

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – UNDB  
CURSO DE DIREITO

**IZAC MATEUS SILVA MATOS**

**O RECONHECIMENTO DO *E-SPORT* COMO ESPORTE PARA A APLICAÇÃO DE  
NORMAS CELETISTAS: uma análise do cenário brasileiro competitivo de *League of  
Legends***

São Luís

2025

**IZAC MATEUS SILVA MATOS**

**O RECONHECIMENTO DO *E-SPORT* COMO ESPORTE PARA A APLICAÇÃO DE  
NORMAS CELETISTAS: uma análise do cenário brasileiro competitivo de *League of  
Legends***

Monografia apresentada ao Curso de  
Graduação em Direito do Centro Universitário  
Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como  
requisito parcial para obtenção do grau de  
Bacharel(a) em Direito.

Orientador: Prof. Me. Vail Altarugio Filho

São Luís

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Matos, Izac Mateus Silva

O reconhecimento do e-sport como esporte para a aplicação de normas celetistas: uma análise do cenário brasileiro competitivo de League of Legends/ Izac Mateus Silva Matos. \_\_ São Luís, 2025. 62 f.

Orientador: Prof. Me. Vail Altarugio Filho.  
Monografia (Graduação em Direito) - Curso de Direito – Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB, 2025.

1. E-sports. 2. Desportos. 3. Empregado. 4. Empregador. 5. Reconhecimento de vínculo. I. Título.

CDU 331.58:796.034.6(812.1)

**IZAC MATEUS SILVA MATOS**

**O RECONHECIMENTO DO *E-SPORT* COMO ESPORTE PARA A APLICAÇÃO DE  
NORMAS CELETISTAS: uma análise do cenário brasileiro competitivo de *League of  
Legends***

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Direito do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel(a) em Direito.

Aprovada em: 17 /06 /2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Me. Vail Altarugio Filho (Orientador)**

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

---

**Prof. Adv. Me. Glaydson Campelo de Almeida Rodrigues (Primeiro Examinador)**

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

---

**Prof. Dr. Arnaldo Vieira Sousa (Segundo Examinador)**

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Aos meus pais, Izac Muniz Matos e  
Sandra Regina Silva Matos

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder saúde, força e sabedoria ao longo desta jornada acadêmica, me mostrando que sempre foi fiel em suas promessas e nunca me desamparou, pois enquanto estive debaixo de sua destra Ele pelejava as batalhas e tudo se tornou possível. Que a minha vida seja prova que a vontade de Deus é boa, perfeita, agradável, e que bem-aventurado é aquele que vive os Seus caminhos.

Aos meus amados pais, Izac Muniz Matos e Sandra Regina Silva Matos, minha eterna gratidão pelo amor incondicional, pelos ensinamentos de vida e pelo apoio incansável em todas as etapas da minha formação. Compartilho com imensa alegria este momento com vocês.

Ao meu orientador, Prof. Me. Vail Altarugio Filho, agradeço profundamente pela dedicação, paciência, atenção e orientação durante a elaboração deste trabalho. Seus ensinamentos em sala de aula e sua contribuição neste processo de elaboração foram essenciais para a concretização desta monografia.

À minha noiva, Eline Oliveira Neres, por seu amor, apoio emocional e por estar sempre ao meu lado nos momentos mais difíceis e importantes dessa trajetória, sendo o seu companheirismo foi indispensável nesta caminhada

Aos meus irmãos, Izac Muniz Matos Júnior e Amanda Gessyka Silva Martins, agradeço pelo carinho, incentivo e pela presença constante na minha vida, sempre torcendo pelo meu sucesso.

Aos meus primos, Yasmin Silva da Costa e ao João Victor Matos de Figueiredo, agradeço pela companhia que ser perdura desde a infância até durante a sala de aula, compartilhando os ensinamentos de vida e de profissão, agradeço pelas palavras de encorajamento e pelo apoio nos momentos cruciais. Tenho a imensa honra de dividir esta área profissional junto de vocês.

Aos profissionais do Direito que contribuíram com minha formação, em especial à Ana Eudes da Silva e ao Dr. Diego Almeida Moreira de Sousa, deixo meu sincero reconhecimento e gratidão pelos ensinamentos, conselhos e pelo exemplo de compromisso com a profissão.

Aos Servidores, Juízes e Diretora da 5ª Vara do Trabalho de São Luís, que muito me ensinaram e contribuíram para a minha aprendizagem nesta área jurídica, disponibilizando

seu tempo, conhecimento e oferecendo oportunidades para o meu desenvolvimento profissional.

Ao corpo docente do curso de Direito, expressei meu profundo respeito e gratidão pela excelência no ensino, pela dedicação à formação acadêmica e pelos valores transmitidos ao longo da graduação. Em especial, agradeço aos professores Prof. Gustavo Fonteles Carvalho Pereira, Prof.<sup>a</sup> Me. Márcia Cruz Feitosa, Prof. Dr. Arnaldo Vieira Sousa e a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Aline Froes Almeida Costa Simoes e a Prof. Dr.<sup>a</sup> Adriana Mendonça da Silva, que contribuíram significativamente para meu crescimento intelectual e profissional.

Aos meus amigos que me auxiliaram na realização do curso e deste trabalho, em especial Danilo Oliveira Cortes, que com destreza e alegria sempre se dispôs a estar ao meu lado.

Por fim, aos meus amigos de turma, em especial a Samara Gonçalves, com os quais enfrentei inúmeras batalhas ao longo do curso, agradeço pela parceria, companheirismo e pelas memórias construídas juntos. Cada desafio superado em conjunto tornou a jornada mais leve e significativa.

“Porque diz a Escritura: Não atarás a boca ao boi quando debulha. E: Digno é o trabalhador do seu salário.”. 1 Timóteo 5:18

## RESUMO

Este trabalho abordará a possibilidade do reconhecimento das práticas realizadas em campeonatos de jogos eletrônicos como modalidade desportivas, e se é possível aplicar a CLT nas relações entre jogadores de e-sports e as organizações inscritas no campeonato. Para tanto, será utilizada uma pesquisa com o objetivo descritivo, analisando as legislações desportivas e celetistas, assim como a jurisprudência trabalhista, por meio de pesquisas bibliográficas de notícias, livros, monografias e artigos científicos que envolvam a temática abordada. Além disso, inclui uma análise de decisões da Justiça do Trabalho proferidas pelos Tribunais Regionais do Trabalho entre 2019 e 2023. Para por fim, concluir que, existem correlações entre o conceito de esporte e as forma como são praticados os e-sports, porém, a legislação brasileira ainda não dispõe de legislação específica para reconhecer os jogos eletrônicos como modalidades esportivas, resultando na atuação da Justiça do Trabalho para solucionar as lides resultantes deste cenário, aplicando o princípio da primazia da realidade, e a identificação dos dispostos no art. 2º e 3º da CLT, para reconhecer o vínculo empregatício existente entre jogador de jogos eletrônicos e a organização que o contratou para participar do campeonato.

**Palavras-chave:** E-sports; Desportos; Empregado; Empregador; Reconhecimento de vínculo.

## ABSTRACT

This study examines the possibility of recognizing electronic sports (e-sports) competitions as a form of sport and whether the Brazilian Consolidation of Labor Laws (CLT) can be applied to the relationships between e-sports players and the organizations participating in such tournaments. To that end, the research adopts a hypothetical-deductive method, with a descriptive objective and a bibliographic approach, through the analysis of sports and labor legislation, as well as academic literature, monographs, scientific articles, and news sources. Additionally, it includes an analysis of labor court decisions issued by Regional Labor Courts from 2019 to 2023. The findings indicate that there are significant correlations between the legal concept of sport and the actual practice of e-sports in the competitive scene, although the Brazilian legal system still lacks specific regulation to formally classify them as sports. As a result, the Labor Courts must rely on the principle of the primacy of reality and the criteria outlined in Articles 2 and 3 of the CLT to recognize the existence of an employment relationship between the player and the hiring organization.

**Keywords:** E-sports; Sports Law; CLT; Employment relationship; Labor rights.

## LISTA DE SIGLAS

CBLOL	Circuito Brasileiro de <i>League of legends</i>
CLT	Consolidação das Leis Trabalhistas
CF	Constituição Federal
CS	<i>Counter-Strike</i>
GE	Site de notícias esportivas
INTZ	Time de <i>e-sport</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
<i>E-sport</i>	Modalidades Competitivas de Jogos Eletrônicos
LOL	<i>League of legends</i>
LTA	<i>League of The Americas</i>
SPLISS	<i>Sports Policy factors Leading to International Sporting Success</i>
Sportv	Canal de Televisão por Assinatura
VEJA	Revista brasileira de notícias e cultura

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
2	<b>O RECONHECIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE NO BRASIL</b> .....	12
2.1	<b>As características do esporte competitivo</b> .....	13
2.2	<b>A rotina de jogador de alto rendimento no esporte eletrônico</b> .....	16
2.3	<b>Projetos legislativos sobre o reconhecimento do <i>e-sport</i></b> .....	20
3	<b>AS CARACTERÍSTICAS CELETISTAS NAS RELAÇÕES ENTRE JOGADORES E ORGANIZAÇÕES</b> .....	25
3.1	<b>A ditames da CLT para o reconhecimento de vínculos empregatícios</b> .....	25
3.2	<b>A Relação de Empregado e empregador no <i>e-sport</i> (Jogador e Organização)</b> ..	30
3.3	<b>A Lei Pelé e sua abordagem para a aplicação da CLT nos esportes</b> .....	33
4	<b>ANÁLISE JURISPRUDÊNCIAL SOBRE OS LITÍGIOS ENVOLVENDO OS VINCULOS NO <i>E-SPORT</i></b> .....	41
4.1	<b>Análise do Processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006: Competência da Justiça do Trabalho e Reconhecimento de Vínculo</b> .....	42
4.2	<b>Análise do Processo nº 101101-81.2019.5.01.0060: Elementos Fáticos para o Reconhecimento de Vínculo Empregatício</b> .....	45
4.3	<b>Análise do Processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084: Elementos Fáticos para o Reconhecimento de Vínculo Empregatício</b> .....	48
4.4	<b>Análise Comparativa dos Casos Judiciais e a Consolidação do Vínculo Empregatício no E-Sport</b> .....	49
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	54
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	56

## 1 INTRODUÇÃO

Com a evolução da internet e as suas diversas formas de atuação, foi possibilitado o desenvolvimento de diversas áreas, sendo os esportes eletrônicos, conhecidos mundialmente como *e-sports*, uma vertente que recebe cada vez mais público e participantes. Este cenário atingiu picos de capitalização monetária, aumento exponencial de espectadores, e interesse de atuação de jogadores e diversas organizações neste ambiente virtual competitivo.

Neste âmbito, o jogo de estratégia *League of Legends* possui um cenário competitivo mundialmente praticado e transmitido, possibilitando uma nova área de atuação para jogadores de vídeo games que sempre buscaram transformar este lazer como uma forma de renda, trabalhando com algo que se divertem e se interessam. Atraindo cada vez mais jovens jogadores para participarem das competições, representando as organizações inscritas nos campeonatos.

Em reportagem no site <sup>1</sup>GE, o Comitê Olímpico Internacional divulgou a realização da criação dos Jogos Olímpicos de *E-sports*, visto a ampla aclamação do público jovem que cresce acompanhando para além de modalidades históricas transmitidas como futebol. Estando presente nos campeonatos transmitidos em plataformas virtuais, assim como lotando estádios nas finais presenciais, gerando popularidade para o estabelecimento dos esportes eletrônicos (GE, 2024).

Porém, mesmo que as competições de jogos virtuais já aconteçam há quase uma década, no Brasil ainda não foi reconhecida esta modalidade como integrante da definição de esporte, o que resulta em lacunas jurídicas expostas das eventuais relações que possam surgir entre jogadores e organizações. Portanto, surge o seguinte questionamento: é possível identificar que as relações jurídicas entre jogador e organização no cenário de *e-sport* se enquadrem nos conformes da legislação celetista?

Sendo assim, será estabelecido a identificação das características que os jogadores de *e-sports* possuem em igualdade com a de atletas de alto rendimento, avaliando se é possível aplicar as normas celetistas para os vínculos empregatícios, a fim de protegerem os eventuais direitos que os jogadores possuam ao assinar contratos de representação das equipes componentes nos campeonatos, para que se possa averiguar a possibilidade do reconhecimento do vínculo entre as partes.

---

<sup>1</sup> <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>

Exposto o questionamento, cabe acrescentar que enquadramento legislativo brasileiro não dispõe de regras específicas que possam ser aplicadas nas relações empregatícias entre jogador e organização oriundas dessa modalidade competitiva, abrindo possibilidades de aproveitamento por parte das organizações em impor formas de contratações que sejam danosas ao jogador empregado, uma vez que não se possui o reconhecimento dos jogadores como atletas, gerando uma possível defasagem na aplicação das normas adequadas para resolver eventuais litígios, necessitando buscar a equiparação legislativa, não se atentando a especificidades que esta área possa necessitar.

Desde modo, a relevância acadêmica desta pesquisa se mostra pela falta de legislação específica que embarque os jogadores de *e-sport* como atletas de alto rendimento, sendo necessário analisar as ferramentas legislativas que possam suprir ou regularizar esta modalidade. O que também se apresenta com importância social, visto que este cenário é uma realização de sonhos para muitos jovens jogadores que buscam a profissionalização por meio destes contratos, e não possuem experiência para sobre a legalidades de contratos.

Apresentando os fatores acima, cabe mencionar os processos judiciais que estão sendo postulados em juízo trabalhista, com o pedido de reconhecimento de vínculo e situações precárias de trabalho. Sendo assim, a justificativa pessoal tem como norte a indignação de trazer este assunto para o debate e reflexão jurídica, para que estes problemas possam ser evitados.

Este trabalho adotará um método hipotético-dedutivo e o tipo de pesquisa quanto aos objetivos será descritiva. O procedimento será bibliográfico, com a análise por meio de pesquisas de notícias, livros, monografias e artigos científicos que envolvam o tema. Será utilizada também análise de jurisprudência dos Tribunais Regionais do Trabalho, com achados de 2019 a 2023.

Sendo assim, o primeiro capítulo da presente pesquisa abordará as definições de esporte, a rotina de um jogador competitivo e os projetos de leis que abordam a inclusão do *e-sport* com esporte. Em seguida, será analisada as características celetistas que podem ser identificadas nas relações entre jogadores e organizações, adentrando na apreciação da CLT e da Lei Pelé. E por fim, trará um estudo dos casos judiciais envolvendo reclamantes que solicitaram junto às organizações que os contrataram para participarem de campeonatos de *League of Legends*, analisando as decisões sobre o reconhecimento dos vínculos entre esses jogadores e os times para o qual prestavam serviço, realizando uma comparação entre os casos apresentados.

## 2 O RECONHECIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE NO BRASIL

Com a evolução das tecnologias, proporcionando novas atuações dentro de plataformas virtuais, os jogos eletrônicos se tornaram uma chance para jogadores casuais de videogames participarem de competições em cenários nacionais e mundiais, envolvendo diversos jogos, contendo uma diversidade de público que acompanham as transmissões destas partidas por meio de plataformas acessíveis para os telespectadores.

Com a ampla popularização dos campeonatos de e-sports, um dos títulos que mais se destaca no cenário brasileiro é o jogo do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)<sup>2</sup>, em que duas equipes, compostas por cinco jogadores cada, disputam partidas com o objetivo de invadir a base inimiga, escolhendo personagens disponibilizados pelo próprio jogo, o *League of Legends*, de domínio da empresa *Riot Games*. Conforme Yamanaka (2022), junto do *CS:GO*<sup>3</sup> e *Valorant*<sup>4</sup>, o jogo conhecido também pela abreviação LOL se tornou um dos jogos mais jogados em 2022.

As partidas são disputadas dentro do *Summoner's Rift*<sup>5</sup>, e durante a partida, são utilizadas diversas estratégias para a capitalização de recursos, que os levam para alcançar o objetivo da destruição da base inimiga. Para a formação dos times é preciso de dez jogadores divididos em duas equipes que, dentro do mapa citado, duelaram uns contra o outro, com o objetivo de destruição da base inimiga (*Riot Games*, 2024).

No desenrolar da partida, conceitos sobre combinação de campeões que possuam as melhores sinergias e alcances de poderes, capitalização de dinheiro para a compra de itens que fortaleceram os campeões escolhidos, e entendimento de mapa e objetivos que precisam ser derrubados para alcançar a base inimiga, guiam os jogadores na partida que pode durar entre vinte a quarenta minutos, finalizando com o time que derrubar a fonte de energia da base adversária, e sendo declarado o time vencedor.

Dentro dos moldes dos eventos em que os times jogam uns contra os outros, será analisado as definições de esporte e competição, visto que o alto rendimento é pertinente para o estabelecimento da modalidade desportiva reconhecida no Brasil, para que assim possa ser

---

<sup>2</sup> Modalidade de jogo que tem como característica a disputa entre dois times com cinco jogadores cada, no qual participaram de uma batalha virtual, dentro de um mapa simétrico, com o objetivo de destruir a base inimiga.

<sup>3</sup> Jogo de tiro em primeira pessoa

<sup>4</sup> Jogo de tiro em primeira pessoa, formado por duas equipes de primeira pessoa, com as funções de ataque e defesa.

