

A REGULARIZAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: ANÁLISE DO PROJETO DE LEI 383/17 NA PERSPECTIVA DOS CONTRATOS DOS CYBER- ATLETAS

THE REGULARIZATION OF E- SPORTS IN BRAZIL: ANALYSIS OF BILL 383/17 FROM THE PERSPECTIVE OF CYBER-ATHLETE CONTRACTS

Bárbara Barbosa Fernandes Centro Universitário Geraldo di Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
barbarabfadv@gmail.com

Lorraine da Silva Mateus Centro Universitário Geraldo di Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
lorrainesilvx@gmail.com

Lucas Gamaliel Fernandes Machado Centro Universitário Geraldo di Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
lgamalieladv@gmail.com

Resumo O artigo aborda o impacto regulatório do Projeto de Lei do Senado nº 383/17, que busca regulamentar os esportes eletrônicos no Brasil na perspectiva dos contratos dos cyber -atletas. O estudo realizado adotou uma abordagem exploratória, qualitativa e bibliográfica para analisar o impacto regulatório do Projeto de Lei do Senado nº 383/17, que trata da regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil. O resultado indicou que, embora seja possível utilizar a legislação existente para regularizar os esportes eletrônicos, ainda existem problemas relacionados à falta de legislação específica, bem como outras questões não diretamente vinculadas a ela. Portanto, destaca-se a importância de conduzir estudos amplos e aprofundados antes de normatizar e implementar leis relacionadas aos e -sports. Por fim, é analisado o PL nº 383/17 e é avaliada a pertinência de sua aprovação para o desenvolvimento desse mercado no país.

Palavras-chave PL nº 383/17. Esporte eletrônico. Regularização. Projeto de lei.

Abstract The article addresses the regulatory impact of Senate Bill No. 383/17, which seeks to regulate esports in Brazil from the perspective of contracts for cyber- athletes. The study adopted an exploratory, qualitative, and bibliographic approach to analyze the regulatory impact of Senate Bill No. 383/17, which deals with the regulation of esports in Brazil. The results indicated that, although it is possible to use existing legislation to regulate esports, there are still issues related to the lack of specific legislation, as well as other issues not directly linked to it. Therefore, the importance of conducting comprehensive and in- depth studies before standardizing and implementing laws related to esports is emphasized. Finally, Senate Bill No. 383/17 is analyzed, and the relevance of its approval for the development of this market in the country is evaluated.

Keywords PL nº 383/17. Electronic sport. Regularization. Bill.



1 INTRODUÇÃO

Com o advento da globalização marcada pelo avanço das tecnologias e da comunicação mundial, o entretenimento gerado pelos jogos eletrônicos ganhou destaque no Brasil nos anos 2000. A comercialização dos jogos apresentou um aumento significativo das arrecadações ao setor, porém, não havia a regulação específica necessária, e o Brasil se adaptou a esse fato jurídico em seu sentido lato sensu com o ordenamento jurídico já existente, a Constituição Federal de 1988.

A repercussão jurídica dos jogos eletrônicos, mediante os avanços tecnológicos afetou as esferas cíveis, trabalhistas e internacionais. No Brasil, a regulamentação ainda é incipiente e enfrenta desafios jurídicos significativos. Uma das principais questões diz respeito ao enquadramento dos *e-sports* como uma atividade esportiva ou como um jogo de habilidade.

A Lei nº 9.615/1998, norma regulamentadora no território nacional, só entende como profissional a atividade do atleta que estiver vinculado a uma entidade de prática desportiva, por intermédio de um contrato de trabalho com remuneração previamente pactuada. No âmbito legislativo brasileiro, encontra-se atualmente em trâmite no Congresso Nacional o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL). O referido projeto visa alterar o art. 3º da Lei Federal nº 9.615/1998, acrescentando-lhe o inciso V, o desporto virtual, os esportes eletrônicos.

Em contrapartida, o Projeto de lei 383/17, proposto pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão), não se limita à sua conceituação, mas amplia a perspectiva, definindo seus objetivos, princípios e formas de vinculação para as organizações dosesportes eletrônicos. A proposta visa a fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF.

Entretanto, por não possuir norma regulamentadora específica vigente, surge a vulnerabilidade jurisdicional trazendo à tona a inépcia do Poder Legislativo, e a inevitabilidade de regulação do setor, por meio do Projeto de Lei do Senado nº 383/17. Embora a ausência governamental possa parecer uma vantagem para as empresas de *E-sports* em países com uma abordagem liberal, a falta de estruturas regulatórias possui algumas desvantagens importantes. Uma dessas desvantagens é a falta de garantias de que os torneios serão justos e de que as práticas comerciais serão éticas e que assegurem os direitos dos jogadores.

Sem uma estrutura regulatória oficial para orientar e monitorar as atividades d os esportes eletrônicos, as empresas tornam-se as únicas responsáveis para tomar decisões sobre como gerenciar e promover seus torneios.

Por conseguinte, por se tratar de algo novo na sociedade manifesta-se a demanda de uma norma vigente que acompanhe as mudanças trazidas pela nova era digital e a indispensabilidade de revisão e maiores estudos, para evadir-se da violação de direitos por parte do Estado ao aprovar a regulamentação.

2 A INDÚSTRIA BRASILEIRA

A indústria brasileira de jogos ainda está em desenvolvimento e enfrenta desafios para alcançar destaque internacional. Embora haja algumas produtoras brasileiras de jogos, ainda não existem grandes desenvolvedoras brasileiras de conteúdo digital voltadas especificamente para os *e-Sports*. A falta de atenção à indústria de jogos no Brasil pode ser atribuída a diversos fatores, como a falta de investimentos e incentivos governamentais, a ausência de uma infraestrutura sólida de apoio à indústria de jogos e a falta de visibilidade internacional.

Na segunda metade do século XX, a indústria de jogos eletrônicos estava em pleno crescimento em todo o mundo. No entanto, o Brasil não conseguiu aproveitar esse momento devido às políticas de restrição de importação que estavam em vigor durante o período da Ditadura Militar (1964- 1985).

O segundo momento de inclusão dos jogos eletrônicos em políticas públicas no Brasil ocorreu no início do século XXI, mais precisamente nos anos 2000. Nessa época, o setor responsável pelos jogos eletrônicos estava vinculado ao Ministério da Cultura, que lançou o edital JogosBR.

O edital JogosBR representou um esforço do Ministério da Cultura em reconhecer e apoiar a produção nacional de jogos eletrônicos. No entanto, é importante ressaltar que, nessa fase, os jogos ainda eram tratados principalmente como conteúdos audiovisuais, em vez de serem considerados uma forma de expressão cultural específica.

Após quatro anos foi criada a Abragames, um marco para o estímulo à produção brasileira. A Abragames busca até hoje fortalecer a cadeia nacional de jogos, organizando, coordenando e promovendo eventos das desenvolvedoras de jogos eletrônicos. (TECMUNDO, 2011).

