

RELAÇÕES DE TRABALHO DO SÉCULO XXI E OS JOGADORES PROFISSIONAIS DE E-SPORTS

21ST CENTURY WORKING RELATIONSHIPS
AND PROFESSIONAL E-SPORTS PLAYERS

Bárbara Mendes Peres¹
Suziany Venâncio do Rosário²

Resumo: Em um mundo cada vez mais conectado, algumas profissões estão fadadas a desaparecer, enquanto outras estão surgindo em razão da própria tecnologia. O presente artigo tem por objeto de pesquisa as relações de trabalho do jogador profissional de jogos eletrônicos, um novo tipo de ocupação que ainda não está regulado pelo Direito do Trabalho. Assim, constatou-se a carência de pesquisas especializadas no assunto e isso reflete a precarização na contratação dessas pessoas. Também foi verificado que a discriminação feminina ocorre no campo dos e-Sports, situação análoga ao que acontece no mercado de trabalho em geral. Apesar de ser uma atividade relacionada ao lúdico e ao entretenimento, concluiu-se que não se pode deixar de assegurar a dignidade no trabalho a esses profissionais. Como metodologia, utilizou-se a pesquisa qualitativa, através da análise bibliográfica.

Palavras-chave: e-Sports; cyberatleta; esportes eletrônicos; Direito do Trabalho.

1 Graduanda em Direito na Universidade de Brasília (UnB).

2 Graduanda em Direito na Universidade de Brasília (UnB).

Abstract: In an increasingly connected world, some professions are bound to disappear, while others are emerging due to technology. The object of research was the work relations of professional players of electronic games, a new type of occupation that is not yet regulated by the Labor Law. Thus, there was a lack of specialized research on the subject and this reflects the precariousness in hiring these people. It was also found that female discrimination occurs in the field of e-Sports, a similar situation to what happens in the labor market in general. Despite being an activity related to playfulness and entertainment, it was concluded that dignity at work should be guaranteed to these professionals. It was used qualitative research, as methodology, through bibliographic analysis.

Keywords: e-Sports; cyberathlete; electronic sports; Labor Law.

Submissão: 12/04/2020

Aceite: 29/06/2020

1. INTRODUÇÃO

Os e-Sports, ou esportes eletrônicos, chamam a atenção pelo seu crescimento nos últimos anos e podem ser vistos por muitos como um fenômeno global. A receita do sucesso está na enorme audiência, no espírito competitivo, na dinamicidade dos jogos, que frequentemente são atualizados e pelos grandes torneios e premiações.

As competições em jogos eletrônicos são fruto das mudanças sociais e tecnológicas, possibilitadas em grande medida pelo uso da internet. Nesse cenário, em que o ambiente virtual traz relevantes implicações na vida real é fundamental estudar as novas situações jurídicas que estão se desenvolvendo e as repercussões no campo do Direito do Trabalho.

Esse contexto permitiu que surgissem várias profissões relacionadas a essa temática, como programador, designer e produtor de jogos. Um dos labores que mais se destaca e foi objeto de pesquisa neste artigo é o de jogador profissional de jogos eletrônicos, que normalmente se junta a uma equipe e treina no intuito de vencer campeonatos promovidos pelas empresas desenvolvedoras de games.

O mercado de jogos eletrônicos movimentou cifras altíssimas ao redor do mundo. Somente no Brasil, em 2018, esse setor faturou US\$ 1,5 bilhão de dólares, ocupando posição de liderança no mercado latino-americano e 13ª posição no mercado global³. A relevância desse cenário vai além da questão econômica, com fortes repercussões também no Direito.

Há muito a ser desbravado sobre o tema, pois, apesar de existirem muitos jogadores profissionais de jogos eletrônicos, não há consenso na doutrina e nem legislação específica que trate dessas contratações. Assim, o objetivo do artigo é mostrar ao leitor a necessidade de assegurar o trabalho digno a essas pessoas, ainda que as contratações não estejam devidamente reguladas.

3 NEWZOO. *Brazil Games Market 2018*. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/in-graphics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: set. 2019.

2. BREVE HISTÓRICO DA PROFISSIONALIZAÇÃO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos foram criados com o avanço do uso da tecnologia e o crescente uso de computadores. Um dos primeiros foi criado em 1958 pelo físico William Higinbotham, em um laboratório norte-americano de pesquisas nucleares, o objetivo era tornar as visitas do público mais interessantes. A indústria de jogos eletrônicos só nasceu na década de 70, com a criação da empresa Atari e outras como a Magnavox, a Coleco e a Fairchild Camera and Instrument, responsáveis por diversificar a história dos jogos eletrônicos⁴.

A partir desse contexto, os jogos eletrônicos foram sendo aprimorados, principalmente com o avanço da internet, e ampliou-se as esferas de sua utilização; antes do uso doméstico, eles só estavam disponíveis em locais como restaurantes, bares e cinemas⁵. Novas empresas desse ramo surgiram e irrompeu-se uma profusão de plataformas disponíveis para jogos eletrônicos, como celulares, computadores e consoles, tornando-se um verdadeiro meio de entretenimento.

Segundo a Confederação Brasileira de e-Sports, a primeira competição de jogos eletrônicos que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972, na qual competiram estudantes da Universidade de Stanford nos Estados Unidos, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone⁶. A competição reuniu todos os participantes em uma grande sala, os torneios foram presenciais, pois nessa época o uso da internet era incipiente e restrito a outras áreas.

