

**UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO
CURSO DE DIREITO**

LETICIA MARIA LIMA BARROS

**DA DIVERSÃO À PROFISSÃO: ANÁLISE JURÍDICA DAS RELAÇÕES DE
TRABALHO DOS PROFISSIONAIS DE E-SPORT NO BRASIL.**

São Luís – MA

2021

**DA DIVERSÃO À PROFISSÃO: ANÁLISE JURÍDICA DAS RELAÇÕES DE
TRABALHO DOS PROFISSIONAIS DE E-SPORT NO BRASIL.**

Monografia apresentada ao Curso de Direito do Centro
de Ensino Superior Dom Bosco –UNDB, como requisito
parcial para obtenção de nota.
Orientadora: Josanne Cristina R. Façanha

São Luis-MA

2021

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

Barros, Letícia Maria Lima

Da diversão à profissão: análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de e-sport no Brasil. / Letícia Brandão Lima. — São Luís, 2021.

100 f.

Orientador: Profa. Dra. Josanne Cristina Ribeiro Ferreira Façanha.

Monografia (Graduação em Direito) - Curso de Direito – Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB, 2021.

1. E-sports - Brasil. 2. Contratos de trabalho. 3. Direito desportivo. 4. Jogos eletrônicos. 5. Cyberatletas. I. Título.

CDU 349.2:796(81)

DA DIVERSÃO A PROFISSÃO: Análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de E-sports no Brasil.

Monografia apresentada ao Curso de Direito do Centro de Ensino Superior Dom Bosco –UNDB, como requisito parcial para obtenção de nota.
Orientadora: Josanne Cristina R. Façanha

Aprovada em: 07/ 12/ 2021.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Josanne Cristina Ribeiro Ferreira Façanha (orientadora)
Centro Universitário
Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB

Profa. Ma. Lúcia Helena de Matos Moura
Centro Universitário
Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB

Profa. Ma. Márcia Cruz Feitosa
Centro Universitário
Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB

RESUMO

A presente monografia abordará o panorama jurídico dos E-sports no Brasil, que vive um eterno impasse no que caracteriza a sua regulamentação e seu reconhecimento, diante das lacunas legislativas da Consolidação de Leis Trabalhistas e do não reconhecimento do Direito Desportivo os jogos eletrônicos encontram-se a mercê de uma combinação de normas e da interpretação do aplicador da lei vez que por se tratar de um assunto novo não há um padrão para regulamentar as lides que aparecem no mercado de E-sports. Diante disto, caberá neste trabalho analisar os contratos de trabalho de cyberatletas no Brasil, que encaram a brincadeira como profissão traçando questionamentos sobre as aplicações das normas existentes, bem como expor os elementos factícios-jurídicos que permitem a configuração de uma relação trabalhista

Palavras – Chave: E-sports; Direito do Trabalho; Direito Desportivo

ABSTRACT

This article will address the legal landscape of E-sports in Brazil, which is experiencing an eternal impasse in terms of its regulation and recognition, given the legislative gaps in the Consolidation of Labor Laws and the non-recognition of Sports Law, electronic games are it is at the mercy of a combination of rules and the interpretation of the law enforcer since, as this is a new issue, there is no standard to regulate the disputes that appear in the E-sports market. In view of this, this work will analyze the work contracts of cyberathletes in Brazil, who regard play as a profession, raising questions about the application of existing norms, as well as exposing the factitious-legal elements that allow the configuration of a labor relationship.

Keywords: E-sports; Labor Law; Sports Law

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Mapa da Arena de League of Legends..... | 24 |
| Figura 2 – Imagine Dragons na Final do Mundial de League of Legends em 2014..... | 25 |
| Figura 3 – Final do CBLol 2015, no Allianz Parque com público de 12 mil pessoas..... | 27 |
| Figura 4 – Personagem Alok disponível na loja do Free Fire..... | 32 |
| Figura 5 – B4 ergue a taça de campeã inédita na LBFF 6..... | 33 |
| Figura 6 – Taça da Liga NFA entregue à Noise..... | 35 |
| Figura 7 – Game house da LOUD, avaliada em R\$ 9,8 milhões..... | 42 |
| Figura 8 – Faker em embalagem de sorvete da Lotte Confectionery..... | 43 |
| Figura 9 – Cerol com sua BMW 320i, avaliada em R\$ 245 mil e sua Porsche Panamera avaliada em R\$620mil reais..... | 46 |
| Figura 10 – Consulta Pública do Projeto de Lei nº 383/2017..... | 55 |
| Figura 11 – Consulta Pública do Projeto de Lei nº 7.747/2017..... | 58 |
| Figura 12 – Joseph Deen de 8 anos, jogador profissional de Fortnite..... | 84 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|--------|--|
| BGS | Brasil Game Show |
| CBeS | Confederação Brasileira de E-sports |
| CBLolL | Campeonato Brasileiro de League of Legends |
| CLT | Consolidação de Leis Trabalhistas |
| COI | Comitê Olímpico Internacional |
| CUFA | Central Única das Favelas |
| FEM | Fórum Econômico Mundial |
| FF | Free Fire |
| EEF | European Esports Federation |
| ESL | Electronic Sports League |
| GEF | Global Esports Federation |
| IeSF | International e-Sports Federation |
| LBFF | Liga Brasileira de FreeFire |
| LBR | Brazilian League Revolution |
| LCS | Championship Series |
| LOL | League Of Legends |
| NFA | National Free Fire Association |
| PGB | Pesquisa Gamer Brasil |
| KeSPA | Associação Coreana de e-Sports |
| WESCO | World Esports Consortium |

SÚMÁRIO

| | |
|---|-------------------------------|
| 2. A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E O DESCOBRIMENTO DE UM NOVO ESPORTE..... | 12 |
| 2.1 O E-sport em constante evolução | 12 |
| 2.2 O novo esporte: E-sports..... | 15 |
| 3. A PROFISSIONALIZAÇÃO E O CENÁRIO MILIONÁRIO DOS E-SPORT. | 17 |
| 3.1 O cenário nacional e mundial dos e-sports..... | 18 |
| 3.2 Brasil como 3º maior potência gamer | 20 |
| 3.3 Da brincadeira ao plano de carreira..... | 22 |
| 3.3.1 – Do precursor ao fenômeno, os 2 principais games do cenário competitivo brasileiro. | 22 |
| 3.3.1.1 League Of Legends: o precursor | 23 |
| 3.3.1.2 Free Fire: o fenômeno..... | 29 |
| 3.3.2 O “start” para uma carreira milionária | 35 |
| 3.3.2.1. Principais organizações de Free Fire e LoL no Brasil. | 37 |
| 3.3.2.2 A rotina e as condições de trabalho | Erro! Indicador não definido. |
| 3.3.2.3 Os Astros do E-sports Br. | 42 |
| 4. RECONHECIMENTO E REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO: "CYBER ATLETA"..... | 46 |
| 4.1. As experiências em busca de reconhecimento e regulamentação de outros países ... | 47 |
| 4.1.1 Coreia do Sul | 47 |
| 4.1.2 Alemanha..... | 48 |
| 4.1.3 Estados Unidos | 49 |
| 4.1.4 França | 49 |
| 4.1.5 Rússia..... | 50 |
| 4.1.6 Argentina | 51 |
| 4.1.7 Espanha..... | 51 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2 A busca pela regulamentação e reconhecimento dos E-sports no Brasil..... | 51 |
| 4.3. Os tipos de contratos existentes nas relações entre cyberatletas e organizações | 58 |
| 4.3.1. Dos contratos em geral | 59 |
| 4.3.2 Contrato de Patrocínio | 60 |
| 4.3.3 Contrato de Adesão | 60 |
| 4.3.4 Contrato de Prestação de Serviço | 61 |
| 4.4 O E-sports no Direito do Trabalho | 62 |
| 4.4.1 Trabalho por pessoa física | 65 |
| 4.4.2 Pessoaalidade..... | 65 |
| 4.4.3 Não Eventualidade..... | 66 |
| 4.4.4 Onerosidade | 66 |
| 4.4.5 Subordinação | 67 |
| 4.5 O E-sports no Direito Desportivo..... | 67 |
| 4.5.1 Lei Pelé..... | 70 |
| 5. DOS CONTRATOS DE TRABALHO DOS CYBERATLETAS | 74 |
| 5.1 Jornada de Trabalho | 76 |
| 5.2 Concentração | 77 |
| 5.3 Intervalo Intra Jornada | 79 |
| 5.4 Direito de Imagem | 80 |
| 5.5 Direito de Arena..... | 81 |
| 5.6 Cláusula indenizatória ou penal | 82 |
| 5.7 Adicionais noturnos, feriados e fins de semana | 82 |
| 5.8 Atletas Menores de Idade..... | 83 |
| CONCLUSÃO..... | 86 |
| REFERÊNCIA..... | 89 |