O terceiro e último momento relevante na evolução dos jogos eletrônicos no Brasil teve início com o Decreto Federal nº 7.175/2010, que estabeleceu a Política Nacional da Banda Larga. O principal objetivo dessa política era proporcionar um maior acesso à informação, o que também impactou a indústria de jogos eletrônicos, conferindo a esses jogos um aspecto de entretenimento ainda mais relevante.

Durante esse período, houve tentativas de criar jogos com um propósito mais sério, conhecidos como "Serious Games". Uma dessas iniciativas foi o lançamento do *InovApps* em 2014. No entanto, o plano para a produção de jogos sérios, assim como para o desenvolvimento de

aplicativos em geral, não obteve o sucesso esperado.

No seu website, a *Betagames Group* destaca os desafios enfrentados pela indústria de jogos, incluindo os altos custos e a dificuldade de produção causada por recursos ultrapassados. Esses obstáculos financeiros são uma realidade para muitas produtoras de jogos, que muitas vezes precisam contar apenas com recursos próprios para desenvolver seus produtos.

Abrindo vistas ao patrocínio privado, o Estado brasileiro editou, através da então Ministra da Cultura Anna Maria Buarque de Hollanda, a Portaria n° 116/2011, que, à época, incluiu na Lei Rouanet investimentos à produtividade de jogos eletrônicos (TECMUNDO, 2011). De acordo com essa portaria, hoje revogada, pessoas físicas e jurídicas poderiam direcionar seus impostos à cadeia de produção dos jogos eletrônicos; também teriam “passe livre” para promover espetáculos culturais referente aos games.

3 O MERCADO DOS JOGOS NO BRASIL

A rentabilidade do mercado de jogos eletrônicos no Brasil destaca o poder econômico conquistado pelas empresas fabricantes de produtos eletrônicos. A venda de produtos relacionados aos jogos tem contribuído significativamente para o aumento das receitas no setor brasileiro. De acordo com os dados fornecidos pela NewZoo Global Games, um instituto especializado em dados sobre jogos e *e-Sports*, e divulgados no site do Senado Federal em 2020, referentes ao ano de 2018 (última atualização disponível), o setor de jogos eletrônicos ultrapassou tanto o setor cinematográfico quanto o musical em termos de receita gerada no país.

Observando os dados apresentados, podemos constatar que o lucro do mercado de jogos eletrônicos no Brasil atingiu a marca de US\$ 138 bilhões de dólares naquele ano, enquanto o setor cinematográfico arrecadou US\$ 42 bilhões e o ramo musical, US\$ 19 bilhões. É importante ressaltar que a soma das receitas do cinema e da música não conseguiu ultrapassar a venda de produtos relacionados aos jogos eletrônicos. Esses números indicam claramente o domínio e a influência do mercado de jogos eletrônicos sobre a indústria do entretenimento.

No ano de 2019, estima-se que o mercado de jogos eletrônicos no Brasil tenha registrado um lucro superior a US\$ 152,1 bilhões de dólares. Nesse cenário, os jogos *Mobile* (jogos para celular) se destacaram, representando 45% do valor total. Essa porção significativa do lucro demonstra a crescente popularidade e adoção dos jogos em dispositivos móveis pelos consumidores, seguido de 32% dos Consoles e 21% dos Computadores (VIEIRA, 2020).

É importante destacar que uma parte significativa desses lucros não está relacionada apenas à venda dos jogos e das máquinas (consoles e computadores). A movimentação financeira do mercado de jogos eletrônicos é composta por diversas outras fontes de receita, como as vendas *in-game* de produtos virtuais, também conhecidas como microtransações, os cosméticos (personalização)

também desempenham um papel importante na movimentação financeira, e a venda de itens periféricos também contribui para o lucro do mercado de jogos eletrônicos, *headsets*, microfones, cadeiras ergonômicas, *mousepads* e outros acessórios são adquiridos pelos jogadores para aprimorar sua experiência de jogo.

A expansão dessas vendas está diretamente ligada à intensa divulgação dos produtos pelas empresas, por meio de suas mídias sociais e/ou em feiras de exposição. Um exemplo notável é a BGS (Brasil Game Show), um evento anual que apresenta ao público os jogos e produtos que estão por vir no mercado.

De fato, devido aos altos preços dos jogos originais, especialmente antes da popularização em massa dos jogos no século atual, o mercado de jogos piratas cresceu significativamente. No Brasil, um dos consoles mais afetados por essa prática foi o *PlayStation 2*, lançado pela empresa japonesa *Sony* em 2000. Esse console em particular se tornou o mais vendido de todos os tempos e seu dispositivo de reconhecimento de mídia original foi facilmente violado, causando prejuízos para a desenvolvedora do produto (UOL, 2022).

A preferência por jogos mais baratos está relacionada à questão da pirataria mencionada, uma vez que o alto preço dos jogos pode dificultar a aquisição legal dos mesmos. Embora os jogos eletrônicos sejam amplamente procurados como forma de lazer nos dias d e hoje, muitos consumidores ainda enfrentam dificuldades em adquirir produtos oficiais devido ao impacto que isso pode ter em suas rendas mensais.

É fato que um dos principais fatores que contribuem para o alto custo dos produtos relacionados a jogos são os impostos elevados. Os jogos estão sujeitos a diversas taxas e tributos, como o Imposto sobre Importação (IPI), o Programa de Integração Social e Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social (PIS/Cofins) e o Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS). As porcentagens desses impostos sobre o valor dos jogos comercializados no Brasil (que sofrem variações devido à conversão do dólar para o real) podem chegar a 242,50% do valor original (BELFORT, 2010).

Essa carga tributária elevada tem um impacto significativo nos preços dos jogos, tornando-os mais caros para os consumidores brasileiros. O Brasil, no entanto, apesar desses desafios, conseguiu alcançar a liderança no mercado de jogos da América Latina em 2020 e ocupa a 13ª posição globalmente, e é o primeiro da América Latina (FORBES, 2022).

A líder nesse segmento de indústria de jogos é a China, com 37,9 milhões de dólares sendo usados anualmente, seguido dos Estados Unidos da América e Japão, com 30,4 milhões de dólares e 19,2 milhões de dólares, respectivamente (FORBES, 2022).

O Brasil é o terceiro país com mais números de jogadores de jogos eletrônicos do mundo, estimando cerca de 66 milhões de pessoas. Em setembro de 2018, o Ministro da cultura brasileiro,

Sergio Sá Leitão, divulgou um investimento de 100 milhões de reais no setor de games nacional, que deverá ser usado em linhas de produção e desenvolvimento de jogos, aceleração de empresas, festivais, tecnologia e desenvolvimento e produção de conteúdo em realidade virtual e realidade aumentada, tudo estrategicamente utilizado (UOL, 2019).

O ministro da cultura também divulgou dados do segundo censo da indústria brasileira de jogos digitais e segundo o levantamento, o Brasil produziu 946 jogos em 2018, e o número de empresas nesse mercado de jogos eletrônicos aumentou em 182% em quatro anos (UOL, 2019).