É possível inferir que as competições de jogos avançaram na medida em que foram se desenvolvendo os jogos eletrônicos, sendo muitas virtuais, em que os jogadores interagem entre si sem a necessidade de contato físico, mas apenas com a conectividade da internet. Atualmente, os jogadores podem competir individualmente ou em times, ou seja, as competições não mais se restringem a duas pessoas.

4 LEITE, Leonardo Cardarelli. *Introdução à História do Jogos Eletrônicos*. PUC-RIO, p.35.

5 *Ibidem*, p.40.

6 CBeS, Confederação brasileira de eSports. *História do eSports*. Disponível em: <https://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: set. 2019.

Essa prática ficou tão séria que virou profissão, nessa nova conjuntura há também a incorporação de um novo vocabulário, uma verdadeira nomenclatura própria desse meio. Quem compete é chamado de cyberatleta, profissional dos jogos eletrônicos ou até mesmo pro-player (do inglês *professional player*) e as competições de jogos eletrônicos são chamadas de cyber esportes, e-Sports (do inglês *eletronic sports*) ou esportes eletrônicos.

Sobre a descrição do que seria o e-Sport, Ferreira e Costa enunciam:

O e-Sport é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva⁷.

Assim, paulatinamente, nessa nova conformação em que o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010, em uma escala mundial; cresceu também o público entusiasta, que assiste às partidas virtualmente, bem como presencialmente. Para se ter ideia, no Brasil, o torneio do jogo eletrônico League of Legends atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.⁸

3. AS NOVAS FORMAS DE TRABALHO E OS JOGADORES PROFISSIONAIS

Segundo Ricardo Antunes, as novas modalidades de trabalho vêm configurando as mais distintas e diferenciadas formas de precarização do trabalho e de expansão da informalidade. Para ele, numa concepção marxista de eliminação/utilização dos resíduos da produção, o capital desemprega cada vez mais trabalho estável, substituindo-os por trabalhos precarizados, que se encontram em enorme expansão no mundo

7 FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. *Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação*. Meritum, Belo Horizonte, v.14, n.1, Jan/Jun. 2019. p. 256-279.

8 CBeS, Confederação brasileira de eSports. História do eSports. Disponível em: <<https://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>.

agrário, industrial e de serviços, bem como nas múltiplas interconexões existentes entre eles.⁹

Assim, para Antunes, o Século XXI apresenta um cenário profundamente contraditório e agudamente crítico, pois ao mesmo tempo em que o trabalho é central para a criação do valor, reiterando seu sentido de perenidade, ele estampa, em patamares assustadores, seu traço de superfluidade, da qual são exemplos os precarizados, flexibilizados, temporários, além do enorme contingente de desempregados que se espalham pelo mundo¹⁰.

A contratação de jovens atletas, em média dos 16 aos 25 anos, para que participem profissionalmente de competições desportivas de jogos eletrônicos, tem sido motivo profunda discussão, especialmente porque o chamado esporte eletrônico não é reconhecido legalmente no Brasil¹¹. Há o debate se o e-Sport é considerado uma modalidade esportiva, enquanto isso não acontece o cenário que prevalece é de indefinição em relação às formas de contratações trabalhistas, o que favorece a precarização do trabalho dessas pessoas.

No Brasil, em certas contratações exige-se que o cyberatleta passe a viver em uma *gaming house*, que consiste numa unidade residencial, subsidiada por uma organização ou patrocinador, com infraestrutura própria para comportar o time de jogadores. A reunião desses profissionais num único local ocorre para promover a interação da equipe e também devido ao fato de que os mais talentosos jogadores moram em diferentes regiões do país¹².

Em geral, esse local conta com profissionais como cozinheiros, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas e treinadores de equipe, para que os jogadores de um time atinjam seu melhor desempenho.

Existem mais de 20 *gaming houses* espalhadas pelo Brasil, entre elas estão: Intz e-Sports Club (maior *gaming house* da América Latina), Vivo Keyd, CNB e-Sports Club, Red Canids, Team Liquid, Nex Impetus Gaming, Immortals Gaming Club, Brasil Gaming House, paiN Gaming House, Redemption W7M, Uppercut Esports, ProGaming , Faze Clan,

9 ANTUNES, Ricardo. *Os modos de ser da informalidade: rumo a uma nova era da precarização estrutural do trabalho?*. Serviço Social & Sociedade, n. 107, p. 407, 2011.

10 ANTUNES, Ricardo. *Século XXI: Nova Era da Precarização Estrutural do Trabalho? In: In-foproletários, degradação real do trabalho virtual*. Boitempo Editorial, 2009, p. 238.

11 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, p.1.

12 *Ibidem*, p.5.

KaBuM e-Sports, Bulldozer Team, Loud esports, God House, FlipSide e-Sports, Unity Telecom E-Sports e outras. Normalmente, essas organizações são patrocinadas por grandes empresas e por times de futebol¹³.

Nessa configuração, a fiscalização diária da rotina desses jovens é facilitada, pois se submetem a uma relação em que o trabalhador vive constantemente no ambiente de trabalho. Assim, é comum denúncias de cyberatletas que relatam condições de insalubridade vividas nesses locais, algumas, inclusive, são feitas via redes sociais¹⁴.

Outra opção às *gaming houses* são as chamadas *gaming offices*, em que a equipe vai para o local de trabalho apenas para o treinamento em jogos eletrônicos e depois retornam para suas casas. No Brasil, times como o Submarino Stars, Flamengo eSports, Team oNe e-Sports e Haven Liberty Gaming adotam essa prática¹⁵.