INTRODUÇÃO

Posicionados em arenas o público aguarda ansiosamente pela conclusão da jogada que possivelmente garantirá o campeonato os torcedores vibram a cada jogada, o narrador em sua cabine dá toda a emoção à partida acompanhado de comentários dos especialistas que ali estão, ao final da disputa a equipe vencedora ganhará um belo troféu junto de uma premiação farta. Esta poderia ser a descrição de uma partida de futebol, no entanto aqui estamos falando dos *E-sports*.

E-Sports nada mais é que competições entre os jogadores profissionais de jogos eletrônicos que disputam por títulos ou premiações em dinheiro, em uma arena eletrônica através de computadores, celulares etc. Esta modalidade advinda com a revolução tecnológica é chamada de esportes eletrônicos, em que seus atletas são denominados de “pró-players” ou cyberatletas.

Fruto de uma revolução tecnológica, com o surgimento do primeiro computador em 1943 décadas após surgiu o primeiro jogo eletrônico da história, na década de 60, chamado *Space War*, revolucionando então até os tempos atuais a indústria tecnológica de games.

No Brasil, em pesquisa mais recente feita em 2018, por uma consultora de games conhecida como Newzoo, constata-se que cerca de 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam videogames, tal fenômeno é imensamente maior quando visto de forma mundial, já que em uma população mundial de 6,4 bilhões de pessoas 1,2 bilhões consomem jogos eletrônicos, tais números incluem consoles, celulares e computadores. Para surpresa de muitos esses números não diminuíram nem em meio a pandemia do Covid-19, pelo contrário, com o isolamento social o mercado de games foi o que mais cresceu durante a crise.

Neste segmento o Brasil é considerado uma potência é fácil perceber como o fenômeno dos E-sports tomou conta do país e mudou a realidade social e econômica de todos em volta.

Meu interesse pelo assunto surgiu de uma constante identificação com o mundo dos jogos eletrônicos, enquanto jogadora de diversos tipos de jogos diferentes e consumidora dos conteúdos gerados pelos profissionais do mundo de esportes eletrônicos, surgiu o questionamento a respeito de como funcionaria a legalidade desta profissão, já que os e-sports juntam lazer, esporte, trabalho e entretenimento em uma só ocupação. Tudo isto me gerou questionamento a respeito do reconhecimento como esporte e da regulamentação trabalhista, sobre como funciona a rotina destes atletas e entre outras.

Diante de tudo isso, com a profissionalização de jogadores e os investimentos milionários feito por equipes do cenário de E-sport, cabe questionar sobre o reconhecimento da modalidade como esporte e sobre a regulamentação da “*brincadeira*” que virou profissão sob o olhar da Lei Trabalhista, de forma que iremos observar o contexto sociológico e jurídico do esporte eletrônico profissional brasileiro e de seus atletas, vez que a preparação destes profissionais muitos se assemelha com as de qualquer outro atleta esportivo, cabe então, verificar se tal atividade é abarcada pela regulamentação trabalhista, assim como investigar a sua relação com o Direito Desportivo.

Desta forma a presente monografia, surge com a seguinte interrogativa: Na ausência do reconhecimento desportivo para contratos trabalhistas no E-sports, cabe a aplicação da nossa Lei Trabalhista vigente?

Para responder o questionamento central, foram utilizadas pesquisas bibliográficas em teses já existentes e livros e internet utilizando-se do método dedutivo, somado a pesquisa bibliográfica e documental. Desta forma, esta monografia foi dividida em 4 capítulos. O primeiro capítulo abordará brevemente a evolução tecnológica que proporcionou os jogos eletrônicos atuais bem como a conceituação de E-sports. Inicialmente trataremos da questão da evolução dos E-sports passando brevemente pela evolução dos videogames até chegar nas competições hoje conhecidas como categoria de E-sports, por fim, mas não menos importante, definiremos o que é E-sports.

O segundo capítulo, apresenta a profissionalização e o cenário milionário dos E-sports, traçando os patamares da modalidade hoje. Iniciamos apresentando o cenário competitivo de jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, posteriormente trazemos o Brasil como potência gamer onde analisamos dados de uma pesquisa recente sobre o mercado de jogos eletrônicos no país. Feito isto, comentaremos brevemente a importância do *League of Legends* e *Free Fire*, para o cenário competitivo brasileiro. Por fim, apresentamos o “plano de carreira” da grande maioria de crianças e adolescentes, abordando a rotina dos profissionais de jogos eletrônicos, bem como as maiores equipes do cenário e por fim os astros da modalidade que influenciam milhares de jovens e adultos a adentrar neste ramo.

O terceiro capítulo é o pontapé jurídico para nosso trabalho, nele trataremos do reconhecimento e regulamentação da profissão do cyber atleta, onde inicialmente abordaremos as experiências em busca de reconhecimento e regulamentação de outros países que já reconhecem a modalidade como esporte tradicional bem como produzem investimentos na área. Posteriormente apresentaremos o enquadramento jurídico do E-sports no Brasil, dentro do

direito desportivo com a Lei Pelé e dentro do Direito Trabalhista sob o amparo da Consolidação de Leis Trabalhistas.

O quarto capítulo apresenta brevemente o contrato de trabalho de Cyber Atletas, abordando como a lei resguarda direitos trabalhistas destes atletas profissionais, aqui no caso há aplicação do que dispõe a Lei Pelé e subsidiariamente a ela aplica-se a CLT. Por fim não menos importante, o quinto e último capítulo traz o panorama jurídico sobre as leis existentes ou os projetos de lei que tramitam em busca de aprovação.

2. A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E O DESCOBRIMENTO DE UM NOVO ESPORTE

Desde os primórdios da sociedade, os jogos facilitam as relações humanas, assim como a música e a arte, tendo referências antes mesmo de Cristo, pois acompanhavam a evolução humana sobre a realidade cultural de seus povos, refletindo as regras e objetivos de cada sociedade. A forma como ocorreu a evolução, fez com que o jogo cada vez mais emergisse, ao passo em que a revolução tecnológica acontecia. Sendo assim este capítulo debruça-se sobre a evolução histórica e social dos E-sports, traçando uma linha sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e os debates acerca do seu reconhecimento como esporte.

2.1 O E-sport em constante evolução

Os jogos estão presentes nas sociedades muito antes de seu salto na década de 60, já se tem registros históricos dos jogos antes mesmo de Cristo, conforme Maria Carneiro (2014, online), “mais do que os próprios brinquedos muitos jogos retrataram atividades culturais e econômicas da época, como foi o Jogo Real de Ur, de 3500a.C., encontrado em um túmulo da nobreza.” Os jogos então já eram datados a milhares de anos, isso mostra que, à medida que a sociedade evoluiu os jogos acompanham essa construção social, proporcionando entretenimento antes mesmo das distrações atuais.

Em 1947, o primeiro projeto do que seria um jogo eletrônico apareceu, patenteado por Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann, utilizando como base a tecnologia de radares, consistia em manusear um manche de avião como se fosse uma marcha de carro. Posteriormente, com o advento do computador, em 1949 no Reino Unido, um físico foi responsável por apresentar ao mundo um jogo da velha “digital”, conhecido na época como OXO. (RAMALHO, *et al.*, 2014, p. 3).