4 O ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT)

Conceitua Nielsen Abreu da Cunha o termo “E-Sport”:

O nome advém da junção da letra “E” de ethernet com sports, que em tradução livre significam esportes online, destacando o valor da internet, sendo fundamental na massificação do cenário, ultrapassando barreiras físicas dos jogos presenciais para competições online, reunindo milhões de profissionais mundo à fora. (CUNHA, 2018).

Michael G. Wagner afirma que uma das primeiras fontes confiáveis a utilizar a palavra “e-Sport” foi em um comunicado da imprensa de 1999 sobre o lançamento da *Online Gamers Association* no qual o *gamer Mat Bettington* comparou o *E-Sport* com esportes tradicionais. Ademais, Wagner conceitua o esporte eletrônico como “uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação.”

Já Valdir Barbanti explica o significado de “esporte”.

[...] 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. (BARBANTI, 2006).

Bernard Gillet faz menção ao Barão Pierre de Coubertin, ao mostrar que o esporte é o culto voluntário e habitual ao exercício muscular intensivo, somado ao desejo de progresso, podendo ir até o risco. Diante deste quadro, menciona-se Norma Regulamentadora 17 do Ministério do Trabalho, que trata da ergonomia, a qual impõe:

Nas atividades de processamento eletrônico de dados, deve-se, salvo o disposto em convenções e acordos coletivos de trabalho, observar o seguinte: b) o número máximo de toques reais exigidos pelo empregado não deve ser superior a 8 (oito) mil por hora trabalhada, sendo considerado toque real, para efeito desta NR, cada movimento de pressão sobre o teclado; (BRASIL, 2020)

Na visão de Nicholas Bocchi, o risco ao corpo do atleta diante do intenso exercício muscular pode ser apreciado ao realizar a conversão de ações por minuto para ações por hora, a média de toques por hora desses verdadeiros atletas fica entre 12 mil e 42 mil, muito acima do limite de tolerância da

norma de ergonomia brasileira.

Bocchi ainda informa que segundo estudo realizado durante a final do Campeonato Brasileiro de LOL, restou comprovado que o *E-Sport* atende aos padrões fisiológicos de atividade física, definida como “qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos que requeiram gastos de energia”, pela Organização Mundial da Saúde.

Do aludido, os *E-Sport* podem ser comparados aos esportes tradicionais, com o mesmo potencial de transmissão e eventos mundialmente transmitidos.

A grandiosidade dos eventos de *e-Sports* é um ponto notável quando se trata da criação de empregos. Por trás das cortinas desses espetáculos, uma equipe diversificada de profissionais está pronta para trabalhar, incluindo técnicos de informática, cinegrafistas, repórteres, patrocinadores e muitos outros.

Na frente do palco, narradores (também conhecidos como *casters* pela comunidade da internet) e comentaristas transmitem emoção para milhares de espectadores presentes no local e para aqueles que assistem de todo o mundo pela internet (G1. GLOBO, 2019).

Um exemplo notável é o evento *GameXP*, realizado anualmente, que apresentou 95 mil participantes durante um fim de semana (G1. GLOBO, 2019). Além disso, as finais do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* em 2019 tiveram a presença de 9 mil pessoas na arena de Jeunesse, no Rio de Janeiro, onde o Flamengo conquistou o título derrotando a INTZ na final (TECHTUDO, 2019).

Vale a pena mencionar a entrada de organizações de futebol no mundo dos *e-Sports*. Além do Flamengo, o Corinthians também possui uma equipe de *e-Sports*, que obteve sucesso ao conquistar o título mundial de *Free Fire*, um jogo para celular da desenvolvedora 111 *dots Studio*, em seu primeiro ano de competição, garantindo um prêmio de R\$ 1,67 milhão (TECHTUDO, 2019).

Os profissionais de *e-Sports*, além do suporte fornecido pelas organizações, têm rotinas de treinamento intensivas, recebem acompanhamento de psicólogos e técnicos e ganham salários mensais, além de bônus relacionados às premiações conquistadas em torneios. Dessa forma, o crescimento internacional dos *e-Sports* brasileiros e de seus competidores contribui para o aumento do interesse externo no mercado de jogos brasileiro e, por consequência, cria perspectivas de aumento na arrecadação para os próximos anos (TECHTUDO, 2019).

A discussão sobre a definição de esporte, que historicamente estava associada apenas a atividades físicas, tem gerado debates em relação à regulamentação dos *e-Sports*. No entanto, em 2016, a Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados reconheceu o xadrez, além do pôquer e damas, como atividades a serem inseridas no Calendário Esportivo Nacional do Ministério dos Esportes.

A Deputada Federal Flávia Moraes justificou essa decisão ao afirmar que "A sociedade e suas

práticas são dinâmicas, surgindo sempre novas formas de interação esportiva, as quais não podem estar engessadas por lei, podendo ser incorporadas de forma mais eficiente por regulamento". Isso reflete a necessidade de se adaptar à evolução do conceito de esporte para incluir atividades como os *e-Sports*, que têm ganhado cada vez mais reconhecimento e importância.

De fato, a indústria de games apresenta características muito diferentes do sistema esportivo tradicional brasileiro, o que torna difícil a sua classificação como uma modalidade esportiva convencional. Dessa forma, é importante que a indústria de jogos eletrônicos seja reconhecida e valorizada mediante as suas próprias características e peculiaridades, e não tentar enquadrá-la em um sistema que não é adequado para suas práticas.

5 A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT EM OUTROS PAÍSES

Atualmente, em alguns países, existem federações ou órgãos semelhantes que representam os *e-Sports* em todas as suas vertentes (polo regulamentado). Por outro lado, há países onde não se observa tal adoção regulamentadora (polo liberal).

No polo liberal, vários países optaram por não regulamentar os esportes eletrônicos, deixando as próprias desenvolvedoras dos jogos decidirem sobre a realização de torneios, busca por patrocinadores, expansão do seu produto e a probabilidade de seus jogadores. Um exemplo notável desse controle das produtoras de jogos pode ser encontrado no artigo publicado por *Phil Savage* (2013) no site britânico *PCGamer*, que fala sobre a relação da *Riot Games* e seus jogadores. A produtora de *League of Legends* mantém uma política rigorosa de banimentos de competidores tóxicos para seu cenário esportivo competitivo.

Essa política rigorosa é uma das características do polo liberal, onde as desenvolvedoras têm os poderes de criação de regras para seus torneios e aplicação em suas competições. No *e-Sports* de *League of Legends*, a produtora tem um papel bastante ativo na regulação do jogo, inclusive banindo permanentemente jogadores profissionais que violam as regras com comportamento tóxico, antissemitismo, racismo e ataques virtuais a outros jogadores.

Esse modelo, com maior liberdade produtiva das desenvolvedoras de jogos, é defendido pelos jogadores e organizações de *e-Sports* no Brasil, pois tais ideais são acompanhados de maior independência criativa e financeira, o que resulta no cenário atual brasileiro de ameaças no setor. Porém, as organizações esportivas eletrônicas ficam responsáveis por questões burocráticas, como a liberação de vistos para seus jogadores que disputam torneios internacionais.