4. A DISCRIMINAÇÃO FEMININA NO CAMPO DOS E-SPORTS

Em que pesem os avanços, a discriminação às mulheres no mercado de trabalho ainda é uma realidade brasileira. Segundo o IBGE, elas se concentram em setores específicos e seus rendimentos médios são desiguais em relação aos homens que exercem a mesma função. No setor de e-Sports, infelizmente, a situação não é distinta¹⁶.

Segundo Hayes, a hipersexualização na representação de personagens femininas, juntamente com a predominância de lutas como aspecto central, constitui a primeira barreira para a integração de mulheres, tendo em vista que essas temáticas são vistas como uma expressão

13 BENTO, Abner. *Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games*. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/clubes-de-futebol-e-esports-os-times-do-brasil-que-ja-investiram-no-competitivo-dos-games.ghtml>>. Acesso em: out. 2019.

14 MACKUS, Evelyn. *Jogadores da Unity relatam situação na gaming houses*. 2018. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/unity-gaming-house-entenda-o-caso/>>. Acesso em: out. 2019.

15 Gaming House ou Gaming Office? . Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/gaming-house-ou-gaming-office-entenda-diferencas-e-tipos-de-treinos-esports.ghtml>>. Acesso em: out. 2019.

16 OLIVEIRA, Nielmar. *Mulher ganha em média 79,5% do salário do homem, diz IBGE*. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2019-03/mulheres-brasileiras-ainda-ganham-menos-que-os-homens-diz-ibge>>. Acesso em: nov. 2019.

de biologia e socialização (a necessidade que o homem tem que ser forte e destemido)¹⁷.

O estereótipo construído socialmente da incapacidade feminina para os jogos, como se este campo fosse voltado exclusivamente ao público masculino, aliado ao anonimato possibilitado pela internet e a escassez de sistemas internos nas plataformas que incentivem a denúncia, ensejam a agressão e impunidade. Inclusive, como tentativa de inibir tais práticas, foi lançada a campanha “MyGameMyName” pela ONG americana Wonder Women Tech¹⁸, a qual objetiva aniquilar o assédio online contra essas vítimas.

Destarte, apesar de a Pesquisa Game Brasil - realizada em 2019 pela Sioux Group, Blend New Research e Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)-, demonstrar que o público feminino representa 53% dos consumidores de jogos no País¹⁹, no cenário de profissionais, são a minoria.

Com efeito, esse processo de naturalização das desigualdades faz parte do discurso machista que fundamenta a restrição das mulheres às competições. Para exemplificar, convém destacar que a e-Sports Brasil promove uma premiação de atletas de jogos eletrônicos anualmente. Em 2019, dentre 14 categorias, de 112 indicados, apenas 2 são do sexo feminino²⁰. Além disso, todos os premiados do ano de 2017 e 2018 foram homens²¹.

Releva notar, ainda, o famoso Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), no qual, no formato de liga, times profissionais de todo Brasil se enfrentam, podendo garantir, inclusive, vagas em campeonatos internacionais. Atualmente, dos oito times, nenhum possui em sua composição alguma mulher.

17 HAYES, E. *Gendered identities at play: case studies of two women playing morrowind*. 2007. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412006294768>. Acesso em: nov. 2019.

18 *Campanha My Name My Game*. Disponível em: <http://www.mygamemyname.com/>. Acesso em: nov. 2019.

19 Essa porcentagem engloba os jogadores de consoles tradicionais, notebooks e computadores. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-game-brasil-2019/>. Acesso em: nov. 2019.

20 Indicados ao Prêmio eSports Brasil 2019. Disponível em: <https://peb.premioesportsbrasil.com.br/#fan-vote-section>. Acesso em: nov. 2019.

21 Vencedores do Prêmio eSports Brasil 2017 e 2018. Disponível em: <https://peb.premioesportsbrasil.com.br/winners>. Acesso em: nov. 2019.

Certo é que nas competições internacionais são aceitos participantes de qualquer gênero. Entretanto, a realidade abordada impede contratações e investimentos, o que prejudica o desenvolvimento profissional das mulheres nesta seara.

Isso foi evidenciado na ação de iniciativa da Vivo e Gamers Clube, em que foi realizada uma disputa entre jogadores de Counter-Strike: Global Offensive e, a cada rodada, uma equipe recebia 32% - correspondente à média mundial da diferença salarial entre homens e mulheres - a menos do que a adversária²². No fim, percebeu-se que o time perdedor era aquele em desvantagem, tendo em vista o impedimento de comprar itens que viabilizassem o jogo, situação que ocorre na prática com os times femininos, uma vez que não são patrocinados nas mesmas proporções do que os times masculinos.

5. GARANTIA DO PATAMAR CIVILIZATÓRIO MÍNIMO AOS CYBERATLETAS

Mauricio Godinho aduz que a conquista e afirmação da dignidade da pessoa humana ocorrem não apenas com a liberdade e intangibilidade física e psíquica, mas também com a conquista e afirmação da individualidade no meio econômico e social, com repercussões positivas conexas no plano cultural, o que ocorre, de modo geral, mediante o trabalho²³.

Ao mesmo tempo em que o labor possibilita a construção da identidade social do homem, pode também destruir a sua existência, caso não existam condições mínimas para o seu exercício. Assim, a proteção jurídica do trabalhador e das relações de trabalho são fundamentais para viabilizar o homem com fim em si mesmo, preservada a identidade social e potencializada sua emancipação coletiva²⁴.

Destarte, Gabriela Neves Delgado pondera:

22 Campanha e-quality. Disponível em: <<http://www.equality4change.com.br/>>. Acesso em: 02/11/2019.

23 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 94.