<sup>5</sup> Mapa competitivo no qual são realizadas as partidas virtuais do jogo *League of Legends*.

compreendido se é possível identificar as atividades exercidas para o preparo durante a participação dos campeonatos pelo qual os jogadores competitivos de jogos eletrônicos em relação a outras modalidades já existentes no Brasil, sendo jogadores participantes conhecidos como *pro-players*.

Com a popularidade de jogos eletrônicos o jogo ultrapassou a casualidade e passou a ser apresentado o seu caráter competitivo, se popularizando entre os jogadores, até que partidas competitivas começassem a se tornar comuns em *lan-houses*, e evoluir para campeonatos presenciais acompanhando eventos de cultura pop, até que por fim, no Brasil, chegar no estabelecimento do circuito brasileiro de *League of Legends* – CBLOL, com partidas semanais entre times inscritos no campeonato (Oliveira, 2015 *apud* Lago, 2019).

Deste modo, será analisado o cenário competitivo do jogo *League of Legends* no Brasil, promovido pela Riot Games Brasil por meio do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), realizado desde 2012. Essa competição define a equipe campeã nacional e a classifica para o Campeonato Mundial, realizado anualmente com a participação de times de diversas regiões do mundo. A partir desse contexto, busca-se aferir os conceitos de esporte, competição e atividade de alto rendimento, identificando características típicas do esporte profissional na rotina dos *cyberatletas*. Ademais, serão examinadas as implicações da Lei nº 14.597/2023, que ampliou a definição de atividade desportiva no ordenamento jurídico brasileiro, bem como os projetos de lei que visam reconhecer os esportes eletrônicos como modalidades esportivas formais, analisando os debates que essas propostas suscitam e os possíveis impactos no cenário nacional.

## **2.1 As características do esporte competitivo**

No futebol, vôlei, atletismo, e outras várias modalidades esportivas, a participação em competições de diversos níveis é parte essencial para a prática da modalidade. Essas competições envolvem premiações para os primeiros colocados, direitos de imagem para as modalidades transmitidas, reconhecimento como os melhores de suas modalidades, e em alguns casos, a fama para os atletas que se sobressaem.

O esporte por meio de um conceito mais contemporâneo pode ser visto como uma atividade uma interação social, com o acompanhamento da mídia, promovendo para além da competição transmitida, fatores políticos de uma sociedade capitalista, na qual possa se relacionar a venda de mercadorias matérias, assim como a fomentação da “indústria cultura” que está presente no espetáculo (Debord, 1997 *apud* Oshiro, 2020).

Esta visão traz o esporte como uma atividade social que vai além da competição em si, enfatizando seu papel na promoção de valores e práticas de uma sociedade capitalista. Com o apoio da mídia, o esporte se torna um espetáculo, contribuindo para a venda de mercadorias e a promoção de novas identidades culturais. Isso significa que o esporte, além de ser uma prática física, também fomenta o consumo de produtos e experiências associadas, tornando-se um componente do entretenimento massivo e refletindo os interesses econômicos e políticos do capitalismo.

Essas nuances podem ser observadas no texto promulgado pela Lei Pelé, no qual busca definir “o desporto brasileiro abrange práticas formais e não-formais e obedecer às normas gerais desta Lei, inspirado nos fundamentos constitucionais do Estado Democrático de Direito”, formulando princípios para a prática desportiva, abordando desde características competitivas, educacionais e para o desenvolvimento social (Brasil, 1998).

Na competição esportiva, suas características são apresentadas onde o atleta possui o objetivo principal de maximizar o rendimento, buscando alcançar o máximo de eficiência, focando na competição, no qual o potencial nato do competidor se torna o centro das atenções, com ênfase no potencial individual dos atletas. Esses predicados estão presentes em esportes técnicos, com a reiteradas renovações para o aprimoramento das habilidades, no qual as pessoas com maior aptidão terão destaques (Tani, 2000 *apud* Mozardo Junior, 2020).

Com o objetivo de participarem dessas competições, os atletas devem se dedicar ao máximo para o seu treinamento, instigando seu corpo ao limite, possibilitando a competição extrema, quebra de recordes, sempre com o objetivo das melhores qualificações e o pódio. Tais atletas dedicados a esse nível de competição possuem a identificação de alto rendimento, visto que, além de uma boa capacidade atlética, este praticante profissional está permeando um ambiente em que, outros adversários também almejam a superação física para a obtenção das melhores colocações na concorrência, impondo, assim, um alto grau de competição, pautado no desempenho corporal.

Para De Bosscher *et al.* (2016), a pessoa não nasce atleta, é preciso dedicação e constância na prática de treinamentos que a condicionem para a competição em alto nível, além de fatores sociais que possam condicionar o seu desenvolvimento. Estando a pessoa dedicada a uma vida de atleta, é necessário o auxílio de pessoas que possam conduzir seu treinamento para alcançar o objetivo pretendido, como a participação de analistas, técnicos e preparadores físicos, existindo, assim, uma equipe envolta de um profissional ou grupo que estará competindo.

Portanto, o atleta de alto rendimento requer a dedicação diária em treinamentos, como praticados pelos jogadores de e-sport, para que possam se aprimorar para a realização de competições profissionais, na quais gerem os resultados necessários para o desempenho durante as competições, utilizando do extremo de sua estrutura física e intelectual, se destacando entre outros competidores e alcançando a vitória (Miguel, 2023).

Para a realização desse ecossistema, na obra *Esporte de alto rendimento: fatores críticos de sucesso, gestão e identificação de talentos* elaborado por Bohme e Bastos (2017), é preciso permitir de forma bem objetiva a identificação do funcionamento desse meio esportivo, o que, nesta mesma obra, é abordado e estruturado o sistema SPLISS<sup>6</sup>, no qual aduz que para o desenvolvimento desta área, é preciso haver a divisão de pilares que alcancem todos os sujeitos participantes desse meio, sendo a base o suporte financeiro, para que os atletas possam focar no desenvolvimento em seus treinamentos, o que muitas das vezes não resultam em remuneração constante, precisando de investidores, patrocinadores e outras promulgadores de esporte, como as entidade nacionais e administrativas de desporto, que vão orientar e criar as bases legais de promulgação do esporte. O método de pesquisa também traz a importância das competições tanto nacionais como internacionais, o investimento nas categorias de base, pesquisas científicas que possam ajudar no desenvolvimento do atleta e da modalidade, o investimento das equipes técnicas e por fim, o tratamento do atleta na vida pós-carreira (Bohme; Bastos, 2016).

Este sistema é bem exemplificativo de como é abrangente o ambiente desportivo, existindo diversos parâmetros que guiam este meio, e todos eles em completo desenvolvimento, estando prontos para a competitividade nas modalidades, sempre necessitando de investimentos para a manutenção e estabilidade destas práticas esportivas, fator este primoroso, visto que para além dos patrocínios e investimentos, apenas as competições fornecem valores monetários a serem usados pelos competidores, o que pode ser um grande problema, visto que estes eventos acontecem periodicamente e em espaços temporais demorados, resultando em incompatibilidades com o valor necessário para manter a prática desportiva.

Assim como o sistema abordado acima, as formas de reconhecimento das práticas esportivas são abrangentes, sendo a própria Lei nº 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé,

---

<sup>6</sup> “Modelo que pudesse ser utilizado por elaboradores de políticas e dirigentes do alto rendimento para comparar e fazer um benchmark das nações no esporte de alto rendimento, para medir o desempenho de suas organizações, e para avaliar a efetividade das políticas nacionais para o esporte de alto rendimento”. BÖHME, Maria Tereza Silveira; BASTOS, Flávia da Cunha (Orgs.). *Esporte de alto rendimento: fatores críticos de sucesso – gestão – identificação de talentos* [recurso eletrônico]. 1. ed. São Paulo: Phorte, 2016. p. 36

busca relacionar “a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo”, podendo ser realizado de forma coletiva ou individual, também aderindo ao aprimoramento da prática desportiva (Brasil, 1998).

Tal entendimento é de suma importância para reconhecer, por exemplo, o xadrez como uma modalidade desportiva, por mais que não possua o desgaste físico iguais outros esportes tradicionais, o xadrez também é uma atividade que pode incluir e divertir os seus participantes e os que acompanham esta modalidade, estimulando o rápido raciocínio de todos que a praticam, aperfeiçoando a intelectualidade e sendo uma ferramenta muito preciosa para o ensino de jovens alunos, visto que esta atividade requer o entendimento de diversos movimentos que o adversário pode realizar, o que auxilia no refinamento cognitivo, melhorando suas percepções e velocidade de raciocínio, o que fomenta em habilidades que podem ser elevadas para a participação das competições, recebendo premiações das posições em que se estabelecer (Baptistone, 2000 *apud* Souza, 2020).

Mesmo em atividades que não exigem esforço físico intenso, como o xadrez, é possível reconhecer a natureza competitiva inerente ao esporte. Nessa modalidade, os jogadores precisam constantemente melhorar suas estratégias e técnicas para obter vantagem sobre os oponentes, o que demanda alto nível de concentração e raciocínio lógico. O xadrez se destaca por exigir o desenvolvimento mental, reforçando a importância das habilidades cognitivas nas competições, assim como ocorre em esportes físicos. Além disso, ele serve como uma ferramenta valiosa para a educação, promovendo o pensamento crítico e a antecipação de movimentos, elementos essenciais para o desenvolvimento intelectual, principalmente entre jovens.

Deste modo, o alto rendimento pode ser realizado em áreas para além de habilidades exclusivamente motoras, e serem utilizadas em atividades cognitivas, já que a competição estimula os participantes a treinarem e aprimorarem cada vez mais as duas habilidades de compreensão e utilização de táticas incidiram na sua vitória, tendo o alto rendimento como fator classificatório na observação nas competições de xadrez, assim como outras modalidades que abordem a habilidade do uso de raciocínio, reflexos e tomadas de decisões como utilizados em jogos eletrônicos.

## **2.2 A rotina de jogador de alto rendimento no *e-sport***

Com a identificação do atleta de alto rendimento, realizando treinos que podem ser conduzidos por uma equipe técnica, objetivando a participação nas competições de suas

modalidades, surge a análise destes fatores no meio de jogos eletrônicos competitivos, no qual diversos jovens participam de competições, enfrentando outros jogadores, se tornando vencedores ou derrotados.

O jogo eletrônico *League of Legends* surgiu em 2009, e com a sua expansão para diversos jogadores locais, logo começaram a surgir campeonatos locais e regionais, que acabaram incidindo no primeiro evento mundial competitivo deste jogo em 2011, tendo equipes de diversas regiões representadas por seus jogadores, e sendo a organização Fnatic, oriunda da Europa, a equipe campeã do que viria a ser conhecido como o primeiro campeonato mundial deste cenário (<sup>7</sup>Pereira, 2022).

Em matéria publicada pelo portal de notícias *The Enemy*, site de notícias especialistas em conteúdo na área dos *e-sports*, com o passar dos anos, assim como o desenvolvimento e distribuição da modalidade no mundo, países como o Brasil, este jogo obteve relevância entre os jogadores, com diversas competições acontecendo junto de eventos como a Brasil Gaming Show – BGS, até que em 2015, a *Riot Games* criasse o circuito brasileiro de *League of Legends* – CBLOL (Pinheiro, 2019).

A criação desse campeonato foi um marco importante para este cenário, visto que, de forma organizada, reunia organizações que investem na contratação de jogadores e equipe técnicas para a participação neste campeonato, sendo a sua final realizada em um evento presencial e também transmitido em plataformas para todo o país, tendo a premiação para a equipe campeã no valor de R\$ 50.000,00. Em 2015 teve o início do que os participantes do cenário chamam como “Era estúdio”, para além das finais transmitidas em anos anteriores, as partidas dos campeonatos que aconteciam semanalmente eram realizadas presencialmente em um estúdio profissional (Gutierrez, 2016).

Com este investimento e incremento do CBLOL, as equipes participantes também realizaram diversos investimentos em seus jogadores, gerando a criação de *gaming houses*, locais em que os jogadores e equipe técnica moravam e realizavam seus treinamentos diários, e para o aperfeiçoamento profissional (<sup>8</sup>SporTV, 2018). Foi criado também os *Boot Campings*, no qual consiste no envio dos jogadores para outras regiões competitivas como Europa ou Coreia, e participassem de treinamentos com outras equipes, trocando experiência e conhecimento, aprimorando as formas de jogar, com o objetivo de um melhor desempenho

---

<sup>7</sup> <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/20/worlds-de-lol-relembre-campeoes-sedes-e-edicoes-do-mundial.ghtml>

<sup>8</sup> <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/intz-inaugura-maior-gaming-house-da-america-latina-em-sp-veja-fotos.ghtml>

durante as partidas competitivas, resultando na melhor qualificação da equipe competidora (Oliveira, 2019).

Portanto, o jogador contratado passava a morar nas *gaming houses*, recebendo um salário que variava de equipe para equipe, assim como o reconhecimento do jogador no cenário brasileiro. Neste ambiente, os treinos são realizados online, no qual cada equipe entra na plataforma do jogo, e realizam as partidas, treinando táticas, desde a montagem dos campeões disponíveis no jogo para criar a melhor composição, e executar dentro do mapa do *Summoner's Rift*. Após a realização das partidas, a equipe técnica analisa o desempenho dos jogadores, ajustando os erros e indicando as melhores jogadas que o jogador poderia realizar para performar, definindo as composições que os jogadores irão usar no campeonato, para que possam vencer a equipe que irão enfrentar no CBLOL (Teixeira, 2018).

Abaixo, no trabalho A Excitação no século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica, Lago (2019, p. 64) traz uma descrição da forma como é realizada a organização do treino das equipes:

Após um período de aulas as equipes iniciam um processo de treinos supervisionados por treinadores. A descrição a seguir pontua os momentos de sociabilidade entre os jogadores, como as regras são acordadas, formas de avaliação da dinâmica do jogo e construção da 'netiqueta': como entrar no jogo, como cumprimentar os colegas. Por fim, a fantástica nova linguagem que para um diletante da área é absolutamente incompreensível.

Nestes moldes, o ambiente criado para o treino do *cyberatleta*, segue os moldes dos locais em que esportes tradicionais como futebol, basquete, vôlei e entre outros, disponibilizam para os seus atletas, afim que pratiquem as suas habilidades, realizem o treinamento em equipe, e acompanhado por uma equipe técnica desde um treinador, analistas, fisioterapeutas, nutricionistas e psicólogos, para aperfeiçoar o atleta, e o possibilitar de atingir os mais altos patamares de performance. Para Aquino (2019) com os resultados desses treinos a equipe técnica terá informações necessárias para conduzir os treinamentos para a obtenção dos resultados que a equipe ou atleta precisa para alcançar melhores atuações.

Com advento de *gaming houses e bootcamps*, os jogadores estão sob direto acompanhamento do técnico conduzindo as equipes técnicas, com o objetivo de aperfeiçoamento de suas habilidades e estratégia para se tornarem equipes cada vez mais competitivas, conforme pode ser verificado pela reportagem publicada pelo site *Mais E-sports*, no qual demonstra que em 2020, já existiam diversas *gaming houses* pelo mundo, sendo uma já construída pela organização INTZ, e outra com projeto para sua formulação sendo anunciado

pela equipe *Havan Liberty*, demonstrando a intenção das equipes de maiores profissionalização dos seus atletas e equipe técnica, seguindo os modelos existente em esportes mais tradicionais, como o futebol (Porto, 2020).

Além dos treinamentos coletivos realizados diariamente com a equipe técnica e outros jogadores profissionais, é exigido que os atletas de e-sports, especialmente no cenário competitivo de *League of Legends*, mantenham uma performance individual elevada nas chamadas “filas ranqueadas”. Essas filas funcionam como um sistema de classificação interna do jogo, no qual os usuários são organizados em divisões denominadas “elos”, que vão do Ferro (nível mais baixo) até o Desafiante (nível mais alto), conforme o desempenho em partidas ranqueadas solo (Lago, 2019).

No ambiente competitivo brasileiro, é prática comum que organizações exijam que seus jogadores estejam constantemente entre os elos mais altos, especialmente no elo Desafiante, como critério de avaliação de sua performance individual. A manutenção nessa faixa de ranqueamento, que exige vitórias consistentes contra os melhores jogadores da região, é vista como indicativo de preparo técnico, adaptação à “meta” do jogo e capacidade de decisão sob pressão. Na prática, isso funciona como uma forma de aferição contínua de desempenho, servindo tanto como critério de contratação quanto de permanência no elenco ativo das equipes profissionais (Guerra, 2021).

Estas atividades específicas são primordiais para o estímulo dos talentos, sendo sujeitos a situações extremas que possam desenvolver o talento do jogador, para alcançar o limite de habilidades que possam levar a sua vitória acima dos adversários. Assim esse talento, estando sob a análise técnica adequada, poderá se predispor a ter um rendimento melhorado, observando as condições propícias do atleta (Jock, 2005 *apud* Boeck, p. 24, 2021).

Um das áreas significativas para o aprimoramento de profissionais de alto rendimento é a psicologia, sendo utilizada para o atendimento e acompanhamento destes atletas, os preparando mentalmente e emocionalmente para a participação dos campeonatos e rotinas de treino, com instrumentos que podem ser interdisciplinares, fornecendo uma gama maior de conteúdo para auxiliar nas sessões, com um caráter investigativo para entender o atleta e identificar fatores específicos para o seu desenvolvimento, sendo uma ferramenta com significativos resultados para o auxílio do paciente que estará em tratamento com o profissional da área da psicologia (Becker Junior, 2008 *apud* Matos, 2020).