No polo regulamentado, encontramos modelos legislativos que possuem semelhanças em relação ao controle de ações internas, como a promoção de eventos, o desenvolvimento de políticas externas aos profissionais eletrônicos, o estabelecimento de salários, a imposição de contratos com as organizações e a manutenção de transações entre as equipes. Alguns países asiáticos, como Coreia

do Sul e China, optaram por regulamentar os *e-Sports* nos últimos anos, tornando-os profissões regulamentadas. Nos Estados Unidos, também houve regulamentação, incluindo a emissão de vistos de trabalho para jogadores e a concessão de bolsas escolares ligadas ao *e-Sports*. (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

Na China, que regula a prática esportiva eletrônica em seu território, existe uma Associação Chinesa de *e-Sports* (ACE), que cuida da regulação, das transferências e dos contratos dos jogadores. No entanto, ao longo de sua existência, a ACE enfrentou problemas, como a falta de transparência e cláusulas limitadas à participação em torneios para momentos associados e situações de abuso de poder.

A falta de transparência é um dos principais problemas do polo regulamentado, com polêmicas envolvendo as ações de seus coordenadores e suspeitas de manipulação de resultados em alguns países que adotaram o modelo de criação de federações para representar os *e-Sports*.

No cenário brasileiro, houve debates no Senado Federal em 2019 sobre o Projeto de Lei 383/17. Defensores do polo regulamentado argumentaram a favor do projeto, mas entre as cláusulas propostas no texto estavam disposições que não eram bem recebidas por pessoas que não faziam parte diretamente do ecossistema brasileiro de *e-Sports*, como federações autônomas de *e-Sports* não reconhecidas ou legitimadas pelos profissionais e organizações. (COUTINHO, 2019).

6 LEGISLAÇÃO APLICÁVEL AOS CONTRATOS DE TRABALHO FIRMADOS PELOS ATLETAS PROFISSIONAIS DOS E-SPORTS

Partindo-se da análise da legislação já existente e possivelmente aplicável aos *e-Sports*, no Brasil, quando o tema é relação de trabalho dos cyber- atletas, a legislação primordial no tocante à regulamentação das práticas esportivas é a Lei nº 9.615/98, também chamada de Lei Pelé, a qual classifica as práticas desportivas, além de dispor sobre diversos pontos, inclusive sobre questões relacionadas ao contrato do atleta profissional, e aplicando, subsidiariamente, as normas gerais da CLT- Consolidação das Leis do Trabalho. (Decreto-Lei nº 5.452/1943).

Em relação à classificação das práticas desportivas, para a Lei Pelé, elas podem ser formais e não-formais. As práticas formais são reguladas por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto; e as práticas não-formais são as caracterizadas pela liberdade lúdica de seus praticantes. (BRASIL, 1998).

Além disso, a Lei Pelé define os atletas profissionais como sendo os profissionais que firmam contrato especial de trabalho desportivo com entidade de prática desportiva e que recebem remuneração pactuada. (BRASIL, 1998).

Apesar da inexistência de legislação específica do desporto eletrônico, expende a Confederação Brasileira de *e-Sports* que é perfeitamente possível classificar os profissionais deste esporte como atletas, “o que gera efeitos diretos sobre toda a cadeia de direitos, garantias e responsabilidade existentes desses atletas com suas equipes.”

Ricardo Georges Affonso Miguel conceitua atleta como “o indivíduo que pratica desporto de rendimento, isto é, aquele praticado na busca de resultados e integração de pessoas e nações, com observância das legislações nacionais e internacionais.” Destarte, os cyber-atletas, nas palavras de Jéssica Caramuru Gois, consistem em “jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste”.

Apesar do art. 94 da Lei Pelé dispor que diversos artigos insertos nesta legislação concernentes aos contratos firmados só seriam obrigatórios para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol, não há óbice que tais disposições sejam aplicadas aos *e-Sports*, pois se constituem de cláusulas facultativas a outras modalidades desportivas, como são os *e-Sports*.

Ademais, no âmbito trabalhista, como leciona Vanessa Rocha Ferreira e Pietro Lazaro Costa (2021, p. 36 -37), para avaliação da relação de trabalho no *e-Sport*, deve-se partir da premissa de que o trabalho é um direito humano e um direito fundamental.

Além disso, faz-se necessário ressaltar a relação de emprego existente entre as equipes de esporte eletrônico e seus atletas. As equipes podem ser vistas como empregadores, em concordância com o art. 2º da Consolidação das Leis do Trabalho: “Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.” Já os atletas podem ser caracterizados como empregado, consoante teor do art. 3º da mesma lei “Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviço de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário”.

A partir destes dois artigos, Maurício Godinho Delgado extrai cinco elementos fático-jurídicos componentes da relação de emprego:

- a) prestação de trabalho por pessoa física a um tomador qualquer;
- b) prestação efetuada com personalidade pelo trabalhador;
- c) também efetuada com não eventualidade;
- d) efetuada ainda sob subordinação ao tomador dos serviços;
- e) prestação de trabalho efetuada com onerosidade. (DELGADO, 2015, p. 299).

De todo o exposto, entende-se aplicar como regra geral a Lei Pelé e, subsidiariamente, a CLT, nos contratos firmados entre o clube e o cyber-atleta.

Apesar da Lei Pelé abordar questões específicas dentro do trabalho desportivo, os *e-Sports* ainda possuem uma particularidade ainda maior, se diferenciando de alguns aspectos que a própria respectiva lei discorre.

Sendo assim, a lei possui características que, nas palavras de Coelho (p, 58), “distinguem o

atleta de um empregado comum regulamentado pela CLT, em seus arts. 2º e 3º, muito embora lei desportiva também contemple os mesmos requisitos da CLT para o vínculo de emprego do jogador”. Essa contemplação se deve ao próprio § 4º desse mesmo artigo admitir a aplicação subsidiária das normas contidas na CLT e na Previdência Social: “§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes”.

Entretanto, ainda no mesmo artigo, existe o dispositivo previsto no § 5º que dispõe sobre o vínculo desportivo, acessório do vínculo de emprego:

§ 5º 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 (BRASIL, 1943)

Esse dispositivo possui características que diferem o *e-Sports* dos esportes tradicionais, pois não existe oficialmente uma entidade de administração do desporto eletrônico, já que essa administração geralmente é realizada pela própria Desenvolvedora ou *Publisher*. Portanto, o vínculo de emprego do cyber- atleta possui um tratamento diferenciado, não somente em relação à CLT, mas dentro da própria LGD.

No entanto, uma das problemáticas é de que os esportes eletrônicos não possuem uma lei específica que institua essas diferenciações entre o esporte tradicional, sendo essas distinções realizadas na prática pelo próprio profissional de direito, em sua atuação.