Com o pioneirismo do OXO, o primeiro jogo digital, surgiram então novos projetos, o jogo eletrônico que foi criado por Willy Higinbotham e nomeado *Tennis Programming* ou *Tennis For Two*, que basicamente consistia em um jogo eletrônico de tênis criado exclusivamente para computador, em que os jogadores controlavam seus movimentos por cima de uma linha vertical que representava a rede, neste caso, não havia ainda a representação do jogador na tela, conforme aduz Amorim (2006, *apud* BATISTA *et al.*, 2007, p. 2)

A partir de agora surge então um termo que deve ser compreendido, os “jogos eletrônicos”. Para Gasi (2011 *apud* SETÚBAL, 2018, p3), “o jogo digital, devido sua produção informatizada, que só pode se dar em um ambiente tecnológico, em que máquinas e homens

estão irrevogavelmente conectados, é um fenômeno que só tem razão de existir em nossa era informática[...]”.

Crawford (1982) por sua vez afirma que:

(...) os jogos eletrônicos funcionam por meio de dispositivos eletroeletrônicos que são executados por meio de energia elétrica ou baterias. Na maioria das vezes, não exigem qualquer qualidade física, mas é geralmente utilizada coordenação, reflexos e cognição. (CRAWFORD 1982, *apud* MACEDO, 2015, p 04)

Logo, a partir da definição acima, pode-se entender um jogo eletrônico, como aquele que depende de um meio necessariamente eletrônico para ser praticado, em maioria necessita de conexão à internet.

Com o advento dos meios tecnológicos e a criação dos chamados “consoles” ou vídeo games na década de 1970, o pioneirismo do Pong, lançado pela Atari em 1972 deve ser celebrado, pois, a partir daí, foi se criando uma cultura de investir cada vez mais dinheiro no lazer gastando menos com objetos que não se destinassem a entretenimento dentro de casa. Apesar dos vídeos games terem vindo antes, a popularização dos jogos eletrônicos se deu com a criação dos “fliperamas”¹na década de 1980, tem-se então o início do que se tornariam as competições no E-sports, segundo BOROWY (*apud* FERREIRA *et al.*, 2020, p. 605).

Os jogos então passam a ser o objeto de consumo da maioria dos jovens da década de 80, com isso surge a emergente melhoria destes produtos, a exemplo temos títulos como Centipede, Pac-man e Donkey Kong que foram lançados nos anos entre 1980 e 1981. Os fliperamas proporcionaram a criação do que pode ser considerado hoje como “comunidade gamer”.

Pensar em redes de jogadores implica em delinear o modo pelo qual eles mantêm relações entre si, seja em termos de rivalidade, cooperação, ou entusiasmo acerca de um jogo. Elas podem aparecer a partir da articulação de diversos meios, como servidores de partidas online, fóruns, revistas, e lugares como fliperamas, locadoras e lan houses. O modo como esses meios são articulados condicionam como, quando e onde as relações entre eles serão estabelecidas. DENANI (2017, *apud*, FERREIRA *et al.*, 2020, p.606-607)

As primeiras relações entre os jogadores se dava pelo fato de que os fliperamas eram máquinas localizadas em locais públicos, então na falta de um *console*,² os jogadores precisavam deslocar-se até os locais onde estavam disponíveis as máquinas. Além disso, a prática tinha alguns limites, como, por exemplo, o fato do estabelecimento, ter dia e hora certa para funcionar (DENANI (2017 *apud* FERREIRA *et al.*, 2020, p. 607).

¹ Estabelecimentos com máquinas de jogos que operam com fichas ou moedas.

² Vídeo game doméstico

Com o surgimento da tal ‘comunidade gamer’ surge um espírito inerente aos jogos, a competição. Os fliperamas tornam-se lugar de encontro dos entusiastas dos jogos eletrônicos que passaram a competir a partir do surgimento do “score screens”, que nada mais é que a famosa “pontuação” do jogador após a partida, tendo em vista que:

(...) eram raros os jogos em que duas pessoas pudessem jogar ao mesmo tempo, então fazendo uso da pontuação que já era utilizada nos esportes tradicionais, os placares da rodada ficavam disponíveis nas telas, criando um clima de rivalidade entre as pessoas que jogavam naquele local, gerando então a competitividade nos jogos eletrônicos. (BOROWY; JIN (2013 *apud* FERREIRA *et al.*, 2020, p. 607)

Essa relação no espaço em que estava o fliperama, as pessoas necessitavam estar em um ambiente público, bem como no convívio de outros jogadores, formando assim a chamada ‘comunidade gamer’. Essa “bolha gamer” na época encontrava-se em fliperamas onde os players competiam pela melhor pontuação nas máquinas, todo esse movimento da época movia a economia daquelas bancas onde os “*flips*”³ ficavam, visto que os donos realizavam promoções, mini eventos para ter os jogadores competindo e consumindo seus produtos, as disputas não beneficiavam apenas os jogadores e aos donos de estabelecimentos, quem assistia também garantia algumas horas de diversão.

Temos daí então, o princípio do E-sport como modalidade de entretenimento, basicamente máquinas de fliperamas reúnem os jogadores em lugares movidos a competitividade e rivalidade, gerando também entretenimento as pessoas que estavam ao redor os vendo jogar, essa é a base do que chamamos de E-sport atualmente. Conforme atenua BOROWY; JIN (2013 *apud* FERREIRA *et al.*, 2020, p. 607), “a combinação de competitividade e entretenimento em torno dos fliperamas se tornou o principal legado da juventude dos anos 80”.

Observando o fluxo de pessoas e todo o entretenimento gerado pelos fliperamas, os administradores desses locais e os criadores de jogos, iniciaram então as competições, organizando torneios que contribuiriam ainda mais para a popularização dos jogos eletrônicos.

Logo, em 1980 a Atari, empresa já inserida no ramo dos vídeos games, produziu a primeira grande competição do jogo SPACE INVADERS,⁴ a Nacional Space Invaders Tournament, que atraiu cerca de 10 mil competidores. (FERREIRA *et al.*, 2020, p. 608).

Após isso, diversos campeonatos se espalharam pelo mundo, o que motivou a criação da primeira equipe de jogadores nos Estados Unidos, a *National Video Game Team*,

³ Abreviação de Fliperama.

⁴ O Space Invaders é um jogo em que se controla uma nave espacial, com rolagem lateral, e atira-se na atmosfera, com o objetivo de abater alienígenas que estão se deslocando para a Terra

que contava com os melhores jogadores dos USA, que faziam desafios e se organizavam em torneios regularmente, segundo BOROWY; JIN (2013 *apud* FERREIRA *et al.*, 2020, p. 609).

No entanto, apenas os arcades ou fliperamas não foram suficientes para disseminação em longa escala dos jogos eletrônicos, muito do sucesso dos jogos hoje em dia, se dá pela popularização do computador e o surgimento da internet na década de 90, que possibilitou o crescimento do número de jogos competitivos, dos torneios, da formação de equipes profissionais e das premiações em dinheiro, atrelando tudo isso ao crescimento da audiência desses campeonatos (PEREIRA, 2004, p. 23).

Ainda sobre o fenômeno dos E-sports, sua expansão foi descrita:

[...] começaram como uma série de simples eventos informais realizados entre amigos até chegarem, nos dias atuais, a figurarem em grandes eventos internacionais assistidos por milhões de pessoas dedicados a prática desta modalidade esportiva e que movem a cada ano bilhões de dólares em patrocínio, premiações, turismo aos países-sede de torneios, dentre muitas outras áreas de investimento por parte de diferentes atores como empresas multinacionais e atores estatais. (BARROS E SOUZA, 2014, p.2)

O maior salto em avanço tecnológico se deu com o advento da Internet, a rede mundial de computadores facilitou com que os campeonatos não se limitassem apenas a regiões físicas e geográficas, agora, por meio de computadores os competidores poderiam disputar de forma online em casa ou em centros de treinamento das equipes, o que facilitou mais ainda a explosão dos esportes eletrônicos.

