiva profissionalização no segmento**. São Paulo, 22 ago. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/audiencia-de-esports-cresce-e-incentiva-profissionalizacao-no-segmento.shtml#:~:text=O%20p%C3%BAblico%20que%20a%20companha%20transmiss%C3%B5es%20de%20partidas%20e,da%20PaiN%20Gaming%2C%20time%20e%20ag%C3%AAncia%20de%20conte%C3%BAdo..> Acesso em: 15 out. 2022.

FIA.(Esportes Eletrônicos): **O que é, História e Games**. [S. l.], 17 dez. 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

FIGUEIREDO, Caio. **Esports são ou não esporte?** Entenda a polêmica após a fala de Ana Moses e o que as estrelas do cenário falaram sobre o tema. [S. l.], 11 jan. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11463538/esports-sao-ou-nao-esporte-e-entenda-polemica-apos-fala-ministra-o-que-as-estrelas-do-cenario-falaram-sobre-tema. Acesso em 15 out. 2023.

FRANÇA. **Code de la sécurité intérieure**. Journal Officiel de la République française. França. 2012. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000025503132?codeTitle=Code+de+la+securite+inte. Acesso em 11 set. 2023.

FRANÇA. **Code du Travail**. Journal Officiel de la République française. França. 1973. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006072050?codeTitle=Code+du+tra. Acesso em 10 set. 2023.

FRANÇA. **Code général des impôts**. Journal Officiel de la République française. França. 1952. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069577?init=true&pa

ge=1&query=code+des+impot&searchField=ALL&tab_selection=all. Acesso em 10 set. 2023.

FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo.** Journal Officiel de la République française. FRANÇA. 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000034633551>. Acesso em 10 set. 2023.

FRANÇA. **Loi n°2016-1321 du 7 de octobre 2016.** Journal Officiel de la République française. França. 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGISCTA000033205035>. Acesso em: 11 ago. 2023.

FREITAS, Elias Cardoso. **Regulamentação dos Esportes Eletrônicos:** Legislação Necessária para o Setor. [S. /], 14 abr. 2023. Disponível em: <https://www.brasilsalomao.com.br/regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-legislacao-necessaria-para-o-setor/>. Acesso em: 15 out. 2023.

GARCIA, Julia. **Esports abrem portas para universidades; conheça iniciativas.** Rio de Janeiro, 8 jul. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-abrem-portas-para-universidades-conheca-iniciativas.ghtml>. Acesso em: 14 set. 2023.

IZUEKWE, Franklin. **O que é federalismo dual?** [S. /], 17 ago. 2021. Disponível em: <https://schoolandtravel.com/pt/dual-federalism-examples/>. Acesso em: 14 set. 2023.

KEEBLER, Darien. **United States: The Evolution of Esports Law.** United States, 7 abr. 2022. Disponível em: <https://www.newhorizonsmessage.com/esports-law/>. Acesso em: 14 set. 2023.

KNIGHT, Shawn. **South Korea to end its controversial gaming curfew after nearly a decade.** [S. /], 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/90949-south-korea-end-controversial-gaming-curfew-after-nearly.html>. Acesso em: 07 set. 2023.

LACERDA, Denys. **CONHEÇA os 'pro players', os atletas de jogos eletrônicos.** [S. /], 15 mar. 2022. Disponível em: https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/games/2022/03/15/noticia_games_3963228/conheca-os-pro-players-os-atletas-de-jogos-eletronicos.shtml. Acesso em: 27 ago. 2023.

LEITE, Carlos Henrique B. **Curso de Direito do Trabalho.** São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

LUIZ, Felipe. **E-sports: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas**. 15 mar. 2021. Disponível em: <https://ndmadogados.com.br/artigos/e-sports-formas-de-contratacao-dos-atletas-e-os-riscos-trabalhistas>. Acesso em: 13 out. 2023.

MAGALHÃES, Williane. **Você sabe o que é um streamer?** Conheça a profissão do momento. [S. l.], 13 set. 2022. Disponível em: <https://www.remissaonline.com.br/blog/o-que-e-um-streamer/>. Acesso em: 15 out. 2023.

MAKUCH, Eddie. **US government recognizes League of Legends players as pro athletes**. United States, 12 jul. 2013. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>. Acesso em: 15 set. 2023.

MARTINS, Sergio P. **Direito do trabalho**. São Paulo: Editora Saraiva, 2023. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553627475/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

MORIARTY, Michael. **E-sports na Coreia do Sul**. [S. l.], 8 abr. 2020. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/pt/esports-hub/betting-articles/educational/esports-south-korea/egl2agmhdcz6zl3p> Acesso em: 02 set. 2023.

NAC, Esports. **The National Association of Collegiate Esports (NACE) is a nonprofit membership association organized by and on behalf of our member institutions**. Estados Unidos, 2023. Disponível em: <https://nacesports.org/about/>. Acesso em 14 set. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$60 mil: entenda contratações em LOL**. [S. l.], 17 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em: 13 out. 2023.