Tais normais são de extrema importância, pois resguardam os times de terem seus jogadores aliciados por outro, incentivando um investimento maior na carreira desses jogadores, além de receberem indenização por quebra de contrato ou transferência; e também aos jogadores, que serão indenizados caso sejam dispensados imotivadamente.

Entretanto, alguns contratos estabelecidos pelos times não atendem o limite mínimo estabelecido em lei; ou a “dispensa motivada” de algum atleta pelo clube, para isentar a guilda de pagar a cláusula compensatória devida ao jogador, que pela maioria serem jovens, não possuem conhecimento sobre o funcionamento da relação jurídica que está inserido, e acabam aceitando a imposição daquela organização.

Nesse ínterim, não se deve desconsiderar os direitos da relação empregatícia, seja em decorrência da aplicação de normas decorrentes da Consolidação das Leis do Trabalho, seja da aplicação de normas decorrentes da Lei Pelé, sob a única justificativa de que os *e-Sports* seriam tão somente uma atividade lúdica, ou pela justificativa da ausência de norma regulamentadora, visto que não há norma que constrinja a aplicação das normas trabalhistas nos contratos de *e-Sports*. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 37).

Ressalta-se ainda, a falta de formalidade nos clubes e nos contratos. No Brasil, há uma significativa quantidade de equipes que não possui um registro adequado, seja no que se refere ao CNPJ, ou seja em relação à marca.

Na prática, é comum que os times recrutem jogadores de maneira informal, ocasionalmente até mesmo sem um contrato documentado, com o propósito de treinamento e participação em competições oficiais, resultando em uma relação que satisfaz todos os requisitos do vínculo de emprego (arts. 2º, 3º e 6º da CLT).

É de suma importância, que os times de *e-Sports* que operam profissionalmente mantenham a devida formalidade, procedendo ao registro de seu CNPJ. Isso facilitará a busca por patrocínios, protegerá os sócios de eventuais ações judiciais contra o clube, possibilitará a solicitação de apoio financeiro governamental e permitirá que o time participe de competições em circuitos fechados.

Um dos casos judiciais de maior repercussão envolvendo cyber-atletas foi o processo trabalhista em que figuraram como partes o jogador de *League of Legends*, Carlos “Nappon” Rucker, e a *paiN Gaming*. O cyber-atleta adentrou com uma ação judicial trabalhista, processo número 1000904-02.2019.5.02.0084, alegando existir vínculo empregatício com a referida empresa, requerendo, assim, a assinatura da CTPS, bem como outras verbas em decorrência de tal reconhecimento. Essa ação não pôde ser analisada pelo Tribunal Regional respectivo, bem como pelo TST, tendo em vista que houve acordo entre as partes em que foi acordada a assinatura da CTPS, bem como o recebimento de verbas trabalhistas que totalizaram o valor de R\$ 60.000.00 (sessenta mil reais). (OLIVEIRA, 2019, p. 2).

Conforme exposto, é no cenário do jogo *League of Legends* que ocorrem as principais situações envolvendo jogadores profissionais e o Direito do Trabalho. Isto ocorre por dois fatores: a) é o ambiente de cyber atletismo mais consolidado no Brasil e b) por imposição da *Riot Games*, produtora do referido *game*, que vincula a participação em seus torneios à obediência às normas trabalhistas e à Lei Pelé, conforme expõem Ferreira e Costa (2019). Uma destas é, por exemplo, o registro de pelo menos 60% da remuneração na CTPS do jogador profissional, podendo a complementação ser a título de direito de imagem, nos termos do artigo 87-A, da Lei nº 9.615/98.

Além disso, os julgados demonstram que a análise da existência do vínculo de emprego está sendo realizada com base na legislação celetista e avaliando caso a caso, não sendo um empecilho para a configuração da relação de emprego o fato de os atletas serem praticantes de jogos eletrônicos. Infere-se, desta forma, que o reconhecimento judicial do vínculo empregatício é, por si só, medida de justiça. Contudo, o Judiciário ainda não recepcionou casos a ponto de criar firme jurisprudência sobre as condições de trabalho destes profissionais, em especial julgados que alcancem o Tribunal Superior do Trabalho (TST). Não obstante, não é dever do Poder Judiciário normatizar as relações sociais. Esta é uma designação do Poder Legislativo, pois é neste em que há a infraestrutura necessária para a

regulamentação.

7 O PL 383/17

O Projeto de Lei do Senado 383/17 não foi a primeira tentativa do legislador brasileiro de regulamentar os jogos eletrônicos. Desde a década de 1990, diversos projetos de lei foram apresentados no Congresso Nacional com o fulcro de regulamentar os jogos eletrônicos, mas a maioria deles não avançou ou foi arquivado ao final das legislaturas.

Desde o crescimento do setor, observamos a tentativa do legislador de encontrar maneiras para introduzir conceitos e regulamentos para os *e-Sports*. No âmbito federal, temos projetos que divergem quanto à estrutura a ser utilizada para o reconhecimento dos *e-Sports* como modalidade esportiva. O Projeto de Lei nº 3450/2015 proposto na Câmara dos Deputados, por exemplo, propõe uma alteração no art. 3º, V da Lei 9615/1998, a Lei Pelé, para que os esportes eletrônicos sejam reconhecidos como desporto (BRASIL, 2022).

No âmbito estadual, destacam-se dois projetos que tiveram destinos diferentes. O primeiro é o Projeto de Lei do Estado de São Paulo nº 1512/2015. O projeto foi aprovado quatro anos após sua apresentação na Assembleia Legislativa do Estado, com diversos artigos polêmicos para a comunidade *gamer*. Atenta-se que seu texto é muito similar ao próprio art. 4º do PL nº 383/17, e assim como este, causou indignação devido a sua configuração, citando as “Confederações, Federações, Liga e entidades associativas” como normatizadoras da prática esportiva eletrônica. O projeto paulista de regulamentação dos *e-Sports* foi posteriormente vetado pelo então Governador João Dória.

O PL 383/17, disposto pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão), teve ingresso no Senado Federal. A proposta visa a fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF.

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

- I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
- II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
- III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;
- IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

(BRASIL, 1988)

Tal Projeto, com redação original, define o esporte eletrônico como uma atividade em que participam na competição dois ou mais indivíduos e que faz uso de artefatos eletrônicos, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o

knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade. (BRASIL, 2017).

Após a apresentação do texto original, houve proposições de emendas, uma delas de autoria do Senador Davi Alcolumbre (DEM/AP) em que há uma maior ampliação do conceito de *e-Sports*, nos seguintes termos: “Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.” (BRASIL, 2019).

O referido Projeto é pequeno, com poucos artigos, mas possui a qualidade de buscar criar um ambiente favorável ao desenvolvimento do esporte eletrônico, tratando-o efetivamente como um esporte e tratando os seus praticantes como atletas. Isso está expresso em boa parte de seus artigos e na justificativa para a apresentação do Projeto de Lei, pois, conforme dispõe o Senador proponente, a regulamentação auxiliaria a não ocorrência de desvirtuamentos letais, auxiliaria no combate a discriminações de gêneros, etnias, credos e ódio, além de se desenvolver de maneira independente de credo, raça, divergência política, histórica e/ou cultural e social. (BRASIL, 2017).