A Confederação Brasileira de E-sports (CBeS)⁵ define por E-sport como competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.

Sendo assim, quando falamos do cenário de E-sports, estamos falando de competições em que atletas profissionais disputam entre si por meio de um dispositivo eletrônico por um título com uma premiação muitas vezes milionária. Além disso superado o obstáculo físico/geográficos das competições arcades antigas, hoje, os campeonatos são realizados em computadores, celulares, tablete e consoles espalhados pelo mundo, mas será que é possível considerar os jogos eletrônicos como esporte?

2.2 O novo esporte: E-sports

⁵ CBeS é um órgão sem fins econômicos, destinado a representar, organizar, apoiar e desenvolver o e-sports no Brasil.

E se dissermos a você, que é possível praticar um esporte sentado, sem ao menos soar? Pois é, esses são os E-sports que apesar de não necessitar de uma atividade física constante, também apresenta esforço físico uma vez que a prática de E-sports requer muito raciocínio lógico e coordenação motora fina.

Diferentemente do já conceituado esporte tradicional, os e-sports exigem pouco esforço físico, em contrapartida, tem as dimensões de um esporte dito tradicional, tendo em vista sua visibilidade, estrutura e principalmente o retorno financeiro dos atletas, como o futebol, por exemplo, daí nos cabe questionar, o por que não ser considerado categoria esportiva. É necessário questionar tecnicamente o que diferencia os dois a ponto do E-sport não ser considerado uma atividade esportiva.

Ao realizar uma simples busca no dicionário Michaelis Online (2021), encontramos o Esporte, definido da seguinte forma:

1. Prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporto, desporto.
2. O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe; desporto, desporto.
3. Cada uma dessas atividades; desporto, desporto.

O significado de esporte no dicionário, nos traz dois questionamentos, o primeiro é: há de fato a necessidade de ser uma atividade que condicione o corpo? O segundo ponto, seria: se há exigência de regras específicas, então qualquer atividade que envolva regras seria um esporte?

O conceito de esporte é facilmente atrelado ao regozijo, diversão, alegria, movimentação, sendo um conceito disseminado fortemente. No entanto, em contrapartida, a isso Barbanti (2006 *apud*. MACEDO, 2015, p 09) faz uso de conceitos sociológicos na intenção de abarcar brincadeiras de recreação como esporte, sugerindo que, esporte seja uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico fazendo ou não o uso de habilidades motoras complexas.

Analisando os pontos definidos pelos significados de Esporte e a definição dada por Barbanti, observamos que se analisarmos o xadrez que condiciona o raciocínio lógico, mas não altera o condicionamento físico, chegaremos ao ponto de que não necessariamente, para ser considerado Esporte, é necessário mover o corpo de forma a realizar esforço físico. Uma vez que trabalhar a mente também pode ser considerado como esforço físico. No caso dos E-sports, os profissionais da área tal qual como no xadrez e automobilismo, trabalham coordenação motora fina e raciocínio lógico, além do fato de poder ser jogado de forma solo, duo ou em

equipe, possuindo também regras específicas e ser uma modalidade institucionalizada, logo, não faz sentido excluir a categoria *E-sport* dos Esportes.

Ainda no debate do enquadramento dos E-sports como Esporte, um artigo chamado, "Virtual (ly) Athletes: WhereeSports Fit Within the Definition of 'Sport'", realizou estudos com base nas características capazes de delimitar um esporte como atividade, deste modo, chegou-se à conclusão que:

(...)parece que os e-Sports incluem atividade e competição, são organizados por regras, requerem habilidades e têm um amplo número de seguidores. No entanto, e-Sports atualmente carecem de grandes performances físicas e institucionalização. (CORRAÍDE, 2019, p10)

Em relação a carência de institucionalização, citado pelo artigo acima, pode-se dizer que hoje, com o aumento do número de praticantes e a criação de campeonatos com retorno financeiro cada vez maior, houve uma institucionalização da pratica de E-sport, visto que as organizações/equipes se organizam em ligas destinadas e subordinadas ao cumprimento de regras e organização destes campeonatos existindo de forma coordenada e coesa, todos os cumprimentos de regras, acarretando uma possível eliminação caso alguma regra seja infringida, logo, não há o que se falar em carência de institucionalização.

3. A PROFISSIONALIZAÇÃO E O CENÁRIO MILIONÁRIO DOS E-SPORT.

Com a popularização dos jogos eletrônicos, visibilidade e investimento econômico cada vez maior, surge o interesse de instituições na formação de equipes profissionais para performance em diversos tipos de jogos, iremos citar inicialmente aqui, dois jogos que foram importantíssimos para que o cenário competitivo de E-sports desse seu salto, são eles: *League of Legends* e *Free Fire*. Os jogos de modalidade *multiplayers*, onde encontram-se em salas diversos jogadores divididos em equipes ou duos, é a modalidade em que se encaixam os jogos de E-sport.

Atualmente no cenário competitivo, o *League of Legends* tem um campeonato com o maior índice de audiência mundial com 140 milhões de views simultâneos além de uma premiação farta, o *Free Fire* por sua vez não fica atrás, tem premiações milionárias para fazer jus ao fato de ser o jogo mais baixado do mundo nos últimos 3 anos.

Com a profissionalização de jogadores e o investimento milionários feito por equipes do cenário de E-sport, cabe analisar então o panorama do cenário competitivo bem como a realidade destes atletas já que essa "brincadeira" que para muitos virou profissão como abordaremos neste capítulo.

3.1 O cenário nacional e mundial dos e-sports

O mercado de games no Brasil é o 13º que mais cresce no mundo, apesar da devastadora crise mundial de Covid-19 que gerou prejuízos em diversas áreas econômicas, o mercado de games remou contrário a correnteza, estima-se que em 2020 a receita foi aproximadamente US\$ 128,3 bilhões de euros, com aumento de 23% mesmo durante a pandemia. O mercado em 2021 por sua vez, não deixou de faturar em momento algum pelo contrário, a Covid trouxe apenas lucros o faturamento em 2021 contou com 94,7 milhões de novos jogadores e movimentou US\$2,3 bilhões em receita, 5,1% mais que em 2020, segundo o site de pesquisas especializado em games (NEWZOOM,2021).

Porém nem tudo são flores nesse mercado, para alcançar números históricos a indústria de games contou muitas vezes com a dependência dos avanços tecnológicos, já que sua prática muito dependia de um aparelho eletrônico como computadores e consoles - popularmente conhecidos como vídeo games - além da internet que trouxe a popularização e massificação dos E-sports.

Os games evoluíram lado a lado com a sociedade e nas primeiras décadas dos anos 2000 já existiam os primeiros esboços do que se tornaria o mercado atual de esportes eletrônicos que hoje conta com números relevantes de praticantes, altas premiações, eventos globais principalmente na Coreia do Sul, o berço do E-sport como profissão. No entanto, para Pereira (2014, p.30) “foi apenas em 2009 que os números de audiência, jogadores e equipes profissionais, começaram a atingir o patamar do cenário atual”

A importância dada ao ano de 2009 como marco dos E-sport, se dá pelo fato de que nesse ano houve o lançamento de 3 dos jogos eletrônicos que mais premiaram em competições, numa somatória igual a 50% dos prêmios, em um montante de aproximadamente 56 milhões de dólares, são eles: StarCraft II, League of Legends e Dota 2, (E-SPORTS, 2021).

A Coreia do Sul tem o título de “pátria dos e-sports” não atoa, segundo Lupatini (2014, p.28) “além de se produzir os melhores jogadores, a prática é levada a sério e é totalmente viável economicamente”. Isso se deu, depois que a coreia entendeu o mercado emergente de jogos eletrônicos e criou a Associação Coreana de e-Sports (KeSPA).