Não só para a equipe técnica, os times de *e-sport* eletrônicos disponibilizam profissionais para o aperfeiçoamento em outras áreas que envolvem o preparo do jogador. No programa Profissão Repórter, transmitido pela Rede Globo, no ano de 2016, a equipe

acompanhou a final do CBLOL realizada entre as equipes INTZ e CNB, no qual foi possível acompanhar a atuação pelo psicólogo Claudio Godoi, preparando os jogadores da INTZ para a final presencial que iriam enfrentar, trazendo técnicas para o desenvolvimento e concentração dos finalistas. Em 2017, em reportagem postada pelo site Sportv, ainda como psicólogo da INTZ, durante a semifinal realizada contra a equipe *Keyd Stars*, nas falas do psicólogo, “[..] O acompanhamento psicológico é fundamental para isso. O que me motiva é trazer isso para o cenário brasileiro”, o que traz a importância de um preparo mental para o alto rendimento dos participantes que podem se deparar com a exaustão (Faber, 2017).

Sendo assim, o profissional da área da psicologia já reconhece o esforço contínuo dos jogadores, e a necessidade da atuação desta área para o acompanhamento do atleta, mesmo que essa forma de atuação seja recente, os profissionais desta área estão tanto em laboratórios como em atendimento direto com atletas para aperfeiçoar a sua atuação e o desenvolvimento destas práticas, buscando a inovação, um critério importante das atividades de alto rendimento, para que o atleta possa buscar o resultado pretendido (Rubio, 2004 *apud* Matos, 2020).

O que não se faz diferente no cenário competitivo de *League of Legends*, visto que para além de centro de treinamentos, rotinas de treino constante e a participação dos campeonatos periódicos contra outros times, esse aspecto específico da atuação de profissionais da área da psicologia também se faz presente para os *pro-players*, o que pode caracterizar, mais uma vez, a característica de alto rendimento que esses jogadores possuem para exercer as suas atividades. Portanto, é visto que com o passar dos anos, as organizações participantes do cenário do campeonato brasileiro de *League of Legends* se aprimoraram para trazer para os jogadores profissionais de diversas áreas para estimular e preparar o jogador para entregar a melhor performance possível durante a competição, com rotinas de treino, capacitação física e mental, sendo possível ver o objetivo do jogador está em alto nível competitivo.

Demonstrando os atributos do esporte de alto rendimento, e como eles podem ser indicados no dia a dia dos *pro-players*, das organizações e nos campeonatos iguais ao CBLOL, teve como resultado as discussões sobre como poderia ser abordado essa atividade no Brasil, e se ela teria a relevância para o reconhecimento como uma modalidade desportiva, possuindo alguns projetos de leis que venham abordar esse tema.

### **2.3 Projetos legislativos sobre o reconhecimento do *e-sport***

Vários podem ser os motivos para o reconhecimento de uma atividade possa se tornar um esporte. É preciso a identificação de critérios específicos, a aceitação de entidades

desportivas competente, o que para além disso, se tratando do *e-sport* eletrónico, praticado em um ambiente digital, algo novo para as definições desportivas, se tem a importante discussão sobre projetos de leis que possam atribuir os jogos como modalidades esportivas.

No caráter constitucional, o art. 237 da Carta Magna brasileira traz o dever do Estado para fomentar as práticas desportivas, como um direito de cada cidadão brasileiro, abordando a “promoção social”, o dever do Poder Judiciário para disciplinar quaisquer comportamentos fora dos ditames da modalidade, assim como a organização de recursos públicos alocados na propagação do esporte e o incentivo para as práticas em todo país, propagando aos exercícios, sejam elas profissionais ou não profissionais (Brasil, 1988).

Para Miguel (2023), o Estado tende a buscar algum nível de controle sobre o esporte para utilizá-lo em momentos que lhe sejam favoráveis, visto que o esporte pode ser instrumentalizado pelo como ferramentas pelo próprio governo. Deste modo, o controle social inerente das atividades desportivas pode ser usado para os empenhos do Estado, aplicado conforme às normas estabelecidas pelo mesmo.

Em conseguinte, como grande âmbito para a significância de atividade desportiva no país, temos a Lei Pelé, no que concerne à sua natureza e finalidade, tratando sobre o desporto educacional, participação de modo voluntario, rendimento e de formação, todos presentes no caput do art. 3º e seus incisos, para a caracterização das diversas formas de aplicação do reconhecimento desportivo (Brasil, 1998).

Para demonstrar o conteúdo acima, segue os disposto na Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - Desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - Desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - Desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição (Brasil, 1998).

Existindo uma legislação regulamentadora das atividades desportivas, cabe verificar as especificidades legislativas que possam trazer a inclusão do *e-sports* neste núcleo de modalidades. Um dos marcos importantes foi a Lei 11.438/2006, que trouxe incentivos e benefícios para fomentar as atividades de caráter desportivo, no qual conforme Bochi (2023) esta medida trouxe a atração de 34 projetos que envolvem esporte eletrônico, mesmo que antes da aparição do *League of Legends*, o país já abordava análise do movimento dos jogos eletrônicos como modalidades esportivas.

Um dos primeiros movimentos para o reconhecimento direto dos esportes eletrônicos foi o projeto de lei 3450/15, no qual aborda a inclusão da modalidade desportiva virtual, fazendo uma alteração no texto da Lei Pelé, incluindo o inciso V da Lei supracitada, reconhecendo o desporto virtual como prática esportiva. As defesas apresentadas no Projeto de Lei se orientam por exemplos de outros países que já possuem um avançado estímulo para este cenário de competição virtual, assim como o próprio cenário competitivo já está bem fundamentado, com campeonatos mundiais e premiações milionárias (Machado, 2021).

Abaixo segue a alteração proposta pelo projeto de lei 3450/15, no qual traz o texto do inciso V, incluído no art. 3º:

Art. 3º Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

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

Entretanto, o projeto de lei 205/203 tem como proposta a regulamentação do jogo eletrônico como categoria de esporte no Brasil. O texto desta proposta traz também o reconhecimento dos atletas profissionais como atletas amadores, sobre as plataformas em que as competições irão ser realizadas (presenciais e virtuais), assim como limites para os tipos de jogos que serão abordados nesta nova legislação (Brasil, 2023).

Abaixo, segue a Justificação presente no Projeto de Lei 205/2023, para o reconhecimento do *e-sport* como atividade desportiva:

Outro ponto que merece destaque é o setor que investe nesse tipo de modalidade esportiva, e que com a falta dessa discussão e regulamentação não tem o seu desenvolvimento esperado e acaba gerando insegurança daqueles que pretendem investir no crescimento da modalidade (Brasil, 2023).

Portanto, ambos os projetos de lei foram formulados, mas ainda estão em análise pelos órgãos competentes. Porém, conforme seus textos já é possível identificar que um debates sobre a possibilidade de uma atividade desportiva virtual pode ser concretizada, seja com o

Projeto de Lei 3450/15, que propôs a inclusão do desporto virtual na Lei Pelé, reconhecendo oficialmente os *e-sports* como modalidade esportiva, inspirado em modelos internacionais que já desenvolvem o cenário competitivo, como o mais recente Projeto de Lei 205/203 que avançou nessa regulamentação, buscando estabelecer as categorias e plataformas dos esportes eletrônicos, diferenciando atletas profissionais e amadores, e delimitando os tipos de jogos permitidos.

Tais reconhecimentos seriam de suma importância, pois resguardariam os jogadores profissionais que já atuam no cenário competitivo, bem como futuros participantes, proporcionando maior proteção legislativa no que diz respeito aos contratos com os times contratantes, às localidades de treino e aos limites para a exploração de suas habilidades competitivas, uma vez que a Lei Pelé traça esses parâmetros. Um exemplo é a profissionalização dos clubes, que possibilitou uma maior abrangência da atuação do Direito no campo desportivo, abrangendo não apenas o reconhecimento de práticas trabalhistas, mas também de relações consumeristas nesse cenário. Sobre isso, “modificou-se a atuação das entidades desportivas no país, visto que esta nova legislação também abordaria o caráter econômico do desporto” (Jorge Neto; Cavalcante, 2019, p. 1.046).

Outro Projeto de Lei que foi elaborado foi o de nº 383/2017, no qual estabeleceria ao esporte as atividades que, fazendo uso de “artefatos eletrônicos”, existindo assim a inclusão do *e-sport*, e os seus praticantes passariam a inclusão de atletas, existindo entre outros critérios os objetivos específicos do esporte eletrônico, a fomentação de Federações e Confederações para organizar as atividades relacionadas, e até a instituição do “Dia do Esporte Eletrônico” (Brasil, 2017).

Porém, conforme o Portal e-Cidadania, este Projeto de Lei recebeu 43.599 votos contrários à aprovação do projeto e de 6.578 votos a favor da aprovação do projeto. Tal indicação do estado da votação se dá pela “sugestão Eduardo Girão do Podemos-Ce, no qual estipulou que o projeto de lei poderia também para atuar na inibição de jogos violentos”, o que acabaria afastando jogos como *Counter-Strike* (jogo tático de tiro), um dos mais relevantes jogos para o cenário de competições de jogos eletrônicas no Brasil, no qual diversos jogadores brasileiros foram campeões mundiais dessa modalidade (Oliveira *et al.*, 2022).

A Lei nº 14.597/23 trouxe algumas mudanças para a definição de esporte, visto que em seu texto passou a “Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que , de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento, o que mesmo que possa abranger mais o que poderia ser colocado como modalidade desportiva, ainda

se além ao caráter físico. Para Miguel (2023) o esporte eletrônico envolve a prática física, mas sendo existente o aspecto mental e emocional de jogos virtuais, mas além disso, o autor também traz outros aspectos como o desenvolvimento de relações sociais e de competição nos torneios.

Portanto, esta nova promulgação não adentra todos os requisitos necessários para o reconhecimento do esporte eletrônico, sendo necessária a interpretação para que possa ser enxergado a possibilidade de tal conceito, não abordando a garantia ou seguridade legislativa, visto não se ter uma clareza, mesmo que agora a alcance possa ser maior do que as modalidades desportivas poderão se ater.

Sendo assim, o reconhecimento legislativo das competições de jogos virtuais já possui diversas manifestações legislativas, com alguns Projetos de Leis em instâncias finais para o reconhecimento ou não as mudanças no ordenamento jurídico atual, o que se favorável, passaria a englobar essa mais nova atividade desportiva, tendo como exemplo, a Lei 14.597/23, que passou a ampliar o modo de reconhecer a modalidade desportiva, resultando em diversos avanços para os *e-sports*, como o aprimoramento dos campeonatos, a possibilidade de contratos com nos conforme da legislativa específicas, gerando estabilidade e seguridade para este ambiente competitivo.

### **3 AS CARACTERÍSTICAS CELETISTAS NAS RELAÇÕES ENTRE JOGADORES E ORGANIZAÇÕES**

No cenário contemporâneo do direito do trabalho, a análise dos vínculos empregatícios se mostra fundamental, especialmente diante das novas formas de trabalho que emergem com o avanço tecnológico e as mudanças sociais. Este capítulo trará uma análise sobre as características presentes nas relações entre jogador e a organização que o contratar para a representar durante o campeonato competitivo de *League of Legends*.

O primeiro tópico deste capítulo será dedicado a analisar a Lei Pelé que, embora seja o principal diploma legal a reger o desporto no Brasil, não contempla explicitamente a modalidade dos esportes eletrônicos, assim como as mudanças normativas pertinentes trazidas pela Lei Geral do Esporte, identificando os objetivos e parâmetros para o reconhecimento do esporte e atleta, assim como a organização do sistema desportivo no Brasil, e a sua possível aplicação ao cenário competitivo de *League of Legends*, identificando a possibilidade do reconhecimento da modalidade e suas possíveis consequências.

Por conseguinte, será abordado as relações do jogador e a organização que o contrata, por meios das práticas como: a exigência de residência em *gaming houses* financiadas pelas organizações, a intensa jornada de treinamento e a existência de remuneração paga pelas organizações, o que pode resultar na analogia com relações empregatícias tradicionais.

E por fim, no tópico final deste capítulo serão destrinchados os parâmetros legislativos para o Reconhecimento de Vínculos Empregatícios estabelecidos pela Consolidação das Leis do Trabalho, sendo este código o pilar legislativo das relações de trabalho. Além disso, também serão abordados os julgados que citem o reconhecimento de vínculos, e os aparatos legislativos utilizados quando da promulgação da sentença.

#### **3.1 A Lei Pelé e sua abordagem para a aplicação da CLT nos esportes**

Neste primeiro tópico, será apresentado a Lei nº 9.615/1998, e como a mesma aborda a CLT para aplicação da seara desportiva. Também conhecida como Lei Pelé, este texto legislativo regula o esporte no Brasil, promulgando as classificações das modalidades desportivas, o sistema nacional na qual será organizado as suas práticas, e estabelece também a distinção entre atletas amadores e profissionais, sendo ela a fonte primária para regular as relações ambientadas no meio desportivo, e para a modernização do cenário esportivo,

estabelecendo normas gerais que abrangem desde a relação trabalhista dos atletas até a gestão das entidades desportivas (Brasil, 1998).

Além disso, em 2023 foi promulgada a Lei nº 14.597, na qual trata da legislação desportiva, ampliando e modificando dispositivos da Lei Pelé, sem, no entanto, revogá-la, o que permitiu a coexistência de ambos os regulamentos. Essa nova legislação trouxe mudanças importantes, como o reconhecimento do esporte como uma “atividade de alto interesse social”, a definição de novos princípios para orientar sua gestão em todo o território nacional e a criação do protocolo “Não é Não”, voltado à prevenção de constrangimentos e violência contra a mulher, bem como à proteção das vítimas (Veiga, 2024).

Entretanto, a legislação esportiva brasileira, mesmo com a recente atualização, não possui em seu texto legal o reconhecimento formal dos jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva regulada, gerando um vácuo legislativo para as atividades praticadas neste ambiente virtual. Dessa forma, o reconhecimento dos jogadores de e-sports como atletas profissionais e sua equiparação aos trabalhadores protegidos pela CLT ou pela Lei Pelé, são temas que ainda exigem uma análise aprofundada.

Em um primeiro momento, é necessário abordar o caráter legislativo dos princípios basilares pautados na Lei Pelé, e os objetivos que delineiam a filosofia por trás da legislação desportiva brasileira. Para Rodrigues e Rosignoli (2021), o sistema desportivo possui princípios próprios pautados na Lei acima citada, que teve uma atualização com a Lei 14.597/2023, sendo esta última reconhecida como a Lei Geral do Esporte, com objetivo de nortear o sistema desportivo, aperfeiçoando as estruturas desta área no Brasil.

Em caráter constitucional, Rodrigues (2021) afirma que uma das disposições mais importantes para o desporto é o art. 217 da Carta Magna, que coloca como dever do Estado a fomentação das práticas desportivas, a destinação de recursos públicos para o seu fomento, assim como o tratamento diferenciado do desporto profissional e amador, incentivando as manifestações desportivas em território nacional (Brasil, 1988).

Contudo, antes de adentrar nos princípios pertinentes ao âmbito desportivo, é preciso realizar uma breve menção às disposições iniciais da Lei Geral do Esporte, que estabeleceu que o esporte terá como características uma atividade predominantemente física, podendo ser realizada de forma informal ou organizada, com o objetivo de realização de atividades recreativas, assim como “a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento” (Brasil, 2023).

Por conseguinte, quanto ao vasto rol de princípios abordados no art. 2º da Lei nº 9.615/98, destacam-se como fundamentais o princípio da qualidade, que busca manter a prática

desportiva alinhada aos objetivos do desporto no cenário nacional, promovendo a educação e a competição; o princípio da segurança, que visa resguardar a integridade física, mental e sensorial do praticante, mesmo diante dos riscos inerentes à prática esportiva; e o princípio da educação, que valoriza o desenvolvimento humano e a formação para a cidadania, reforçando o dever estatal de fomentar o desporto em suas formas formal e não formal (Brasil, 1998).

Este mesmo artigo legislativo também aborda a valorização da identidade nacional nas manifestações desportivas, englobando o desenvolvimento do desporto, visto as grandes áreas de atuação e a possibilidade do investimento de capital privado, sendo o princípio da liberdade, pois ficará a cada pessoa, de acordo com a sua capacidade, a liberdade de praticar a atividade desportiva, possuindo também o direito de associação ou não a uma entidade do setor. A lei preconiza ainda a descentralização da gestão desportiva nos diversos níveis da federação, a segurança dos praticantes e a eficiência na organização e administração do setor (Brasil, 1998)

Os princípios citados acima visam estruturar um sistema desportivo nacional abrangente, inclusivo e eficiente. Neste meio, também estarão presentes outros princípios como o da legalidade e isonomia para a regulação do ambiente desportivo no Brasil, protegendo a igualdade para todos os envolvidos neste âmbito, visto que a conduta de todos deverá observar o mesmo aparato legislativo (Souza, 2024).

No que tange a temática desta exposição, para efeitos de comparação ao atual sistema competitivo do cenário de *League of Legends*, sendo os princípios desportivos, elencados acima, obedecidos pelas empresas *Riot Games* ao realizar os campeonatos oficiais, visto esta ser a pessoa jurídica detentora dos direitos autorais do jogo em questão, poderia resultar na subordinação nacional, e contribuir para o reconhecimento de tais práticas competitivas virtuais como um ambiente desportivo.