Apesar dos objetivos louváveis, o Projeto de Lei nº 383/2017 sofreu diversas críticas e isso é refletido no Portal e-Cidadania que, em abril de 2022, indica um número de 43.599 votos contrários à aprovação do Projeto e de 6.578 votos a favor da aprovação do Projeto.

Ademais, outra questão de relevância é a possibilidade de desconsiderar certos jogos como *e-Sports*. A sugestão dada pelo senador Eduardo Girão do Podemos- CE era de por meio do projeto de lei, impedir que jogos violentos sejam considerados como esporte, isso acarretaria o não reconhecimento de alguns jogos populares como esportes, a exemplo de jogos como o *Rainbow Six* e o *Counter-Strike*, jogos táticos de tiro. (BRASIL, 2020).

O senador Eduardo Girão, em sua entrevista no site oficial do Senado, baseia-se na suposta relação entre jogos com temáticas violentas e o estímulo à prática de violência entre jovens, tendo o trágico massacre em Suzano como exemplo. No entanto, é crucial observar que pesquisas conduzidas pela equipe liderada pelo Dr. David Zendle, da Universidade de York, no Reino Unido, e envolvendo uma amostra de mais de 3 mil colaboradores, contradizem essa afirmação, chegando à conclusão de que não há evidências que respaldem a ideia de que os jogos possam induzir comportamentos violentos entre os jovens. (ZENDLE, CAIRN, KUDENKO, 2017).

A Constituição estabelece em seu artigo 1º, inciso IV, e no artigo 170, inciso VIII, como fundamentos da República brasileira, a preservação dos valores sociais do trabalho e da livre - iniciativa, bem como a busca pelo pleno emprego, cuja valorização foi refletida na Lei 13.879/2019. Portanto, a exclusão de um gênero de *e-Sports* da regulamentação, sem uma justificativa sólida, pode resultar em uma potencial violação dos princípios da dignidade humana, da livre-iniciativa e dos valores sociais do trabalho.

A terceira alteração do PL 383/17 através da Emenda nº 3, foi apresentada pelo Senador

Marcos Rogério (DEM/RO) e que trata sobre a inclusão dos ideais de educação e direitos humanos derivados da promoção do esporte como elemento de formação do cidadão, no art. 3º, IV do projeto. A emenda que também possui bases nos princípios Lei Pelé, encontra-se em análise na Comissão de Assuntos Econômicos- CAE para deliberação (BRASIL, 2022).

Há outra divergência no art. 4º do PL 383/17, conforme:

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

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação. (BRASIL, 2017)

Partindo do ponto de que os jogos eletrônicos se traduzem como uma propriedade intelectual, o artigo mencionado do projeto acaba por violar leis infraconstitucionais, como a Lei Federal nº 9.279/1996, chamada de Lei da Propriedade Intelectual, e tratados e convenções nos quais o Brasil é signatário e cuja proteção é internacional, a exemplo da Convenção de Berna, a Convenção Internacional sobre Direito de Autor e a Convenção de Buenos Aires (ACCIOLY, NASCIMENTO E CASELLA, 2012, P. 300).

A empresa criadora do jogo é a responsável direta pela sua administração, criação de regras, formato de torneios, punições a jogadores e qualquer outra particularidade que envolva o ambiente de sua criação, caracterizando assim um diferencial se comparado aos esportes tradicionais, que são de domínio público (ZWICKER, 2021).

Outra breve consideração a respeito dessa questão levantada no art. 4º do PL 383/17 é que os próprios atletas das modalidades esportivas eletrônicas rechaçam a criação e a intervenção estatal nos *e-Sports*, como reforça Zwicker (2021, p. 33): “Essa repulsa alcança até mesmo a tentativa de criação de entidades administrativas do desporto, como federações e confederações representativas. E tal postura é adotada em razão do caráter eminentemente privado do qual se reveste os *e-Sports* e, portanto, sem burocracias estatais”.

Ao aprovar a mencionada lei, o Brasil demonstra sua intenção de fortalecer as garantias fundamentais já consagradas na Constituição. Essa legislação concede maior autonomia econômica a certos setores e, ao fazê-lo, visa assegurar o respeito ao princípio da valorização do trabalho humano e à sua dignidade, conforme estabelecido no artigo 1º, inciso III, da Constituição de 1988.

Ressalta-se, ainda, a Lei 13.879/19, em seu art. 2º, inc. III, que a atuação estatal é subsidiária e excepcional no tocante ao exercício de atividades econômicas, sendo necessário encontrar a racional necessidade regulamentadora, para só então, conceber o remédio com via corretiva à falha apresentada.

Conforme os preceitos constitucionais previstos no art. 170, citados por Eros Roberto Grau e pontuados por Abreu em sua obra intitulada “Livre- Iniciativa, Livre Concorrência e Intervenção do Estado no Domínio Econômico”, a livre-iniciativa seria um desdobramento da liberdade prevista no

artigo magno mencionado; uma de suas premissas seria a valorização do trabalho humano, resguardando, dessa forma, a liberdade prevista na ordem econômica, em que a atuação estatal seria excepcional, segundo o art. 173 da CF/88.

Doravante entende-se, conforme Fonseca, que há duas formas de atuação estatal: forma direta ou indireta:

No primeiro caso, assume a forma de empresas públicas propriamente ditas e as sociedades de economia mista, assim mencionadas no art. 173, §§ 1º, 2º e 3º, da Constituição Federal. No segundo caso, atuação indireta, o Estado o faz através de normas, que tem como finalidade fiscalizar, incentivar ou planejar (FONSECA, 2010, p. 207).

É importante ressaltar que a atuação indireta mencionada pelo doutrinador difere, do dirigismo econômico. No primeiro, temos o intervencionismo econômico, feito quando necessário, a favor do mercado. Já no segundo, normalmente relacionado a países que adotam modelos coletivistas, o mercado é manipulado pelo Estado, sendo tal conduta repudiada pela Constituição cidadã brasileira.

Além disso, em (2019) foi apresentada uma carta à Senadora Leila Barros, que era a “porta-voz”, dos *publishers* (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos”. Os representantes desse “ecossistema” afirmaram que o esporte eletrônico não poderia ser igualado à um esporte tradicional, portanto, não poderiam receber o mesmo tratamento, e também, afirmaram não reconhecer as federações e confederações como representantes de e-sports. (2020, MILLENIUM).

Outro argumento apresentado, foi de que a burocratização poderia engessar o funcionamento já gerido pelas próprias publicadoras e desenvolvedoras, resultar em excessiva judicialização em virtude da propriedade intelectual e conseqüentemente reduzir os investimentos do mercado e as publicações desses jogos. (2020, MILLENIUM).