Além disso, a Coreia inovou expandindo seu Ministério de Cultura Esporte e Turismo, para o reconhecimento dos esportes eletrônicos como merecedores de uma atenção especial, dado ao seu alarmante número de praticantes, permitindo uma realização centrada de torneios com premiações cada vez maiores, proporcionando patrocínios e prestígio a estas

competições, o que fez com que os jogadores ganhassem um “status” de celebridade. Os países asiáticos revelam um interesse maior em relação aos e-sports, Xangai na China, por exemplo, foram iniciadas as construções de uma arena de e-sports única e exclusivamente para as modalidades (ÉPOCA,2021).

No ano seguinte aos lançamentos de StarCraft II, League of Legends e Dota 2, em 2009, houve uma expansão do cenário nacional e mundial, com a criação dos sistemas de *live streams*, em especial a plataforma Twitch em 2011.

As streams mudaram os hábitos dos jogadores, que passaram a acompanhar os jogos profissionais além de jogar. Em meio a esse cenário, o nível de investimentos aumentou muito e as competições passaram a ter premiações cada vez mais altas. (HAWKON 2015, *apud* JUNIROR; RIBEIRO 2018, p. 6)

A Live streaming nada mais é que é a transmissão de vídeo ao vivo em tempo real para uma audiência na internet. Consumir live de jogos eletrônicos é habitual entre os praticantes dessa modalidade, é o modo mais simples e fácil para conhecer os jogadores que atuam no cenário, já que estes geralmente fazem lives demonstrando sua jogabilidade, além de poder aprender novas jogadas, saber mais sobre os respectivos jogos ou conhecer as tendências dos novos lançamentos.

O público fiel de jogos eletrônicos só em 2020, deu a Twitch aproximadamente 3,2 bilhões de horas assistidas, esse número tornou-se ainda maior em 2021, já que as estatísticas da 123commesse mostram que os telespectadores em todo o mundo assistiram a 6,3 bilhões de horas de conteúdo no Twitch entre janeiro e março, contra 3,2 bilhões em 2020. Só no primeiro trimestre de 2021, as três plataformas mais populares já acumularam um total de 8,8 bilhões de horas assistidas, um salto de 80% na comparação anual (TECH, 2021)

O cenário atual dos e-sports pode ser considerado como “esporte-espetáculo”, conforme relata Proni (1998), para ele há 3 elementos que definem o esporte-espetáculo:

1) Ligas ou federações que organizam competições esportivas e reúnem atletas participantes de treinamentos intensivos; 2) meios de comunicação de massa veiculam e reportam espetáculos de competições esportivas, as quais são apreciadas por espectadores ávidos por disputas em seu tempo de lazer; e 3) introdução de relações mercantis no esporte seja pelo assalariamento de atletas, seja pelo financiamento do entretenimento de massa por meio da comercialização do espetáculo (PRONI, 1998, p. 94).

Sobre isso, Jansen (2017, p. 57) também afirma “os esportes estão relacionados, de certa forma, às relações financeiras, às grandes audiências e às redes de televisão”.

Se observarmos a cena atual conclui-se que a modalidade pode ser considerada como “esporte-espetáculo” vez que hoje já existem equipes organizadas única e exclusivamente para sua prática que contam com estrutura desenvolvida, além do interesse de grandes emissoras

de esportes por assinatura que já disponibilizam canais exclusivos para esse tipo de esporte, a exemplo da criação da ESL (Electronic Sports League) em 2016 um canal dedicado a transmissão de campeonatos de jogos eletrônicos 24 horas por dia (TECMUNDO, 2016). Em 2017 foi a vez do Sport Tv com a criação do canal E-Sport Tv, segundo Silva (2017).

Por outro lado, outros canais reservam em sua agenda horários para a transmissão das partidas de League Of Legends, Free Fire, Fortnite, CS: GO, como ESPN, Band e Esporte Interativo.

As relações mercantis entre equipes, desenvolvedoras e patrocinadores se tornam também trabalhistas, vez que as características das relações destes profissionais enquadram-se como vínculo empregatício apesar da ausência de reconhecimento nestes contratos. Diante de tamanha organização, visibilidade e investimento é totalmente compreensível a realidade do Brasil como um dos maiores consumidores de games no mundo, podendo ser nomeado como potência gamer, como veremos a seguir.

3.2 Brasil como 3º maior potência gamer

O Brasil além do título de “país do futebol” tornou-se uma “potência gamer”, diversas pesquisas sobre o panorama atual de e-sports e do mercado de games no Brasil, mostram como o cenário cresce exponencialmente ano a ano. A questão é relevante pois expõe a dinâmica do mercado e legitima a demanda por reconhecimento da modalidade como esporte além de uma regularização dos contratos e transações existentes nas relações entre os profissionais que atuam nesta área.

Em estudo recente feito pela Pesquisa Gamer Brasil (BRASIL, 2021) em 2021 revelou-se que cerca de 72% da população brasileira consome jogos eletrônicos, sendo que 51,1% são mulheres enquanto que 48,5% são homens. A maioria está na faixa etária de 20 a 25 anos, mas uma informação nos chamou atenção, 12,2 % destes jogadores tem entre 40 a 49 anos.

A pesquisa revelou que 41,6% dessas pessoas jogam todos os dias por meio de smartphones, tablets, etc., o que explica cada vez mais o fenômeno e a popularização dos jogos, enquanto que 25,8% preferem os consoles ou “videogames” e 18,3% jogam em computadores. Foi revelado também que em média 19,2% destes jogadores passam cerca de 8 a 20 horas jogando e que o You Tube é a plataforma mais assistida quando o assunto é games, com 74,6%.

Cerca de 45,4% dos jogadores usufruem de games gratuitos, porém existe uma parcela de jogadores equivalente a 44,9% que pagam pelos jogos ou pagaram alguma vez por,

ou seja, é um mercado que oferece não só conteúdo gratuito bem como tem público fiel que paga pelos games.

No ano anterior, em meio a pandemia de Covid 19 o mercado de jogos eletrônicos foi um dos únicos que não entrou em colapso, devido à popularidade que atingiu diante do fato das pessoas em isolamento social sem convívio e de quarentena dentro de casa descobrirem um universo que até então era pouco explorado e que lhes garantiria muitas horas de entretenimento: *os games*. A pesquisa mostra que em 2020 no ápice da pandemia global de Covid 19 cerca de 42,2% dos brasileiros isolados em casa gastaram com algum jogo eletrônico e que 60,9% destes brasileiros assistiram algum conteúdo de games durante o isolamento. Sendo assim, 51,5% admitiram que utilizaram os jogos online para interagir com os amigos já que pessoalmente era inviável.

O engajamento em redes sociais de gamers, influencers e até mesmo de propagandas dos jogos nos smartphones revelou durante a pesquisa que o mercado de games movimentou outros mercados, por exemplo: 52,9% das pessoas revelaram que já baixaram algum jogo depois de assistir a uma publicidade enquanto que 52,6% já baixaram algum jogo por influência de algum streamer ou you tube do qual assiste, a pesquisa revelou também que há uma frequência na compra dos jogos pagos, cerca de 41,4% compra em lojas de varejo e desses 32,4% compram jogos novos a cada 3 a 12 meses após o lançamento, ou seja, há um hábito de atualizar a cada título lançado.

Trazendo para o lado da profissionalização, a pesquisa revelou que nos últimos 4 anos cerca de 64,3% dos entrevistados conhecem ou já ouviram falar da categoria E-sports, enquanto que 35,7% não conhecem ainda. Em contrapartida, o número de pessoas que praticam a modalidade de e-sports subiu consideravelmente, atualmente 55,4% dos jogadores revelou que pratica ou já praticou os e-sports significando um aumento de 10,4% ao ano passado. Além disso, revelou-se um mercado que já é comum nos esportes tradicionais, o de apostas. Cerca de 87,8% dos entrevistados revelaram que já apostaram em competições de e-sports, admitiram também que pelo menos 1 vez por semana 20,5% dos entrevistados costumam assistir conteúdos de e-sports, sendo 29,0% consumindo um número igual ou superior a 3 horas.