PUIATI, Julio. **O que é gaming house?** Entenda o significado nos esports. [S. l.], 14 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/>. Acesso em: 15 out. 2023.

RENZETTI, Rogério. **Manual de Direito do Trabalho**. São Paulo: Grupo GEN, 2021. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559641079/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

RESENDE, Ricardo. **Direito do Trabalho**. São Paulo: Grupo GEN, 2020. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530989552/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

RIGUEIRAS, Siouxsie. **Você conhece a história dos eSports?** [S. l.], 29 de novembro de 2021. Disponível em:

<https://www.pichauarena.com.br/csgo/voce-conhece-a-historia-dos-esports/>. Acesso em: 17 abr. 2023

ROMAR, Carla Teresa M. **Direito do trabalho**. (Coleção esquematizado®). São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553621572. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553621572/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 8ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATOrd 1001789-45.2022.5.02.0008**. Reclamante(s) Gustavo Dias Cruz. Reclamada(o) Select E-Sports Management Eireli. Relator(a) Látia Lacerda Menendez. São Paulo, 26 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1001789-45.2022.5.02.0008/1#fb83f46>. Acesso em: 24 out. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 18ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATSum 1000095-11.2023.5.02.0718**. Reclamante(s) Bruno Rincon Mourao Bezerra. Reclamada(o) B4stardos E-Sports LTDA. Relator(a) Lyvia Agra de Miranda. São Paulo, 27 janeiro de 2023. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000095-11.2023.5.02.0718/1#141f4f2>. Acesso em: 24 out. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 31ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATOrd 1000506-83.2020.5.02.0031**. Reclamante(s) Danilo Moura Geraldi. Reclamado(a) Pain Gaming Esportes Eletrônicos Eireli. Relator(a) Emanuela Angélica Carvalho Pauperio. São Paulo, 14 de maio de 2020. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000506-83.2020.5.02.0031/1#0ac4cde>. Acesso em: 24 out.

SANDES, Fagner. **Direito do Trabalho e Processo do Trabalho**. São Paulo: Editora Saraiva, 2020. E-book. ISBN 9786555591682. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555591682/>. Acesso em: 27 ago. 2023.

SEBRAE. **Crescimento de e-sports abre o caminho para novas profissões**. [S. l.], 16 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/crescimento-de-e-sports-abre-o-caminho-para-novas-profissoes,9203aeb24aab5810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 14 set. 2023.

SILVA, Carlos. **O que são eSports e porque ganharam tanto espaço?** [S. l.], 7 de maio de 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-esports/>. Acesso em: 24 abr. 2023.

SILVA, Lopes. **Os e-sports (esportes eletrônicos) e a ausência de regulamentação específica.** [S. l.], 13 de agosto de 2021. Disponível em: <http://lopesdasilva.adv.br/2021/08/13/os-e-sports-esportes-eletronicos-e-a-ausencia-de-regulamentacao-especifica/>. Acesso em: 13. out. 2023.

TELLES, Bruna. **Sucesso no ano 2000: veja os seis jogos que mais premiaram em torneios.** [S. l.], 12 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/11/sucesso-no-ano-2000-veja-os-seis-jogos-que-mais-premiaram-em-torneios-esports.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2023.

THE KOREA HERALD. **Korea to ax games curfew.** [S. l.], 25 de agosto de 2021. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210825000854>. Acesso em 07 set. 2023.

UOL. **Ana Moser: 'eSports é indústria de entretenimento, não é esporte'.** São Paulo, 10 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/10/ana-moser-esports-e-industria-de-entretenimento-nao-e-esporte.htm>. Acesso em: 15 out. 2023.

UOL. **Brasil ainda discute legislação que dirá se eSports são, ou não, esporte.** [S. l.], 11 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/01/11/brasil-ainda-discute-e-legislacao-que-dira-se-esports-sao-ou-nao-esporte.htm>. Acesso em: 14 out. 2023.

UOL. **eSports: De olho no mercado, escolas dos EUA já formam atletas gamers.** São Paulo, 30 de abril de 2019. Disponível em: <https://blog.publicidade.uol.com.br/brainstorm/esports-de-olho-no-mercado-escolas-dos-eua-ja-formam-atletas-gamers/>. Acesso em: 14 set. 2023.

UOL. **Projeto de Lei reconhece eSports como modalidade esportiva.** [S. l.], 1º de março de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/03/01/projeto-de-lei-reconhece-esports-como-modalidade-esportiva.htm>. Acesso em: 13 out. 2023.

VICENTE, Juliana. **O eSport na Coreia do Sul e o seu pioneirismo no segmento.** [S. l.], 06 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/o-esport-na-coreia-do-sul-e-o-seu-pioneirismo-no-segmento/>. Acesso em: 06 set. 2023.

XP EDUCAÇÃO, Redação. **O que são eSports? Conheça as principais modalidades.** [S. l.], 2 de novembro de 2022. Disponível em: <https://blog.xpeducacao.com.br/o-que-sao-esports/>. Acesso em: 27 ago. 2023.