

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
ESCOLA DE DIREITO TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE DIREITO

ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO COMPETIDOR DE *eSPORTS*
NO BRASIL:
uma análise dos *cyber-atletas* e o regime jurídico aplicável

OURO PRETO
2019

MARCO TÚLIO CORRAIDE

**ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO COMPETIDOR DE *eSPORTS*
NO BRASIL:**

uma análise dos *cyber-atletas* e o regime jurídico aplicável

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Direito da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito à obtenção do diploma de Bacharel em Direito, sob orientação da Prof. Dr. Flávia Souza Máximo Pereira.

Coorientador: Rainer Bomfim

Área de Concentração: Direito do Trabalho

OURO PRETO

2019

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

C823a Corraide, Marco Tulio .

Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esportes no Brasil [manuscrito]: uma análise dos Cyber-atletas e o regime jurídico aplicável. / Marco Tulio Corraide. - 2019.

53 f.

Orientadora: Profa. Dra. Flávia Souza Máximo Pereira.

Coorientador: Prof. Me. Rainer Bomfim.

Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto. Escola de Direito, Turismo e Museologia.

1. Direito do Trabalho. 2. Esportes - eSport. 3. Jogadores de videogames - Cyber-atleta. 4. Brasil - Legislação - Lei Pelé (Lei nº 9.615/98). 5. Esportes profissionais - Legislação. I. Bomfim, Rainer. II. Pereira, Flávia Souza Máximo. III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Título.

CDU 34:796

Bibliotecário(a) Responsável: Maristela Sanches Lima Mesquita - CRB:1716



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
ESCOLA DE DIREITO, TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE DIREITO

**FOLHA DE APROVAÇÃO****Nome do autor: Marco Túlio Corraide****Título do trabalho:** ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO COMPETIDOR DE E-SPORTS NO BRASIL: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável

Membros da banca

Professora Doutora Flávia Souza Máximo Pereira - UFOP
Mestrando Thiago Henrique Lopes de Castro – UFOP
Professora Mestra Jéssica Holl - UFOP

Versão final

Aprovado em 05 de dezembro de 2019

De acordo

Professora Doutora Flávia Souza Máximo Pereira - Orientadora
Mestrando Rainer Bomfim - Coorientador



Documento assinado eletronicamente por **Flavia Souza Maximo Pereira, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 24/12/2019, às 11:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0030221** e o código CRC **185B118B**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.204273/2019-37

SEI nº 0030221

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35400-000
Telefone: 3135591545 - www.ufop.br

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais pelo amor e dedicação envolvidos em nossas relações e também por acreditarem todos esses anos na relação entre mim e os videogames. Aos meus amigos, seja aqueles feitos durante a caminhada universitária, capazes de ajudar manter a sanidade quando todas as preocupações pareciam grandes demais e também aqueles adquiridos de tempos passados, que tornaram e ainda tornam a vida muito mais agradável. Meus cachorros, por serem muitas das vezes meus principais companheiros durante meus momentos de escritas e também meus pontos de introspecção durante os momentos de reflexão. Por fim, agradeço à minha orientadora, que aceitou embarcar nessa jornada maluca, acreditou numa ideia que bateu em sua porta, sempre disposta a ouvir e também a contribuir de maneira pertinente as minhas ideias.

RESUMO

O *eSport* e os *cyber-atletas* ganharam imensa popularidade nos últimos anos. No Brasil, a atividade - que já se encontra de certa forma consolidada no exterior - cresce com diversas empresas nacionais e internacionais que consideram o país como incubadora, promovendo investimentos milionários e a criação de equipes que atraem um público de milhões de pessoas. Diante desse cenário, esta pesquisa jurídico-teórica visa observar o contexto sociológico do esporte eletrônico profissional brasileiro e de seus atletas para verificar se tal atividade é abarcada pela regulamentação celetista, assim como investigar a sua relação com o Direito Desportivo, com o Direito Civil e com outros atletas de esportes “tradicionais”. Assim, por meio de uma pesquisa interdisciplinar, baseada em dados jurisprudenciais, doutrinários e de Direito Comparado, pretende-se determinar a natureza jurídica da atividade exercida pelo *cyber-atleta*, para que seja estabelecida uma regulamentação que promova o desenvolvimento do jogador e de tal atividade tecnológica no país.

PALAVRAS-CHAVE: Direito do Trabalho. *eSport*. *Cyber-Atleta*. Lei Pelé (Lei n. 9.615/98)

ABSTRACT

eSports and cyber-athletes have gained immense popularity in recent years. In Brazil, the activity - which is already somewhat consolidated abroad - grows with several national and international companies seeing the country as an incubator, promoting millionaire investments and the creation of teams that attract an audience of millions. Given this scenario, this legal-theoretical research aims to observe the sociological context of Brazilian professional electronic sport and its athletes to verify if such activity is encompassed by the celetist regulation, as well as to investigate its relationship with Sports Law, Civil Law and with other “traditional” sports athletes. Thus, through an interdisciplinary research, based on jurisprudential, doctrinal and Comparative Law data, it is intended to determine the legal nature of the activity performed by the cyber-athlete in order to establish a regulation that promotes the development of the player and such technology activity in the country.

KEYWORDS: Labor Law. eSport; Cyber-Athlete. Law Pelé (Law n. 9.615/98)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. CONCEITO DE ESPORTE	9
2.3 Conceito de <i>eSports</i> e ascensão dos seus campeonatos	17
3. INTRODUÇÃO AOS JOGOS <i>MULTIPLAYERS ONLINE</i>: COMPREENDENDO OS CONCEITOS DE FPS E MOBA	21
4. “QUEM SÃO ESSAS/ES JOGADORAS/ES?” A ROTINA DE UM <i>CYBER-ATLETA</i>	25
5. A REGULAMENTAÇÃO DOS <i>eSPORTS</i> PELA LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL	29
6. A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE <i>eSPORTS</i>	32
6.1. A Lei Pelé (Lei 9.615/98)	34
6.2 Do regime empregatício e do teletrabalho na CLT	37
7. DOS TIPOS DE CONTRATOS PRATICADOS PELOS <i>CYBER-ATLETAS</i>	44
8. CONCLUSÃO	47
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1. INTRODUÇÃO

Videogames estão ao nosso redor. Direta ou indiretamente, tornaram-se elementos de grande impacto social e de imensa relevância cultural, o que justifica a necessidade do seu estudo jurídico-sociológico. O professor de mídias digitais James Newman¹ aponta três razões principais pelas quais se justifica a pesquisa de videogames: o tamanho da indústria de videogames, a sua popularidade e o fato destes serem instrumentos de interação humano-computador.

No Brasil, o cenário não é diferente daquele que é apontado por Newman. O tamanho e a popularidade da indústria no país, bem como os valores investidos e a quantidade de pessoas envolvidas com videogames tornam o tópico a ser estudado ainda mais relevante.

No quesito “interação humano-computador”, as percepções dessa relação entre homem-máquina ao longo do tempo, com o desenvolvimento da tecnologia, afetaram diretamente diversos campos sociais, entre os quais pode se destacar a área jurídico-trabalhista.

As relações jurídicas de trabalho não são mais as mesmas. Os trabalhos exercidos não são mais os mesmos. A partir do processo de reestruturação do capitalismo em nível global, viabilizado pelo avanço das redes de tecnologia, emerge a precariedade sistêmica que gera uma nova morfologia social do trabalho, como reflexo da atividade empresarial fluida e difusa, que se desmancha em pequenas unidades reticulares semiautônomas ao redor do mundo².

Nesse contexto, torna-se necessário analisar qual é o limite de adaptação do Direito do Trabalho em relação às mudanças que surgiram com o desenvolvimento de tecnologias disruptivas. Um importante exemplo - e objeto desta pesquisa jurídica-sociológica - da nova problemática das relações laborais contemporâneas, derivada da escalada da tecnologia, são as/os jogadoras/es profissionais de campeonatos de videogames, respectivamente *cyber-atletas* e *eSports*, os quais permanecem em campos cinzentos perante a legislação brasileira.

¹ NEWMAN, James. **Videogames**. [s. L.]: Psychology Press, 2004. 198 p.

² PEREIRA, Flávia Souza Máximo. **Para além da greve**: o diálogo ítalo-brasileiro para a construção de um direito ao pluralismo político da classe-que-vive-do-trabalho. Tese de Doutorado em Direito em Cotutela entre a Universidade de Roma e a Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

No Brasil, existe a Lei Pelé (Lei 9.615/98) que se refere à caracterização empregatícia da relação entre atletas profissionais e dos seus respectivos times, com a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Nesse sentido, o tema-problema proposto nesta pesquisa jurídico-teórica é se os *cyber-atletas* podem ser enquadrados como atletas profissionais perante a legislação trabalhista.

Dessa forma, a pesquisa pretende verificar a hipótese de que a atividade do *cyber-atleta* é abarcada pela Lei Pelé, como uma relação de emprego específica, assim como investigar a sua relação jurídico-sociológica com o Direito Desportivo e com outros atletas de esportes “tradicionais”.

Portanto, a pesquisa será desenvolvida mediante uma abordagem jurídico-sociológica, no sentido elaborado por Miracy Gustin e Dias (2013, p. 22), pois propõe-se compreender a relação dos fenômenos sociológicos – a realidade da atividade dos *cyber-atletas* – e o fenômeno jurídico, buscando-se uma regulamentação da atividade que incorpore as exigências das relações sociais, uma vez que esta pesquisa não se preocupa apenas com a eficiência das relações normativas, mas com sua eficácia e efetividade.

Assim, após esta breve introdução, no segundo capítulo é analisado o conceito de esporte, como se desenvolve atualmente, apresentando a compreensão moderna do que faz determinada atividade ser considerada esporte. Em seguida é exposto como os videogames são absorvidos pela sociedade contemporânea, definindo a prática do *eSport* e demonstrado os patamares que esse exercício atingiu em termos competitivos. No terceiro capítulo é dissecado os dois principais tipos de jogos utilizados em competições. No quarto capítulo é descrita toda rotina dos competidores de *eSports*, e principais objetos desse presente trabalho, descrevendo suas realidades para melhor percepção de suas experiências pessoais. No quinto capítulo é apontando como a legislação da França e da Coreia do Sul lidam com as competições de *cyber-atletas*. No sexto capítulo se faz notar os projetos para criação e modificações específicas as leis brasileiras para abarcar a categoria de *eSport*, é analisada também sua relação com a Lei Pelé e também com a categoria de teletrabalho. Por fim, no sétimo, e último capítulo, se é discutido os contratos de trabalho desses competidores.

2. CONCEITO DE ESPORTE

Em um primeiro momento parece óbvio para qualquer pessoa indicar o que seja um esporte: futebol, basquete, natação, atividades que se encontram nas Olimpíadas, que possuem rankings e premiações populares. Entretanto, o que difere essas atividades de um jogo de esconde-esconde ou similares entre crianças, por exemplo? É necessário questionar o que tecnicamente transforma uma atividade em esporte para sermos capazes de compreendermos em qual categoria o eSport se enquadra. Segundo o Dicionário Michaelis OnLine, esporte é:

- 1 - Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde; desporto, desporto.
- 2 - O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe; desporto, desporto.
- 3 - Cada uma dessas atividades; desporto, desporto.³

Dois pontos nessa definição devem ser destacados, primeiramente: há mesmo a necessidade de ser uma atividade física, ou seja, uma ação que condicione o corpo? O segundo ponto é a exigência da orientação da atividade por regras específicas: seria então qualquer atividade que envolva regras um esporte?

No artigo “O que é esporte?”, Valdir Barbanti, baseando-se em conceitos sociológicos, com a intenção de distinguir qualquer brincadeira de recreio de esporte, sugere a seguinte definição de esporte:

Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.⁴

Nota-se que Barbanti amplia o escopo da definição de esporte, descrevendo-o simultaneamente como esforço físico e/ou habilidade motoras complexas, o que abarca atividades como xadrez e automobilismo no seu conceito.

³MICHAELIS. **Dicionário Michaelis Online**. São Paulo, Editora Melhoramentos, 2019. Disponível: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esporte>>. Acesso em 2 mar. 2019.

⁴BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em 2 mar. 2019.

Por outro lado, Victor Andrade De Melo explica que o que é mais importante na delimitação do conceito de esporte não é sua origem ou a precisão de seus elementos, mas sim situar a definição em cada momento histórico:

A palavra se manteve, os conceitos foram-se alterando, até que se conformou o que chamamos de esporte moderno. Os conceitos seguiram-se modificando, surgiram mesmo neologismos (ou adendos como esportes de quadra, esportes náuticos, esportes de natureza, esportes radicais). O esforço a ser entabulado, portanto, não é o de buscar as origens, mas sim situar de que momento estamos falando, a partir da compreensão de que nesse percurso, que atendeu em cada instante a condições históricas específicas, os conceitos carregam marcas da continuidade e da ruptura.⁵

Acompanhar o contexto temporal em que estamos tratando sobre o assunto parece ser fundamental para entender o conteúdo do conceito de esporte. Isso não significa que conceitos delimitados devem ser totalmente ignorados, mas que cada conceituação não é imutável e taxativa, pois apenas estabelece pressupostos mínimos, que, diante da dinâmica da história e da tecnologia, são provisórios.