Os números acima só demonstram o quão grandioso se tornou o cenário, vez que não se trata apenas dos jogadores e da modalidade, a indústria de e-sports movimentou muitas outras indústrias por trás dela, são profissionais que resolveram dedicar-se ao novo nicho que surgiu com a emergência da internet. Isso explica o fato da “indústria de games hoje, faturar mais que a indústria de filmes e música, juntas” (CANALTECH, 2021).

3.3 Da brincadeira ao plano de carreira

Com um cenário consolidado e emergente que obtém todos os anos recordes em números seja de adeptos ou lucro, os e-sports surgem como uma profissão do futuro, a revolução tecnológica trouxe novos meios de trabalho, novas oportunidades de investimento e com ela novos planos de carreira. Tamanho desenvolvimento faz com que as profissões acompanhassem os avanços e ao passo em que novas carreiras surgem outras desaparecem. Deste modo, cabe demonstrar como funciona a profissão do “cyberatleta”, sendo interessante demonstrar os games responsáveis por iniciar o competitivo no Brasil e por popularizar este cenário, bem como a rotina destes profissionais para as competições, quem são as empresas/organizações que geralmente contratam estes atletas e suas dimensões, além de provar que como qualquer esporte, os jogos eletrônicos possuem seus “ídolos” que também servem de incentivo para captar cada vez mais praticantes.

3.3.1 – Do precursor ao fenômeno, os 2 principais games do cenário competitivo brasileiro.

Ao decorrer dos estudos para este trabalho, consideramos a importância de 2 jogos como cruciais para a consolidação e popularização do E-sports brasileiro, o primeiro deles é o League Of Legends, que é o jogo eletrônico para computador mais popular do mundo na atualidade, registrando 8 milhões de jogadores simultâneos por dia e 115 milhões mensais (RUNAS, 2017).

O segundo, não menos importante, o Free Fire, que é o jogo para mobile mais baixado do mundo desde seu lançamento em 2017. Em 2021, o jogo conta com 150 milhões de jogadores ativos, por dia (GE. GLOBO, 2021).

Sobre o cenário competitivo de ambos os jogos, Lupatini aponta:

[...] as competições de ponta de e-sports não acontecem online, e sim off-line com todos os jogadores no mesmo local físico. O motivo principal é a isonomia: para evitar uma disparidade técnica, os jogadores usam computadores semelhantes e a mesma conexão com a internet, o que evita deficiências na jogabilidade. (LUPATINI, 2014, p. 24)

Os números dos entusiastas dos mencionados jogos, se refletem no mercado, que atrai cada vez mais recursos, investidores e patrocinadores. A rentabilidade de ambas as empresas fez o cenário competitivo imergir no Brasil, afinal, as desenvolvedoras dos jogos tem receitas anuais bilionárias, o League of Legends em 2020, por exemplo, faturou US\$ 1.75

bilhões enquanto que o Free Fire, faturou em 2020, US\$ 3,2 bilhões o que equivale a aproximadamente R\$20.0 bilhões de reais, segundo cotação atual.

Ou seja, é um mercado bilionário para as desenvolvedoras e o retorno financeiro para quem decidiu jogar profissionalmente estes jogos é milionário.

3.3.1.1 League Of Legends⁶: o precursor

Popularmente conhecido como “LOL”, lançado e distribuído pela Riot Games em 2009, é um jogo de estratégia do gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), em que duas equipes divididas em time azul e time roxo, cada uma com cinco jogadores ou “campões” como são chamados os personagens no jogo se enfrentam para destruir uma, a base da outra.

Segundo Bechara (2019, p. 28):

Cada campeão possui visual, animações, falas e histórias únicas que se misturam no mundo fictício de Runeterra. Esse universo expandido é chamado de lore (mitologia, tradição) e é aprofundada através de histórias em quadrinhos e animações.

Os campões possuem 5 habilidades únicas cada um, embora 1 delas seja passiva e não escalável, como uma habilidade natural de cada personagem que se mantém constante durante a partida. Todos os jogadores também começam com a mesma quantidade de recursos, e o objetivo continua sendo destruir a construção principal do time adversário. Quem destruir o “nexus” ou o coração da base adversária, vence a partida.

A Riot Games, desenvolvedora do League Of Legends, além de desenvolver e distribuir, também é responsável pela popularização do jogo e até mesmo da modalidade de forma competitiva, uma vez que promove torneios em níveis nacionais, como o Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLoL, o mais importante evento da temporada brasileira), eventos regionais e o torneio mundial. Segundo Pereira (2017, p 42) “o modelo de negócios de League of Legends é o Free to Play — livre para instalar e jogar — e gera receita através de micro transações”.

Pode-se considerar que a popularidade do League Of Legends e seu sucesso imediato, se deve ao conjunto de gráficos simples capazes de rodar em computadores com menor capacidade de processamento e sua gratuidade, ou seja, qualquer pessoa pode jogar LoL.

As micro transações que Pereira (2014) se refere nesse caso, são as compras dentro do game o jogador pode por exemplo, comprar habilidades para seus personagens evoluindo-

⁶ Para descrever League of Legends, foram utilizadas além da experiência da autora, a narração da Stream do Circuito Brasileiro de LoL, informações retiradas do site do jogo, canais do you tube das equipes profissionais e vídeos tutoriais gravados por jogadores profissionais.

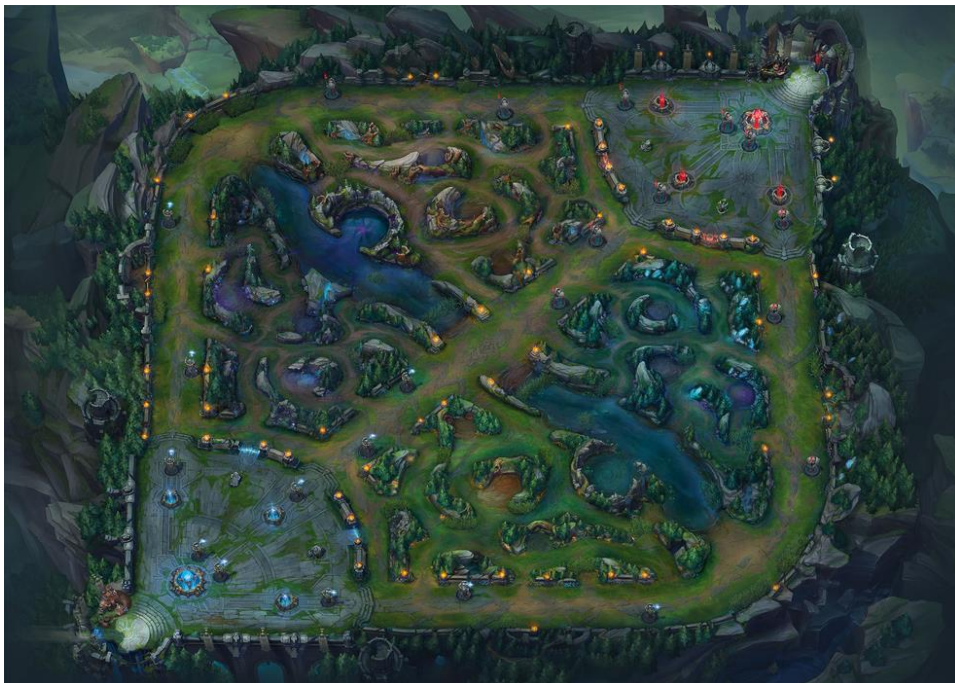
os com mais facilidade, já que o jogo dispõe de cerca de 140 personagens. Ou seja, o jogo é gratuito e sua renda é por meio de compras dentro dele, isso, deu ao LOL, em 2020 “uma receita anual que ultrapassou os US\$ 1.75 bilhões de euros” (E-SPORTSBR, 2021).