Portanto, para que possa existir o reconhecimento da prática desportiva, é necessário que a modalidade em análise possa seguir os princípios, objetivos e classificações presentes no âmbito da Lei Pelé e da Lei Geral do Esporte, possibilitando assim, o seu fomento em território nacional, sendo devidamente reconhecida e fiscalizada pelos órgãos competentes, visto o seu reconhecimento sobre a legislação pátria. Sobre esse aspecto, Ferreira e Costa (2019, p. 266) abordam:

Dessa forma, com fulcro na presente legislação desportiva, o esporte necessita para sua configuração como prática esportiva profissional, estar seguindo os ditames do art. 1º, §1º e art. 3º, inciso III e §1º, inciso I da Lei Pelé, haja vista que somente as práticas esportivas formais de rendimento podem ser consideradas nas modalidades profissionais. Ou seja, para ser considerado prática desportiva profissional é imprescindível que seja de rendimento, sendo praticado de forma competitiva e

organizada, objetivando obter lucros e resultados positivos em campeonatos, bem como integrar pessoas e comunidades do país (Santana, 2017, p. 11 *apud* Ferreira; Costa, 2019, p. 266).

Nos moldes expostos acima, é possível identificar a correlação que a competição virtual envolvendo *cyberatletas* pode apresentar ante a presença da hipercompetitividade (o jogador que busca um resultado em cenário competitivo), já que os jogadores de *e-sport* possuem seu contrato com a organização participante do campeonato para que a possa representar nas competições nacionais e internacionais de *League of Legends*. Estes jogadores, ao serem contratados pelas equipes participantes do certame, podem ter rotinas competitivas em centros de treinamentos, estando por várias horas à disposição da equipe empregadora, treinando e praticando para alcançar o aperfeiçoamento profissional.

Ferreira e Costa (2019, p. 268), ao abordarem as possibilidades do reconhecimento desportivo, também ressaltam que:

De fato, é inequívoco que o esporte eletrônico apresenta as descrições elencadas acima, haja vista que apesar de o âmbito esportivo ser exercido por meio virtual, os atletas profissionais apresentam rotina com características convergentes com as dos atletas profissionais de esportes tradicionais. Tais quais: treinos diários que podem ser até maior que 8 horas por dia, exercidos em um local denominado gaming house; exclusividade à entidade desportiva ao qual representa; remuneração fixa em função do vínculo de emprego ou devido a relação cível estabelecida de trabalho; concentração para campeonatos; cessão de uso de direito de imagem; e cuidados com a saúde física e psíquica (Pereira, 2014; Coelho, 2016 *apud* Ferreira; Costa, p. 268, 2019).

Em continuidade aos preceitos desportivos, nos termos do art. 3º, § 1º, para que seja considerado atleta profissional, o praticante da modalidade deve receber remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva. Com fundamento nesta definição, pode-se argumentar que os jogadores profissionais de *e-sports* poderiam ser enquadrados como atletas profissionais, desde que haja a formalização dos contratos com suas respectivas organizações (Brasil, 1998).

Portanto, para a ilustração da existência de remuneração aos jogadores contratados por equipes inscritas no campeonato brasileiro de *League of Legends*, em matéria publicada no ano de 2023 pelo site Ge, sobre a temática da contratação do jogador Diego "*Brançe*", que passaria a constituir a organização *Red Canids Kalunga*. Nesta reportagem, é possível identificar alguns aspectos importantes abordados acima, visto que a notícia se remete a um contrato entre jogador (empregado) e organização (empregador), para participarem da competição do campeonato brasileiro da modalidade de LOL daquele ano. Para a realização desta contratação foi preciso que a organização contratante pagasse uma multa de R\$500.000,00

reais à equipe anterior do jogador, assim como ficou estabelecido a duração do contrato de dois anos (Oliveira, 2023).

Na matéria publica pelo GE (Oliveira, 2023), Felipe Corradini, coproprietário da *Red Canids Kalunga*, afirmou que:

— O Brance é um jogador que dispensa comentários e apresentações. Por conta disso, não medimos esforços para contratá-lo. Prova disso é que a compra do atleta junto ao Fluxo se tornou uma das maiores transações da história do League of Legends brasileiro. Esperamos que ele faça história aqui na RED e nos coloque de volta no caminho dos títulos. (Oliveira, 2023)

As falas do coproprietário em sua entrevista são confirmadores da intenção de ter o jogador para a composição de um time competitivo, em busca da participação do certame do campeonato brasileiro de *League of Legends*, com o objetivo final das conquistas de títulos por parte da equipe. Portanto, estão presentes a hipercompetitividade, o contrato firmado entre organização participante do campeonato e jogador de forma remunerada, sendo estes conceitos previstos na pela Lei Pelé, no 3º, § 1º, acima mencionado do atleta profissional (Brasil, 1998).

Consequentemente, com os indícios apontados acima, a possibilidade do reconhecimento desportivo aos jogadores praticantes desta modalidade teria como consequência a mudança da classificação de atletas para os jogadores participantes, e estes competidores de *e-sports* poderiam dispor também de direitos trabalhistas, protegidos pela Lei Pelé e subsidiariamente pela CLT. Para Martins (2024, p. 600), “os atletas de futebol também têm que ter CTPS, aplicando-se a CLT (§ 4º do art. 28 da Lei nº 9.615/98).” Portanto, o reconhecimento desta atividade competitiva como prática desportiva possibilita viabiliza direitos trabalhistas como direito a assinatura da Carteira de Trabalho, acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual, férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas, jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais (Brasil, 1998).

### 3.2 A Relação de Empregado e empregador no *e-sport* (Jogador e Organização)

Na presente seção será analisado as características do jogador empregado e da organização empregadora, que contrata o jogador para a representar durante o campeonato. No cenário competitivo de *League of Legends*, os jogadores são contratados por organizações que possuem times inscritos no campeonato organizado pela empresa *Riot Games*, sendo esta a empresa possuidora dos direitos autorais do jogo. Estas Instituições inscritas no campeonato administram não apenas os aspectos logísticos de sua participação em torneios, mas também a remuneração, premiações, moradia e até treinamentos físicos e psicológicos (Peres; Rosário, 2020). Estas características se assemelham à mesma estrutura competitiva e de contratação de outros esportes, como o futebol e o basquete.

Um marco significativo na profissionalização do cenário competitivo de *e-sports* foi a decisão da empresa *Riot Games* que, a partir de 2017, passou a exigir a formalização dos vínculos empregatícios entre *cyberatletas* e treinadores com as equipes participantes das ligas norte-americanas e europeias. Essa imposição da *Riot Games* revela um reconhecimento da natureza laboral da relação entre jogadores e organizações, buscando alinhar o tratamento jurídico dos atletas digitais ao dos atletas tradicionais e mitigar a precarização em um setor em expansão (Coutinho Filho; Juang, 2021).

Diante do exposto, pode ser identificado que a relação entre jogadores e organizações de *e-sports*, em especial no cenário de *League of Legends*, em vários quesitos, espelha o modelo de esportes tradicionais, com as organizações exercendo controle sobre diversos aspectos da vida profissional dos atletas, resultando na profissionalização do *e-sports* e em uma análise cada vez mais atenta às nuances trabalhistas que podem estar envolvidas.

Para tanto, ao se remeter às condições do cenário brasileiro de *League of Legends*, uma prática comum é a exigência de que os jogadores profissionais residam ou compareçam em *gaming houses*, que são unidades habitacionais financiadas pelas organizações ou patrocinadores e equipadas para o treinamento e convívio da equipe. Embora motivada pela necessidade de interação e otimização do desempenho, dada a dispersão geográfica dos talentos, essa exigência pode ser interpretada como um indício de subordinação sob a ótica trabalhista. A imposição de residir em local determinado pelo empregador, visando o controle da rotina e disponibilidade dos jogadores, pode restringir sua autonomia e reforçar o poder diretivo da organização. Adicionalmente, a *gaming house*, custeada pelo empregador, pode ser considerada uma utilidade fornecida em decorrência do contrato de trabalho, integrando a remuneração para fins legais (Peres; Rosário, 2020 *apud* ibidem).

Nesse contexto, a *gaming house* se configura como o epicentro da atividade laboral dos jogadores, onde dedicam extensivas horas ao treinamento em equipe, visando o aprimoramento da performance coletiva. Essa dedicação visa otimizar a capacidade do time para as competições, nas quais os jogadores atuam como representantes diretos da organização que os contratou.

Em outra matéria, publicada pela revista *Veja*, o jogador Marcos “Cariok” Oliveira, atuante no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* pela equipe *Pain Gaming*, afirmou que os treinos acontecem de segunda-feira a sábado, a partir das 12 horas até às 20h, sendo o tempo em que estão na *gaming office* dividido entre partidas praticadas pelos jogadores, conforme planejado pela organização que os contratou, e após o término destas partidas, os mesmos recebem direcionamento técnico sobre os erros e acertos. Neste local também é preparado estratégias para aperfeiçoar a equipe, estudando o adversário que enfrentarão nas próximas partidas a serem realizadas no certame competitivo (Castro, 2023).

Para melhor exemplificação do funcionamento do campeonato *League of Legends*, onde os jogadores contratados realizarão as suas performances em equipe, neste ano, a empresa *Riot Games*, proprietária do jogo, trouxe várias mudanças no formato da competição. Para a temporada de 2025, foi alterado o nome do certame para *League of The Americas* (LTA) e a inédita competição “interconferências”, no qual os times vencedores dos campeonatos das regiões da América do Norte enfrentarão times da América do Sul, e os vencedores participarão do primeiro campeonato internacional do ano, chamado Torneio *First Stand* (*Riot Games*, 2025).

Durante todo esse certame, os *cyberatletas* estarão à disposição de suas equipes, se preparando para a competição contra os outros times, com o objetivo de vencer cada uma das etapas, e se consagrarem campeões desta modalidade, como demonstrado na entrevista acima, visto que a organização *Pain Gaming* é um dos times participantes do campeonato LTA, e estará representada dos jogadores contratados durante todo o torneio.

Na mesma reportagem descrita acima publicada pela Revista *VEJA*, a equipe *Pain Gaming*, não revelou quanto paga a seus jogadores contratados, mas estima que os salários de jogadores de *League of Legends* no Brasil, deve variar de R\$ 5.000,00 a R\$ 20.000,00 reais mensais, estando estabelecidos e acordados em contrato entre jogadores e organização (Castro, 2023). Portanto, conforme afirmado pela própria organização que participa do campeonato LTA, a mesma realiza pagamentos de remuneração aos jogadores contratados, sendo eles inscritos pelo time da instituição, com o objetivo de participarem do campeonato de *League of Legends*.

Nesse sentido, as afirmações presentes na entrevista concedida pela organização *Pain Gaming*, e diante dos requisitos legislativos celetistas de subordinação, remuneração, não eventualidade e pessoalidade, elementos esses fundamentais para caracterizar a relação de trabalho, é possível identificar uma correlação entre ambos, gerando a possibilidade do reconhecimento dos jogadores de *League of Legends* como atletas profissionais no Brasil, o que implicaria na garantia de diversos direitos trabalhistas básicos, assegurando-lhes uma proteção digna no exercício de sua profissão. Nesse contexto, Ferreira e Costa (p. 269, 2019) analisam a relação contratual entre jogadores e organizações no cenário brasileiro de *League of Legends*, afirmando que:

In *prima facie*, o caso do e-sport LoL traz preciosas discussões no mundo jurídico, pois é considerado o “futebol dos esportes eletrônicos”. A razão de ser advém de que a empresa que desenvolve e gerencia o jogo, bem como seus campeonatos, denominada Riot Games, junto com a Associação Brasileira de Clubes de E-sports - ABCDE, observando que o cenário havia amadurecido em caráter organizacional, financeiro e social, bem como praticado e assistido por números cada vez maiores de fãs, pactuou em exigir que as entidades desportivas que participavam ou tinham o interesse de participar do Campeonato Brasileiro de League of Legends - CBLLoL, deveriam regularizar seus atletas mediante contrato de trabalho, que seguiriam as normas estabelecidas na CLT, bem como as que incumbe a Lei Pelé. (SANTANA, 2017, p. 14). À vista disso, constata-se que os atletas profissionais que participam do CBLLoL têm todos os direitos decorrentes do contrato especial de trabalho reconhecidos tanto na CLT quanto na Lei Pelé, como por exemplo, garantia de férias, de 13º salário, FGTS, anotação da Carteira de Trabalho - CTPS, previdência entre outros, além de estarem enquadrados como profissionais na legislação especial (Santana, 2017, p. 14).

Portanto, a forma como é realizado o campeonato LTA, no qual os times inscritos participam e disputam, por meio de partidas competitivas, entre si, com o objetivo do triunfo no certame, muito se equipara às competições mais antigas e já reconhecidas pela Lei Pelé, como o futebol. Por conseguinte, o tipo de relação que o jogador contratado pela equipe participante do campeonato, possuindo local e horas específico de treino, sob direção de uma equipe técnica, recebendo remuneração para a realização desta atividade competitiva, também carregam elementos dos contratos entre jogador e organização já amparada pela legislação pátria do desporto, podendo, deste modo, implicar em caracterizações de uma profissionalização da atividade realizadas pelos jogadores de *League of Legends*, durante a realização dos torneios competitivos.

Do mesmo modo, a celebração do contrato entre a organização participante competitiva do campeonato LTA, e o jogador contratado por ela, podem possuir características de uma relação de emprego, podendo ser aplicado o princípio da primazia da realidade como um instrumento essencial no Direito do Trabalho para garantir que a verdadeira natureza da

relação laboral seja reconhecida e os direitos dos trabalhadores sejam protegidos, mesmo em cenários atípicos.

Tais conceitos se apresentam como necessário para situações em que, como já exposto acima, possa ser identificado uma relação de trabalho como um contrato de prestação de serviço, desencadeando, assim, uma série de direitos trabalhistas rompidos, colocando trabalhadores, e neste caso, jovens jogadores em situações de completo desamparo social. Sobre isso:

Hélio Tadeu esclarece que embora a maioria dos contratos entre organizadores e cyberatletas sugere típica relação de patrocínio e, na prática, serem denominados de contratos de “adesão e outras avenças”, manifestando num primeiro momento, a existência de uma singela relação civil de patrocínio. A situação que se desencadeia no dia a dia desses atletas muitas vezes vai além daquela condição inicial sob a qual foram contratados, sugerindo, assim, uma natureza jurídica diversa da pactuada, o que pode ensejar sérias implicações jurídicas, especialmente sob a ótica do Direito do Trabalho (Tadeu 2016 *apud* Peres; Rosário, p 95, 2020).

Portanto, a relação entre jogador e organização, nos aspectos apresentados acima, é clara a identificação de vínculos de trabalhos, presentes tanto na CLT, como na Lei Pelé. O direito do trabalho brasileiro já analisou situações similares em outros setores, reconhecendo a subordinação em relações inicialmente mascaradas como prestação de serviço. Assim, há argumentos jurídicos para que jogadores de e-sports possam pleitear a aplicação das normas celetistas, desde que consigam comprovar a presença dos elementos caracterizadores do vínculo de emprego, como nos casos do jogador Carlos “Napon” Rucker, julgado em ação trabalhista que correu na 6ª Vara do Tribunal do Trabalho de São Paulo, nos autos do processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006, que será melhor desenvolvido no capítulo seguinte.

### **3.3 Os ditames da CLT para o reconhecimento de vínculos empregatícios**

No presente tópico será abordado os requisitos nos quais a CLT dispõe para o reconhecimento do empregado, empregador e do vínculo gerado desta relação. Em seu texto, a Consolidação de Leis Trabalhistas aborda os direitos e obrigações advindos da relação de trabalho, tendo o empregador e empregado como as pessoas centrais deste vínculo, dispondo também das formas contratuais legais, desde o seu firmamento até a sua ruptura, e as consequências jurídicas que serão oriundas de possíveis lides trabalhistas, com o objetivo teleológico do Direito do Trabalho em buscar o constante aperfeiçoamento para a prática trabalhista e a condições em que serão exercidas (Delgado, 2020).

A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), em seu art. 3º, estabelece que um empregado é toda pessoa física que presta serviços de forma pessoal, onerosa, habitual e subordinada a um empregador. Esses elementos são essenciais para a caracterização do empregado, sendo este, um dos polos da relação de trabalho que também será constituída pelo empregador (Brasil, 1943).

Entre os requisitos elencados acima, o primeiro é tratado a pessoalidade, apresentado nos conformes da CLT, o empregado deverá ser pessoa física, contratado de forma certa e determinada, sendo ela escolhida e quem deverá executar o serviço contratado, não dispondo de sua responsabilidade para terceiros, sendo apenas o empregador, a pessoa capaz de escolher um substituto para as funções exercidas (Cassar, 2018).

No constante a onerosidade, o contrato de trabalho, por sua natureza bilateral e onerosa, exige reciprocidade de obrigações entre empregado e empregador. Dessa forma, não pode existir vínculo empregatício a título gratuito, pois a prestação de serviços pelo trabalhador deve ser sempre remunerada (Neto; Cavalcante, 2019). O salário, garantido pelo artigo 7º, inciso IV, da Constituição Federal, constitui a contraprestação essencial pelo trabalho realizado, devendo ser pago de forma periódica e habitual. Além disso, o vínculo empregatício pressupõe subordinação jurídica, o que reforça a obrigação patronal de cumprir com os encargos trabalhistas e previdenciários (Brasil, 1988).