Além desses aspectos técnicos conceituais são observáveis outras características que podem funcionar como indícios para a construção do imaginário social do que seja esporte. Exemplo disso, são as discussões a respeito da introdução de atividades no rol de esportes olímpicos, bem como fato de tais atividades possuírem torcidas e premiações.

No artigo "*Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'*", após os autores apontarem um estudo com diversas características do que delimita o esporte, como atividade, organização, competição, habilidade, performances físicas, um certo peso cultural/"seguidores", os mesmos chegam na seguinte conclusão:

No coração da questão de saber se os *eSports* devem ser adotados como esporte existe toda uma compreensão da natureza e das definições históricas do esporte. Parece que os *eSports* incluem atividade e competição, são organizados por regras, requerem habilidades e têm um amplo número de seguidores. No entanto, *eSports* atualmente carecem de grandes performances físicas e institucionalização.⁶

⁵ MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.)**, Porto Alegre, v.32, n. 1, set. 2010, p. 52. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is>. Acesso em 26 ago. 2019.

⁶ No original: "*At the heart of the question of whether eSports should be embraced as sport is an understanding of the nature and historical definitions of sport. It appears that eSports include play and competition, are organized by rules, require skill, and have a broad following. However, eSports currently lacks great physicality and institutionalization*". JENNY, Seth et al. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'*. **Journal Quest**, v. 69, issue 1, 2017, p. 15. Tradução nossa. Disponível em <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00336297.2016.1144517#aHR0cHM6Ly93d3cudGFu>>

Tendo em vista tais conceitos de esporte, pretende-se confrontar com a materialidade dos *eSports*, no sentido de verificar se tal atividade se enquadra ou não nestes pressupostos doutrinários.

A performance física e a institucionalização, como indicam os autores do artigo supracitado, são pontos em que a discussão ocorre de forma mais intensa sobre o enquadramento do *eSports* como esporte.

Em relação à institucionalização da atividade, as equipes compactuam com as diversas instituições existentes para que todas as atividades relativas a regras e funcionamento de campeonatos existam de forma coesa, demonstrando que, atualmente, não há falta de institucionalização da atividade.

Em relação à performance, conforme Jason Holt⁷, o caráter esportivo do *cyber*-esporte pode ser questionado. Em seu argumento, Holt concentra-se na distinção entre o aspecto das habilidades físicas, entendendo que esportes tradicionais envolvem a utilização de habilidades motoras de alta intensidade, o que não ocorreria no campo dos *eSports*.

No entanto, deve-se ressaltar que existem outros esportes que se materializam da mesma forma do *eSports*, praticados sentados, utilizando-se do raciocínio lógico, mas que não possuem seu status de esporte questionados, como por exemplo o xadrez.

Além disso, a atividade do *eSports* requer habilidades motoras complexas, possui regras e pode ser jogado em grupo ou solo, de forma competitiva, como fica evidente nos diversos campeonatos existentes. Nesse sentido, parece plausível visualizar a prática de *eSports* equiparada a de um esporte tradicional, como futebol e vôlei.

Contudo, a equiparação do *eSport* como esporte tradicional não soluciona a problemática jurídica de regulamentação, pois é necessário verificar se há características específicas dos esportes eletrônicos que ensejam o enquadramento jurídico da atividade em uma categoria nova e autônoma. Desse modo, é necessário investigar as interações singulares estabelecidas entre os jogos eletrônicos e a sociedade, bem como a sua origem.

ZGZvbmXpbmUuY29tL2RvaS9wZGYvMTAuMTA4MC8wMDMzNjI5Ny4yMDE2LjExNDQ1MTc/bmVIZEFjY2Vzcz10cnVlQEBAMA> Acesso em 2 mar. 2019.

⁷ HOLT, James. Virtual Domains for Sports and Games. **Sport Ethics and Philosophy**. 10(1):1-9 · May 2016. Disponível em

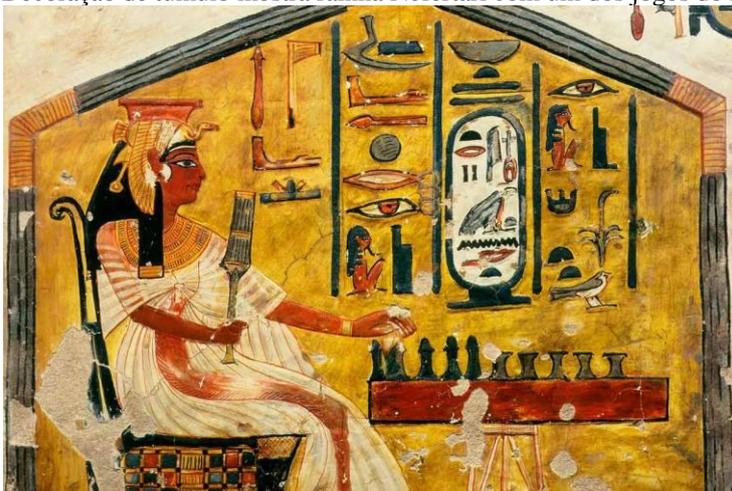
<https://www.researchgate.net/publication/302917691_Virtual_domains_for_sports_and_games> Acesso em 2 mar. 2019.

2.1 Jogos eletrônicos e seu impacto na sociedade

Assim como a música e as pinturas, a relação da sociedade junto aos jogos remete-se aos seus primórdios, referentes a datas do período antes de Cristo. Esses jogos já acompanhavam a realidade cultural dos seus povos, que se refletiam em suas regras e objetivos, como apresentado por Maria Carneiro:

A obra de Huizinga, *Homo Ludens*, de 1943, mostrou que, antes de o homem se constituir na espécie *homo faber*, ele já brincava. As sociedades nômades não deixaram registros de suas vidas e de suas culturas. Havia poucas crianças, porque transportá-las diante das adversidades não era fácil. Entre algumas civilizações clássicas foi possível obter mais informações sobre o assunto por meio de objetos encontrados nas tumbas de adultos, em geral da nobreza ou dos mestres das crianças, que, ainda assim, nem sempre se apresentavam completos. Mais do que os próprios brinquedos muitos jogos retrataram atividades culturais e econômicas da época, como foi o Jogo Real de Ur, de 3500 a.C., encontrado em um túmulo da nobreza. Na Mesopotâmia, foram encontrados quadrados mágicos, utilizados mais tarde para a elaboração dos horóscopos.⁸

Figura 1 - Decoração de túmulo mostra rainha Nefertari com um dos jogos do Egito, o Senet



FONTE: (CARNEIRO,2014)

Naturalmente era de se esperar que, com o desenvolvimento da humanidade e o aprimoramento tecnológico, as atividades abraçadas e incorporadas como corriqueiras pelos homens seriam modernizadas. Eric Zimmerman e Heather Chaplin descrevem a relação entre a criação dos jogos e a evolução da tecnologia na sociedade:

⁸CARNEIRO, Maria. **A magnífica história dos jogos.** 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>>. Acesso em: 12 dez. 2018.

Como fazer música, contar histórias e criar imagens, jogar é parte do que significa ser humano. Os jogos são talvez os primeiros sistemas interativos projetados que nossa espécie inventou. A ascensão dos computadores acompanhou o ressurgimento de jogos em nossa cultura. Isso não é um acidente. Jogos como Chess, Go e Parcheesi são muito parecidos com computadores digitais, máquinas para criar e armazenar estados numéricos. Nesse sentido, os computadores não criaram jogos; jogos criaram computadores⁹.

O ENIAC, primeiro computador criado, começou a ser construído em 1943 e teve sua primeira sessão de funcionamento em 1946. No Brasil, o primeiro computador só chegou no nosso país em 1957, adquirido pelo governo do estado de São Paulo, com o intuito de auxiliar no departamento de água e esgoto. Somente na década de 60, surgiria o primeiro jogo eletrônico da história, como demonstrado no livro *"The Complete History of Computer and Video Games"*:

De fato, as raízes da indústria de videogames remontam ao ano de 1962, quando Steve Rusell, um estudante do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), com uma predileção por ficção científica, criou um jogo chamado *Space War*. Era um jogo simples que colocava duas espaçonaves desenhadas em linha umas contra as outras no combate cara a cara, mas naqueles dias de válvulas e tubos a vácuo era uma peça avançada de programação que levou a tecnologia disponível aos seus limites. A única potência de computador suficiente para operá-lo eram as máquinas do tamanho de uma sala, atendidas por homens barbudos de uniforme branco no laboratório de informática da universidade local. No final dos anos 60, no entanto, a *Space War* estava se tornando uma atividade extracurricular entre os estudantes de ciências dos EUA¹⁰

Vale destacar o primeiro jogo eletrônico desenvolvido em 1962 só era acessível para os cientistas envolvidos. O primeiro computador pessoal, similar com a ideia de

⁹ No original *"Like making music, telling stories, and creating images, playing games is part of what it means to be human. Games are perhaps the first designed interactive systems our species invented. The rise of computers has paralleled the resurgence of games in our culture. This is no accident. Games like Chess, Go, and Parcheesi are much like digital computers, machines for creating and storing numerical states. In this sense, computers didn't create games; games created computers"*. ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. **Kotaku**. 2013, s/p, tradução nossa. Disponível em: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acesso em: 20 abril, 2019.

¹⁰ No original: *"In fact, the roots of the video-games industry can be traced way back to 1962, when Steve Russell, a student at the Massachusetts Institute of Technology with a fondness for science fiction, created a game called Space War. It was a simple game that pitted two line -drawn spacecraft against each other in head to head combat, but in those days of valves and vacuum tubes it was an advanced piece of programming that took the available technology to its limits. The only computer power enough to run it were the room-sized machines attended by bearded men in white coats down at the local university's computer lab. By the end of the 60s, though, Space War was making it big as extra-curricular activity among America's science students"*. GLANCEY, Paul. **The Complete History of Computer and Video Games**, New York, Emap Images, 1996, p. 06, tradução nossa.

computador que temos atualmente, foi o Altair 8800, criado em 1974¹¹, que alavancou o conceito de usar tecnologia em larga escala de consumo, o que antes somente era mantida para atividades científicas.

A partir da introdução da tecnologia para o consumo, uma revolução cultural se iniciou. Uma nova mídia surgia e suas proporções se expandiram de forma inimaginável. Para entender completamente os efeitos dos videogames na cultura *mainstream*, é importante entender o desenvolvimento da cultura de jogos ou a cultura que envolve os videogames. Os videogames, como livros ou filmes, têm usuários ávidos que tornaram essa forma de mídia central em suas vidas.

No início dos anos 70¹², os programadores se reuniam em grupos para jogar *Space War*, gastando muito tempo competindo em um jogo que era rudimentar comparado aos jogos modernos. Na medida em que as galerias e os consoles de videogames domésticos ganhavam popularidade, a cultura jovem se adaptou rapidamente a esse tipo de mídia, participando de competições para obter altas pontuações e passar horas no fliperama ou com o console doméstico¹³.

Na década de 1980¹⁴, um número crescente de garotos passava o tempo em consoles jogando games e, mais importante, cada vez mais se identificando com os personagens e produtos associados aos jogos. Os *cartoons* da manhã de sábado eram feitos dos jogos *Pac-Man* e *Super Mario Bros.*, e uma série de mercadorias era vendida com logotipos e personagens de videogames¹⁵. O reconhecimento público de alguns desses personagens os transformaram em ícones culturais. Uma pesquisa realizada em 2007 descobriu que mais canadenses pesquisados poderiam identificar uma foto de Mario, de *Super Mario Bros.*, do que uma foto do primeiro-ministro canadense¹⁶.

Na medida em que as crianças que jogaram pela primeira vez *Super Mario Bros.* começaram a crescer, superando a fase infantil/adolescente dos videogames, empresas como a Sega e, mais tarde, a Sony e a Microsoft, iniciaram a elaborar jogos para públicos

¹¹ ROY A. Allan. **A Bibliography of the Personal Computer**: The Books and Periodical Articles. Allan Publishing, 2005. 84 p.

¹² UNDERSTANDING Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. **Media And Culture**, [s.l.] University of Minnesota Libraries Publishing. s/p, 22 mar. 2016. University of Minnesota Libraries Publishing. Disponível em <<https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/10-4-the-impact-of-video-games-on-culture/>> Acesso em 2 mar. 2019.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

de faixas etárias mais altas¹⁷. Isso aumentou a idade média dos jogadores de videogame, que, em 2009, era de 35 anos¹⁸. O Nintendo Wii até encontrou um novo grupo demográfico em comunidades de aposentados, em que o Wii Bowling se tornou uma forma popular de entretenimento para os idosos¹⁹. O aumento gradual da idade dos jogos levou à consolidação dos videogames como uma forma de entretenimento convencional de todas as faixas etárias.