24 DELGADO, Gabriela Neves. *Direito Fundamental ao Trabalho Digno*, 2ª ed. São Paulo: LTr, 2015. p.193-207.

A igualdade, no tocante ao direito de proteção normativa de toda e qualquer relação trabalhista, revelar-se-á na construção de um sistema jurídico capaz de legitimar o direito universal ao trabalho digno. E será este direito referência maior para a possível estabilização das relações sociais de trabalho diante do sistema capitalista contemporâneo²⁵.

Sabe-se que a garantia do trabalho digno está diretamente relacionada à preservação da saúde do trabalhador. Entretanto, segundo o sociólogo Ricardo Antunes, com as mudanças organizacionais na seara trabalhista juntamente com o advento de profissões inovadoras, houve a incorporação de novas enfermidades.

O referido autor afirma que os trabalhadores que lidam com a tecnologia encontram-se cada vez mais expostos à intensificação do ritmo de suas atividades e à flexibilização, sendo uma das expressões desta a diminuição significativa da separação entre a atividade laboral e o espaço da vida privada, o que ocorre na atividade ora analisada²⁶.

No que se refere aos cyberatletas, a confusão entre o lúdico e o profissional nesta seara e a ausência de legislação específica que os regulem - em que pese a discussão que será abordada adiante a respeito de quais diplomas normativos são aplicáveis - ensejam a prática de condutas pelos empregadores que ferem a dignidade humana destes indivíduos, submetendo-os a jornadas exaustivas de trabalho.

Em entrevista concedida ao Gazeta Esportiva, os competidores que vivem em *gaming houses* afirmaram que, além do desafio de conviver com a ausência familiar, treinam em média 13 horas por dia²⁷. Certo é que essa prática afeta a saúde física e psíquica dos cyberatletas, sendo essencial o estabelecimento de períodos de descanso para a garantia do trabalho decente.

25 *Ibidem*, p.194.

26 ANTUNES, Ricardo; PRAUN, Luci. *A sociedade dos adoecimentos no trabalho*. Serviço Social & Sociedade, São Paulo, n. 123, p. 407-427, set. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-66282015000300407&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em out. 2019.

27 RODRIGUES, André. *Trabalho, diversão e muito dinheiro: conheça o mundo dos e-Sports*. Disponível em: <https://www.gazetaonline.com.br/esportes/mais_esportes/2017/11/trabalhodiversao-e-muito-dinheiro-conheca-o-mundo-dos-e-sports-1014107999.html>. Acesso em: out. 2019.

Helio Tadeu aponta que a empresa contratante deve zelar pelas condições físicas e mentais desses profissionais, pois a sobrecarga mental que sofrem de patrocinadores e organizadores os sujeitam a riscos de doenças ergonômicas por esforço repetitivo, bem como transtorno mental, o que possivelmente resultará na responsabilização do organizador ou patrocinador²⁸.

Infelizmente, dadas as peculiaridades do labor exercido (*vide* tópico 3), vê-se que a fiscalização do contratante não é adequada e que, muitas vezes, não é assegurado um patamar civilizatório mínimo para estes profissionais. Nesse teor, impende salientar que, “onde o direito ao trabalho não for minimamente assegurado, não haverá dignidade humana que sobreviva”²⁹.

Segundo Maurício Godinho Delgado, no caso brasileiro, tal patamar está dado, essencialmente, por três grupos convergentes de normas trabalhistas heterônomas: as normas de tratados e convenções internacionais vigentes no plano interno brasileiro; as normas constitucionais em geral e as normas legais infraconstitucionais que asseguram patamares de cidadania ao trabalhador³⁰.

Gabriela Delgado salienta que “os instrumentos internacionais destacam um patamar civilizatório universal de direitos para o trabalhador, reconhecendo o direito de toda pessoa de gozar de condições de trabalho justas e favoráveis, para que possa levar uma vida digna”³¹.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948 reconhece, no artigo 23, que toda pessoa tem direito à condições equitativas e satisfatórias de trabalho. Além disso, as normas estabelecidas pela OIT consideram labor digno o executado em condições de liberdade, segurança, equidade e dignidade³².

No que concerne à Constituição Federal, Mauricio Godinho afirma que este diploma traz o direito do trabalho como fundamento da ordem

28 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, p.7.

29 DELGADO, Mauricio Godinho; DELGADO, Gabriela Neves. *A matriz do trabalho na Constituição de 1988 e o atleta profissional de futebol*. Revista Ltr: legislação do trabalho, São Paulo, SP, v. 76, n. 8, ago. 2012, p.13.

30 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 1339.

31 DELGADO, Gabriela Neves. *Direito Fundamental ao Trabalho Digno*, 2ª ed. São Paulo: LTr, 2015, p. 189.

32 Organização Internacional do Trabalho. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/agenzia/oit/>. Acesso em: out. 2019.

social (art. 193), da ordem econômica (art. 170), um dos fundamentos do Estado Democrático de Direito (art. 1º, IV)³³. Ademais, Gabriela Delgado aduz que os destinatários do caput do artigo 7º não são apenas os empregados, mas todos os trabalhadores³⁴.

Apesar da divergência existente quanto à caracterização da relação empregatícia, certo é que devem ser garantidos direitos mínimos aos cyberatletas, tendo em vista que o trabalho considerado direito fundamental é aquele que dignifique a pessoa humana, sendo, portanto, valor fundante de um ordenamento jurídico, político, econômico e social³⁵.

Por fim, quanto às normas infraconstitucionais, como a Consolidação das Leis do Trabalho e a Lei Pelé, a discussão a respeito da sua aplicabilidade na relação *sub examine* será abordada nos próximos tópicos.