No que se trata do requisito de habitualidade, a CLT traz a exigência da habitualidade, que pode ser entendida como a não eventualidade, ou seja, o trabalho deve ser de natureza contínua, não podendo ser ocasional. Essa habitualidade será medida pela relação que o empregado mantém com o processo produtivo ou no serviço da empresa. (Cairo Jr, 2021)

Em sequência ao requisito anterior, a subordinação é um dos elementos essenciais para a configuração do vínculo empregatício, conforme estabelece o artigo 3º da CLT. Para Romar (2022, p. 130), “a subordinação é a sujeição do empregado às ordens do empregador, é o estado de dependência do trabalhador em relação ao seu empregador”. Sendo assim, o empregado, ao firmar o contrato de trabalho, se submete às ordens e ao empregador, que determina como, quando e onde o trabalho deve ser realizado.

Deste modo, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) define requisitos essenciais para configurar uma relação de emprego justa e equilibrada. Estes incluem a prestação de serviços por pessoa física de forma contínua, mediante contraprestação pecuniária periódica e habitual. Adicionalmente, a subordinação do empregado ao controle e direção do empregador é crucial para assegurar o cumprimento das obrigações trabalhistas, sendo em

suma, esses elementos os são indispensáveis para a formalização do contrato de trabalho e a consequente proteção dos direitos do trabalhador.

No que se retrata ao empregador, o art. 2º da CLT traz a possibilidade do empregador ser pessoa física ou jurídica, que angaria o poder sobre a mão de obra, admitindo e assalariando o empregado, assim como impõe ordens diretas ao mesmo, assumindo os riscos da atividade empresarial. Portanto, o empregador é a pessoa que diretamente dispõe do poder sobre o exercício da empresa, assim como o responsável a comandar a prestação do serviço (Brasil, 1945).

Para Martinez (2023) ao retratar o empregador, o mesmo será identificado como o sujeito que concede a oportunidade de trabalho e assume a responsabilidade pela remuneração, podendo ser pessoa física ou jurídica, inclusive entes despersonalizados em situações específicas. Deste modo, o empregador assume os riscos da atividade econômica, devendo oferecer a compensação salarial, que configura o vínculo empregatício e garante a subsistência do trabalhador.

Com a evolução social, e a necessidade de atualização legislativa, em 2017, por meio da Lei 13.467 que, para fins de relação empregatícia, tornou entidades sem fins lucrativos, como associações recreativas e instituições de beneficência, podem ser equiparadas a empregadores caso admitam trabalhadores sob vínculo empregatício. Além disso, também trouxe disposições sobre a responsabilidade solidária para empresas de grupos econômicos sobre obrigações, impedindo que estruturas empresariais fragmentadas se exime de suas responsabilidades (Brasil, 2017).

Com a mudança legislativa por meio da lei 13.467 de 2017, se equipara a empregador a pessoas que se encontrar nos seguintes termos:

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

§ 2º - Sempre que uma ou mais empresas, tendo, embora, cada uma delas, personalidade jurídica própria, estiverem sob a direção, controle ou administração de outra, ou ainda quando, mesmo guardando cada uma sua autonomia, integrem grupo econômico, serão responsáveis solidariamente pelas obrigações decorrentes da relação de emprego (Brasil, 2017).

Portando, com o deslinde das relações sociais e suas complexidades, a legislação trabalhista precisou ser atualizada para identificar as novas formas de empregador, resultando em um maior arcabouço de acolhimento de possíveis relações de emprego, e ampliado também novas formas de responsabilização solidária, protegendo o trabalhador, visto que este se

configura como o elo mais fraco da relação trabalhista, e garantindo a busca de seus direitos ante a justiça do trabalho, em casos de lides do vínculo laboral.

Superada a análise das figuras centrais da relação empregatícia, o empregado, aquele que presta serviços de forma subordinada, não eventual, onerosa e pessoal, e o empregador, ente que detém o poder diretivo e assume os riscos da atividade econômica mediante a remuneração do trabalho alheio, a presente explanação volta-se agora ao cerne da dinâmica laboral: o contrato de trabalho e a relação de trabalho que será gerada com a formalidade deste.

O contrato de trabalho será o instrumento firmado entre o empregado e o empregador, e dele serão geradas as obrigações e direitos para ambos. Para Delgado (2020), a relação de trabalho é um gênero amplo, que abrange diversas formas de prestação de serviços, como o trabalho autônomo, eventual, avulso e voluntário, enquanto a relação de emprego é uma de suas espécies, caracterizada por subordinação, pessoalidade, onerosidade e habitualidade. Assim, o termo "contrato de trabalho" é utilizado especificamente para designar o vínculo jurídico entre empregado e empregador, conforme definido pela Consolidação das Leis do Trabalho.

Segue abaixo, o pensamento de Martins sobre o contrato de trabalho e seu efeito para a criação da relação de emprego:

O contrato de trabalho é o tronco da árvore. De um lado, há os galhos que são os direitos. Do outro, há os galhos que são as obrigações. As raízes são a Constituição, as leis, os tratados e as convenções internacionais.

Representa o contrato de trabalho um pacto de atividade, pois não se contrata um resultado. Deve haver continuidade na prestação de serviços, que deverão ser remunerados e dirigidos por aquele que obtém a referida prestação. Tais características evidenciam a existência de um acordo de vontades, caracterizando a autonomia privada das partes (Martins, 2024, p. 102).

Portanto, a celebração do contrato de trabalho, enquanto negócio jurídico bilateral que formaliza o acordo de vontades entre empregado e empregador, constitui a causa imediata e necessária para o surgimento da relação de emprego, visto que emergirá o vínculo empregatício, caracterizado pela inserção do trabalhador na dinâmica produtiva do empregador, sob suas ordens e diretrizes, mediante a contraprestação salarial.

Com a dinâmica multifacetada do mercado de trabalho contemporâneo, frequentemente são produzidas relações laborais que, embora desprovidas de expressa previsão legal em suas nuances específicas, ostentam os elementos fático-jurídicos caracterizadores do vínculo empregatício, nos termos do art. 3º da CLT. Sendo assim, a aplicação do princípio da

primazia da realidade, basilar no Direito do Trabalho, assume papel fulcral nesse processo, desvelando a verdadeira natureza da relação e assegurando a tutela dos direitos laborais em cenários onde a lei, em sua literalidade, pode se mostrar lacunosa.

Em essência, este postulado consagra a preeminência dos fatos sobre a forma, ou seja, em situações de dissonância entre o que se verifica no plano concreto da prestação de serviços e o que formalmente consta nos documentos trabalhistas, a realidade vivenciada pelas partes preponderantes. (Neto; Cavalcante, 2024).

Resende (2023, p. 27), ao abordar sobre o princípio da primazia da realidade, afirma que:

É o princípio segundo o qual os fatos, para o Direito do Trabalho, serão sempre mais relevantes que os ajustes formais, isto é, prima-se pelo que realmente aconteceu no mundo dos fatos em detrimento daquilo que restou formalizado no mundo do direito, sempre que não haja coincidência entre estes dois elementos. É o triunfo da verdade real sobre a verdade formal. Alguns autores usam a expressão contrato-realidade para denominar tal princípio, mas atualmente a nomenclatura que predomina é mesmo princípio da primazia da realidade.

O princípio da primazia da realidade revela-se crucial para o reconhecimento do vínculo empregatício em situações onde, apesar da ausência de contratos formais, as características delineadas nos artigos 2º e 3º da CLT se manifestam, permitindo a identificação do empregador e do empregado e, por conseguinte, a constatação de uma relação trabalhista subjacente. A essencialidade deste princípio reside na sua capacidade de abarcar as dinâmicas laborais emergentes e ainda não plenamente regulamentadas, assegurando a aplicação da legislação trabalhista a relações que, embora atípicas em sua forma, ostentam a substância do vínculo empregatício.

Para melhor compreensão do princípio da primazia da realidade, utilizando o site Falcão, especializado em busca de jurisprudência na seara trabalhista, dentre os resultados gerados ao realizar a pesquisa nos filtros “Reconhecimento de Vínculo” e, restringindo a processos nos quais a lide tratava de relações trabalhistas em relação de ambiente desportivo, em julgado promovido nos autos do processo nº 0010141-70.2023.5.15.0118, que tramitou na Vara do Trabalho de Itapira/Campinas, na Sentença de Mérito promulgada pelo Juiz Titular Dr. Lucas Freitas dos Santos, no qual, por meio da oitiva em audiência, ao promover o reconhecimento de vínculo, julgou que, “Pois, bem verifico pelo depoimento tanto da testemunha como do informante, que o reclamante trabalhava para em loja reclamada como pessoa física, com personalidade, não eventualidade e subordinação, mediante contraprestação”.

Isto posto, o Magistrado, ao ouvir a testemunha, verificou a presença das características dispostas no art. 2º e 3º da CLT, e identificou, mesmo que sem contrato formal, por meio do princípio da primazia da realidade, a presença de um contrato de trabalho nos termos da Consolidação trabalhista, provendo o reconhecimento do vínculo, e o pagamento das demais verbas rescisórias pendentes, assim como a assinatura da Carteira de Trabalho do reclamante.

Houve Recurso Ordinário por parte da Reclamada, no qual impugnava o reconhecimento de vínculo e outros assuntos da lide. O processo foi distribuído para a 1ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª. Na decisão proferida pelo Desembargador Relator Dr. Fábio Bueno Aguiar, se manifestou afirmando que as provas não seriam cabíveis para comprovar a condição de sócio do reclamante, mas justificariam a função de gestor da empresa, mantendo, portanto, o reconhecimento do vínculo. Decisão essa que obteve votação unânime pelos Magistrados da Primeira Turma do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª, nos termos do voto proposto pelo Exmo Sr Relator Dr. Fábio Bueno Aguiar, conforme segue abaixo:

Por tais fundamentos, decide-se conhecer do recurso de *M. DE TOLEDO SUPLEMENTOS ESPORTIVOS* rejeitar as preliminares e, no mérito **O PROVER EM PARTE** para reconhecer o cargo de gestão do reclamante para excluir da condenação o pagamento de horas extras e intervalo intrajornada; conhecer do recurso de e de *ANDRE LUIZ BARBOSA* e **O PROVER** para condenar a reclamada ao pagamento da multa prevista no art. 477, §8º da CLT. Mantém-se, no mais, a r. sentença, nos termos da fundamentação. Rearbitra-se o valor da condenação para R\$50.000,00. Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região (1ª Câmara). Acórdão: 0010141-70.2023.5.15.0118. Relator (a): FABIO BUENO DE AGUIAR. Data de julgamento: 06/03/2024. Juntado aos autos em 07/03/2024 (Brasil, 2024).

Deste modo, conforme abordado acima, a relação de trabalho, mesmo que não formalmente estabelecida por contrato, pode ser proclamada pela justiça utilizando o princípio da primazia da realidade, desde que a situação observe os aspectos da CLT, sendo possível a identificação do empregado e empregador, e por consequência, uma relação de trabalho estabelecida entre eles, gerando direitos e deveres entre os mesmos.

Em outro giro, nos mesmos termos da pesquisa acima referida feita no site de jurisprudência trabalhista Falcão, nos autos do processo nº 1000466-77.2017.5.02.0073, no qual tramitou na 38ª Vara do Trabalho de São Paulo, em Sentença de Mérito prolatada pela Juíza Dra.ª Renata Maximiano de Oliveira Chaves, no constante ao reconhecimento de vínculo, julgou improcedente o pedido, pelo fato do objeto contratual apresentado, por si só, não implica reconhecimento do vínculo com o clube reclamado, assim como as declarações do autor e suas

testemunhas também não indicarem a possibilidade do reconhecimento, e por fim, a Juíza aduz que “a deliberação sobre horários de quadra, locais de treinamento e utilização de academia, se inserem nas obrigações e direitos do clube, conforme contrato de cessão de direitos”. Julgando, deste modo, que o autor não preencheu os requisitos do vínculo empregatício.

Decisão essa que foi recorrida por parte do Reclamante que, no constante ao reconhecimento de vínculo de emprego com a reclamada, afirmou ter preenchido os requisitos preconizados nos artigos. 2º e 3º da CLT. O Recurso Ordinário foi admitido pelo Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região, distribuído para a 4ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da Segunda Região. Em decisão proferida pelo Desembargador Relator Dr. Paulo Sergio Jakutis, aduziu que a 2ª demandada também que “o autor era vinculado ao clube reclamado, além de ter assumido a onerosidade do contrato, embora sob a forma de suposta ajuda de custo”, destacando, por fim, que a 1ª reclamada, sendo está ré confessada, era mera intermediadora de mão de obra, com o objetivo de evitar a configuração do vínculo de emprego. Deste modo, o Juiz Relator, julgou procedente o pedido e a reforma da Sentença de primeiro grau para “deferir o reconhecimento de vínculo do autor diretamente com a 2ª reclamada, restando prejudicados os demais pedidos, inclusive quanto ao efetivo salário, já que há notícia de direitos de imagem.” Para da exposição acima, segue o referido Acórdão que:

**ACORDAM** os Magistrados da 4ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da Segunda Região em, por unanimidade de votos, **CONHECER** do recurso interposto e, no mérito, **DAR-LHE PROVIMENTO** para reformar a r. sentença e: (1) reconhecer o vínculo de emprego entre o autor e a 2ª ré; (2) determinar o retorno dos autos à origem, para apreciação de todos os demais pedidos, inclusive anotação de CTPS. Impossível arbitramento de custas nesse momento processual, ante a remessa ao 1º grau. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (4ª Turma). Acórdão: 1000466-77.2017.5.02.0073. Relator (a): PAULO SERGIO JAKUTIS. Data de julgamento: 21/08/2018. Juntado aos autos em 21/08/2018. (Brasil, 2018)

Portanto, em ambas as sentenças foi tratado da temática do reconhecimento da relação de emprego celetista junto a Entidades Desportivas, sendo na primeira, para que o vínculo fosse reconhecido, o Juiz atestou o princípio da primazia da realidade, junto dos art. 2º e 3º da CLT, para julgar procedente o pedido, decisão está mantida em sede de recurso. Em outro giro, mesmo que negado em 1ª instância, em sede recursal no Tribunal Regional, a decisão do Desembargador Relator, confirmado por votação unânime, testificou a existência dos quesitos abordados pelos art. 2º e 3º da CLT, sendo reformado a sentença de 1º grau, e dado o reconhecimento de vínculo do reclamante junto à Entidade Desportiva reclamada.

Nesta mesma análise, Viveiros (2017) afirma que observados as características constantes acima, de forma conjunta ou separada, junto a um contrato de emprego,

corresponderá a um contrato individual de trabalho, podendo ser por acordo tácito ou expresso, conforme a CLT, gerando, deste modo, o devido reconhecimento de vínculo entre as partes da lide.

Sendo assim, a caracterização do vínculo de trabalho, obedecidos os dispostos no art. 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> da CLT, assim como a utilização do princípio da primazia da realidade, possibilitam a Justiça do Trabalho que reconheça as relações empregatícias, mesmo que não devidamente registradas, resultando na proteção de direitos do trabalhador, e assegurando o cumprimento das normas Trabalhista.

#### 4 ANÁLISE JURISPRUDENCIAL SOBRE OS LITÍGIOS ENVOLVENDO OS VINCULOS NO *E-SPORT*

O presente capítulo se dedica à análise de casos judiciais que versam sobre a natureza jurídica da relação entre jogadores de *e-sports* e suas organizações, buscando identificar os contornos da aplicação dos princípios trabalhistas e da legislação correlata a essa emergente modalidade profissional, definindo a análise dessas decisões judiciais ou a forma como foi resolvido o conflito, se mostrando essenciais para a compreensão das nuances jurídicas envolvidas e para o estabelecimento de parâmetros que possam orientar futuras relações laborais no setor.

Devido a escassa jurisprudência que trata sobre processos de reconhecimento de vínculo entre jogadores de e-sport e as organizações contratantes para participarem de campeonatos, os três processos que serão apresentados neste capítulo também foram encontrados na obra de Oliveira, Andrade e Lacerda (2022). Ainda diante da pouca judicialização de processos no eixo temático desta pesquisa, as lides que serão trabalhadas foram interpostas entre os anos de 2019 à 2023, tendo em vista que posterior a essa data, não foi possível identificar outros processos de assunto semelhante.

Após a identificação da numeração dos processos que serão analisados nos tópicos deste capítulo, foi realizada uma pesquisa por meio da plataforma PJE dos respectivos Tribunais Regionais do Trabalho, utilizando opção de consulta processual para os autos do processo, assim como a utilização da plataforma jurisprudência Falcão, para obter o conteúdo das Sentenças e Acórdãos publicados.

No primeiro tópico, o presente trabalho abordará uma análise das decisões tomadas nos autos do Processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006, tramitado na 6ª Vara do Trabalho de São Paulo. Nesta demanda, o reclamante Guilherme Pureza Silveira, jogador de *CS:GO*, buscou o reconhecimento do vínculo empregatício em face da reclamada Jaguars Esports Club, alegando ter prestado serviços à organização sob os moldes da CLT. No constante a decisão será delimitada as temáticas que tratam da possibilidade do vínculo empregatício e da competência da Justiça do Trabalho para julgar o litígio.