Atualmente, segundo uma pesquisa²⁰ de 2015 da *National Purchase Diary Panel Inc.*, 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam videogames²¹. Dados revelados em 2013 por uma pesquisa da empresa *Newzoo*, que presta consultoria em videogames, informam que de uma população mundial de 6,4 bilhões de pessoas, 1,2 bilhões jogam jogos eletrônicos²².

Com o tamanho alcançado por esse universo, presunções foram desenvolvidas e absorvidas por grande parte da sociedade. A visão de que videogames são gatilhos para desenvolvimento de tendências violentas e hábitos não saudáveis são assuntos recorrentes:

As conotações negativas incluem correlacionar o jogo de videogame com a obesidade infantil (Perez-Pena, 2003) e o jogo obsessivo (Faiola, 2006). A cultura de videogames também é definida em termos da quantidade de tempo que as pessoas passam fazendo isso, obsessivamente ou não, da qual a Coréia do Sul é usada como exemplo (Schiesel, 2006a, 2007b). (...) É uma cultura de pessoas em isolamento ou uma cultura de pessoas obcecadas que jogam através da Internet até o amanhecer²³

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population.** 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

²¹ Faz-se notar que os dados aqui apresentados se trata da junção de jogadores que utilizam computadores, consoles e também celulares para jogar.

²² NEWZOO, **Global Games Market Report**, 2013. Disponível em: <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 19 set. 2018.

²³ No original: "*The negative connotations include correlating video game playing with childhood obesity (Perez-Pena, 2003) and obsessive play (Faiola, 2006). Video game culture is also defined in terms of the amount of time people spend doing it, obsessively or not, of which South Korea is used as an exemplar (Schiesel, 2006a, 2007b). Video game culture is often defined in terms of the social interaction it engenders or negates. It is either a culture of people in isolation (bad) or a culture of obsessed people playing across the Internet into the dawn (better, but still bad)*". SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, vol. 5, no. 4, Oct. 2010, p. 403, tradução nossa.

Por outro lado, as conotações positivas ressaltam que os videogames melhoram o aprendizado, com uma grande quantidade de pesquisas que corroboram tal afirmação²⁴ Alguns pesquisadores sugeriram que os jogos podem encorajar habilidades de resolução de problemas e raciocínio lógico²⁵. Na mesma direção, uma revisão da literatura feita por Sandford e Williamson²⁶ afirma que os jogos de computador são projetados para serem compreendidos e, portanto, fornecem modelos de princípios de aprendizagem.

Com o passar dos anos, a visão negativa sobre jogos eletrônicos foi modificada, se desvinculando da ideia de que se trata exclusivamente de uma atividade prejudicial, associadas a homens, nerds e grupos específicos. Compreender a evolução dos jogos eletrônicos e também sua relevância é de fato entender que essa cultura consegue ir além do seu nicho principal.

Isso porque durante a maior parte das últimas duas décadas, o jogo eletrônico foi considerado uma subcultura estranha e insular, um território de adolescentes e aqueles que nunca cresceram²⁷. Contudo, à medida que a primeira geração de jogadores flerta com a meia-idade, e, com os sistemas de jogos familiares - a exemplo o Wii da Nintendo - se infiltrando em todos os países, os videogames estão começando a se aventurar para além de reino *geek*, em uma região que se aproxima do *mainstream*.²⁸

Nesse sentido, atualmente, vivencia-se a evolução dos jogos eletrônicos não apenas de forma técnica, mas também como ferramenta social; como elemento intrínseco e orgânico às relações de sociabilidade. Zimmerman e Chaplin concluem:

As formas como trabalhamos e nos comunicamos, pesquisamos e aprendemos, socializamos e amamos, conduzimos nossas finanças e nos comunicamos com nossos governos, estão intimamente entrelaçados com sistemas complexos de informação - de uma forma que não poderia ter existido algumas décadas atrás. Para tal sociedade sistêmica, os jogos fazem um ajuste natural. Embora todo poema ou toda música seja certamente um sistema, os jogos são sistemas dinâmicos em um sentido muito mais literal. Do Poker ao Pac-Man ao Warcraft, os jogos são máquinas de entradas e saídas que são habitadas, manipuladas e exploradas.²⁹

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Idem, p. 407.

²⁸ Ibidem.

²⁹ No original: "*The ways that we work and communicate, research and learn, socialize and romance, conduct our finances and communicate with our governments, are all intimately intertwined with complex systems of information – in a way that could not have existed a few decades ago. For such a systemic society, games make a natural fit. While every poem or every song is certainly a system, games are dynamic systems in a much more literal sense. From Poker to Pac-Man to Warcraft, games are machines of inputs and outputs that are inhabited, manipulated, and explored*". ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. **Kotaku**. 2013, s/p. tradução nossa Disponível

A amplitude social que os jogos eletrônicos alcançaram atualmente faz parte de um processo maior para compreensão de toda uma geração que nasceu com esses jogos e também de gerações anteriores que aprenderam a lidar e utilizar essas novas ferramentas. Não importando como e nem para que é utilizado, o fato é que os jogos eletrônicos se tornaram ferramentas digitais acolhidas de forma orgânica na sociedade, instaurando-se como uma atividade de importância midiática, cultural, política ou seja: que consegue permear diversas esferas de sociabilidade.

Para Zimmerman e Chaplin³⁰ os jogos eletrônicos não são valiosos apenas porque podem ensinar a alguém uma habilidade. Assim como outras formas de expressão cultural, jogos e brincadeiras são importantes porque são lúdicos³¹. Apreciar a estética dos jogos - como sistemas interativos dinâmicos que criam beleza e significado - é um dos desafios deliciosos e assustadores que enfrentamos neste século³².

Como parte do gênero dos jogos eletrônicos, os *eSports* também cumprem sua função lúdica na contemporaneidade. Contudo, a prática de esportes eletrônicos, atualmente, deixou de ser somente um entretenimento pessoal para atingir status de indústria especializada, como veremos a seguir.

2.3 Conceito de *eSport* e ascensão dos seus campeonatos

Ao longo dos anos, o *game design*³³ dos jogos eletrônicos foi se modificando. De jogos pensados em experiências *single player*³⁴, contando histórias profundas e desenvolvidas até uma explosão de popularidade recente em jogos que focam em experiências *multiplayer*³⁵ online, em competição. É nesta última categoria de jogos eletrônicos em que existe a atividade do *eSport*.

em: <<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>>. Acesso em: 20 abril, 2019.

³⁰ Ibidem.

³¹ Ibidem.

³² Ibidem.

³³ Termo que se refere a construção de um jogo, como ele é desenvolvido, a forma que é pensada de como ele deve ser jogado.

³⁴ Em que apenas um jogador vivencia a narrativa.

³⁵ Vários jogadores simultâneos em uma mesma partida.

O termo *eSport* se tornou um assunto recorrente há apenas alguns anos. Em 1999, a expressão já era utilizada, como observa Seth *et al*, retratando o debate sobre considerar ou não *eSport* como esporte:

O debate sobre se o videogame competitivo (ou seja, *eSports*) pode ser considerado esporte remonta pelo menos ao ano de 1999, quando a Online Gamers Association (OGA) foi lançada pela EuroGamer na Sports Academy em Londres. O fundador, Mat Bettison, foi citado dizendo: "Não vai demorar muito até que os *eSports* sejam cobertos na televisão da mesma forma que os esportes tradicionais" (Gestalt, 1999). A disputa azedou quando, no mesmo ano, o English Sports Council negou o reconhecimento dos Campeonatos Profissionais de Jogos de Computador do Reino Unido como esporte (Wagner, 2006). Os defensores do jogo acreditam que os *eSports* imitam características centrais do esporte, como competição interpessoal, treinamento e desenvolvimento de habilidades, aderência às regras, realização de metas e algum envolvimento de coordenação e agilidade (Crawford & Gosling, 2009). A controvérsia continua hoje, à medida que a inclusão de *eSports* nos Jogos Olímpicos é debatida (Clapperton, 2015; Kates, 2015).³⁶

Esportes eletrônicos, esportes cibernéticos, jogos de computador competitivos, jogos eletrônicos e esportes virtuais são sinônimos para o termo *eSport*³⁷. No entanto, o que são os *eSports*? Uma resposta simples seria a de que são competições de *video game*, em nível profissional ou não. De certa maneira, as variações da definição de *eSport* utilizadas sempre remetem aos seus elementos básicos, como é possível perceber na tentativa de definição por Wagner: "*eSport* é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação"³⁸.

³⁶No original: "*The debate whether competitive video gaming (i.e., eSports) can be considered sport dates back to at least 1999, when the Online Gamers Association (OGA) was launched by EuroGamer at the Sports Academy in London. Founder Mat Bettison was quoted as saying, "It won't be that long before eSports are covered on television in the same way as traditional sports" (Gestalt, 1999, para. 24). The dispute turned sour when, in the same year, the English Sports Council denied recognizing the United Kingdom Professional Computer Game Championships as a sport (Wagner, 2006). Proponents of gaming believe that eSports mimic central features of sport, such as interpersonal competition, skill training and development, adherence to rules, goal attainment, and some involvement of coordination and agility (Crawford & Gosling, 2009). The controversy continues today as the inclusion of eSports into the Olympic Games is debated (Clapperton, 2015; Kates, 2015)". SETH E. Jenny, R. MANNING, Douglas, KEIPER, Margaret C, OLRICH, Tracy W. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", **Quest**, 69:1, 1-18, 2017, p. 5, tradução nossa.*

³⁷ Ibidem.

³⁸ No original: "*E-Sports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies". WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006, p. 438, tradução nossa.*

Para Seth *et al*³⁹, *eSports* é um termo genérico para jogos que se assemelham esportes convencionais, na medida em que têm astros, *playoffs*, fãs, uniformes, mas toda a ação ocorre online, e os concorrentes dificilmente se movimentam intensivamente em termos físicos.

Em razão de toda a ação ocorrer online, os *eSports* são suscetíveis a um rápido potencial de transformação, o que os tornam uma atividade de difícil definição. A expansão da variabilidade de categorias do *eSport* está relacionada com a melhoria da tecnologia de *videostreaming* e com conexões de internet mais rápidas, permitindo que os fãs acompanhem torneios e seus jogadores on-line.⁴⁰

Nesse sentido, é fato que os *eSports* se tornaram uma indústria cultural, movimentando valores milionários. Competições de videogame se tornaram um mercado em ascensão, movimentando a economia e entregando prêmios de alto valor. Diversos torneios ocorrem ao redor do globo: dados⁴¹ coletados pela consultoria *Interactive Advertising Bureau* (IAB) demonstram que existem cerca de quinze ligas principais com prêmios para os vencedores, totalizando, segundo o site *eSports Earnings*⁴², mais de 500 milhões de dólares distribuídos.

No Brasil, o cenário não é diferente. Diversos times profissionais surgem e alcançam importância no panorama competitivo mundial. Nosso país possui atletas importantes e reconhecidos, além de sediar etapas dos maiores campeonatos, que ocorrem nas nossas principais capitais.

Com o crescimento, as equipes brasileiras se organizaram e fundaram uma associação, a ABCDE (Associação Brasileira de Clubes de *eSports*), no ano passado. O país já conta com dez grandes times, como INTZ, Kabum, Pain, e cerca de 10 milhões de jogadoras/es amadores e profissionais. Já há uma divisão brasileira de League of Legends (LoL), que serve de eliminatória para o mundial, e um campeonato organizado pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), o e-Brasileirão, de PES 2017, jogo de simulação de partidas de futebol, tendo o Santos como primeiro campeão. O clube

³⁹ SETH E. Jenny, R. MANNING, Douglas, KEIPER, Margaret C, OLRICH, Tracy W. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”, **Quest**, 69:1, 1-18, 2017

⁴⁰ HEAVEN, Douglas. Esports: **Pro video gaming explodes with big prize pots**. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxI>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

⁴¹ IAB. **Marketer’s Guide to eSports: How To Get in The Game**, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2Oe6I3s/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

⁴² E-SPORTS EARNINGS. **Highest Total Prizes Awarded**, 2018. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Santista e o Remo são os primeiros brasileiros a ter uma divisão de *eSports*.⁴³ Segundo dados de uma matéria do canal de esportes SPORTV:

De acordo com um estudo da "Newzoo", consultoria especializada no mercado de games e de mobile, existem 7,8 milhões de brasileiros que entram na categoria "entusiastas de e-sports" (pessoas que assistem a torneios de esporte eletrônico mais de uma vez por mês). O país é líder na América Latina nesse quesito. Globalmente, está atrás apenas da China e dos Estados Unidos.⁴⁴

Tais números só comprovam como o *eSport* é um assunto amplo e difundido Brasil, motivo pelo qual requer maiores estudos sociológicos e jurídicos para que esta atividade seja corretamente regulamentada. Para tanto, faz-se necessário analisar a rotina de um *cyber-atleta*, no intuito de compreender melhor os detalhes desta atividade.

⁴³ FURTADO, Tatiana. **De nerds a ciber-atletas: O crescimento exponencial do e-sports**. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 23 abr. 2019.