6. O RECONHECIMENTO DA RELAÇÃO DE TRABALHO

Maurício Godinho Delgado aponta que a relação de trabalho tem caráter genérico, pois refere-se a toda modalidade de trabalho humano modernamente admissível, englobando a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, a relação de trabalho eventual, de trabalho avulso e outras modalidades de pactuação de prestação de labor³⁶.

Helio Tadeu esclarece que embora a maioria dos contratos entre organizadores e cyberatletas sugerem típica relação de patrocínio e, na prática, serem denominados de contratos de “adesão e outras avenças”, manifestando num primeiro momento, a existência de uma singela relação civil de patrocínio. A situação que se desencadeia no dia a dia desses atletas muitas vezes vai além daquela condição inicial sob a qual foram contratados, sugerindo, assim, uma natureza jurídica diversa da pactuada, o que pode ensejar sérias implicações jurídicas, especialmente sob a ótica do Direito do Trabalho³⁷.

33 DELGADO, Maurício Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 1333.

34 DELGADO, Gabriela Neves. *Direito Fundamental ao Trabalho Digno*, 2ª ed. São Paulo: LTr, 2015. p.189.

35 LEITE, Carlos Henrique. *Curso de direito do trabalho*. 8. ed., São Paulo: SARAIVA, 2017, p. 39.

36 DELGADO, Maurício Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 333.

37 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, pp.2-3.

6.1 Caracterização da Relação de Emprego aos Profissionais dos Jogos Eletrônicos

Da conjugação do disposto nos arts. 2º e 3º da CLT extrai-se os elementos fático-jurídicos da relação de emprego, a saber: prestação por pessoa física, pessoalidade, não-eventualidade, subordinação jurídica e onerosidade. Mauricio Godinho aponta que esses elementos ocorrem no mundo dos fatos, não são criação jurídica, mas simples reconhecimento pelo Direito de realidades fáticas relevantes³⁸.

Uma vez contratado, o jovem atleta passa a exercer uma rigorosa rotina de trabalho, cujo grau de disciplina, concentração e dedicação pode ser até mesmo equiparado ao de um atleta profissional de modalidades desportivas conhecidas, como o futebol. Exige-se que o jogador atinja o auge de sua habilidade técnica (física e intelectual) num jogo, o que, normalmente, exige treino de mais de 8 horas por dia³⁹.

No conceito de pessoalidade existe a ideia de intransferibilidade, ou seja, de que somente uma específica pessoa física, e nenhuma outra em seu lugar, pode prestar o serviço ajustado. A contratação de um empregado leva em consideração todas as suas qualidades e aptidões pessoais, então, o empregador espera ver o empregado, e não outra pessoa por ele designada, realizando o serviço contratado⁴⁰.

Assim, a prestação por pessoa física e o elemento da pessoalidade configuram-se nessa relação de modo cristalino, os trabalhos realizados podem exigir a presença física ou virtual do cyberatleta e a escolha para compor a equipe e participar de determinadas competições verifica-se pela habilidade do contratado em determinado jogo. Segundo Godinho, é essencial à configuração da relação de emprego que a prestação do trabalho, pela pessoa natural, tenha efetivo caráter de infungibilidade, devendo ser a prestação *intuitu personae*, em que o trabalhador não poderá fazer-se substituir intermitentemente ao longo da concretização dos serviços pactuados⁴¹.

38 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 338.

39 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, pp.3-4.

40 MARTINEZ, Luciano. *Curso de direito do trabalho*, 10ª ed. Editora Saraiva, 2019, p. 166.

41 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019. p. 339.

A subordinação jurídica, para Maurício Godinho, é encarada sob um prisma objetivo, em que o empregado compromete-se a acolher o poder de direção empresarial no modo de realização de sua prestação de serviços⁴². Para Martinez, a subordinação é evidenciada na medida em que o tomador dos serviços define o tempo e o modo de execução daquilo que foi contratado, sendo uma situação que limita a ampla autonomia de vontade do prestador de serviços⁴³.

Assim, nessa relação de trabalho, resta caracterizada a subordinação jurídica ao ser estabelecidas obrigações como: permanecer diariamente na infraestrutura fornecida pela organizadora, nos casos em que o cyberatleta integra uma *gaming house*, para os treinos e competições, cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término de treino, tempo de dedicação mínima aos treinos, presença virtual em outras atividade que determinar o contratante⁴⁴.

Verifica-se a onerosidade quando a prestação de serviços tenha sido pactuada, pelo trabalhador, com o intuito essencial de auferir um ganho econômico pelo trabalho ofertado⁴⁵. Os cyberatletas contratados pelas empresas desse ramo, ao obterem uma vitória, recebem prêmios pela equipe ou individualmente. Contudo, eles também percebem, mensalmente, uma quantia fixa a título de salário, que é a contraprestação pelas atividades realizadas⁴⁶.

Com relação ao elemento da não-eventualidade, entende-se que o trabalho não eventual é o trabalho permanente, ou seja, é necessário que o trabalho prestado tenha caráter de permanência, não se qualificando como trabalho esporádico⁴⁷. Nessa relação, essa característica é evidente, principalmente ao se analisar que os atletas estão concentrados nas *gaming houses* e exercem diariamente os treinos em jogos eletrônicos para se capacitarem para as competições.

Quando resta caracterizado todos os pressupostos acima descritos, transparece que esses profissionais, em muitos casos, estão sendo

42 *Ibidem*, p. 348.

43 MARTINEZ, Luciano. Curso de direito do trabalho, 10ª ed. Editora Saraiva, 2019, p. 169.

44 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, p.5.

45 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019, p. 323.