No tópico seguinte, o estudo será direcionado as decisões do Processo nº 0101101-81.2019.5.01.0060, que tramitou na 60ª Vara do Trabalho do Rio de Janeiro, envolvendo o jogador de *League of Legends* Gustavo Ferreira Rosa Cruz e o Clube de Regatas do Flamengo, no qual o reclamante alegou ter sido contratado pelo clube para atuar como jogador profissional de *e-sports*, requerendo o reconhecimento do vínculo e os direitos trabalhistas decorrentes.

Em seguida, no terceiro tópico, serão abordados os autos Processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084, que tramitou na 84ª Vara do Trabalho de São Paulo, no qual o jogador Carlos Henrique Rucker moveu reclamação trabalhista contra a organização *Pain Gaming*. Diferentemente dos casos anteriores, as partes celebraram um acordo em audiência.

E por fim, será realizada uma comparação entre os processos judiciais analisados neste capítulo, verificando os pontos em comum das decisões sobre a competência da Justiça do Trabalho para julgar os processos abordados e sobre o reconhecimento de vínculo e os efeitos que foram gerados a partir das sentenças prolatadas.

#### **4.1 Análise do Processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006: Competência da Justiça do Trabalho e Reconhecimento de Vínculo**

Neste tópico serão analisados os autos do processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006, tramitado na 6ª Vara do Trabalho de São Paulo, proposta por Guilherme Pureza Silveira contra a empresa Jaguars Esports Club Jogos Eletrônicos Recreativos Ltda, destacam-se as decisões tomadas no constante a competência da Justiça do Trabalho para julgar a ação e o pedido de reconhecimento do vínculo entre as partes.

O reclamante alegou ter sido contratado como jogador de *e-sport* eletrônico, representando a organização em competições do jogo eletrônico *CS:GO*, e requereu o reconhecimento de direitos trabalhistas decorrentes dessa relação.

Não havendo acordo em audiência inicial audiência, passando-se para a produção de provas orais, no constante ao o depoimento do autor, o mesmo reiterou as informações acima abordadas, alegando ainda que realizava treinos em um local próprio da reclamada, durante horário estabelecido pela organização, recebendo remuneração mensal para os serviços prestados a empresa. Afirmou ainda que o treinamento tinha como objetivo a representação da organização para participarem de um campeonato virtual.

Em seguida, no depoimento da Sr.ª Stela, preposta da empresa, foi alegado que o reclamante não foi contratado como empregado, existindo um contrato de parceria para uso da imagem firmado entre as partes. Por conseguinte, durante a oitiva da testemunha, a mesma alegou características contratuais idênticas ao do reclamante, na questão de contrato, remuneração e local de treinamento, mudando apenas a função, visto que era o treinador da equipe. A testemunha também afirmou que Srª Stela era a responsável por determinar o horário dos jogadores.

Com a conclusão do processo, quanto da sentença de mérito prolatada, primeiro foi decidido sobre a competência material da justiça do trabalho, no qual o magistrado afastou a tese de incompetência material motivada por um contrato de prestação de serviços autônomos.

No constante vínculo empregatício, com a análise dos depoimentos das partes e da oitiva da testemunha, a Magistrada Dra.<sup>a</sup> Luciana Siqueira Alves, concluiu que “a reclamada não logrou provar que o reclamante era profissional autônomo”, mesmo com as alegações da reclamada se alinharem com o enquadramento da mesma como uma organização *startup*, o que foi afastado pela magistrada.

Portanto, nos termos do art. 2 da CLT, a Juíza julgou que o reclamante não era um profissional independente, pois ficou comprovado que ele recebia um salário mensal e tinha que obedecer às ordens e horários definidos pela empresa, caracterizando a relação de emprego, existindo a não eventualidade (trabalho regular de segunda a sexta e finais de semana em campeonatos) e da pessoalidade (uso da imagem do reclamante sem possibilidade de substituição).

A seguir, segue o dispositivo da sentença prolatada em 1ª grau, na qual julgou que:

DIANTE O EXPOSTO, julgo PROCEDENTE EM PARTE a reclamação trabalhista movida por GUILHERME PUREZA SILVEIRA em face de JAGUARES ESPORTS CLUB JOGOS ELETRÔNICOS RECREATIVOS LTDA, HENRIQUE ARAÚJO DE SOUZA e STELLA DE JESUS para declarar a desconstituição da personalidade jurídica da primeira ré, para reconhecer o vínculo empregatício de 01/01/2021 a 31/08/2021, na função de Jogador de CSGO, pelo último salário mensal de R\$ 3.000,00 e condenar todos os reclamados, solidariamente, a pagarem ao reclamante: a) salários atrasados de junho, julho e agosto de 2021, aviso prévio indenizado (30 dias), férias proporcionais acrescidas de 1/3 constitucional referente ao período aquisitivo 2021/2022 (8/12), 13º salário proporcional de 2021 (8 /12), Fundo de Garantia por Tempo de Serviço, acrescido de multa de 40% sobre todos os depósitos devidos durante o contrato de trabalho; b) liberação das guias de seguro desemprego, sob pena de indenização substitutiva c) horas extras acrescidas do adicional, conforme fundamentação, e reflexos em descansos semanais remunerados, aviso-prévio, férias acrescidas de 1/3, 13º (décimo terceiro) salário e FGTS + 40%; Assinado eletronicamente por: LUCIANA SIQUEIRA ALVES GARCIA - Juntado em: 28/03/2022 17:44:02 - e56483a Fls.: 23 d) indenização equivalente a uma hora, por dia, relativamente ao descumprimento do intervalo para refeição e descanso.. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (CEJUSC Ruy Barbosa). Sentença. 1000005-39.2022.5.02.0006. Juiz (a): LUCIANA SIQUEIRA ALVES GARCIA. Data de julgamento: 28/03/2022. Juntado aos autos em 28/03/2022 (Brasil, 2022).

Sendo assim, ao analisar e verificar que, os moldes contratuais estabelecidos pelas partes do presente litígio, e a realidade dos fatos, esclarecidos pelos depoimentos das partes e oitivas das testemunhas, possibilitaram a Magistrada ao julgar procedente o pedido do reconhecimento de vínculo, visto que as provas processuais corroboram para a identificação de

um contrato regido pela CLT, o que desencadeou o direito do reclamante ao recebimento das verbas rescisórias expostas acima.

A sentença acima foi impugnada por meio do Recurso ordinário por parte da reclamada, nos temas de vínculo empregatício, dano moral, descon sideração da personalidade jurídica, e por Recurso Ordinário adesivo do reclamante, no constante a multas dos artigos 467 e 477 da CLT, indenização por danos morais, adicional de transferência, reembolso de descontos e honorários sucumbenciais.

A decisão em 2º instância manteve o reconhecimento do vínculo empregatício, alegando que a prova oral confirmou a subordinação do reclamante à preposta e ao líder da equipe e lhe davam ordens e pagavam salários. Além disso, para o Desembargador relator Dr. Persio Luis Teixeira de Carvalho, restaram comprovadas a onerosidade (pagamento de salário), a pessoalidade (serviços prestados individualmente) e a habitualidade (serviços diários), sendo que a empresa não conseguiu comprovar a ausência desses requisitos, conforme lhe cabia. E por fim, a decisão ainda menciona que as provas orais descaracterizaram o contrato de prestação de serviços, demonstrando que a relação era, de fato, de emprego, conforme os artigos 2º e 3º da CLT.

Desta forma, os Desembargadores 02ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região Acordam que:

por unanimidade de votos, CONHECER dos recursos ordinários interpostos pelas partes, a exceção do tópico referente aos danos morais constantes do recurso da reclamada, por falta de interesse recursal, REJEITAR a preliminar de incompetência e, no mérito, NEGAR PROVIMENTO ao recurso do reclamada e DAR PARCIAL PROVIMENTO ao recurso do reclamante para acrescer à condenação a multa prevista no § 8º do artigo 477 da CLT, tudo nos termos da fundamentação do voto do Relator. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (2ª Turma). Acórdão: 1000005-39.2022.5.02.0006. Relator (a): PERSIO LUIS TEIXEIRA DE CARVALHO. Data de julgamento: 14/07/2022. Juntado aos autos em 25/07/2022. (Brasil, 2022).

Portanto, conforme o mérito abordado no caso em questão, por meio do uso da ampliação da competência da Justiça do Trabalho, estabelecida pela Emenda Constitucional nº 45/2004, na qual modificou o artigo 114, da Constituição Federal, permitindo o julgamento de relações de trabalho por parte da Justiça do Trabalho, foi possível que o Magistrado, na sentença de mérito, reconhecesse a competência para a julgar a presente ação, visto a ampliação legislativa concedeu a Justiça do trabalho que fosse competente para julgar relações para além das de emprego (Santos; Hajel Filho, 2020).

Posteriormente, ao tratar sobre o reconhecimento de vínculo, com as provas documentais juntadas e as produzidas em audiência, nos temos dos requisitos previstos nos

artigos 2º e 3º da CLT, foi possível identificar a relação empregatícia entre o reclamante, na função de jogador de jogos eletrônicos e a organização que o contratou para participação de treinamentos e campeonatos, de tal forma que incidiu na obrigação da reclamada para realizar o pagamento de direitos trabalhistas básicos ao jogador, como as verbas rescisórias e assinatura de carteira de trabalho, reconhecendo, portanto, esta nova relação de emprego entre jogador de e-sport e a organização contratante, e aplicando a CLT para a resolução da lide.

Dessa forma, a sentença de 1º grau trouxe fatores importantes no constante a competência da Justiça do Trabalho para julgar ações análogas, visto que o cenário atual ainda não prever, de forma específica, como serão regidas as relações entre jogadores de jogos virtuais e organizações que os contratam para participarem de campeonatos, o que com a ampliação da Emenda Constitucional nº 45/04, possibilitou a não restrição da Justiça do Trabalho para julgar relações de emprego, mas sim as de trabalho, viabilizando o alcance da mesma para tratar do presente litígio. Assim como, ao reconhecer o vínculo, e sendo esta decisão mantida em 2ª instância, permitiu o acesso do trabalhador a seus direitos oriundos deste vínculo trabalhistas, traduzidos nos valores que receberá pela prestação de seu serviço como jogador.

#### **4.2 Análise do Processo nº 101101-81.2019.5.01.0060: Elementos Fáticos para o Reconhecimento de Vínculo Empregatício**

Nesta seção serão analisados os autos do processo nº 0101101-81.2019.5.01.0060, tramitado na 60ª Vara do Trabalho do Rio de Janeiro, proposta por Gustavo Ferreira Rosa Cruz contra a organização Clube De Regatas Do Flamengo. O reclamante alegou ter sido contratado como jogador de *e-sport* eletrônico, representando a organização em competições do jogo eletrônico *League of Legends*, e requereu o reconhecimento do vínculo com a organização, e os direitos trabalhistas oriundos deste contrato.

Durante a audiência de instrução, o reclamante, em seu depoimento, afirmou que a sua contratação foi realizada por meio de um seletivo e, posteriormente, assinou um contrato com a reclamada para exercer a função de jogador reserva do time no campeonato denominado Circuito Desafiante, mas não chegou a atuar em nenhuma partida. O postulante alega ainda que, o mesmo realizava jogos treinos durante a semana, recebendo remuneração, estando subordinados a ordens do coordenador conhecido como “Sr. Ge” Alves, sendo este coordenador contratado pelo Flamengo.

A reclamada contestou o pedido de reconhecimento de vínculo, alegando que o documento enviado para o jogador se tratava de um Termo de Compromisso de Assinatura de

Futuro Contrato de Trabalho de Atleta Profissional de E-Sports, “não caracteriza a contratação de fato, mas sim um Termo de Compromisso para assinatura de futuro contrato de trabalho”.

Na sentença prolatada em 1º grau pelo Juiz Dr. Robert de Assunção Aguiar, foi reconhecido o vínculo do reclamante por contrato determinado, visto que houve a identificação dos requisitos dos arts. 2º e 3º da CLT: quais sejam, pessoalidade, subordinação, onerosidade, habitualidade e alteridade, nos termos da sentença a seguir:

Posto isto, este magistrado, no exercício da jurisdição perante a presente VARA DO TRABALHO, nos autos da Reclamação Trabalhista em epígrafe, resolve REJEITAR a preliminar arguida em defesa, para após, com resolução de mérito, julgar, PROCEDENTES, EM PARTE, as pretensões deduzidas em Juízo, na dicção do art. 487, I, do CPC /2015, condenando a reclamada, no prazo de 8 (oito) dias, ao cumprimento das obrigações impostas e ao pagamento das parcelas deferidas, tudo conforme fundamentação supra que integra este decisum. Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região (9ª Turma). Acórdão: 0101101-81.2019.5.01.0060. Relator(a): MARCIA REGINA LEAL CAMPOS. Data de julgamento: 12/04/2022. Juntado aos autos em 13/04/2022 (Brasil, 2022).

A sentença referida acima foi embargada pela reclamada, porém o juízo manteve a decisão de mérito, pelo fato de nada novo ter sido comprovado pela embargante, reiterando que “o Termo de Compromisso de Assinatura de Futuro Contrato de Trabalho de Atleta Profissional de E-Sports prevê a celebração de um contrato por prazo determinado”.

Posteriormente, a reclamada apresentou recurso ordinário, reiterando a inexistência do vínculo empregatício. Com o envio do processo para a 2ª instância, os autos foram distribuídos e julgados pela 9ª Turma do tribunal regional do trabalho da 1ª região, com decisão proferida pela Desembargadora relatora Dra.<sup>a</sup> Márcia Regina Leal Campos, na qual manteve o reconhecimento do vínculo empregatício pelas provas presentes no processo, visto que ficou demonstrado a participação do jogador no campeonato pela a reclamada, e a assinatura do “Termo de Compromisso de Assinatura de Futuro Contrato de Trabalho de Atleta Profissional de E-Sports”, o que já caracterizaria como um contrato por tempo determinado.

Para a exposição do exposto acima, abaixo segue a posição da Desembargadora relatora Dra.<sup>a</sup> Márcia Regina Leal Campos, no constante ao contrato firmado entre as partes, afirmando que:

“Dessarte, evidenciado que o autor prestou serviços ao réu, e inexistindo prova a demonstrar a ausência de qualquer dos requisitos ínsitos à relação empregatícia, escoreita a sentença ao reconhecer que o obreiro foi efetivamente contratado pelo reclamado para laborar no interstício de 18/12/2017 a 17/12/2018, como previa o termo de compromisso alhures mencionado. Por fim, ante o alegado, cumpre esclarecer que, como bem pontuou o Juízo de origem, descabe limitação da condenação ao fim do “*circuito desafiante*”, visto que o contrato firmado não estava vinculado a tal campeonato, tendo prazo determinado para o término.” Tribunal

Regional do Trabalho da 1ª Região (9ª Turma). Acórdão: 10101101-81.2019.5.01.0060. Relator(a): MÁRCIA REGINA LEAL CAMPOS. Data de julgamento: 13/04/2022. Juntado aos autos em 13/04/2022 (Brasil, 2022)

Conforme evidenciado na decisão, o contrato reconhecido com a definição de ter sido estabelecido por prazo determinado, ou seja, um contrato de duração previamente estabelecida entre empregador e empregado, acordado em situações em que normalmente se tenha a natureza transitória do serviço, como atividades empresariais de caráter temporário ou o contrato de experiência, conforme o artigo 443, § 2º da CLT (Brasil, 1943). O prazo máximo para este tipo de contrato é de dois anos, incluindo eventuais prorrogações, sendo permitida apenas uma prorrogação dentro desse período e, ocorrendo a renovação que ultrapasse esses limites, o contrato automaticamente se converte em contrato por prazo indeterminado (Zainaghi, 2020).

Sendo o contrato de trabalho por prazo determinado extinto antecipadamente pelo empregador, o empregado terá direito a receber as verbas rescisórias, como o 13º salário proporcional, férias proporcionais acrescidas de um terço, o levantamento dos depósitos do FGTS acrescido da multa de 40%, o saldo de salários e a indenização correspondente a 50% dos salários que seriam devidos até o término do contrato. Essa indenização compensatória é devida, pois a rescisão antecipada, nesse tipo de contrato, garante ao empregado direitos equivalentes aos de uma rescisão sem justa causa em contrato por tempo indeterminado, em virtude do rompimento do vínculo antes do prazo previamente estabelecido (Renzetti, 2021)

Assim sendo, em 2ª instância, 9ª Turma do tribunal regional do trabalho da 1ª região confirmou a existência do vínculo empregatício entre o jogador e a organização, mantendo a sentença em 1ª instância, com a reforma da sentença se limitando à revisão dos valores e das verbas rescisórias devidas ao atleta.

Admitindo, neste ponto, um contrato por prazo determinado, em virtude da relação se perdurar durante apenas a realização do campeonato Circuito Desafiante. Porém, em virtude da quebra contratual por parte da organização, foi decidido que o reclamante receberá as verbas rescisórias devidas, assegurando os seus direitos trabalhistas.

Portanto, o reconhecimento da relação de emprego foi mantido, visto que foi possível a identificação dos requisitos para que seja atribuído à qualidade de empregado e empregador, assim como a existência de um contrato firmado pelas partes, observando os precedentes legais de um contrato determinado. Decisão esta que consolida os direitos trabalhistas do jogador em face da organização, com robustecimento da aplicação dos princípios trabalhistas em casos envolvendo jogadores de *e-sports*.