⁴⁴ SPORTV. **Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports no mundo**. 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/estudo-brasil-segue-como-terceiro-maior-publico-cativo-de-e-sports-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

3. INTRODUÇÃO AOS JOGOS *MULTIPLAYERS ONLINE*: COMPREENDENDO OS CONCEITOS DE FPS E MOBA

Segundo o site TechoPedia, jogos com característica *multiplayer online* referem-se aos videogames que permitem que um grande número de jogadores participe simultaneamente com uma conexão à internet ⁴⁵. Velocidades maiores de internet, fenômeno que também ocorreu no Brasil, permitiram que o acesso a essa categoria de jogos fosse facilitada tanto para o espectador, quanto para o jogador casual ou para o *cyber-atleta*⁴⁶.

Observando a lista de campeonatos de *eSports* com maiores premiações⁴⁷ e também os considerados os mais importantes, é possível observar um padrão entre os jogos envolvidos nessas competições específicas. Entre os diversos jogos, é preponderante a repetição de nomes como “DOTA 2”, “League of Legends” (tendo esse o maior campeonato brasileiro do tipo, o “CBlol”) e “Counter Strike: Global Offensive”. Esses jogos são respectivamente, os dois primeiros do tipo Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) e o último um *First-Person Shooter* (FPS).

Figura 2 - Interface de uma partida de DOTA 2



FONTE: (PERSICHETO, 2013)

⁴⁵ TECHOPEDIA. **Massively Multiplayer Online Game (MMOG)**. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>>. Acesso em: 27 maio 2019.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷E-SPORTS EARNINGS. **Game Rankings**, 2018. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/games>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Em um MOBA, retirando as individualidades de cada título específico, existem dois times em que o objetivo é destruir a base inimiga⁴⁸. Esse tipo de jogo também é categorizado como *Real Time Strategy* (RTS), pois cada jogador deve perceber vantagens e desvantagens em personagens e suas combinações específicas, para depois aplicá-las em tempos de resposta curtíssimos, no intuito de obter melhor resultado para o seu time. De forma detalhada, o jornalista Andrew Groen promove uma explicação sobre esse gênero de jogo:

O MOBA define um gênero no qual duas equipes devem defender suas bases umas das outras. A principal característica é que cada equipe tem um fluxo de aliados controlados por IA saindo de sua base e marchando em direção à base do inimigo. Os jogadores controlam personagens heróicos excepcionalmente poderosos que são muito fracos para destruir o inimigo sozinhos, mas são poderosos o suficiente para influenciar o fluxo da batalha. O objetivo é empurrar o inimigo para trás e levar seus aliados à base deles para destruí-lo. Normalmente, torres defensivas agem como um posto de controle (ou seja, se suas forças conseguirem destruí-las, será mais fácil para ondas futuras entrarem na base).⁴⁹

Sobre a importância da estratégia e do desenvolvimento dos jogadores de forma individual e como equipe, o artigo "*Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA*" define:

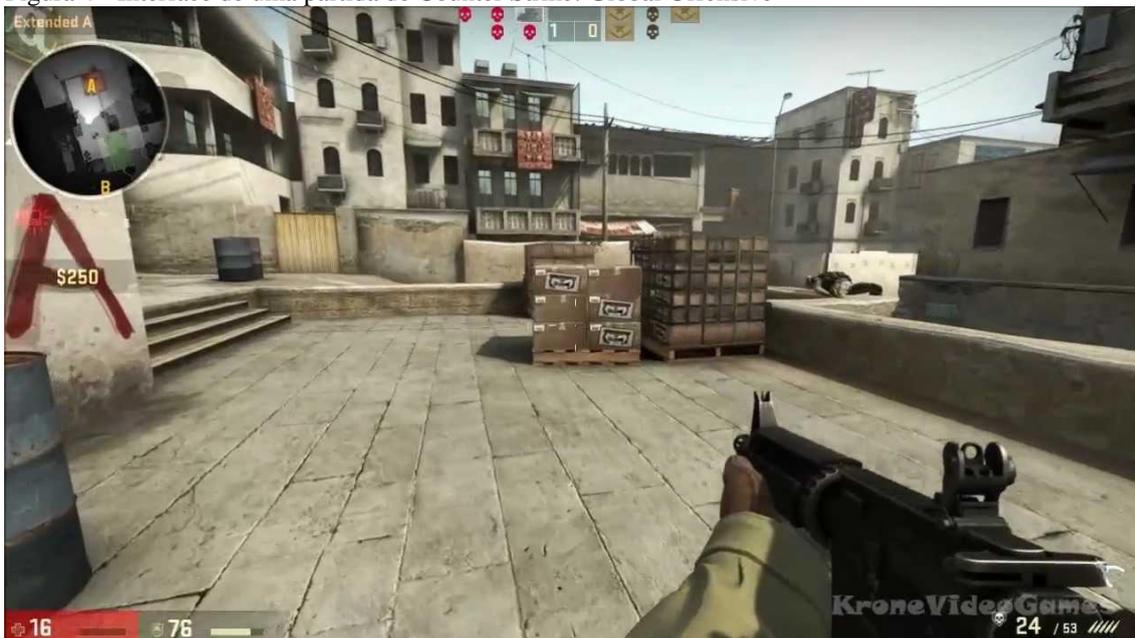
Os jogos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) são um subgênero de jogos de estratégia em tempo real, no qual duas equipes, normalmente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há unidade ou desenvolvimento de construção em um jogo MOBA, e grande parte da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em combate. Nos jogos MOBA, o combate em equipe é altamente dinâmico e difícil de dominar. Dito isto, o sucesso no combate é muitas vezes a chave para a vitória nos jogos MOBA. A fim de se tornar habilidoso no combate, os jogadores devem obter uma grande quantidade de conhecimento tático, bem como investir uma grande quantidade de tempo e esforço na prática (...)⁵⁰

⁴⁸ TECHOPEDIA. **Massively Multiplayer Online Game (MMOG)**. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>>. Acesso em: 27 maio 2019.

⁴⁹No original: "*MOBA defines a genre in which two teams must defend their base from each other. The key feature is that each team has a stream of AI-controlled allies pouring out of their base and marching toward the enemy's base. Players control exceptionally powerful hero characters that are too weak to destroy the enemy alone, but are powerful enough to influence the flow of the battle. The goal is to push back the enemy and lead your allies into their base to destroy it. Usually, defensive turrets of some kind act as a checkpoint (i.e. if your forces manage to destroy them, it'll be easier for future waves to get into the base.)*" GROEN, Andrew. Ask GR Anything: What's a MOBA?. **Games Radar**. 2012, s/p. tradução nossa. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/ask-gr-anything-whats-moba/>. Acesso em: 1 out. 2019.

⁵⁰No original: "*Multiplayer online battle arena (MOBA) games are a sub-genre of real-time strategy games in which two teams, typically consisting of five players each, compete against each other with each player controlling a single character. Contrary to real-time strategy games, there is no unit or building construction in a MOBA game, so much of the strategy revolves around individual character development*

Figura 4 - Interface de uma partida de Counter Strike: Global Offensive



FONTE: (PERSICHETO, 2013)

Já os *First-Person Shooter* (FPS) são jogos baseados em combates de armas, geralmente réplicas de armas de fogo, em que a câmera tenta imitar a visão de uma pessoa real e possui como objetivo a eliminação de outros jogadores da equipe adversária enquanto explora-se mapas fictícios. O site TechoPedia define FPS como:⁵¹

Um first person shooter (FPS) é um gênero de videogame de ação que é jogado do ponto de vista do protagonista. Jogos FPS tipicamente mapeiam os movimentos do jogador e fornecem uma visão do que uma pessoa real faria no jogo. Um FPS geralmente mostra os braços do protagonista na parte inferior da tela, carregando qualquer arma que esteja equipada. Espera-se que o jogador impulse seu avatar durante o jogo, movendo-o para frente, para trás, para os lados e assim por diante, usando o controle do jogo. (...) A fim de aumentar o nível de realismo, muitos jogos incluem os sons da respiração e os passos, além dos efeitos sonoros regulares. (...) O modo multijogador envolve vários jogadores participando através de uma rede e jogando em um ambiente de jogo compartilhado. O modo multiplayer pode ter várias formas, incluindo: Deathmatches; Capturar a bandeira; Team deathmatch (...) ⁵²

and cooperative team play in combat. In MOBA games, team-based combat is highly dynamic and difficult to master. That being said, success in combat is often the key to victory in MOBA games. In order to become skilled at combat, players must obtain a vast amount of tactical knowledge as well as invest a large amount of time and effort into practicing (...)]". YANG, Pu et al. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. FDG, [s. l.], p. 1-8, 2014. Tradução nossa. Disponível em: <https://cijgar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>. Acesso em: 9 set. 2019.

⁵¹TECHOPEDIA. **First Person Shooter (FPS)**. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>>. Acesso em: 27 maio 2019.

⁵² No original: "A first person shooter (FPS) is a genre of action video game that is played from the point of view of the protagonist. FPS games typically map the gamer's movements and provide a view of what an actual person would see and do in the game. A FPS usually shows the protagonist's arms at the bottom of the screen, carrying whatever weapon is equipped. The gamer is expected to propel his avatar through the

Esses jogos são as principais atividades no cenário de *eSports*. Literalmente, estes representam a vida de diversos *cyber-atletas*, tanto em seus momentos de lazer, quanto em momentos de dedicação e treinamento intensivo para que se tornem os melhores nos campeonatos.

Para compreender melhor o cenário jurídico-sociológico dos *eSports*, faz-se necessário analisar a rotina de um *cyber-atleta*, no intuito de examinar o seu cotidiano em termos laborais.

game by moving it forward, backward, sideways and so on using the game controller. In order to increase the level of realism, many games include the sounds of breathing and footsteps in addition to the regular sound effects. [...] The multiplayer mode involves multiple gamers participating via a network and playing in a shared game environment. The multiplayer mode can take many forms, including: Deathmatches; Capture the flag; Team deathmatch [...]” TECHOPEDIA. **First Person Shooter (FPS)**. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps> >. Acesso em: 27 maio 2019. tradução nossa

4. “QUEM SÃO ESSAS/ES JOGADORAS/ES?”⁵³ A ROTINA DE UM CYBER-ATLETA

Pesquisas realizadas em 2015⁵⁴ ⁵⁵ demonstram que enquanto estima-se que o número de jogadores de videogames esteja na casa dos bilhões, apenas nove mil destes desempenham a atividade como *cyber-atletas*.

Segundo o professor Ingo Froböse da Universidade de Colônia, na Alemanha, esses atletas atingem uma média de quatrocentos toques por minuto, somando teclados e mouses: isso representa quase quatro vezes mais do que um usuário padrão de videogames efetua normalmente⁵⁶. Essas/es *cyber-atletas* precisam balancear suas capacidades motoras de alta precisão com planejamento e profundo conhecimento das regras dos jogos nos quais estão participando. Em um trabalho para verificar os níveis de stress atingidos pelos *cyber-atletas* o professor Froböse afirmou:

A quantidade de cortisol produzida é aproximadamente o mesmo nível de um motorista de carro de corrida (...) Isso é combinado com pulsação alta, às vezes de 160 a 180 batidas por minuto, o que equivale ao que acontece durante uma corrida (...). Então, na minha opinião, *eSports* são tão exigentes quanto a maioria dos outros tipos de esportes, se não mais exigentes.⁵⁷

O jornalista Rich Stanton⁵⁸, em um texto escrito para o canal de esportes ESPN, (*Entertainment and Sports Programming Network* - Rede de Programação de Entretenimento e Esportes), reflete sobre a intensidade da atividade de *cyber-atleta*, e,

⁵³ Esses jogadores são marcadamente por papéis de gênero ligados ao signo masculino, entretanto na presente pesquisa também se vislumbra a possibilidade e existência de mulheres que também atuam como jogadoras. Razão pela qual se utiliza as/os jogadores.

⁵⁴ KARI, Tuomas & Karhulahti, Veli-Matti. Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. 2016. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**. 8. 53-66..

⁵⁵ BRÄUTIGAM, Thiemo. **Esports statistics: The growth of our industry in five charts**. 2015. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/esports-statistics-the-growth-of-our-industry-in-five-charts/>>. Acesso em: 15 set. 2019.

⁵⁶ SCHÜTZ, Martin. Science shows that eSports professionals are real athletes. **DW**, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em: 1 set. 2019.

⁵⁷ *No original: “The amount of cortisol produced is about the same level as that of a race-car driver [...] This is combined with a high pulse, sometimes as high as 160 to 180 beats per minute, which is equivalent to what happened during a very fast run, almost a marathon. That's not to mention the motor skills involved. So, in my opinion, eSports are just as demanding as most other types of sports, if not more demanding.”* RUDOLF K, Grieben C, Achtzehn S, Froböse I. **Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf**. In n.n. 2016. Tradução nossa.