46 COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*, pp. 5-6.

47 DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*, 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019, p. 341.

submetidos a uma típica relação de emprego, mesmo que tenha sido estabelecida uma outra forma contratual que ampare essa relação. Essa “aparência” deve ser desconstruída, aplicando-se o princípio da primazia da realidade sobre forma, e a relação de emprego deve ser necessariamente declarada. A CLT firma esse entendimento no art. 9º, prescrevendo que os atos praticados com o intuito de fraudar a Consolidação são nulos de pleno direito.

Segundo Santana, o ramo do desporto eletrônico agrega modalidades individuais e coletivas, o que resulta em distinção contratual em algumas situações. No Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), em que o título é disputado entre times, a empresa que desenvolve e gerencia o jogo – Riot, entrou em acordo com a Associação Brasileira de Clubes de e-Sports (ABCDE) para exigir a regulamentação dos cyberatletas por meio do contrato de trabalho, nas bases celetistas e, no que couber, na Lei Pelé⁴⁸.

Por ser uma nova profissão, a legislação brasileira ainda não cuidou de tratar, com a devida profundidade, desse novo tipo de relação jurídica. As situações a ser analisadas são casuísticas, em que tudo vai depender da situação concreta a que foi submetido o cyberatleta, sendo essa uma fragilidade, pois diante das exigências contratuais propostas, essas contratações são propensas ao reconhecimento de vínculo de emprego⁴⁹.

6.2. Aplicação da Lei Pelé aos Profissionais dos Jogos Eletrônicos

Atualmente, há três Projetos de Lei em tramitação que objetivam regulamentar os esportes eletrônicos. O Projeto de Lei nº 7.747/2017, proposto pela Deputada Mariana Carvalho (PSDB-RO), pretende acrescentar o §3º ao art. 3º da Lei Pelé, reconhecendo o desporto virtual como prática esportiva⁵⁰. A mesma proposta integra o Projeto de Lei nº 3450/2015, cujo autor é o Deputado Federal João Henrique Caldas (PSB-AL)⁵¹. Por sua vez, o Senador Roberto Rocha propôs o Projeto de

48 SANTANA, Marcos Corrêa. *Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico*. Repositório Institucional UFJF, 2017, p. 14.

49 *Ibidem*, p.4.

50 Projeto de Lei nº 7.747, de 2017.

51 Projeto de Lei nº 3.450 de 2015.

Lei do Senado nº 383/2017⁵², no qual, além de reconhecer o cyberatleta como atleta profissional, exclui do conceito de e-Sports os jogos com conteúdo violento.

Tendo em vista a ausência de legislação específica em vigor, faz-se necessário discorrer sobre a caracterização do jogo eletrônico como esporte, pois esta análise enseja a conclusão a respeito da aplicação ou não da Lei Pelé a esta categoria.

A Lei 9.615/98 conceitua as práticas desportivas em seu artigo 3º, abordando as quatro modalidades existentes: desporto educacional, de participação, formação e rendimento⁵³. Assim, os pro-players poderiam ser enquadrados nesta última modalidade, a qual tem como finalidade a obtenção de resultados, sendo a única que pode ser praticada de forma profissional, consoante o artigo 3º, § 1º, I do dispositivo supracitado.

O argumento da sua configuração como esporte é fortalecido com a realização pelo Ministério do Esporte da certificação da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL) como entidade conveniada, além do fato de que a atividade destes jogadores, apesar de ser exercida por meio virtual, se assemelha à praticada pelos atletas de esportes tradicionais. Nesse teor, Pereira salienta:

É importante considerar que embora em números absolutos de times e jogadores de alto rendimento o esporte eletrônico fique bastante aquém dos esportes tradicionais mais massificados, a quantidade de equipes e jogadores amadores e profissionais já é bastante considerável. Jogadores aspirantes a profissionais atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do cyberatleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional⁵⁴.

52 Projeto de Lei do Senado nº 383 de 2017.

53 Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.

54 PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. Monografia (Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília,

Por outro lado, os que afastam sua caracterização como esporte aduzem, principalmente, que é necessária a realização de atividade física para esse enquadramento. Em 2014, John Skipper, presidente da ESPN, afirmou que não considera os e-Sports como esporte, mas uma competição. Em 2019, durante a discussão do Projeto de Lei 383/2017, a senadora Leila Barros (PSB-DF), argumentou que não enquadra o e-Sport como prática esportiva, visto que esta demanda preparação e abdicção da vida pessoal, o que, para ela, não ocorreria *in casu*⁵⁵.

Assim, caso conclua-se que é um esporte, deve-se destacar que há divergências quanto à aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho, quando presentes os elementos fáticos-jurídicos da relação de emprego. Mauricio Godinho e Gabriela Delgado, ao analisarem a relação jurídica do atleta profissional de futebol, aduzem que a CLT também é aplicada, tendo em vista a existência da relação empregatícia deste trabalhador. Dessa forma, fazendo um paralelo com a profissão *sub examine*, podemos chegar à mesma conclusão⁵⁶.

7. BREVE PANORAMA ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO CENÁRIO INTERNACIONAL

Após a análise da regulamentação incipiente no contexto brasileiro, faz-se necessário apresentar breves acenos sobre a realidade estrangeira.

A Coreia do Sul considera o uso de jogos eletrônicos como forma de desenvolvimento físico, psíquico e social⁵⁷. Assim, dado o cenário de

2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf>. Acesso em: out. 2019.

55 Sport TV. *Leila reafirma que não vê games como esporte, mas promete audiência para discutir tema*. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/leila-barros-oficializa-recurso-para-projeto-de-regulamentacao-dos-esports-ir-para-plenario-do-senado.ghtml>>. Acesso em: out. 2019.