### **4.3 Análise do Processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084: Elementos Fáticos para o Reconhecimento de Vínculo Empregatício**

Neste tópico será analisado os autos do processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084, tramitado 84ª Vara Do Trabalho de São Paulo, o reclamante Carlos Henrique Rucker, postulou reclamação trabalhista em face da organização *Pain Gaming Esportes Eletronicos EIRELI*, requerendo direito trabalhistas.

Durante a audiência de instrução, as partes chegaram a um acordo, sendo convencionado o reconhecimento da extinção do contrato de trabalho, procedendo a reclamada com a assinatura da carteira de trabalho do reclamante, sendo também incluído a com a data de admissão, função jogador de esporte eletrônico e valor da remuneração.

Com a finalização do processo ainda em audiência, a análise da ata de audiência em questão, que culminou na extinção do contrato de trabalho entre um jogador de esporte eletrônico e sua organização, demonstra a complexa interação entre os princípios fundamentais do direito laboral e as particularidades emergentes desta nova modalidade profissional.

Inicialmente, a declaração de extinção contratual com a plena liberdade do jogador para firmar novos vínculos empregatícios a partir de 17 de abril de 2019, se alinha com o princípio da proteção ao trabalhador, que busca assegurar a manutenção do emprego e a inserção do indivíduo no mercado de trabalho, ainda que em face do término do contrato com o empregador originário (Garcia,2021).

No constante a obrigação da reclamada em proceder à anotação da Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) do reclamante, registrando a admissão em 15 de maio de 2018, a demissão em 17 de abril de 2019, a função de jogador de esporte eletrônico e a remuneração mensal de R\$ 1.396,56, demonstra o reconhecimento, ainda que em sede conciliatória, da existência de um vínculo empregatício pretérito.

Portanto, em matéria de direito trabalhista, anotação da CTPS se apresenta como um dever fundamental do empregado, previsto no artigo 29 da CLT, e materializa a formalização do contrato de trabalho, garantindo ao trabalhador o acesso a diversos direitos, como o seguro-desemprego, o FGTS e a previdência social. A especificação da função como "jogador de esporte eletrônico" é de suma relevância, pois reconhece a natureza específica da atividade laboral, um passo importante para a consolidação jurídica dessa nova profissão e para a eventual aplicação de legislações específicas, como a Lei Pelé, por analogia (Brasil, 1943).

Em suma, a conciliação no caso em tela, embora represente um avanço na resolução do conflito e na formalização da relação de trabalho pretérita, deve ser analisada a proteção ao trabalhador, a dignidade da pessoa humana, a irrenunciabilidade dos direitos e a primazia da realidade são vetores que devem orientar a interpretação e a aplicação da ata de conciliação, garantindo que os direitos do jogador de esporte eletrônico sejam plenamente observados e que a emergente profissão seja reconhecida e regulamentada de forma justa e equitativa. A ausência de legislação específica para o *e-sport* torna a aplicação dos princípios trabalhistas e a analogia com outras modalidades desportivas ainda mais cruciais para a tutela dos direitos desses trabalhadores.

#### **4.4 Análise Comparativa dos Casos Judiciais e a Consolidação do Vínculo Empregatício no E-Sport**

Neste tópico será realizada uma análise comparativa dos casos judiciais dos processos nº 1000005-39.2022.5.02.0006, nº 0101101-81.2019.5.01.0060 e processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084, que revelam um panorama jurisprudencial em formação no que concerne ao reconhecimento do vínculo empregatício entre jogadores de *e-sports* e suas organizações, bem como os direitos trabalhistas decorrentes desse reconhecimento.

Embora cada caso apresente suas particularidades fáticas, é possível identificar elementos comuns e princípios jurídicos que fundamentaram as decisões, delineando uma tendência na aplicação da legislação trabalhista a essa nova modalidade profissional, utilizando os parâmetros legislativos celetistas nas decisões dos juízes de primeiro grau, como nas turmas de segundo grau, para que seja reconhecido o vínculo entre o jogador e organização.

No caso de processos nº 1000005-39.2022.5.02.0006, tratado no primeiro tópico deste capítulo, a comprovação da subordinação, da onerosidade, da pessoalidade e da não eventualidade, por meio da prova oral, foi determinante para o reconhecimento do vínculo empregatício, visto que a oitiva da testemunha, assim como o depoimento das partes, demonstrou a presença de vínculo trabalhistas, mesmo com a defesa da reclamada por um contrato de prestação de serviço.

Nesse sentido, o juízo de primeiro grau, confirmado pelo Tribunal Regional, aplicou os artigos 2º e 3º da CLT, demonstrando que a natureza online do trabalho e a estrutura da organização como startup não obsta o reconhecimento do vínculo quando presentes os requisitos legais. O que, como resultado, se passa a ser reconhecido também os direitos oriundos desta relação e da quebra do seu contrato, como o pagamento dos salários atrasados, aviso

prévio, férias proporcionais, 13º salário proporcional, FGTS com multa de 40%, seguro-desemprego e horas extras, evidenciando a amplitude da proteção conferida pela legislação trabalhista. Segundo Delgado (2020), o direito do trabalho deve ser interpretado de maneira protetiva e funcional, visando a concretização da dignidade do trabalhador em todas as formas de vínculo que atendam aos critérios legais da subordinação, pessoalidade, habitualidade e onerosidade.

Em seguida, o Tribunal Regional da 2ª Região reitera ainda o art. 114, IX da Constituição Federal, reafirmando sua competência para analisar o caso, por se tratar de uma relação de trabalho, possuindo, portanto, competência da justiça do trabalho para julgar o mérito devido à natureza da contratação (autônoma ou empregatícia).

Sobre a mudança no art. 114 da Constituição Federal, e abrangência da Justiça do Trabalho para julgar relações de trabalho, Saraiva e Linhares (p. 84, 2017) expõe que:

Podemos afirmar, portanto, que a relação de trabalho é gênero da qual a relação de emprego é uma espécie. Em outras palavras, toda relação de emprego corresponde a uma relação de trabalho, mas nem toda relação de trabalho corresponde a uma relação de emprego.

Quando se fala, portanto, em relação de trabalho, incluem-se a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, eventual, avulso, voluntário, estágio e a relação de trabalho institucional.

Antes da EC 45/2004, a Justiça do Trabalho era competente para processar e julgar apenas as ações envolvendo as relações de emprego, as demandas resultantes dos contratos de empreitada, em que o empreiteiro fosse operário ou artífice (art. 652, a, III, da CLT) e as ações entre trabalhadores portuários e os operadores portuários ou o Órgão Gestor de Mão de Obra - OGMO (art. 652, a, V, da CLT).

Posteriormente, no processo nº 0101101-81.2019.5.01.0060, tratado no segundo tópico deste trabalho, a existência de um "Termo de Compromisso de Assinatura de Futuro Contrato de Trabalho de Atleta Profissional de E-Sports" foi considerada como prova da intenção de contratação por prazo determinado, sendo corroborada pela efetiva prestação de serviços do reclamante e o recebimento da remuneração, mesmo que a utilização do jogador pela organização não tenha durado todo o certame competitivo.

Ainda nesta sentença, o magistrado também fundamentou nos artigos 2º e 3º da CLT, o reconhecimento do vínculo empregatício, decisão esta mantida em todas as instâncias, o que decorrentes dos direitos trabalhistas que incluíram as verbas rescisórias típicas de um contrato por prazo determinado.

No tópico seguinte, nos autos do processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084, embora resolvido por meio de conciliação, é igualmente significativo, visto que o acordo homologado judicialmente reconheceu a extinção do contrato de trabalho e determinou a anotação da CTPS

do jogador, especificando a função e a remuneração. Deste modo, esse reconhecimento, ainda que consensual, demonstra a viabilidade da existência do vínculo empregatício e a disposição da organização em formalizá-lo, evitando um litígio mais extenso.

A menção à proteção ao trabalhador, à dignidade da pessoa humana e à primazia da realidade na análise do caso do processo nº 1000904-02.2019.5.02.0084 reforça a importância desses princípios na interpretação das relações de trabalho no *e-sport*, não sendo apresentados apenas direitos específicos da seara trabalhistas, mas também a basilar Carta Magna brasileira que aborda o direito ao trabalho como um direito fundamental, presente como fundamental do Estado Democrático de Direito, sendo ainda um direito social e possuidor de um rol de direitos aos trabalhadores urbanos e rurais que devem ser protegido pelo Estado (Oliveira *et al.*,2022).

Portanto, o reconhecimento do vínculo empregatício e a consequente análise e decisão judicial abrem a possibilidade de inserir essa nova modalidade de trabalho em uma categoria de trabalhadores protegidos pela legislação brasileira. A remuneração, estabelecida em conjunto com o reconhecimento do vínculo, deve observar o princípio fundamental da dignidade da pessoa humana, previsto no artigo 1º, inciso III, da Constituição Federal, que constitui um pilar essencial da justiça do trabalho (Brasil, 1988). Essa proteção legal se mostra crucial para assegurar condições laborais justas e condizentes com a importância da atividade desempenhada.

Para Leite (2025, p. 75), é sempre necessário se atentar aos princípios fundamentais que devem ser aplicados na legislação trabalhista, sendo estes:

Além desses princípios fundamentais, há outros princípios constitucionais gerais aplicáveis às relações de trabalho e de emprego, como os previstos no art. 5º, como o princípio da razoabilidade ou da proporcionalidade; o princípio da inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à segurança e à igualdade; o princípio que veda qualquer forma de tortura ou tratamento degradante; o princípio da legalidade (que não se confunde com legalismo); o princípio da liberdade de manifestação do pensamento, de crença e de religião; o princípio da inviolabilidade à intimidade, à vida privada, à honra e à imagem; o princípio que assegura a indenização por dano moral, material ou à imagem; o princípio da liberdade de trabalho, ofício ou profissão; o princípio da liberdade de reunião, de associação para fins lícitos; o princípio do respeito ao direito adquirido, ao ato jurídico perfeito e à coisa julgada; o princípio do acesso à justiça em caso de lesão ou ameaça a direito social trabalhista etc.

Em todos os casos, a competência da Justiça do Trabalho para julgar as demandas foi reafirmada, com base na ampliação do artigo 114 da Constituição Federal, consolidando o entendimento de que as relações de trabalho no *e-sport* se inserem no âmbito da jurisdição trabalhista. Simultaneamente, a prova oral, especialmente nos casos de Guilherme e Gustavo,

desempenhou um papel crucial na comprovação dos requisitos do vínculo empregatício, superando as alegações das organizações de que se tratavam de relações de natureza diversa.

Em continuidade, ao tratarmos sobre princípio da primazia da realidade, aliado as provas apresentadas, condicionou o entendimento do tribunal para a existência do vínculo celetista, uma vez identificado os dispostos do art. 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> da Consolidação de Leis Trabalhistas, para que fosse apresentado esta nova forma de caracterização de empregado e empregador, e gerando o reconhecimento de direitos advindos desta relação.

Ao abordar sobre o princípio da primazia da realidade, Garcia (2024, p. 50), aborda que:

Quando se discute se determinada relação de trabalho, em gênero, corresponde, ou não, a um vínculo de emprego, nem sempre a roupagem atribuída à contratação corresponde à realidade. Aliás, pode ocorrer que mesmo no ajuste de vontades, pertinente à prestação do trabalho, as partes indiquem não se tratar de relação de emprego. No entanto, por meio da noção de “contrato-realidade”, deve prevalecer o reconhecimento do vínculo empregatício, caso presentes os seus requisitos (arts. 2º e 3º da CLT), ou seja, incide a “vontade da lei”

Em vista disto, nos casos em que foi alegado que os contratos firmados entre as reclamadas e os trabalhadores reclamantes se tratavam de contratos de prestação de serviço, ou para uso da imagem, ambos os argumentos foram afastados nos julgados, utilizando, entre outros parâmetros, o princípio da primazia da realidade, no qual observaram que, nos moldes da atividade laboral dos reclamantes se tratava de uma relação de emprego, e portanto, deveriam ser regidos pela CLT.

Visto o pedido do reconhecimento de vínculo, em todos os processos foi aferido os art. 2º e 3º da CLT, evidenciando a sujeição de uma pessoa às leis trabalhistas quando está presente na atividade laboral, que seja praticada, com habitualidade, subordinação, recebendo remuneração pelos serviços prestados, sob ordens diretas do empregador ou pessoa que o representa, mesmo que o contrato físico firmado possa dispor de um contrato de prestação de serviço, como no caso tratado no primeiro tópico. Assim como estar presente que este trabalhador está sob ordens do empregador, pessoa esta que assume os riscos da operação.

Cassar (2018, p. 248), ao abordar sobre os requisitos para a caracterização da relação do trabalho, afirma que:

Via de consequência, a ausência de qualquer um destes requisitos descaracteriza o trabalhador como empregado.

Podemos então, de acordo com os pressupostos acima, conceituar empregado como toda pessoa física que preste serviço a empregador (pessoa física ou jurídica) de forma não eventual, com subordinação jurídica, mediante salário, sem correr os riscos do negócio.

Portanto, com a análise comparativa e apesar da ausência de legislação específica para o *e-sport*, os juízes têm aplicado os princípios e as normas da CLT para reconhecer o vínculo empregatício, desde que comprovada a subordinação, a onerosidade, a pessoalidade e a não eventualidade, incidindo na atribuição ao trabalhador dos direitos decorrentes desse reconhecimento, como o recebimento de abrangem as verbas rescisórias, o FGTS e o seguro-desemprego. Além disso, para que se tenha o reconhecimento desta relação trabalhista, a primazia da realidade se destaca como um princípio fundamental, permitindo que a Justiça do Trabalho reconheça a verdadeira natureza da relação, independentemente da nomenclatura utilizada pelas partes.

Diante do exposto, os casos analisados sinalizam uma tendência jurisprudencial no sentido de equiparar os jogadores de e-sports a trabalhadores regidos pela CLT, desde que presentes os requisitos caracterizadores do vínculo empregatício. Essa consolidação jurisprudencial é de suma importância para a segurança jurídica do setor, para a proteção dos direitos dos jogadores e para o estabelecimento de um marco regulatório que discipline as relações de trabalho no promissor mercado dos esportes eletrônicos. A crescente profissionalização do e-sport exige uma atenção cada vez maior do direito do trabalho, a fim de garantir que as relações laborais sejam justas e equilibradas, em consonância com os princípios que norteiam a legislação trabalhista brasileira.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, com o avanço da tecnologia, e a abrangência da atuação humana em cenários virtuais, foi possível que os jogos eletrônicos, outrora conhecido apenas como atividades de lazer, obtivessem um maior grau de complexidade com a criação dos campeonatos dentro deste cenário, gerando uma profissionalização dos jogadores, e trazendo uma complexidade jurídico nas relações deste âmbito, uma vez que para a participação deste jogador de forma competitiva, é necessário que a sua contratação seja feita por uma equipe que tenha um time inscrito nestes campeonatos, com o objetivo no recebimento de premiações e das melhores colocações possíveis.

Portanto, este panorama exige com que os jogadores obtenham a profissionalização e rotina equiparada a de jogadores em esportes tradicionais, uma vez que exista as necessidades de treinos constantes para o aprimoramento do jogador, acompanhamento técnico auxiliando os competidores, assim como a disposição de psicólogos, nutricionistas e locais de treinos disponibilizados para o convívio, concentração e trabalho do time contratado pela organização.

Mediante este cenário, e com a análise das leis Lei nº 9.615/1998 e Lei 14.597/23, sendo estas as direções legislativas que abordam o desporto no Brasil, foi possível identificar que ainda não existe um parâmetro legislativo para o reconhecimento dos *e-sports* como modalidade esportiva. Em outro giro, mediante o atual panorama jurídico em que os as competições de jogos virtuais se encontram, é necessário que exista uma regulamentação, o que já foi discutido por meio de projetos de leis no qual o seu texto traria o reconhecimento desportivo para modalidades virtuais. Porém, até este presente momento, nenhum dos projetos propostos obteve êxito de aprovação.

Sendo assim, com a falta de regulamentação legislativa, e a incidência de lides envolvendo jogadores e as organizações detentoras dos times para qual os jogadores foram contratados, foi necessário a atuação da justiça para solucionar os conflitos gerados desta relação. Com isso, nos processos abordados neste trabalho, foi possível identificar as ações julgadas pela Justiça Trabalhista, observando a formação de uma jurisprudência voltada para o reconhecimento do vínculo trabalhista entre jogador e organização contratante, mesmo com a existência de contrato de prestação de serviço. Nestes julgados apresentados, foi prolatada na sentença a identificação dos critérios de pessoalidade, onerosidade, eventualidade, submissão e remuneração do empregado, no qual foi contratado por uma pessoa que obtinha o risco da atividade empresarial.

Portanto, o reconhecimento de vínculo empregatício trabalhista foi confirmado na 1ª e 2ª instância dos Tribunais do Trabalho, gerando direitos celetistas aos jogadores contratos, e uma jurisprudência voltada a aplicação da CLT para as lides que envolvam os jogadores de *e-sports* e as equipes que os contrataram para a representar nos campeonatos de jogos eletrônicos.