⁵⁸ STANTON, Rich. The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice. **ESPN**, [S. l.], p. 1, 29 maio 2015. Disponível em: https://www.espn.com/espn/story/_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle. Acesso em: 10 set. 2019.

consequentemente os reflexos gerados na vida pessoal, como fadiga extrema, causando aposentadoria precoce:

POUCAS CARREIRAS DESGASTAM tão intensamente - e tão brevemente - quanto a de um profissional de *eSports*. Os jogadores geralmente competem entre a metade e o final da adolescência, e a maioria é aposentada aos 20 anos. Muitas vezes, é devido ao cansaço ou fadiga: o estilo de vida intenso e as horas de trabalho constantes que ele exige para ser um jogador profissional não são realistas por períodos de décadas. Mas melhor aptidão física pode ajudar a prolongar a vida útil de um atleta de *eSports*? Não tem sido tradicionalmente uma prioridade, mas à medida que a indústria cresce e as pressões da concorrência aumentam, visões mais holísticas estão surgindo lentamente.^{59 60}

Em uma matéria do site Tecnoblog, os membros da equipe de League of Legends (LoL) da CNB *eSports* Club, time brasileiro, na época, informaram que treinavam diariamente cerca de sete horas por dia, e esses treinos chegavam a dez horas diárias diante da aproximação de campeonatos.⁶¹ Além desse treino prático, havia mais horas de trabalho para a criação de estratégias⁶².

Para serem selecionados pelas equipes, normalmente tais jovens passam por seletivas rigorosas e, devido à dedicação exigida em tempo integral, muitos são compelidos a paralisar outras atividades paralelas, como estudos e trabalhos “fixos”.

Dessa forma, percebe-se que não é incomum a necessidade de auxílio psicológico aos *cyber-atletas*, devido à rotina exaustiva e à pressão extrema em gerar resultados esperados. Em uma matéria escrita para a Gazeta Esportiva, os jornalistas Felipe Leite e João Varella relatam a experiência da equipe Vivo Keyd e do psicólogo do time, João Ricardo Cozac:

O desgaste da rotina é tanto que o staff da Keyd buscou a ajuda de João Ricardo Cozac, psicólogo especializado na área esportiva. Segundo o “professor”, como é chamado por todos na casa, o nível de exigência psicológica no mundo

⁵⁹ Ibidem. Tradução nossa.

⁶⁰ *No original: “FEW CAREERS BURN as intensely -- and as briefly -- as that of an eSports professional. Players are generally in competition by their mid- to late teens, and most are retired by their mid-20s. It's often due to burnout or fatigue: The intense lifestyle and constant hours of work it requires to be a professional gamer just aren't realistic for decades-long spans. But could better physical fitness help prolong the shelf life of an eSports athlete? It hasn't traditionally been a priority, but as the industry grows and the pressures of competition increase, more holistic views are slowly emerging”*

⁶¹ PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil. **Tecnoblog**. 2013, s/p. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

⁶² Ibidem.

do *eSports* é tão grande, senão maior, em comparação a outras modalidades esportivas. “Existe um paradoxo. O pessoal não consegue ver o *eSports* com o profissionalismo que ele exige, mas é uma das modalidades que mais se treina no mundo. Qual é o esporte que um atleta treina 12, 13 horas diárias? Então a exigência psicológica é gigante e a resiliência tem que estar sempre presente.”⁶³

O isolamento social e o afastamento da família também são pontos cruciais e prejudiciais a esses atletas, visto que, geralmente, existem dois cenários nessa situação. O primeiro é o atleta que se mantém em casa e promove todas as suas atividades de forma online e, o segundo cenário, são atletas que participam das chamadas *gaming houses* ou *boot camps*, que seriam comparáveis aos centros de treinamentos esportivos tradicionais, onde os membros de uma mesma equipe decidem, por questões facilitadoras, morarem e treinarem juntos presencialmente (PERSICHETO, 2013).

Com todo esse esforço, alguns desses *cyber-atletas* apresentam status semelhantes ao de celebridade, possuindo milhões de fãs e produzindo publicidade devido à reputação e ao prestígio no cenário dos *eSports* (FURTADO, 2017).

O desgaste e a aposentadoria precoce para muitos pode significar apenas um simples percalço nos benefícios monetários que a atividade pode gerar. Além dos campeonatos com premiações milionárias existem outros meios de compensação monetária na profissão:

Um *cyber atleta* (independente do jogo), tem 3 formas principais de monetização: Contrato com a equipe que ele joga: Obviamente que você receberá um salário de custo para abrir mão de sua vida, se mudar para uma *gaming house* e treinar durante o dia todo. Esse salário pode variar bastante. Mas recentemente, segundo matéria divulgada no MyCNB, os jogadores de League of Legends assinaram carteira com salário base de R\$ 1.240,00. Mas esse salário pode chegar até R\$3.000,00. Publicidade/Patrocínio: Vender a sua imagem para estampar uma marca também é uma excelente forma de ganhar uma grana extra sendo um *cyber atleta*. Quanto mais conhecido e maior “*fan base*” você construir, mais você terá de retorno financeiro com publicidade. *Streams*: Essa forma de ganhar dinheiro depende de sua popularidade e de suas habilidades sociais para interagir com o público, manter as pessoas conectadas e assistindo o que você tem a oferecer. O *Streamer* Bruno “axt” faturou US\$1900 (R\$5.795) entre Janeiro e Fevereiro, por exemplo⁶⁴.

Com as formas de monetização apresentadas é fácil desenvolver um paralelo com, por exemplo, jogadores de futebol profissionais. O sistema de contrato existe de maneira semelhante também no mundo do futebol. Salário e contratos milionários permeiam esse

⁶³ LEITE, Felipe; VARELLA, João. **Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família**. 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

⁶⁴ *Ibidem*.

ambiente. Além disso, os centros de treinamentos, usados para abrigar e treinar novos talentos têm seu funcionamento bastante semelhante quanto às descritas *gaming houses*.

Os patrocínios também possuem um sistema único nesses dois ambientes esportivos, uma vez que este atleta se torna um porta-voz de marcas relacionadas e são concebidos como influenciadores, podendo receber produtos para que compartilhem com seus fãs/seguidores.

O ponto dos *stream* é o que mais difere os dois ambientes nesse paralelo. *Stream* é um recurso de transmissão ao vivo pela internet e é dessa forma que as partidas oficiais e casuais, além de outras atividades, são geralmente transmitidas. Atualmente, também é possível encontrar canais de TV por assinatura transmitindo campeonatos de *eSport*.

Portanto, a rotina dos *cyber-atletas* envolve variáveis positivas e negativas, na medida em que é uma plataforma de ascensão socioeconômica célere, em razão dos prêmios milionários, mas, que, por outro lado, implica dedicação de muitas horas a mesma atividade, o que pode levar à problemas de saúde e a aposentadorias precoces.

Contudo, mesmo com tantas convergências com os esportes tradicionais, podemos considerar *um cyber-atleta* como um atleta em termos jurídicos? Como o *cyber-atleta* é tratado pela legislação?

5. A REGULAMENTAÇÃO DOS *eSPORTS* PELA LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL

Mesmo com o crescimento acelerado dos *eSports*, a atividade ainda se encontra em zonas cinzentas no quesito de regulamentação legal.

Tendo em vista o cenário de ascensão da popularidade dos *eSports* e também em razão do seu pioneirismo na atividade, a Coreia do Sul é um país que merece ser estudado neste contexto. O país investiu no videogame como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a *International eSports Federation*⁶⁵ (IeSF), com o intuito de, como a própria organização se refere, “promover o eSport como um verdadeiro esporte, ultrapassando barreiras sociais, culturais e de linguagem.”⁶⁶

A organização estabelece as regras para que as competições ocorram de forma coesa, impedindo que haja qualquer tipo de irregularidade. Essas regras propõem desde como deve ser o nome dos campeonatos, a configuração que os computadores devem possuir até sobre a normativa contratual dos jogadores, da publicidade e também de anti-doping⁶⁷. Tais normativas não são de natureza jurídica, motivo pelo qual não vinculam os jogadores, funcionando como uma diretiva orientativa aos países signatários da organização. Entretanto, o Brasil não se encontra nessa lista de países⁶⁸.

Nos anos 2000, a Coreia do Sul fundou a Korean *eSports* Association (KeSPA), com intuito de regularizar o cenário de *eSports* no país. A KeSPA lutou e conseguiu o desenvolvimento de um salário mínimo no país para os jogadores profissionais, além de uma licença reconhecendo tal pessoa como jogador profissional, assim como estimulou a discussão sobre políticas de doping.

Em 2011, o governo coreano aprovou a lei conhecida como *Shutdown Law*⁶⁹, que proíbe menores de 16 anos de jogarem jogos online entre o horário de meia noite às seis

⁶⁵ Criada em 2008, além da Coreia do Sul a organização teve como primeiros signatários a Dinamarca, Alemanha, Taiwan, Vietnã, Áustria, Bélgica, Suíça e Noruega. Atualmente cerca de 53 países compõe o quadro de integrantes da instituição, estando a maioria deles localizados no continente asiático. Os principais objetivos da federação é treinar juízes para atuar em competições, atuar como anfitriã de campeonatos mundiais, desenvolver regulamentações a respeito da atividade, além de aumentar o número de nações membros.

⁶⁶ INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. **IeSF**. [S. l.], 2008. Disponível em <<https://www.ie-sf.org/>> Acesso em 20 out. 2019.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **CNN**, [S. l.], p. 1, 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 3 set. 2019.

da manhã. Esse tipo de lei possui semelhantes em outros países asiáticos, como Tailândia e China.

A França também é um país avançado na regulamentação dos *eSports*. A lei francesa 2016-1321, no seu artigo 321-8, traz a definição de videogame e também regras sobre seus campeonatos:

Para os propósitos deste capítulo, um videogame é qualquer jogo abrangido pelo inciso II do art. 220 do Código Geral Tributário. "Uma competição de videogame consiste em pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores por uma pontuação ou uma vitória. A organização da competição de videogame dentro do significado deste capítulo não inclui a organização de uma aposta."⁷⁰

A mesma lei modificou o Código Trabalhista local, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo, introduzindo as competições de videogames:

Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja: 1° Em um show business; 2° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som; 3° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2; 4° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321-8 do Código de Segurança Interna.⁷¹

Além disso, o Decreto Francês n. 2017-871⁷² trata da organização, participação e inclusive premiação dos campeonatos de *eSports*.

Contudo, como é possível observar, a regulamentação jurídica dos *eSports* é ainda incipiente. Em um artigo para a revista Forbes em 2017, o grupo de advogados Matt

⁷⁰No original: " Pour l'application du présent chapitre, est entendu comme jeu vidéo tout jeu relevant du II de l'article 220 terdecies du code général des impôts . « Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire. « L'organisation de la compétition de jeux vidéo au sens du présent chapitre n'inclut pas l'organisation d'une prise de paris" 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 20 out. 2019. Tradução nossa.

⁷¹No original: "Un enfant de moins de seize ans ne peut, sans autorisation individuelle préalable, accordée par l'autorité administrative, être, à quelque titre que ce soit, engagé ou produit : 1° Dans une entreprise de spectacles, sédentaire ou itinérante; 2° Dans une entreprise de cinéma, de radiophonie, de télévision ou d'enregistrements sonores; 3° En vue d'exercer une activité de mannequin au sens de l'article L. 7123-2; 4° Dans une entreprise ou association ayant pour objet la participation à des compétitions de jeux vidéo au sens de l'article L. 321-8 du code de la sécurité intérieure". 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 20 out. 2019. Tradução nossa

⁷²FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo.** Mai, 2017. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>>

Morris, Brianna Howard, Christopher Queenin & Irene Scholl-Tatevosyan escreveu⁷³ sobre essa escassez legal na temática, principalmente em relação aos seguintes pontos: estrutura regulatória; questões sobre apostas; investimentos na atividade; publicidade; propriedade intelectual; *stream*; vistos imigratórios; contratos dos atletas; equipamentos e arenas; benefícios em relação a universidades. Essas são questões que os países precisam compreender e legislar para que o *eSport* se estabeleça e consiga se desenvolver como as outras atividades esportivas. Veremos, a seguir, como a legislação pátria trata do tema.

⁷³ MORRIS, Matt et al. **Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports**. 2017. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/#36e6dd2a198d>>. Acesso em: 17 abr. 2019.

6. A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE eSPORTS

No Brasil, a situação se apresenta mais crítica comparada aos países examinados anteriormente. Por mais que seja um dos países com maiores públicos e jogadores, o Estado não é um dos países signatários da *International eSports Federation* (IeSF).

Não há leis específicas sobre a temática. Existem alguns Projetos de Lei (PL), a exemplo do PL 383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, que ainda está em tramitação no Senado, aguardando apresentação de emendas.