Sobre a importância da Riot Games no cenário competitivo:

A grande rentabilidade do negócio permite à produtora ter um papel bem ativo no cenário competitivo do E-sport: ela organiza vários torneios ao longo do ano, mantém sua própria central de notícias, providencia programas de treinamento para novos jogadores profissionais e funciona como agência reguladora da modalidade no mundo inteiro (PEREIRA, 2014, p. 42)

A perspicaz da Riot no quesito marketing do jogo, permitiu que ela tivesse recursos suficientes para promover as competições, afim de divulgar e incentivar que cada vez mais praticantes iniciassem no game, tornando-se importante para o cenário competitivo não só do League of Legends, mas trazendo visibilidade e repercussão para outras modalidades do E-sports, por tanto considera-se o LOL, como precursor dos E-sports atuais principalmente no Brasil.

Figura 1 - Mapa da Arena de League of Legends



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guialol.ghtml>

A dedicação da desenvolvedora com o game, deu ao LOL o título de jogo no Pc mais jogado do mundo, em 2021, segundo dados disponibilizados pela desenvolvedora, o League Of Legends atingiu um total de 115 milhões de jogadores mensais, o que significa dizer que se tem pelo menos uma partida sendo iniciada a cada segundo. O mercado do LOL, movimenta não só o game e as competições em torno dele, a empresa desenvolvedora é bastante

sagaz no quesito de marketing do jogo, realizando parcerias com outras grandes empresas, a exemplo disso, temos a parceria realizada com a *Marvel Comics* fazendo histórias em quadrinhos, baseadas em alguns campeões. A *Louis Vuitton* por sua vez, fornece a mala onde é exposto o cobiçado troféu de campeão mundial em transmissões vistas por milhões de pessoas com quem também firmou parceria e criou a coleção *LVxLOL*, composta por 34 peças semelhantes as skins do jogo que podem chegar a custar US\$7.250 euros cada, são peças desenhadas exclusivamente pela Louis Vuitton para o League Of Legends, segundo Bachara (2019).

A empresa foi além, em 2014 no encerramento do Mundial de League Of Legends, a banda norte-americana Imagine Dragons foi responsável pela música tema e pelo show de encerramento do mundial em Seul, na Coreia do Sul (UOL, 2014), tornando o que já era um espetáculo maior ainda. O apreço dos integrantes da Imagine Dragons pelo LoL se tornou tão forte, que Daniel Platzman e Wayne Sermonda, se tornaram donos parciais de uma organização que disputa a modalidade do LoL, a Rogue também já conta com os investimentos do Dj Steave Aoki (ESPN, 2018). A mistura de games com a música se tornou cada vez mais forte, movimentando milhões em ambos os mercados conforme citaremos a frente com outros exemplos.

O cenário competitivo do League Of Legends, é um dos mais consolidados e populares no mundo dos E-sports, mas este só se firmou no Brasil em 2012 com a criação do primeiro servidor brasileiro, o que evitou transtornos com conexão dentro dos servidores que até então eram estrangeiros. Daí então, o caminho para o cenário competitivo do LoL tornou-se mais fácil. Em 2012, ocorreu a primeira partida oficial de League of Legends no país, realizada pela Riot Games.

Figura 2 – Performance da banda Imagine Dragons na Final do Mundial de League of Legends em 2014.



Fonte: Riot Games.

O mais popular e importante campeonato de League Of Legends do Brasil, popularmente conhecido como “CBLoL”, só criou forma nos meses seguintes com seletivas classificatórias, afim de selecionar oito times para a grande final, diversas equipes de diferentes regiões competiram as classificatórias para a grande disputa de melhor equipe de LoL do país. O palco merecia tamanha grandeza por isso, foi realizado no maior evento de games em São Paulo, o Brasil Game Show (BGS), na época o vencedor faturou cerca de US\$50 mil dólares tendo como campeão a vTI.Ignis em uma disputa contra a CNB E-sports, tudo isso, sendo transmitido pelo primeiro canal totalmente dedicado ao League Of Legends, o ESL LoL Br, segundo a E-Sportsbr (2019).

Com o passar dos anos o competitivo de LoL foi se estruturando e estabelecendo regras para suas partidas e campeonatos. Hoje, segundo Bernardino (2017, p. 63) “o CBLoL é dividido em etapas, onde, em cada etapa oito times se enfrentam em rodadas semanais para concorrer as vagas nas eliminatórias para chegarem à final”.

Muito semelhante a competições de pontos corridos no futebol, por exemplo, no neste campeonato as equipes disputam partidas semanais e as melhores lideram a tabela de classificação, ao final dessa fase apenas 4 equipes passam para as semifinais e posteriormente seus vencedores competem na final, paralelo a isso acontece a disputa das equipes para o “acesso”, em que o 8.º colocado é “rebaixado”, para o Circuito Desafiante e o primeiro do Desafiante é promovido a elite, no futebol é o que chamamos de primeira e segunda divisão, ao final, o campeão do CBLoL ganha a vaga para representar o Brasil no mundial.

Depois da primeira edição do CBLoL, o cenário no Brasil disparou, trazendo visibilidade e repercussão além do debate acerca dos E-sports, batendo recordes de público e premiações a cada ano. Em 2013, no World Trade Center Golden Hall, em São Paulo contou com 2 mil pessoas presenciando o evento, uma premiação de US\$60 mil dólares e terminou com o título da equipe Pain Gaming. Em 2014, foi um dos grandes marcos do CBLoL, o campeonato foi realizado em um dos maiores palcos esportivos do Brasil, o Maracanãzinho. O público presente no evento foi de aproximadamente 8 mil pessoas, que assistiu à vitória da KaBuM por 3×1 contra a CNB *E-sports*, (BRANS, 2017).

O crescimento, reconhecimento e popularização do CBLoL em 2015 foi tão grande que os organizadores precisaram buscar um espaço maior para a competição o Allianz Parque Arena, estádio da Sociedade Esportiva Palmeiras foi o local escolhido como palco do evento que contou com 12 mil pessoas, um crescimento significativo de 600% que assistiram à vitória da Pain Gaming sobre a INTZ por 3×0 na final, (BRANS, 2017).

O público presencial no evento só não foi maior que o público online que assistia a cada jogada pela transmissão da Riot Games em seu perfil da Twitch, foram 283 mil pessoas acompanhando o campeonato de forma online, sem contar as diversas outras que se espalharam por salas de cinema no Brasil (ADRENALINE, 2015).

Em 2016, o CBLoL, contou com a exibição de suas etapas classificatórias transmitidas pela Twitch, foram 56 jogos até a etapa final que por sua vez foi realizada no Ginásio Ibirapuera em São Paulo com público presente de 10 mil pessoas, além de 60 “fanfests” e 22 salas de cinemas espalhadas pelo Brasil transmitindo as partidas para aqueles que não conseguiram ingressos para o evento, o Estádio Arena em Natal, por exemplo contou com a presença de 3 mil pessoas. Somando um total de 16 mil pessoas acompanhando a etapa final seja presencial no Ginásio ou em eventos idealizados pela Riot, no total segundo a desenvolvedora do game a etapa final do CBLoL contou com 1 milhão de visualizações somando You Tube, Twitch e Azubu que transmitiram a grande final. A grande campeã dessa vez foi a INTZ que levou o prêmio de 15 mil reais e o mais importante, a vaga no Mundial de League Of Legends. (ESPN, 2016).

Figura 3 – Final do CBLoL 2015, no Allianz Parque com público de 12 mil pessoas



Fonte: ESPN

Em 2017, a disputa foi realizada em Belo Horizonte, no Mineirinho. As equipes Team oNe e Pain Gaming competiram para um público de 8 mil pessoas no Ginásio, mas as transmissões da online nos canais da Riot Games no YouTube, Twitch e no canal SporTV 2, bateram cerca de 2,6 milhões de pessoas acompanhando à vitória da Team oNe (PERNAMBUCO, 2017).

Os números são importantes, mas destacamos um em especial do total de 2,6 milhões de pessoas assistindo, o fato de que 1,2 milhões acompanharam pelo canal esportivo SporTV2 o que mostra que semelhante a esportes tradicionais, o E-sport pode gerar

engajamento e audiência aos meios de transmissão mais tradicionais como os canais de Tv, por exemplo.