Por fim, esta pesquisa se delimitou em analisar a possibilidade do reconhecimento, identificando a correlação entre o desporto e o *e-sport*, assim como a aplicação da CLT para o vínculo oriundo da relação entre a organização que contrata o jogador sob suas ordens para participar de campeonatos. Para as pesquisas posteriores, sugere-se a análise da forma dos contratos entre os jogadores e as organizações no cenário de *e-sports* no Brasil, verificando todos as cláusulas presentes nestes instrumentos, assim com os efeitos que a Lei Geral do Desporto pode causar nestas relações, e a possibilidade da incidência de direitos desportivos como uso da imagem do jogador.

## REFERÊNCIAS

- AQUINO, Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de. **Observação, análise e interpretação do desempenho em jogo no futebol**: implicações para a avaliação e treinamento. 2019. 221 f. Tese (Doutorado) - Curso de Medicina, Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Faculdade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.17.2019.tde-17072019-095619>. Acesso em: 18 out. 2024.
- ALMEIDA, Victor. **Tudo o que você precisa saber para jogar CS:GO**. Olhar Digital, 13 jul. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/07/13/dicas-e-tutoriais/tudo-o-que-voce-precisa-saber-para-jogar-csgo/>. Acesso em: 1 jul. 2025.
- BARBARA GUTIERREZ. The Enemy (ed.). **A história do Campeonato Brasileiro**: relembramos todas as edições da competição até agora. Relembramos todas as edições da competição até agora. 2016. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-a-historia-do-campeonato-brasileiro>. Acesso em: 18 out. 2024.
- BÍBLIA. **Bíblia Sagrada**: contendo o Antigo e o Novo Testamento. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição revista e atualizada. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil, 2011.
- BOCCHI, Nicholas. **Esportes-propriedade e eSports**: impactos da propriedade do jogo praticado como esporte. 2023. 114 f. Tese (Mestrado) - Curso de Direito, Programa de Estudos Pós-Graduados em Direito, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/39407>. Acesso em: 18 out. 2024.
- BOECK, Raissa Spornl. **A estrutura de treinamento rumo ao desenvolvimento do talento no atletismo**: o curso da ação pela ótica dos treinadores. 2021. 114 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Faculdade de Educação Física, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2021. Disponível em: <http://ri.ufmt.br/handle/1/4577>. Acesso em: 18 out. 2024
- BOHME, Maria Tereza Silveira; BASTOS, Flavia da Cunha (org.). **Esporte de alto rendimento**: fatores críticos de sucesso - gestão - identificação de talentos. São Paulo: Phorte, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=5SsfDgAAQBAJ&lpg=PP1&hl=pt-BR&pg=PT9#v=twopage&q&f=false>. Acesso em: 18 out. 2024
- BRASIL. Consolidação das Leis do Trabalho. Decreto-Lei n. 5.452, de 1º de maio de 1943. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 9 ago. 1943. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del5452.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm). Acesso em: 18 out. 2024.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 18 out. 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 205/2023**. Dispõe sobre o esports. Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2429246>>. Acesso em: 18 out. 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 383/2017**. Dispõe sobre o esports. Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2162116>. Acesso em: 18 out. 2024.

BRASIL. Lei n. 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm). Acesso em: 8 jun. 2025.

BRASIL. Lei n. 14.597, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 14 jun. 2023. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/14597.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/14597.htm). Acesso em: 09 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional Do Trabalho Da 15ª Região (1ª Câmara). **Acórdão no processo n. 0010141-70.2023.5.15.0118**. Relator: Fábio Bueno de Aguiar. Julgado em: 6 mar. 2024. Juntado aos autos em: 7 mar. 2024. Disponível em: <https://link.jt.jus.br/t7Br3c>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região (60ª Vara do Trabalho do Rio de Janeiro). **Sentença no processo n. 0101101-81.2019.5.01.0060**. Juiz: Robert de Assunção Aguiar. Julgado em: 21 jun. 2021. Juntado aos autos em: 21 jun. 2021. Disponível em: <https://link.jt.jus.br/DckwzH>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região (9ª Turma). **Acórdão no processo n. 0101101-81.2019.5.01.0060**. Relatora: Márcia Regina Leal Campos. Julgado em: 12 abr. 2022. Juntado aos autos em: 13 abr. 2022. Disponível em: <https://link.jt.jus.br/EcQZww>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (2ª Turma). **Acórdão no processo n. 1000005-39.2022.5.02.0006**. Relator: Pécio Luís Teixeira de Carvalho. Julgado em: 14 jul. 2022. Não há ementa disponível. Disponível em: <https://link.jt.jus.br/sRZ9wm>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (4ª Turma). **Acórdão no processo n. 1000466-77.2017.5.02.0073**. Relator: Paulo Sergio Jakutis. Julgado em: 21 ago. 2018. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trt-2/3145452512>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (6ª Vara do Trabalho de São Paulo). **Sentença no processo n. 1000005-39.2022.5.02.0006**. Juíza: Luciana Siqueira Alves Garcia.

Julgado em: 28 mar. 2022. Disponível em: <https://link.jt.jus.br/FbsYuR>. Acesso em: 9 jun. 2025.

BRASIL. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (84ª Vara do Trabalho de São Paulo). Ação Trabalhista – Rito Ordinário – Carlos Henrique Rucker x Pain Gaming Esportes Eletrônicos EIRELI. **Processo n. 1000904-02.2019.5.02.0084**. Julgado em: 6 ago. 2019. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000904-02.2019.5.02.0084/1#c17bbf5>. Acesso em: 9 jun. 2025.

CAIRO JÚNIOR, José. **Curso de Direito do Trabalho: direito individual e coletivo do trabalho**. 17. ed., rev., atual. e ampl. Salvador: JusPodivm, 2021.

CASTRO. **Entrevista com Marcos “Cariok” Oliveira**. Veja, São Paulo, p. 31, 2023.

CASSAR, Vólia Bomfim. **Resumo de direito do trabalho**. 6. ed., rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2018.

COUTINHO FILHO, J. E.; JUANG, F. M. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatleta. **Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, n. 98, p. 63–78, abr. 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstreams/707484c1-9852-410f-a996-37ac419a3d87/download>. Acesso em: 09 jun. 2025.

DE BOSSCHER, Veerle; VAN BOTTENBURG, Maarten; DE KNOP, Paul; SHIBLI, Simon; BINGHAM, Jerry. **Teoria dos fatores de políticas esportivas que levam ao sucesso esportivo internacional (SPLISS)**. In: CUNNINGHAM, George B.; FINK, Janet S.; DOHERTY, Alison (Orgs.). Manual de teoria em gestão esportiva. Londres: Routledge International, 2016. p. 93–109.

DELGADO, Maurício Godinho. **Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada**. 19. ed. São Paulo: LTr, 2020.

FABER, Rodrigo. **Meditação, conversa e controle: um psicólogo por trás do sucesso da intz**. um psicólogo por trás do sucesso da INTZ. 2017. Disponível em: [https://glo.bo/2mPgwlG?utm\\_source=link&utm\\_medium=share-bar-desktop&utm\\_campaign=share-bar](https://glo.bo/2mPgwlG?utm_source=link&utm_medium=share-bar-desktop&utm_campaign=share-bar). Acesso em: 18 out. 2024.

FERREIRA, V. R.; LÁZARO COSTA, P. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Meritum, Belo Horizonte, v. 14, n. 1, p. 256–279, jan. /jun. 2019. Disponível em: <https://revista.fumec.br/index.php/meritum/article/view/6841/pdf>. Acesso em: 26 set. 2024.

FEUZ, Paulo Sérgio; PINTO DE SOUZA, Filipe Orsolini. **Esporte e Dignidade da Pessoa Humana. DIGE – Direito Internacional e Globalização Econômica**, v. 10, n. 10, p. 149-166, 2023. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/DIGE/article/view/60699>. Acesso em: 08 jun. 2025.

GARCIA, Gustavo Filipe Barbosa. **Curso de Direito do Trabalho**. 19. ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2024

GARCIA, Gustavo Filipe Barbosa. **Manual de Direito do Trabalho**. 15. ed., rev., ampl. e atual. Salvador: Editora JusPodivm, 2021.

GE. **COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de Esports**, 27 jul. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em: 18 out. 2024.

GE. **LoL Season 2024: Summoner's Rift terá grandes mudanças**. ge.globo.com, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/11/21/lol-season-2024-summoners-rift-mudancas.ghtml>. Acesso em: 1 jul. 2025.

GUERRA, Felipe. **LoL: como montar uma rotina de treino**. GE, [s.d.]. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-como-montar-uma-rotina-de-treino.ghtml>. Acesso em: 8 maio 2025.

GUERRA, Felipe. **O que é MOBA? Confira significado e games de sucesso no competitivo**. sportv.globo.com, [s.d.]. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/esportv/noticia/o-que-e-moba-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>. Acesso em: 1 jul. 2025.

JORGE NETO, Francisco Ferreira; CAVALCANTE, Jouberto de Quadros Pessoa. **Direito do Trabalho**. 9. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Atlas, 2019. 1474 p. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597018974/epubcfi/6/10\[%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml5\]/4/44/1:20\[896%2C-7\]](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597018974/epubcfi/6/10[%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml5]/4/44/1:20[896%2C-7]). Acesso em: 27 abr. 2024.

LAGO, Jean Matheo Piccini. **A Excitação no século XXI: jogos eletrônicos em perspectiva sociológica**. 2019. 94 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/214728>. Acesso em: 18 out. 2024.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LOPES, Felipe. **Gaming Houses e Gaming Offices incríveis**. Mais Esports, [s.d.]. Disponível em: <https://maisesports.com.br/gaming-houses-gaming-offices-incriveis/>. Acesso em: 8 maio 2025.

LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de direito do trabalho**. 17. ed. São Paulo: Saraiva Jur, mar. 2025. ISBN 978-85-5362-599-4.

MACHADO, Ralph. **Projeto reconhece esporte virtual como prática esportiva**. 2021. Câmara dos Deputados. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/786979-PROJETO-RECONHECE-DESPORTO-VIRTUAL-COMO-PRATICA-ESPORTIVA#:~:text=O%20Projeto%20de%20Lei%203450,Deputados%20altera%20a%20Lei%20Pel%3%A9..> Acesso em: 18 out. 2024.

MARTINEZ, Luciano. **Curso de Direito do Trabalho: relações individuais, sindicais e coletivas do trabalho**. 14. ed. São Paulo: SaraivaJur, 2023.

MARTINS, Sergio Pinto. **Direito do trabalho**. São Paulo: Saraiva Jur,, p. 102, 2024. Ebook. ISBN 9788553622627. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553622627>. Acessado em 09 jun. de 2025.

MATOS, Telma Sara Queiroz. **Os processos de reflexividade dos psicólogos do esporte e coaches: um estudo fenomenológico**. 2020. 125 f. Tese (Pós-Graduação) - Curso de Psicologia, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.59.2020.tde-22062020-144837>. Acesso em: 18 out. 2024.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **A FUNÇÃO SOCIAL DO ESPORTE ELETRÔNICO (ESPORTS)**. 2023. 138 f. Tese (Doutorado) - Curso de Direito, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/40779>. Acesso em: 18 out. 2024.

MOZARDO JUNIOR, Wilson Donizete. **Atividades curriculares desportivas: o esporte educacional e as inferências do esporte competição na legislação e na visão dos professores e gestores**. 2020. 159 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/193054>. Acesso em: 17 out. 2024.

OLIVEIRA, Renata; ANDRADE, Tales; LACERDA, Vinícius. A CONFIGURAÇÃO DA RELAÇÃO DE EMPREGO NO ÂMBITO DOS E-SPORTS. **14ª EDIÇÃO DA REVISTA ELETRÔNICA DO TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 5ª REGIÃO**, Curitiba, ano 2022, v. 14, ed. 392, 16 dez. 2022. Disponível em: <https://escolajudicial.trt5.jus.br/noticias/14a-edicao-revista-eletronica-trt-5-ja-esta-disponivel>. Acesso em: 18 out. 2024.

OSHIRO, Marina Kaori Iura. **League of Legends: do esporte ritual ao esporte eletrônico**. 2020. 189 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.27.2020.tde-05032021-163646>. Acesso em: 17 out. 2024.

PEREIRA, Wesley. **Worlds de LoL: lembre campeões, sedes e edições do Mundial**. GE, 20 set. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/20/worlds-de-lol-relembre-campeoes-sedes-e-edicoes-do-mundial.ghtml>. Acesso em: 8 jun. 2025.

PEREIRA, Wesley. **Valorant: veja personagens, mapas, armas e tudo sobre o FPS da Riot**. ge.globo.com, 23 maio 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/reportagem/2023/05/23/c-valorant-veja-personagens-mapas-armas-e-tudo-sobre-o-fps.ghtml>. Acesso em: 1 jul. 2025.

PERES, W.; ROSÁRIO, A. C. Um estudo comparado dos direitos trabalhistas dos atletas de e-sports. **Revista Eletrônica de Direito da Universidade Salvador**, Salvador, v. 12, n. 2, p. 1–15, 2020. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/viewFile/8711/5058>. Acesso em: 09 jun. 2025.

PIRES DE SOUZA, Gustavo Lopes. **Direito Desportivo e Fair Play**. São Paulo: Senac São Paulo (Série Universitária), e-book, 76 p., 3 set. 2024. ISBN 978-85-396-4699-9.

*RIOT GAMES. Como jogar League of Legends. League of Legends*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em: 8 maio 2025.

REPORTER, Profissão. **Jogadores de League of Legends têm rotina pesada de treino para o CBLol**. 2016. Profissão Reporter. Disponível em: <https://glo.bo/29F6v4N>. Acesso em: 18 out. 2024.

RESENDE, Ricardo. **Direito do trabalho**. 9. ed., rev. e atual. Rio de Janeiro: Método, 2023

RENZETTI, Rogério. **Manual de direito do trabalho**. 6. ed. rev., atual. e reform. Rio de Janeiro: Forense; MÉTODO, 2021. ISBN 978-65-596-4106-2.

RODRIGUES, Sérgio Santos; ROSIGNOLI, Mariana. **Manual de direito desportivo**. São Paulo: LTr, 2021. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=7gdDEAAAQBAJ>. Acesso em: 08 jun. 2025.

ROMAR, Carla Teresa; LENZA, Pedro. **Esquematizado – Direito do Trabalho**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Jur, 2022. e-book. ISBN 9786555591293. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555591293/>. Acesso em: 08 jun. 2025.

SANTOS, Enoque Ribeiro dos; HAJEL FILHO, Ricardo Antônio Bittar. **Curso de Direito Processual do Trabalho**. 4. ed., rev., atual. e ampl. São Paulo: Atlas, 2020.

SARAIVA, Renato; LINHARES, Aryanna Manfredini. **Curso de Direito Processual do Trabalho: volume único**. 14. ed., rev., atual. e ampl. Salvador: Editora JusPodivm, 2017.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: Senado federal, 2017. <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 16 out. 2024.

SOUZA, Roberto Silva Miranda. **ENSINO E APRENDIZAGEM DO XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano**. 2020. 160 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/57963853-03fd-448a-aa5f-2375fa25eb9d>. Acesso em: 18 out. 2024.

SPORTV. **INTZ inaugura maior gaming house da América Latina em SP; veja fotos**. SporTV, [s.d.]. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/intz-inaugura-maior-gaming-house-da-america-latina-em-sp-veja-fotos.ghtml>. Acesso em: 8 maio 2025.

START UOL. **League of Legends: jogadores brasileiros fazem bootcamp na Coreia**. UOL Start, 19 jun. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/06/19/league-of-legends-jogadores-brasileiros-fazem-bootcamp-na-coreia.htm>. Acesso em: 8 maio 2025.

TEIXEIRA, Chandy. **Há vagas: Brasil tem mais jogadores de LoL que astrônomos e até geneticistas**. SporTV.com, Rio de Janeiro, 25 jan. 2018. Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/ha-vagas-brasil-tem-mais-jogadores-de-lol-que-astronomos-e-ate-geneticistas.ghtml>. Acesso em: 8 jun. 2025.

**THE ENEMY. A história da produção de League of Legends. The Enemy**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends>. Acesso em: 8 maio 2025.

VEIGA, Maurício de Figueiredo Corrêa da. **Manual de Direito do Trabalho Desportivo** [recurso eletrônico], 5ª ed., atualizado com a Lei nº 14.597/2023. São Paulo: LTr, 2024. 441 p. ISBN 978-65-5883-302-4. Disponível em: <https://ltr.digital/folheie/6448.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2025.

VIEIRA, Breno Deolindo. **Worlds de LoL: relembre campeões, sedes e edições do Mundial**. GE, 20 set. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/20/worlds-de-lol-relembre-campeoes-sedes-e-edicoes-do-mundial.ghtml>. Acesso em: 8 maio 2025.

VIVEIROS, Antônio Carlos. **Classificação taxonômica jurídica das modalidades de cessação do contrato de trabalho**. 2017. 128 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade de Coimbra, Coimbra, 2017.

YAMANAKA, Guilherme Kioshi. **Análise do perfil e da motivação dos jogadores adultos de eSports** [recurso eletrônico]. 2022. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1242158>. Acesso em: 8 jun. 2025.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Curso de legislação social: direito do trabalho**. 15. ed. Barueri: Manole, 2021. ISBN 978-65-5576-002-6.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Direito desportivo**. 1. ed. São Paulo: Editora Mizuno, 2022. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=LgCBEAAAQBAJ>. Acesso em: 09 jun. 2025.