Vale destacar que em pesquisa no site do Senado, consultada no dia 7 de julho de 2019, a maioria da população estava insatisfeita com o PL 383/2017⁷⁴. Entende-se que esta reação da população pode estar relacionada com a ideia de que algum tipo de regulamentação do *eSport* limitaria o potencial da atividade, de certa forma engessando as possibilidades de expansão, suas características e seus custos. O PL 383/2017, em sua última versão, define:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II - propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

⁷⁴ BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.⁷⁵

Em sua primeira versão o texto referente ao art. 1º estabelecia:

Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, ou knockout systems⁷⁶, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.⁷⁷

A partir da análise dos textos supracitados, fica nítida a intenção do projeto de Lei em equiparar as atividades de esporte tradicional com o *eSport*. Além disso, deve-se destacar a importância do texto do Projeto para as entidades que já promovem os eventos que envolvem os *cyber-atletas*. Assim como na IeSF e na KeSPA, citadas anteriormente, o art. 4º repassa a competência de regulamentação das normas do *eSport* para as entidades que já atuam no cenário brasileiro.

Discussões foram geradas no tocante ao conteúdo do parágrafo terceiro do art. 2º do Projeto. Membros e interessadas/os da comunidade dizem que a redação pode prejudicar jogos já clássicos e de grande fama no cenário competitivo de *eSports*, como o já citado “Counter-Strike”, em razão do jogo envolver luta armada, com o intuito de imitar ao máximo a realidade⁷⁸. Conforme tais membros da comunidade de *eSports*, deveria ser feita uma definição mais precisa do termo violento ali utilizado⁷⁹.

O advogado André de Oliveira Schenini Moreira analisa o teor PL 383/2017:

Apesar de tudo isso que parece não ter qualquer impacto no mundo desportivo eletrônico, estão nas entrelinhas do PL citado as proposições capazes de afetar de forma relevante esse cenário dos *eSports*. Falo do reconhecimento destes como prática desportiva e de seus jogadores como atletas. Ao fazer essa ligação, o legislador brasileiro coloca aqueles envolvidos com a prática de jogos eletrônicos inegavelmente sob as regras da Lei nº 9.615/98, a famigerada Lei Pelé – um ambiente legal extremamente regrado e, por consequência, severamente criticado. Portanto, voltando este texto à pergunta que o intitula, o que muda com a eventual aprovação do PL nº 383/2017? Muda que o legislador acaba com a discussão sobre o enquadramento dos *eSports* como

⁷⁵ BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 07 jul. 2019.

⁷⁶ *Round-robin* e *knockout systems* são formas de organização de campeonatos desportivos.

⁷⁷ BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 07 jul. 2019.

⁷⁸ COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. *Versus*, [S. l.], p. 1, 21 jun. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/pl-383-tudo-sobre-o-projeto-de-lei-que-pretende-regulamentar-os-esports-no-brasil>>. Acesso em: 16 set. 2019.

⁷⁹ *Ibidem*.

esportes, atraindo assim as regras da Lei Pelé para o âmbito esportivo eletrônico - o que pode trazer muitas mudanças e conflitos[...]⁸⁰

Antes de tratarmos da aplicabilidade da Lei Pelé (9.615/98) nas relações laborais do cenário do *eSports*, é importante destacar que projetos de lei anteriores, que não tinham a intenção de criar uma legislação específica para as atividades de *eSports*, tinham como objetivo modificar a estrutura da Lei Pelé para que abarcasse atividades relacionadas aos videogames e ao esporte eletrônico.

O projeto de lei 3450/2017, de autoria do deputado federal João Henrique Holanda Caldas do PSB do estado do Alagoas, aguarda parecer do relator da Comissão de Esportes. Esse projeto introduziria no âmbito da regulamentação da Lei Pelé os *eSports*, nos termos do art. 3º: "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".⁸¹

Outro projeto, ainda mais antigo, é o PL 7747/2015, de autoria da deputada federal Mariana Carvalho, membro do PSDB de Rondônia, que se encontra apensado ao PL 3450/17, pois também deseja a modificação da Lei Pelé, adicionando ao seu art. 3º o seguinte parágrafo: "Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero".⁸²

Como foi possível observar, os dois últimos projetos buscam a mesma alteração no conteúdo da Lei Pelé, que se trata da lei que rege os esportes e seus atletas no Brasil, motivo pelo qual é pertinente analisá-la.

6.1. A Lei Pelé (Lei 9.615/98)

A Lei 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamenta toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de

⁸⁰ MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?**. Disponível em: <<https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C3830-DOS-eSPORTS-NOBRASIL---O-QUE-MUDA>>. Acesso em: 08 out. 2019.

⁸¹ ALAGOAS. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450 de 2015**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>> Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

⁸² RONDÔNIA. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 7747 de 2017**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=PL+7747+2017>. Acesso em: 07 set. 2019. Texto original.

comissões, punições, conceito de atleta e até de questões concernentes a anabolizantes. Mesmo que o nome da Lei remeta ao astro do futebol nacional, vale destacar que a Lei 9.615/98 visa proteger todo e qualquer desportista.

A Lei Pelé também expressa no artigo 28º, §4, o seu caráter de especificidade em relação à Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) no tocante à regulamentação jurídica do labor do atleta:

Art. 28 (...) §4: Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes: I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede; II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto; III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual; IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana; V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; VI - Jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.⁸³

A respeito de como os contratos desses atletas são tratados perante a legislação, Alice Monteiro de Barros, no seu texto “O Atleta Profissional do Futebol em face da Lei Pelé” afirma que:

O contrato entre o atleta, com interesse pecuniário, e a entidade de desporto é vista como um contrato especial de trabalho. Aplicam-se aos atletas profissionais do futebol a Lei 6.354, de 02.09.1976, cujo anteprojeto foi de autoria do Prof. Evaristo de Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento - Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 - e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art. 28, da Lei 6.423, de 1977)⁸⁴.

Segundo a autora⁸⁵, a principal característica para o reconhecimento do atleta que exerce sua atividade profissionalmente seria a remuneração pactuada no contrato de

⁸³ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF, mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

⁸⁴ BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

⁸⁵ *Ibidem*.

trabalho entre o atleta e a entidade esportiva. O artigo 28 §5 da Lei Pelé trata dessa relação:

Art. 28 (...) §5: O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais: I - com o término da vigência do contrato ou o seu distrato; II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva; III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei; IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e V - com a dispensa imotivada do atleta.⁸⁶

Sobre a problemática da precoce idade com que o *cyber-atleta* inicia sua carreira, há dispositivo específico na Lei Pelé que regulamenta a situação dos atletas dos esportes tradicionais menores de idade:

Art. 29, (...) §4: O atleta não profissional em formação, maior de quatorze e menor de vinte anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da entidade de prática desportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes.⁸⁷

Então, não há a formação do vínculo empregatício, diferentemente do contrato do menor aprendiz regido pela CLT. Isso significa, na prática, que adolescentes entre 14 e 21 anos, que possuem todas as exigências de trabalho de um jogador considerado profissional, não possuem os direitos decorrentes da relação de emprego, o que viola o princípio da primazia da realidade sobre a forma⁸⁸, estimulando a precariedade de jovens jogadores em qualquer modalidade esportiva, o que incluiria também o *cyber-atleta*.

O artigo 26 da lei Pelé traz a noção da possibilidade de atletas e entidades de prática desportiva serem livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja modalidade desta competição. Traz ainda em seu parágrafo único o conceito de competição profissional, sendo considerada como “aquela promovida para obter renda e

⁸⁶ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

⁸⁷ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

⁸⁸ O princípio trata da concepção de que de forma a gerar uma maior proteção ao empregado deve se levar em conta o que foi realmente efetivado durante a atividade praticada, não importando alguma manifestação, provinda de ambas as partes, que promova algum tipo de ideia contrária aquilo que foi feito.

disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo”⁸⁹.

Todas essas informações são características de fácil visualização no escopo do *cyber-atleta* e também da atividade de *eSports*. Portanto, pretendeu-se neste primeiro momento demonstrar como as especificidades da relação empregatícia do atleta, definidas a Lei Pelé, poderiam ser aplicáveis às competições de videogame, aos pro-players e aos seus times. No tópico seguinte, serão investigados os elementos fático-jurídicos da relação de emprego do *cyber-atleta*, previstos pela CLT.

6.2 Do regime empregatício e do teletrabalho na CLT

As relações empregatícias são negócios jurídicos entre o empregado e seu empregador. Segundo Delgado, o Direito do Trabalho tem como objeto as relações de trabalho *lato sensu*, de modo que a relação de emprego é uma espécie, que representa o núcleo axiológico protetivo do ramo juslaboral: ⁹⁰

A primeira expressão tem caráter genérico: refere-se a todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano. Refere-se, pois, a toda modalidade de contratação de trabalho humano modernamente admissível. A expressão relação de trabalho englobaria, desse modo, a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, a relação de trabalho eventual, de trabalho avulso e outras modalidades de pactuação de prestação de labor (como trabalho de estágio, etc.). Traduz, portanto, o gênero a que se acomodam todas as formas de pactuação de prestação de trabalho existentes no mundo jurídico atual.⁹¹

Portanto, toda relação de emprego é também uma relação de trabalho, mas não é toda relação de trabalho que consiste em uma relação de emprego, como é o caso trabalho eventual, avulso, voluntário, dos trabalhadores autônomos, entre outros. Assim, a relação empregatícia baseia-se em alguns requisitos legais, previstos na CLT, que são necessários para o seu reconhecimento:

Art. 3º - Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual.⁹²

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018, p. 97.

⁹¹ Ibidem.

⁹² BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Consolidação das Leis Trabalhistas**. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 20 abril. 2019.

A partir deste artigo, temos que, para ser empregado, é necessário o cumprimento de cinco requisitos elementares contidos nesse trecho, que também são reforçados pela doutrina juslaboral: ser pessoa física, trabalhar com pessoalidade, não-eventualidade, subordinação e onerosidade. Então, para que o vínculo empregatício possa ser configurado para o *cyber-atleta*, isto é, para que exista a aplicabilidade da proteção social prevista pela CLT, é necessário que estejam presentes todos os cinco elementos fático-jurídicos elencados acima.

Sobre tais elementos, pode-se afirmar que a relação de emprego deve ser, obrigatoriamente, constituída por pessoa física, ou seja, o trabalho não pode ser efetuado por pessoa jurídica.

Deve-se observar que, no capitalismo contemporâneo, surgem novas formas de fraude da relação de emprego por meio da deturpação desse elemento fático-jurídico, mediante o fenômeno da pejotização. Conforme Ronaldo Lima dos Santos⁹³, o termo pejotização constitui um neologismo originado da sigla PJ, utilizada para designar a expressão pessoa jurídica.

Por meio do processo de pejotização, o empregador exige que o trabalhador constitua uma pessoa jurídica para a sua admissão ou permanência no emprego, formalizando-se um contrato de natureza civil, com a consequente emissão de notas fiscais pelo trabalhador, não obstante a prestação de serviços, na prática, revelar-se como típica relação empregatícia⁹⁴.

Tal fenômeno é comum nos setores de tecnologia, podendo ocorrer nas atividades do *cyber-atletas* como mecanismo de precarização das relações laborais dos *eSports*, o que não obsta o reconhecimento da relação de emprego, nos termos do princípio da realidade sobre a forma. A pejotização também contribui para o desvirtuamento do elemento fático-jurídico da pessoalidade, que impõe o labor de caráter personalíssimo, impedindo que um terceiro trabalhe em nome da pessoa que está abarcada pelo vínculo de emprego.

O requisito de não-eventualidade prevê a noção de permanência, ou seja, que o trabalho não deverá ser efetuado de maneira esporádica. Assim, o trabalho não-eventual

⁹³ SANTOS, Ronaldo Lima. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. B. **Cient. ESMPU**, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008.

⁹⁴ *Ibidem*.

se prolonga no tempo, o que inclui a compreensão da necessidade de uma rotina, existindo por parte do trabalhador um ânimo de permanecer em sua função.

Para Delgado⁹⁵, o conceito de não-eventualidade é um dos mais controvertidos do Direito do Trabalho, de modo que sua divergência se apresenta na doutrina, na jurisprudência e nos próprios textos legais. Nesse último aspecto, deve-se destacar que a CLT elegeu a expressão “serviços de natureza não eventual” (art. 3º, caput), diferentemente da legislação reguladora do emprego doméstico, que utilizou a expressão “serviços de forma contínua” (art. 1º, caput, LC n. 150/15). Portanto, tem-se compreendido que a teoria da descontinuidade foi rejeitada pela CLT, na qual o trabalho tem um caráter mais fragmentado no tempo.

A doutrina juslaboral elaborou outras três teorias em relação ao conceito de eventualidade, que devem ser utilizadas de forma combinada, quais sejam: teoria do evento, teoria dos fins do empreendimento e teoria da fixação jurídica.

A teoria do evento considera como eventual o trabalhador admitido na empresa em virtude de um determinado fato ou acontecimento ensejador de certa obra ou serviço. A teoria dos fins do empreendimento determina que o trabalhador eventual é aquele que realiza tarefa não inserida nos fins normais da empresa, que serão esporádicas e de curta duração. Por fim, a teoria da fixação jurídica define o trabalhador eventual como aquele que não se fixa a uma fonte de trabalho⁹⁶.