56 DELGADO, Mauricio Godinho; DELGADO, Gabriela Neves. *A matriz do trabalho na Constituição de 1988 e o atleta profissional de futebol*. Revista LTr Legislação do Trabalho : Publicação Mensal de Legislação, Doutrina e Jurisprudência, São Paulo , v. 76, n. 8, p. 903-914, ago. 2012.

57 CORRAIDE, Marco Túlio. *Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável*. 2019. 53 f. Monografia (Graduação em Direito) - Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2019, p. 29. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: jun. 2020.

forte difusão dos e-Sports, nos anos 2000, com apoio do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo, foi fundada a organização governamental Korean e-Sports Association - KeSPA, cujo um dos objetivos é regularizar a atividade.

Entre as principais conquistas da mencionada organização está a garantia de recebimento de um salário mínimo aos cyberatletas, além da emissão de licença reconhecendo o indivíduo como jogador profissional⁵⁸, sendo, portanto o e-Sport uma profissão, em que é estendido aos cyberatletas a proteção inerente aos demais trabalhadores.

Por sua vez, nos Estados Unidos, desde 2013, o governo americano tem concedido visto de trabalho para os profissionais de jogos eletrônicos participarem de campeonatos ou treinarem no país, reconhecendo, assim, a prática como modalidade esportiva e, conseqüentemente, os jogadores como atletas⁵⁹.

Releva destacar, ainda, que a França foi o primeiro país europeu a legislar em matéria concernente ao e-Sport, objetivando regular os aspectos relativos à organização de competições e aos direitos trabalhistas dos cyberatletas⁶⁰. Deveras, o artigo 102 do *Code du Travail*⁶¹ conceitua o jogador profissional de jogos eletrônicos como qualquer pessoa cuja atividade remunerada envolva a participação em competições de jogos de videogames, havendo subordinação jurídica com uma associação ou empresa que se beneficia de uma aprovação do *Ministre chargé du numérique* (Ministro responsável pela tecnologia digital), especificada por meios regulatórios⁶².

58 *Ibidem*.

59 FOGGIATTO, Ricardo Eduardo. *A aplicabilidade do Direito Desportivo e do Direito do Trabalho aos Contratos dos Atletas de Esportes Eletrônicos*. 2017. 65 f. Monografia (Graduação em Direito) - Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná, Paraná, 2017, p. 13. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/58178/RODRIGO%20EDUARDO%20FOGGIATTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: jun. 2020.

60 FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. *Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação*. Meritum, Belo Horizonte, v.14, n.1, Jan/Jun. 2019. p. 256-279.

61 FRANÇA. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>> Acesso em: jun. 2020.

62 No original: “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. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte>.

A importância crescente do esporte eletrônico no âmbito internacional culminou na emissão de um comunicado do Comitê Olímpico Internacional - COI, em 2017, no qual a entidade afirmou que os esportes eletrônicos podem ser considerados como atividades desportivas, desde que não entrem em conflito com os valores olímpicos⁶³. Posteriormente, as disputas de esportes eletrônicos estiveram entre as modalidades dos Jogos Asiáticos de 2018.

Entretanto, a discussão acerca da possibilidade de inserção da atividade nos Jogos Olímpicos ainda está em aberto. Durante o Congresso Olímpico, realizado em janeiro de 2020, o presidente do comitê de e-Sports do COI, David Lappartient, contrariamente ao afirmado em 2017, disse que a entidade não pretende, no momento, reconhecer os e-Sports como esporte ou de inseri-los no programa olímpico⁶⁴.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O surgimento de novas tecnologias culminou em mudanças sociais, possibilitando a criação de relações trabalhistas inovadoras, como a de cyberatleta. Assim, apesar do crescimento desta profissão, nota-se sua invisibilidade pelos teóricos e pesquisadores. Tal realidade foi observada pela dificuldade de encontrar artigos científicos sobre o tema, sendo que grande parte das informações disponibilizadas são de artigos jornalísticos, o que é um indicativo de precarização, na medida em que a forma decidida de contratação do obreiro depende exclusivamente do contratante.

Com efeito, neste estudo foram abordados o contexto de criação dos e-Sports, assim como os aspectos centrais para a compreensão des-

do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id > Acesso em jun. 2020. Tradução nossa.

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexteArticle.do?idArticle=JORFARTI000033203461&cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>

63 SPORTV. *COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte*. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>>. Acesso em: jun. 2020.

64 SPORTV. *COI abre premissas de estratégia com eSports: “Não pensamos em reconhecer como esporte”*. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/coi-abre-premissas-de-estrategia-com-esports-nao-pensamos-em-reconhecer-como-esporte.ghtml>>. Acesso em: jun. 2020.

ta prática, como a análise do perfil dos jogadores, salientando a discriminação das mulheres e as barreiras existentes para sua ascensão profissional. Além disso, foi demonstrado que as relações de trabalho do século XXI são marcadas pela informalidade, precarização dos Direitos Trabalhistas e falta de estabilidade, situação observada na situação ora analisada, pois faltam referenciais normativos para guiar as contratações dos cyberatletas.

Foi abordado que, muitas vezes, estes profissionais são submetidos à jornadas de trabalho exaustivas, sendo os fatores que contribuem para esta realidade a linha tênue entre o lúdico e o trabalho nesta profissão, bem como o fato de estes indivíduos morarem em *gaming houses*, o que facilita a fiscalização diária da rotina desses jovens, pois, nessa relação, o trabalhador vive constantemente no ambiente de trabalho.