Esse posicionamento também é expressivo na opinião de alguns advogados que atuam na área, Bocchi também critica a PL afirmando que, conforme o art. 217 da Constituição Federal, o governo deve apenas fomentar as práticas desportivas, e não interferir no funcionamento de como já é realizado (2020, MILLENIUM).

Dessa maneira, é notório que existe uma clara resistência dos entes mais influentes dentro do ecossistema do esporte eletrônico, apesar de ainda existirem entre eles, o posicionamento a favor de uma interferência. Por isso, é de extrema importância que qualquer decisão tomada pelo Poder Legislativo seja feita com auxílio dessas entidades, de modo que, as lacunas deixadas pela lei e possíveis injustiças presentes no cenário sejam corrigidas.

Nesse sentido, a intervenção do Estado deve ser antecedida pela contínua inclusão de todas as partes interessadas, de modo a impactar o mínimo essencial nas questões relacionadas à dignidade humana, como na regularização dos direitos trabalhistas e previdenciários dos cyber-atletas, desde que sejam estritamente observados os critérios legais.

É crucial que haja uma supervisão rigorosa para evitar qualquer forma de arbitrariedade não justificada na implementação das normas internas. Além disso, a interferência estatal não deve prejudicar indevidamente a autonomia da empresa desenvolvedora.

Por isso, a regularização dos esportes eletrônicos deve ser de forma expansiva, preservando e incluindo direitos. Por conseguinte, devido as diversas tentativas falhas e polêmicas de atuação do Poder Legislativo nas questões jurídicas do esporte eletrônico, seria interessante um maior amadurecimento ao tratar sobre a matéria, visando essa ideia de incluir direitos e não limitar, obviamente, sempre levando em consideração a opinião dos protagonistas do cenário do desporto eletrônico.

Assim, não somente o Legislativo, mas as próprias Desenvolvedoras reconhecerem os problemas existentes, verificando as possíveis soluções como a implantação da Justiça Desportiva para que o cenário profissional se torne cada vez mais justo e transparente.

Atualmente, existe um pedido de audiência na CAE (Comissão de Assuntos Econômicos), que depende de aprovação do respectivo requerimento no plenário. Além disso, o Projeto precisará passar novamente pela CCT (Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação) e pela CE (Comissão de Educação, Cultura e Esporte), para que analisem uma emenda de redação do senador Marcos Rogério. (DEM-RO) (BRASIL, 2020).

Destarte, após a análise do texto do projeto, é evidente a necessidade de revisão e estudos mais aprofundados sobre determinados pontos, a fim de evitar violações de direitos por parte do Estado ao aprovar a regulamentação nos moldes atuais. É importante verificar as leis em vigor relacionadas ao esporte e adaptá-las ao cenário esportivo eletrônico.

8 CONCLUSÃO

A partir da observância da doutrina, da legislação e do PL 383/17, foi possível observar que o mercado de jogos eletrônicos evoluiu consideravelmente até os dias atuais, com a realização de torneios e a criação de centros de trabalho dedicados à indústria esportiva digital. Apesar do baixo incentivo ao desenvolvimento de grandes jogos nacionais, isso não impediu o consumo de produtos relacionados aos jogos, nem a formação de equipes esportivas virtuais de destaque global.

Diante dos argumentos a favor e contra, é importante reconhecer a validade de ambos. No entanto, dada a existência de polêmicas, injustiças e lacunas, é essencial buscar a regularização como o melhor caminho para exercer o direito. A regularização abrange não apenas a criação de normas, mas também sua aplicação efetiva, a fim de corrigir os problemas jurídicos enfrentados na realidade concreta.

Assim, é importante que a interferência estatal considere a inclusão de todos os agentes envolvidos, especialmente em questões relacionadas à dignidade humana, direitos trabalhistas e

previdenciários dos cyber-atletas. A autonomia da Desenvolvedora deve ser respeitada, desde que dentro dos parâmetros legais, e é fundamental que haja fiscalização para evitar arbitrariedades injustificadas na aplicação dos regulamentos internos.

É crucial estabelecer um diálogo mais amplo com a comunidade diretamente afetada pelo projeto em análise, permitindo que eles tenham voz e participem na concepção de mudanças. Isso garantirá que, em caso de aprovação da regulamentação, não ocorram danos ao mercado de jogos eletrônicos do Brasil e ao ecossistema brasileiro dos *e-Sports*.

Partindo desse pressuposto e considerando os pontos destacados na seção sobre o PL 383/17. A legislação brasileira já possui conteúdo normativo adequado para enquadrar os esportes eletrônicos como esporte e estabelecer suas bases e princípios por meio de equiparação, realizando ajustes pontuais quando necessário, a fim de evitar conflitos judiciais futuros e preservar os direitos envolvidos.

Por fim, cabe estabelecer a definição dos *e-Sports* e equiparar os profissionais dessa área a atletas, juntamente com a preservação da liberdade necessária para as desenvolvedoras regulamentarem os jogos em um cenário competitivo privado, criam-se condições favoráveis para o maior desenvolvimento dos *e-Sports* no Brasil.

REFERÊNCIAS

ACCIOLY, Hildebrando; NASCIMENTO, Geraldo Eulálio do Nascimento; e CASELLA, Paulo Borba. **Manual de Direito Internacional Público**. São Paulo: Saraiva, 20. ed. rev. e atual., 2012, p. 239-550 do PDF.

ALVES, Marcos César Amador. **Relação de trabalho responsável: responsabilidade social, empresarial e a afirmação dos direitos fundamentais no trabalho**. 2. ed, rev., atual. e ampl. Leme: JH Mizuno, 2020. 285 p.

BARBANTI, Valdir. **O que é esporte? Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012, fl. 57. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>. Acesso em: 20 de mar. 2023.

BARROSO, Luís Roberto. **A ordem econômica constitucional e os limites à atuação estatal no controle de preços**. Revista de Direito Administrativo, Rio de Janeiro, v. 226, n. 187-212. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rda/article/view/47240>. Acesso em: 03 mar. 2023.

BELFORT, H. **Como funciona a tributação sobre jogos eletrônicos?** Tecmundo, 2010. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3751-comofunciona-a-tributacao-sobre-osjogos-eletronicos-.htm>. Acesso em: 03 mar. 2023.

BERTOLO, José Gilmar; SILVA, Renie Serafim Ribeiro. **Direito do trabalho desportivo: teoria, legislação, prática**. Leme, SP: JH Mizuno, 2020. 351 p.

BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?** LeiemCampo, 30 de março de 2019. Disponível

em: <https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/> Acesso em: 03 mar. 2023.

_____. **Valores e princípios olímpicos em conflito com o esporte eletrônico.** LeiemCampo, 02 de março de 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/valores-e-principios-olimpicos-em-conflito-com-o-esporte-eletronico/>. Acesso em: 03 mar. 2023.

BRASIL. Câmara Legislativa. **Lei n. 3450, de 28 de outubro de 2015.** Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 08 jul. 2023.

_____. Câmara Legislativa. **Lei n. 7747, de 30 de maio de 2017.** Institui o esporte virtual. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: 09 jul. 2023.