Em qualquer uma das combinações teóricas, o trabalho do *cyber-atleta* se enquadra no requisito de não-eventualidade, seja o atleta que se mantém em casa e promove todas as suas atividades de forma online ou aqueles que participam das chamadas *gaming houses ou boot camps*, pois há um animus de permanência e uma prestação de trabalho sem fragmentação no tempo, que pode gerar, inclusive, uma jornada de labor de até 12 horas por dia.

Sobre o pressuposto fático-jurídico da subordinação, em sua vertente clássica, trata-se da contraface do poder diretivo do empregador, fundamentada no contrato de trabalho, consistindo no controle sobre o modo de prestação laboral do empregado. Delgado⁹⁷ define o conceito de subordinação clássica:

Clássica (ou tradicional) é a subordinação consistente na situação jurídica derivada do contrato de trabalho, pela qual o trabalhador compromete-se a

⁹⁵ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Ibidem.

acolher o poder de direção empresarial no tocante ao modo de realização de sua prestação laborativa. Manifesta-se pela intensidade de ordens do tomador de serviços sobre o respectivo trabalhador.

A subordinação clássica é aquela que deriva do compromisso firmado no contrato de trabalho, no qual o trabalhador concede⁹⁸ o controle do seu trabalho ao empregador, recebendo ordens de seu superior no tocante a prática laboral.

De forma complementar, a doutrina juslaboral utiliza outros conceitos de subordinação, para tornar esse pressuposto fático-jurídico compatível com a nova estrutura produtiva capitalista, que é flexível e tecnológica, o que torna insuficiente o conceito de subordinação clássica, que foi elaborado em um contexto taylorista-fordista, em que existia uma indústria que concentrava todas as etapas de produção, direcionadas por ordem diretas e pessoais do empregador.

Nesse sentido, existe o conceito de subordinação estrutural, elaborado por Maurício Godinho Delgado⁹⁹, que se manifesta pela inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de serviços, independentemente de receber ordens diretas, mas acolhendo, estruturalmente, sua dinâmica de organização e funcionamento. Para a configuração da subordinação, não importa se o trabalhador recebe ordens diretas e individualizadas, de chefias específicas: o fundamental é que este trabalhador esteja vinculado à dinâmica operativa da atividade do tomador de serviços, incorporando a cultura organizacional da empresa.

Já o conceito de subordinação reticular, elaborado por José Eduardo de Resende Chaves Júnior e Marcus Menezes Barberino Mendes¹⁰⁰, pressupõe uma empresa em rede, horizontal, resultante da reestruturação produtiva capitalista. O trabalhador supostamente

⁹⁸ Deve-se ressaltar que, apesar de as relações de trabalho modernas se basearem na concepção de liberdade, representada por um contrato, diferentemente das relações servis e escravocratas, contraditoriamente, esse moderno liberalismo também forjou outra ideologia de exploração, ou seja: universalizou o modelo contratual de sociabilidade e produziu nova regulamentação normativa estatal-coercitiva centrada no paradoxo do trabalho “livre” e subordinado. Na realidade, é impossível eliminar a assimetria e a desigualdade entre esses dois sujeitos – empregador e empregado – quando de um lado encontra-se aquele que admite, assalaria, disciplina e dirige a prestação pessoal de serviços e, do outro, aquele que fica jurídica, econômica e psicologicamente subordinado ao empregador e ao capital, uma vez que em virtude dessa desigualdade não há verdadeira liberdade de contratar e sim coação jurídica, econômica e psicológica. ANDRADE, Everaldo Gaspar Lopes. **O Direito do Trabalho na Filosofia e na Teoria Social Crítica: os sentidos do trabalho subordinado na cultura e no poder das organizações**. São Paulo: LTr, 2014

⁹⁹ DELGADO, Maurício Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

¹⁰⁰ MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. **Rev. Trib. Reg. Trab. 3ª Reg.**, Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007.

autônomo, que está habitualmente inserido na atividade produtiva alheia, a despeito de ter controle relativo sobre o próprio trabalho, não detém nenhum controle sobre a atividade econômica. Logo, trabalhador subordinado reticularmente é aquele que integra a cadeia produtiva da empresa em rede.

A subordinação em sua dimensão integrativa, em conceito elaborado por Lorena Vasconcelos Porto¹⁰¹, faz-se presente quando a prestação de trabalho integra as atividades exercidas pelo empregador e o trabalhador não possui uma organização empresarial própria, não assume riscos de ganhos ou de perdas e não é proprietário dos frutos do seu trabalho, que pertencem, originariamente, à organização produtiva alheia para a qual presta a sua atividade.

Por fim, a subordinação por algoritmos, efetivada pelo gerenciamento por algoritmos. O controle do trabalho mediante um algoritmo consiste em diretivas provenientes de uma fórmula matemática disposta no interior do aplicativo, que recebe um *input* de dados e responde com um *output* de dados¹⁰². De Stefano¹⁰³ ressalta que algoritmos de *software* alocam, otimizam e avaliam o trabalho de diversas pessoas, desde os trabalhadores tradicionais até os novos trabalhadores de massa em plataformas como *Uber*.

Nesse sentido, a ausência de um controle direto e pessoal do *cyber-atleta* pela entidade esportiva contratante não desconfigura a relação de emprego por ausência de subordinação, na medida em que este trabalhador é vinculado à dinâmica operativa do *eSport*, incorporando a cultura organizacional das entidade esportivas, seja controlado por algoritmos ou não, integrado à cadeia produtiva da empresa em rede. Portanto, o *cyber-atleta* contratado também deve atingir metas em campeonatos, cumprir jornadas de treino, responder às demandas da entidade contratante, se comportar conforme um código de conduta da empregadora, sem uma real autonomia na determinação do seu modo de prestação laboral.

O último elemento fático-jurídico da relação de emprego é o da onerosidade. Esse requisito volta-se para o fornecimento da contraprestação devida, pois todo trabalhador tem o direito de receber o seu pagamento. A onerosidade pode ser configurada em seu

¹⁰¹ PORTO, Lorena Vasconcelos. **A subordinação no contrato de trabalho: uma releitura necessária**. São Paulo: LTr, 2009.

¹⁰² DE STEFANO, Valerio. **The rise of the “just-in-time workforce”: On-demand work, crowdwork and labour protection in the “gig economy”**. Inclusive Labour Markets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Geneva, International Labour Organization, 2016.

¹⁰³ *Ibidem*.

sentido objetivo, fundamentada na bilateralidade contratual, de modo que, exercendo o empregado a sua função laboral, e, o empregador usufruindo da sua força de trabalho, o salário deve ser efetivamente adimplido¹⁰⁴. Por outro lado, a onerosidade apresenta também um sentido subjetivo, que está presente na intenção de receber salário¹⁰⁵.

Tal intenção está ausente no trabalho em que a pessoa é voluntária, ou no trabalho religioso, isto é, quando o trabalhador não possui um ânimo de receber pagamento pelo labor prestado, o que definitivamente não ocorre no trabalho exercido pelo *cyber-atleta*, tendo em vista que esta atividade é vista como uma plataforma de ascensão socioeconômica em razão de premiações milionárias nos campeonatos.

Além de apresentar os principais pilares necessários para a caracterização da relação empregatícia, é necessário destacar que os *cyber-atletas* podem se enquadrar na categoria de teletrabalho, na medida em que tais trabalhadores exercem a atividade laboral fora do local da entidade desportiva, por meios de comunicação à distância, como a internet. O sociólogo Domenico de Masi, no seu livro “O Ócio Criativo” classifica teletrabalho como:

[...]é um trabalho realizado longe dos escritórios empresariais e dos colegas de trabalho, com comunicação independente com a sede central do trabalho e com outras sedes, através de um uso intensivo das tecnologias da comunicação e da informação, mas que não são, necessariamente, sempre de natureza informática.¹⁰⁶

De maneira similar Rúbia Zanotelli de Alvarenga no seu artigo “O Teletrabalho e a Subordinação Estrutural” define como:

O teletrabalho, ao contrário do trabalho em domicílio clássico, maximiza o uso de tecnologia da informação sem a qual não seria viável a sua organização. Além disso, pressupõe um trabalho fora da empresa e também não prestado necessariamente na residência do trabalhador. No Brasil, por exemplo, o teletrabalho tem se constituído à maneira de trabalho precário, informal e de baixa remuneração.¹⁰⁷

Entretanto, importante destacar que, diferentemente de algumas modalidades do teletrabalho, o exercício da atividade utilizando meios de telecomunicação pelos *cyber-*

¹⁰⁴ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. 1. Sextante, 2001. 204 p.

¹⁰⁷ ALVARENGA, Rúbia Zanotelli de. O teletrabalho e a subordinação estrutural. **Revista Eletrônica – TRT** 9º Região, v.33, n. 3, p.71-84, 2014. Disponível em: https://ead.trt9.jus.br/moodle/pluginfile.php/24246/mod_resource/content/1/Revista%20Eletr%C3%B4nica%20%28SET%202014%20-%20n%C2%BA%2033%20-%20Teletrabalho%29.pdf. Acesso em: 6 out. 2019

atletas não visa diminuir custos para o empregado ou o empregador ou para possibilitar a flexibilização de horários, bem como para evitar deslocamentos contínuos. Os profissionais de *eSport* exercem suas atividades à distância mediante tecnologias em domicílio porque não haveria como ser feito de outra maneira, o que, no entanto, não descaracteriza o enquadramento jurídico de tal atleta na categoria de teletrabalho.

Contudo, na prática, os *cyber-atletas* firmam uma variedade de contratos de prestações de serviços, que são mecanismos que deturpam a relação empregatícia fática, violando o princípio da primazia da realidade sobre a forma.

7. DOS TIPOS DE CONTRATOS PRATICADOS PELOS CYBER-ATLETAS

Por ser um assunto recente e também por existirem cláusulas de privacidade envolvendo as relações entre empregado e empregador, trazer um modelo de contrato do *cyber-atleta* no presente trabalho tornou-se inviável. É possível, no entanto, encontrar relatos daqueles que trabalham com o tema e é com esse material que prosseguiremos a pesquisa.

Sobre tais contratos realizados na prática, o advogado Helio Tadeu Brogna Coelho, em entrevista para o site Drop de Jogos, afirma:

O contrato que tem sido firmado, atualmente, é de “adesão e outras avenças”, que confere, num primeiro momento, certa “autonomia” ao atleta, com liberdade de horários e inexistência de subordinação. Isso arreda a existência de vínculo de emprego, próprio da CLT, que é outra forma de contratação. Ocorre que muitas vezes, no dia a dia, essa “liberdade” que os contratos de adesão sugerem não é cumprida, e o atleta passa a ser obrigado a cumprir horários, cumprir as ordens de seus superiores e de forma geral acaba se ajustando às mesmas condições de um empregado comum. A diferença entre um e outro é que o empregado nas regras da CLT tem uma série de outros direitos que o trabalhador autônomo não tem, como, por exemplo, direito ao 13º salário, férias, anotação na Carteira de Trabalho, recolhimentos previdenciários e FGTS.¹⁰⁸

No texto “E-Sport: Os Riscos nos Contratos de *Cyber-atletas*”, o mesmo autor afirma:

Os “cyber-atletas” têm sido contratados por organizações esportivas ou patrocinadores, na prática, para participarem de times ou equipes competitivas, e a contratação é feita sob rubrica de “contrato de adesão e outras avenças”, sugerindo num primeiro momento a existência de uma singela relação civil de patrocínio. No entanto, também é verdade que o próprio instrumento estipula um rol importante de condições de trabalho que, por si só, não se traduz nas simples nomenclaturas do contrato. É isso porque os investidores (ou organizadores) brasileiros, importando o mesmo modelo de estratégia aplicada noutros países pioneiros do e-sport, passaram a exigir, no Brasil, o cumprimento de uma série de obrigações e metas do “cyber-atleta” mesmo sem observar que as condições peculiares dessas contratações podem vir a desbordar da lei nacional e implicar no reconhecimento de uma típica relação de emprego.¹⁰⁹

Existem apenas processos que discutem de forma periférica a caracterização desses contratos como relações de emprego fraudulentas, como foi o caso do atleta André

¹⁰⁸ ZAMBARDA, Pedro. Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil. **Drop de Jogos**. Disponível em: <<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: 15 ago. 2019.

¹⁰⁹ COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-Sport: **Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta...**, [S. l.], p. 1, 12 jan. 2016.

Eidi Yanagimachi Pavezi. André, juntamente com o time de *eSport* Keyd e também a Vivo Telefônica, dona do time, foram processados pela Kabum E-sports. Em apertada síntese, houve o término do contrato, pois o atleta passou a competir por outra equipe.