Tendo em vista a ausência de regulamentação específica vigente, em que pese os projetos de lei em tramitação, foi estudada a possibilidade de enquadramento do jogo eletrônico como uma modalidade esportiva de rendimento, analisando a possível incidência da Lei nº 9.615/98. Outrossim, também foi abordada a possibilidade de reconhecimento do vínculo empregatício decorrente do contrato efetuado com esses cyberatletas, se presentes os elementos fáticos jurídicos, aplicando-se, portanto, a Consolidação das Leis Trabalhistas.

Por fim, foram realizados breves acenos acerca da regulamentação desta profissão no direito estrangeiro, demonstrando que, em países como Coreia do Sul, Estados Unidos e França existem legislações ou organizações específicas, as quais garantem a proteção dos trabalhadores, bem como ensejam segurança jurídica.

O artigo teve a finalidade de mostrar ao leitor que a profissionalização dos jogadores de jogos eletrônicos, apesar de peculiar, não exime a aplicação dos princípios e normas do Direito do Trabalho nas contratações. Destarte, independentemente da conclusão adotada acerca da incidência dos diplomas normativos supracitados, certo é que essa relação deve ser tocada pelo Direito do Trabalho, a fim de garantir um patamar mínimo civilizatório a essas pessoas, afinal o trabalho constitui a identidade humana.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Ricardo; BRAGA, Ruy. *Infoproletários: degradação real do trabalho virtual*. Boitempo Editorial, 2009.

ANTUNES, Ricardo. *Os modos de ser da informalidade: rumo a uma nova era da precarização estrutural do trabalho?*. Serviço Social & Sociedade, n. 107, p. 405-419, 2011.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*: promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: out. 2019.

BRASIL. *Consolidação das Leis do Trabalho*. Decreto-Lei nº 5.452, 1º de maio de 1943. <Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm>. Acesso em: out. 2019.

BRASIL. *Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm>. Acesso em: out. 2019.

CBeS, Confederação brasileira de eSports. *História do eSports*. Disponível em: <<https://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: out. 2019.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. *E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta*. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyra-junior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalhar-com-e-sports-no-brasil>>. Acesso em: out. 2019.

CORRAIDE, Marco Túlio. *Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável*. 2019. 53 f. Monografia (Graduação em Direito) - Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2019. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: jun. 2020.

DELGADO, Gabriela Neves. *Direito Fundamental ao Trabalho Digno*. São Paulo: LTr, 2015.

DELGADO, Gabriela Neves. *O Trabalho Enquanto Suporte de Valor*. Revista da Faculdade de Direito da UFMG - Belo Horizonte - nº.49 / Jul. - Dez., 2006.

DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de Direito do Trabalho*. 18ª ed. São Paulo: LTr, 2019.

DELGADO, Mauricio Godinho; DELGADO, Gabriela Neves. *A matriz do trabalho na Constituição de 1988 e o atleta profissional de futebol*. Revista Ltr: legislação do trabalho, São Paulo, SP, v. 76, n. 8, p. 903-914, ago. 2012.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. *Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação*. Meritum, Belo Horizonte, v.14, n.1, Jan/Jun. 2019. p. 256-279.

FOGGIATTO, Ricardo Eduardo. *A aplicabilidade do Direito Desportivo e do Direito do Trabalho aos Contratos dos Atletas de Esportes Eletrônicos*. 2017. 65 f. Monografia (Graduação em Direito) - Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná, Paraná, 2017, p. 13. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/58178/RODRIGO%20EDUARDO%20FOGGIATTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: jun. 2020.

FRANÇA. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>> Acesso em jun. 2020.

HAYES, E. *Gendered identities at play: case studies of two women playing morrowind*. 2007. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412006294768>>. Acesso em: nov. 2019.

LEITE, Carlos Henrique. *Curso de direito do trabalho*. 8. ed., São Paulo: SARAIVA, 2017.

LEITE, Leornado Cardarelli. *Introdução à História do Jogos Eletrônicos*. (S.A).PUC-RIO. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>. Acesso em: out. 2019.

MARTINEZ, Luciano. *Curso de direito do trabalho*. 10ª ed., Editora Saraiva, 2019.

NEWZOO. *Brazil Games Market 2018*. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: set. 2019.

ONTIER. *Guía legal sobre e-sports*. Espanha, 2016. Disponível em: <<https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>>. Acesso em: jun. 2020.

PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. 2014. 122 f. monografia (Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda)- Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, [S.I], 2014. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: nov. 2019.

Projeto de Lei nº 3.450 de 2015. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em: out. 2019.

Projeto de Lei nº 7.747 de 2017. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=A14B-971F6A74A48A0B8C7D6CA0DB8305.proposicoesWebExterno1?co-dteor=1571003&filename=Avulso+-PL+7747/2017>. Acesso em: out. 2019.

Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: out. 2019.

RODRIGUES, André. *Trabalho, diversão e muito dinheiro: conheça o mundo dos e-Sports.* Disponível em: <https://www.gazetaonline.com.br/esportes/mais_esportes/2017/11/trabalhodiversao-e-muito-dinheiro-conheca-o-mundo-dos-e-sports-1014107999.html>. Acesso em: out. 2019.

SANTANA, Marcos Corrêa. *Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico.* Repositório Institucional UFJF, 2017. SPORTV. *COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte.* Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>>. Acesso em: jun. 2020.

SPORTV. *COI abre premissas de estratégia com eSports: “Não pensamos em reconhecer como esporte”* Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/coi-abre-premissas-de-estrategia-com-esports-nao-pensamos-em-reconhecer-como-esporte.ghtml>>. Acesso em: jun. 2020.