_____. Câmara Legislativa. **Lei n. 1512, 13 de maio de 2015.** Acrescenta parágrafo único ao art. 470 da CLT para obrigar o empregador a arcar com as despesas de retorno do trabalhador transferido em caso de necessidade de serviço. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegracao?codteor=1333444&filename=PL%201512/2015. Acesso em: 09 jul. 2023.

_____. **Carta do ecossistema brasileiro de e-Sports à Excelentíssima Senadora Leila Barros.** São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 8 mar. 2023.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

_____. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943.** Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del5452.htm. Acesso em: 09 jul. 2023.

_____. **Lei da propriedade intelectual nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.** Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: 20 jul. 2023.

_____. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Disponível em: 08 jul. 2023. Acesso em: 20 jul. 2023.

_____. **Lei nº 13.879, de 03 de outubro de 2019.** Altera a Lei nº 9.472, de 16 de julho de 1997, para permitir a adaptação da modalidade de outorga de serviço de telecomunicações de concessão para autorização, e a Lei nº 9.998, de 17 de agosto de 2000, e revoga dispositivos da Lei nº 9.472, de 16 de julho de 1997. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/lei/113879.htm. Acesso em: 09 jul. 2023.

_____. Senado Federal. **Lei nº 383/2017.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 08 jul. 2023.

BRATEXIPE JUNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao estudo do sports law: o direito do esporte eletrônico**. Leme, São Paulo, 2021.

COCETRONE, Gabriel. ESport é esporte? Entenda o que é esporte e por que definição é importante. Uol.com.br. Disponível em: [COELHO, Hélio Tadeu. **E-sports: O risco nos contratos de Cyber-Atletas**. TERRA Coelho Advogados, 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-no-s-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 11 maio 2023.](https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/01/16/esport-e-esporte-entenda-o-que-e-esporte-e-por-que-definicao-e-importante.htm#:~:text=. Acesso em: 03 maio 2023.</p></div><div data-bbox=)

COUTINHO, Beatriz. **PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil**. Millenium. 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>. Acesso em: 19 jul. 2023.

CUNHA, Nielsen Abreu da. **Mercado e-sports e sua profissionalização no brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulkan E-sports**. 64f. Monografia (graduação)- Curso Superior de Administração de Empresas. Universidade Federal do Maranhão, Maranhão, 2018.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores**. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019, fls. 337

EVANS, Peter. **Informática, a metamorfose da dependência**. In: Novos Estudos CEBRAP, n.15, 1986.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 35-55, abr. 2021. Disponível em: https://juslaboris.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/186470/2021_ferreira_vanessa_contratos_trabalho.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 13 abr. 2023.

FONSECA, João Leopoldino. **Direito econômico**. 6. ed. São Paulo: Malheiros, 2010.

FORBES. **O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?** Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasilum-mercado-tao-estrategico-para-os-games/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

FORGIONI, Paula A. **Princípios constitucionais econômicos e princípios constitucionais sociais: a formatação jurídica do mercado brasileiro**. In: COSTA, José Augusto Fontoura; ANDRADE, José Maria Arruda de; MATSUO, Alexandra Mery Hansen. **Direito: teoria e experiência: estudos em homenagem a Eros Roberto Grau**. São Paulo: Malheiros, 2013. p. 764-783.

G1. GLOBO. **Game XP recebe 95 mil visitantes e confirma nova edição em julho de 2020**. Disponível em: <https://g1.globo.com/poparte/games/noticia/2019/07/28/game-xp-recebe-95-mil-visitantes-e-confirmanova-edicao-em-julho-de-2020.ghtml>. Acesso em: 01 maio 2023.

GILLET, Bernard. **Histoire du sport**. Paris: Presses Universitaires de France, 1975.

JORNAL DO BRASIL. **A interessante história do mercado de jogos no Brasil. Jogos Online**. Disponível em: . Acesso em: 01 mai. 2023.

LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de direito processual do trabalho**. 18. ed. São Paulo: Saraiva Jur, 2020. 1726 p.

LENZA, Pedro. **Direito Constitucional Esquematizado**. 14.ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

MENDES, Gilmar Ferreira; BRANCO, Paulo Gustavo Gonet. **Curso de direito constitucional**. 16. São Paulo: Editora Saraiva, 2021, 1720 p.

MENDES, Gilmar. **Direito desportivo: função social dos desportos e independência da justiça desportiva**. In: MACHADO, Rubens Approbato (Coord.). **Curso de direito desportivo sistêmico**. São Paulo: Quartier Latin, 2007.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018, fls. 98.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL**. Uol, 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legendsnapponprocessou-pain.htm>. Acesso em: 01 abr. 2023.

PEZZOTI, Renato. **E-Sports devem alcançar 450 milhões de pessoas em 2019, diz consultoria**. 2019. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/20/esports-crescimentomercadocampeonatos-torneios.html>. Acesso em: 17 jun. 2023.

RONALDO GOGONI. **Famicom, NES, Nintendinho: 30 anos de vida, 20 anos de Brasil (oficialmente)** - Meio Bit. Meio Bit. Disponível em: . Acesso em: 02 maio 2023.

SAVAGE, Phil. **League of Legends' fiercest pro purge yet: two players issued with lifetime bans**. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/leagueof-legends-fiercest-pro-purge-yet-two-players-issued-with-lifetime-bans/>. Acesso em: 8 abr. 2023.

TECHTUDO. **Final CBLol 2019: Flamengo derrota INTZ e é o campeão do 2º Split**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/09/finalcblol-2019-flamengo-derrota-intz-e-e-o-campeao-do-2-split-esports.gt> ml.. Acesso em: 20 fev. 2023.

TECMUNDO. **Games são incluídos na Lei Rouanet de incentivo à cultura**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/16405-gamessao-incluidos-na-lei-rouanet-de-incentivo-a-cultura.htm#:~:text=A%20partir%20do%20ano%20que,jogos%20eetr%C3%B4nicos%20na%20Lei%20Rouanet.> Acesso em: 28 jan. 2023.

UOL. **Switch ultrapassa PS1 e se torna o 5º videogame mais vendido da história**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimasnoticias/2022/01/28/switch-ultrapassa-ps1-e-se-torna-o-5-videogamemaisvendido-da-historia.htm>. Acesso em: 8 abr. 2023.

VASCONCELOS, Clever. **Curso de direito constitucional**. 4.ed. São Paulo: Saraiva, 2017

VIEIRA, Marcelo Gimenes. **Mercado gamer: um nicho bilionário**. InfoChannel. Disponível em: <https://inforchannel.com.br/2020/02/10/mercadogamer-umnicho-bilionario/>. Acesso em: 31 mar. 2023.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: Acesso em: 20 mar. de 2023.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul; KUDENKO, Daniel. **No Priming in video games, computers in human behavior.** *Computers in Human Behavior*, v. 78, p. 113-125, jan. 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217305472>. Acesso em: 20 fev. 2023

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital.** Obra Independente, São Paulo, 2021.