Assim, durante o processo, de número 1004462-71.2015.8.26.0320, ajuizado na 1º Vara Cível do foro de Limeira, Tribunal de Justiça de São Paulo, o relator Luis Felipe Salomão reconheceu a incompetência absoluta do processo, por se tratar de relações de trabalho e, portanto, a ação deveria ter sido ajuizada na Justiça Trabalhista:

(...)O co-requerido foi contratado como "cyber-atleta", sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada "League of legends", organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos. A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes. Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como "reforço" da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial (<https://www.facebook.com/KaBuM.eSports/photos/a.235615609921096.1073741828.234819290000728/421111558038166/?Type=1>). E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho. Sobre o tema, os precedentes do E. Tribunal de Justiça e do C. STJ, em casos análogos: Agravo de Instrumento nº 2007014-50.2013.8.26.0000 - Agravo - Ação de cobrança - Decisão que reconheceu a competência da Justiça do Trabalho para julgamento da causa - Contrato relativo a direito de imagem coligado com contrato de trabalho de atleta de futebol - Competência da Justiça do Trabalho reconhecida Art. 114, I, da CF - Precedentes do STJ - Decisão mantida Negado provimento ao recurso. (3ª Câmara de Direito Privado, Rel. Des. VIVIANI NICOLAU, j. 22/10/2013). Ap

Apesar dos clubes de *eSports* tentarem desvirtuar a relação de emprego do *cyber-atleta* mediante contratos de prestação de serviços, a maioria desses atletas exerce atividade laboral com todos requisitos necessários para a configuração do contrato de trabalho.

Afirma-se isso pois (i) os atletas são remunerados, (ii) são contratados por suas habilidades específicas, tendo assim personalidade e sendo pessoas físicas, (iii) estão designados geralmente a algum tipo de técnico ou a alguém que controle e organize as atividades do time como um todo, ou seja são subordinados e, por fim, (iv) esses atletas treinam e competem de forma constante e regular para obterem os melhores resultados possíveis, sendo assim, exercendo atividade de forma não eventual.

Dessa maneira, o Direito do Trabalho já possui ferramentas para lidar com a situação apresentada: o princípio da primazia da realidade sobre a forma. Sobre o princípio, Delgado escreve:

No Direito do Trabalho deve-se pesquisar, preferentemente, a prática concreta efetivada ao longo da prestação de serviços, independentemente da vontade eventualmente manifestada pelas partes na respectiva relação jurídica. A prática habitual — na qualidade de uso — altera o contrato pactuado, gerando direitos e obrigações novos às partes contratantes (respeitada a fronteira da inalterabilidade contratual lesiva). Desse modo, o conteúdo do contrato não se circunscreve ao transposto no correspondente instrumento escrito, incorporando amplamente todos os matizes lançados pelo cotidiano da prestação de serviços. O princípio do contrato realidade autoriza, assim, por exemplo, a descaracterização de uma pactuada relação civil de prestação de serviços, desde que no cumprimento do contrato despontem, concretamente, todos os elementos fático-jurídicos da relação de emprego (trabalho por pessoa física, com pessoalidade, não eventualidade, onerosidade e sob subordinação).¹¹⁰

Assim, independente da caracterização formal do contrato, a apresentação dos requisitos fáticos para formação do vínculo empregatício desconstitui qualquer documentação que não condiz com a realidade do exercício da atividade laboral.

Portanto, por mais que a maioria dos contratos dos cyber-atletas, formalmente, se estabelecerem como prestação de serviços, contratos de propaganda ou similares que sejam inseridos na esfera civil, a atividade do cyber-atleta com os times de *eSports* no Brasil remete ao exercício de um contrato de emprego, possuindo todas os requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

¹¹⁰ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

8. CONCLUSÃO

Os *cyber-atletas* possuem rotinas de trabalho semelhantes aos atletas profissionais de outras modalidades esportivas - regulamentados pela Lei Pelé - vivendo treinamentos intensos, distante de familiares no caso das *gaming houses*, buscando uma ascensão socioeconômica célere por meio de jornadas de até 13 horas diárias, o que pode culminar em aposentadorias precoces.

O desenvolvimento tecnológico, internet de alta velocidade e mais que nunca os campeonatos trouxeram um imenso destaque para esse tipo de atividade. Se em 1999 já se utilizava o termo *eSport*, reconhecida apenas em um nicho, atualmente fazer parte dessa cultura, estar integrado e compreender os termos específicos é mais acessível. A tecnologia moldou e continua modificando esse novo conceito de exercício e, conseqüentemente, sob as diretrizes legislativas recai o papel de conseguir abarcar os problemas que decorrem dessas novas perspectivas criadas.

Entretanto, não existe uma legislação específica para o *eSport* no Brasil, ao contrário da Coreia do Sul e da França. A concepção de uma proteção jurídica perante os atores que utilizam videogames como profissão ainda é incompreensível no território brasileiro, deixando direitos básicos trabalhistas a margem dos *cyber-atletas*.

Assim como explicitado durante esse trabalho, fica claro que os *cyber-atletas* possuem os requisitos necessários para o seu reconhecimento, perante a Lei Pelé, nº 9615/98, como empregados do setor de esportes, de modo que exercem atividade de rendimento e que são remunerados por essa atividade. Como foi demonstrado, os *cyber-atletas* possuem todos os requisitos previstos pela CLT para a relação empregatícia: a pessoalidade, subordinação, não-eventualidade, onerosidade e serem pessoas físicas.

Na prática, o que se observa é a referida atividade esportiva sendo desenvolvida mediante contratos fraudulentos civilistas. Atualmente percebe-se uma tentativa de induzir a percepção de um reconhecimento desses *cyber-atletas* como prestadores de serviços, provavelmente com a intenção de conseguir algum tipo redução em gastos, devido as verbas trabalhistas, negando um real reconhecimento das características naturais relacionadas suas atividades, porém, utilizando o princípio da primazia da realidade sobre a forma, percebe-se a verdadeira compreensão do seus exercícios.

Características essas que atraem multidões em arenas, proporcionam movimentações econômicas milionárias, envolvem marketing de clubes especializados, criando-se verdadeiros astros, induzindo uma massa de seguidores.

Com todo destaque que o *eSport* e seus campeonatos, bem como os atletas têm proporcionado, é pertinente a análise de seu enquadramento perante as normas do Direito do Trabalho. Dessa forma, conclui-se que as atividades desenvolvidas pelos *cyber-atletas* possuem os requisitos necessários para caracterizá-los como atletas profissionais, regulamentados pela Lei Pelé, e, subsidiariamente pela CLT.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALAGOAS. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450 de 2015**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

ALVARENGA, Rúbia Zanotelli de. O teletrabalho e a subordinação estrutural. **Revista Eletrônica –TRT 9º Região**, v.33, n. 3, p.71-84, 2014. Disponível em: https://ead.trt9.jus.br/moodle/pluginfile.php/24246/mod_resource/content/1/Revista%20Eletr%C3%B4nica%20%28SET%202014%20-%20n%C2%BA%2033%20-%20Teletrabalho%29.pdf. Acesso em: 6 out. 2019

ANDRADE, Everaldo Gaspar Lopes. **O Direito do Trabalho na Filosofia e na Teoria Social Crítica: os sentidos do trabalho subordinado na cultura e no poder das organizações**. São Paulo: LTr, 2014.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. Acesso em: 19 set. 2018.

BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

BRÄUTIGAM, Thiemo. **ESports statistics: The growth of our industry in five charts**. 2015. Disponível em: <<https://eSportsobserver.com/eSports-statistics-the-growth-of-our-industry-in-five-charts/>>. Acesso em: 15 set. 2019.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

_____. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

CARNEIRO, Maria. **A magnífica história dos jogos**. 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>>. Acesso em: 12 dez. 2018.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-Atleta..., [S. l.], p. 1, 12 jan. 2016.

COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os *eSports* no Brasil. **Versus**, [S. l.], p. 1, 21 jun. 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/pl-383-tudo-sobre-o-projeto-de-lei-que-pretende-regulamentar-os-eSports-no-brasil>. Acesso em: 16 set. 2019.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. 1. Sextante, 2001. 204 p.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Game Rankings**, 2018. Disponível em: <<https://www.eSportsearnings.com/games>>. Acesso em: 20 set. 2018.

_____. **Highest Total Prizes Awarded**, 2018. Disponível em: <<https://www.eSportsearnings.com/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

FURTADO, Tatiana. **De nerds a ciberatletas: O crescimento exponencial do e-sports**. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 23 abr. 2019.

FRANÇA. Article L7124-1. **LOI n°2016-1321 du 7 octobre 2016 - art. 101**. Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000033220148&cidTexte=LEGITEXT000006072050>. Acesso em: 17 set. 2019.

_____. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017** relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo. Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 14 set. 2019.

_____. **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: 14 set. 2019.

GARCIA, Gustavo Barbosa. **Curso de Direito do Trabalho**. 15a. 2016.

GLANCEY, Paul. **The Complete History of Computer and Video Games**. [S.l.: s.n.], 1996. 98 p.

HEAVEN, Douglas. **ESports: Pro video gaming explodes with big prize pots**. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-eSports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxI>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

IAB. **Marketer's Guide to e Sports: How To Get in The Game**, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2Oe6I3s/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. **IeSF**. [S. l.], 2008. Site.

KARI, Tuomas & Karhulahti, Veli-Matti. Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. 2016. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**. 8. 53-66. 10.4018/IJGCMS.2016100104.

LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **CNN**, [S. l.], 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 3 set. 2019.

LEITE, Felipe; VARELLA, João. **Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família**. 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-eSports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

MACHADO, Arlindo. O sujeito no ciberespaço. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas mediáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: **Hacker Editores**, 2002.

MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.)**, Porto Alegre, v. 32, n. 1, p. 41-57, set. 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 26 ago. 2019.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa**, 2019. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esporte/> Acesso em: 01 ago. 2019.

MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. **Rev. Trib. Reg. Trab. 3ª Reg.**, Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007.

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?**. Disponível em: <https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C383O-DOS-eSports-NO-BRASIL---O-QUE-MUDA>. Acesso em: 08 out. 2019.

MORRIS, Matt et al. **Ten Legal Issues To Watch When It Comes To ESports**. 2017. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-eSports/#36e6dd2a198d>>. Acesso em: 17 abr. 2019.

NEWMAN, James. **Videogames**. [s. L.]: Psychology Press, 2004. 198 p.

NEWZOO, **Global Games Market Report**, 2013. Disponível em: <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 19 set. 2018.

PERSICHETO, Renata. **Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil**. 2013. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

PIRES, Fátima. **Primeiro computador utilizado no Brasil**. 2012. Disponível em: <http://www.rankbrasil.com.br/Recordes/Materias/06Vb/Primeiro_Computador_Utilizado_No_Brasil>. Acesso em: 20 jan. 2012.

PORTO, Lorena Vasconcelos. **A subordinação no contrato de trabalho: uma releitura necessária**. São Paulo: LTr, 2009.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population.** 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 12 set. 2019.

RONDÔNIA. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 7747 de 2017.** Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filenome=PL+7747/2017. Acesso em: 07 set. 2019. Texto original.

ROY A. Allan. **A Bibliography of the Personal Computer: The Books and Periodical Articles.** Allan Publishing, 2005. 84 p.

RUDOLF K, Grieben C, Achtzehn S, Froböse I. **Stress im eSport** – Ein Einblick in Training und Wettkampf. In n.n. 2016.

SANTOS, Ronaldo Lima. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. **B. Cient. ESMPU**, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008.

SCHÜTZ, Martin. Science shows that *eSports* professionals are real athletes. **DW**, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-eSports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em: 1 set. 2019.

SETH E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper & Tracy W. Olrich (2017) Virtual(ly) Athletes: Where *eSports* Fit Within the Definition of “Sport”, **Quest**, 69:1, 1-18, DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517

SHAW, Adrienne. “What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies.” **Games and Culture**, vol. 5, no. 4, Oct. 2010, pp. 403–424.

SPORTV. **Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports no mundo.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/estudo-brasil-segue-como-terceiro-maior-publico-cativo-de-e-sports-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

STANTON, Rich. The secret to *eSports* athletes' success? Lots -- and lots -- of practice. **ESPN**, [S. l.], 29 maio 2015. Disponível em: https://www.espn.com/espn/story/_/id/13053116/eSports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle. Acesso em: 10 set. 2019.

DE STEFANO, Valerio. **The rise of the “just-in-time workforce”: On-demand work, crowdwork and labour protection in the “gig economy”.** Inclusive Labour Markets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Genebra, International Labour Organization, 2016.

TECHOPEDIA. **First Person Shooter (FPS).** Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definicion/241/first-person-shooter-fps> >. Acesso em: 27 maio 2019.

_____. **Massively Multiplayer Online Game (MMOG)**. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>>. Acesso em: 27 maio 2019.

UNDERSTANDING Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. **Media And Culture**, [s.l.], 22 mar. 2016. University of Minnesota Libraries Publishing. <http://dx.doi.org/10.24926/8668.2601>.

WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. 2006.in International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, **CSREA Press**, Las Vegas, Nevada, 437-440.

YANG, Pu *et al.* Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. **FDG**, [s. l.], p. 1-8, 2014. Disponível em: <https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>. Acesso em: 9 set. 2019.

ZAMBARDA, Pedro. Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil. **Drop de Jogos**. Disponível em: <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: 15 ago. 2019.

ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. **Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games**. **Kotaku**. 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acesso em: 20 abril, 2019.