O CBLol 2018 por sua vez contou com a final histórica de disputa da KaBuM contra o Flamengo, o evento que foi realizado em Porto Alegre no Auditório Araújo Vianna com capacidade apenas para 3 mil pessoas, teve os ingressos esgotados em minutos, e mais uma vez recordes foram batidos nas transmissões das plataformas da Riot no You Tube, Twitch e a transmissão pelo canal SporTV2 dividiu a liderança de audiência com os canais de esportes tradicionais que transmitiam jogos de futebol naquela tarde (GAMES, 2018).

A final do CBLol 2018, nos trouxe outro ponto importante ao nosso debate, a adesão dos times de esportes tradicionais, ao competitivo de esportes eletrônicos, a exemplo temos o Flamengo. O tradicional time carioca, descobriu o mundo dos esportes eletrônicos e montou seu time, inovou tanto a ponto de disputar a final de 2018 e foi além, tornou-se dos times mais tradicionais e relevantes no cenário competitivo de LoL, abrindo caminhos para que outros times de esportes tradicionais, investissem nos E-sports.

Em 2019 a história foi um pouco diferente para o Flamengo na final do CBLol, após 3 vice-campeonatos, nos anos anteriores o time dessa vez não parou na “trave”, a equipe carioca foi a grande campeã da temporada em cima da INTZ na Arena Barra, no Rio de Janeiro. E como de costume no competitivo de League Of Legends mais recordes foram batidos. A Riot Games, anunciou que o público presente foi de 9 mil pessoas com um pico de 316 mil espectadores simultâneos apenas em suas plataformas proprietárias online, como YouTube e Twitch. (PERNAMBUCO, 2019)

No ano de 2020, desta vez sem público presencial por conta da pandemia de Covid-19, a final do CBLol 2020 foi palco do quinto título histórico da INTZ com uma vitória por 3 a 1 sobre a paiN Gaming, tendo como palco o topo de um prédio na grande São Paulo. Porém, a ausência de público, não significa que recordes não seriam batidos, correto? Correto! A final do CBLol 2020, atingiu o pico de 400 mil pessoas em uma transmissão simultânea, pela Twitch e You tube, novamente mais um recorde para a conta do League Of Legends.

Diante dos recordes expostos aqui de todo histórico abordado do League Of Legends e de seu principal campeonato no Brasil, não há o que debater quanto ao fato do LoL, ser um dos principais percussores do E-sports no país, já que a dedicação de sua desenvolvedora trouxe a esse cenário não só dinheiro, mas visibilidade, inovação e o principal um público fiel e cada vez mais interessado pelas diferentes modalidades.

O League of Legends abriu caminhos no que se refere a segurança e estabilidade na profissionalização do jogo como carreira séria para profissionais do game, trouxe novos investidores

como times tradicionais de esportes, grandes empresas de outros ramos e mostrou que não é apenas um jogo.

3.3.1.2 Free Fire⁷: o fenômeno

Lançado em dezembro de 2017 o Free Fire é um jogo do gênero Battle Royale ou “batalha real”, desenvolvido pela *111dots Studio* e publicado pela Garena. Por Battle Royale, segundo Bachara (2019, p. 30) “entende-se como uma batalha de todos contra todos”. Inicialmente a ideia desse gênero surgiu da modificação do mapa de e do estilo de jogabilidade de um outro renomado game, o DayZ, em que o jogador teria que sobreviver em um grande mapa enquanto lutava contra zumbis controlados por inteligência artificial do próprio game. Afim de descrever o que seria o gênero Battle Royale, Minamihara afirma:

Gênero popularizado recentemente, no qual vários jogadores, geralmente 100, simulam estar em uma área delimitada, geralmente uma ilha, e devem, individualmente ou em equipe, medir esforços e procurar armamentos e outros recursos com o objetivo de ser o único jogador ou equipe sobrevivente até o final de uma partida. Os exemplos mais conhecidos são Fortnite, PlayerUnknown’s BattleGround (PUBG) e Free Fire. (MINAMIHARA,2020, p.29)

Ou seja, inicialmente a ideia era um jogo de sobrevivência em que o jogador sobrevivia pelo mapa contra a própria máquina em uma espécie de “*player x computador*”, sem players reais jogando ao mesmo tempo.

Posteriormente, outro jogo do gênero Battle Royale ganhou notoriedade, o H1Z1, inspirado também no DayZ, no entanto este trouxe ao cenário um aperfeiçoamento, dando o pontapé inicial para os jogos que viriam posteriormente para dominar o mercado.

O Free Fire é um gênero inicialmente para mobiles, porém, também é possível ser jogado em computador por meio dos famosos “emuladores”, que são softwares que simulam um sistema de celular, porém, dentro de um programa de computador, logo, o Free Fire pode ser jogado em todo dispositivo, basta baixar.

O sucesso nacional e mundial, se deu pela sua facilidade de jogabilidade, inicialmente, com gráficos que eram extremamente simples e até às vezes beiravam ao ridículo para um jogo daquela modalidade sem texturas realistas, mas mesmo assim, sendo comportado em qualquer celular dos mais fracos aos mais potentes. Isso fez com que o jogo alcançasse um público enorme desde a classe média baixa a classe média alta, proporcionando ao jogo a marca

⁷ Para descrever Free Fire, foram utilizadas além da experiência da autora, entrevistas dos profissionais da área de Free Fire, informações retiradas do site do jogo, canais de organizações no you tube e vídeos tutoriais gravados por jogadores e streamers profissionais.

de 1 bilhão de downloads em dispositivos mobile com sistema operacional Android por meio da Play Store, em 2020, por exemplo (GE. GLOBO, 2021).

Sobre a variedade do alcance do Free Fire nas classes econômicas, a influencer e ex jogadora profissional de Free Fire, Barbara Passos, conhecida como “BABI”, única mulher no cenário competitivo da época, comentou:

O Free Fire é mais acessível, então tem muito público tanto de classe baixa quanto de classe alta. Isso faz com que o jogo se torne muito atraente e atraia um público gigantesco (E-SPORTV, 2019).

O Free Fire, seguindo a receita de sucesso do League Of Legends, uniu a gratuidade, com uma configuração de gráficos simples, mas eficazes e tornou-se o que consideramos nesta monografia de “fenômeno”. Sobre o sucesso do Free Fire hoje, o também streamer e CEO de uma das maiores organizações de E-sports do Brasil e do mundo, a LOUD E-sports, “Bruno PlayHard” comenta:

A palavra chave do sucesso do Free Fire no Brasil com certeza é acessibilidade. Ser para celulares que não são muito potentes deu condição a qualquer um que acompanha o jogo ver vídeos ou acompanha os torneios de pensar: "Nossa, eu consigo também" (E-SPORTV, 2019).

O que Bruno comentou sobre o sentimento de “facilidade” que o FF desperta em seus jogadores são demonstrados facilmente pelos seguintes fatores: 1) é um jogo leve que não ocupa muito espaço na memória do celular podendo ser comportado por celulares com pouca memória e pouca capacidade de processamento. 2) não requer versões atualizadas do sistema android, logo, o jogo roda em sistemas até um pouco mais antigos já que alguns celulares não comportam tantas atualizações. 3) apesar da necessidade de internet wi-fi, quando jogado em dados móveis o game não consome grande quantidade de internet, ou seja, o jogador tem a certeza que sua internet irá durar pelo menos até o final daquela partida diferente da navegação em alguns aplicativos até mesmo de redes sociais, por exemplo.

O conceito do FreeFire é inicialmente ser um jogo que presa pela simplicidade desde a qualidade do jogo, até a jogabilidade, é um jogo fácil de jogar, o que agrada desde o novato ao mais experiente em jogos.

Basicamente, as partidas do jogo são rápidas e curtas o jogo consiste em 50 jogadores simultâneos por partida podendo jogar em modo solo, duo ou squad formado por 4 players, todos iniciam em um avião e em determinado momento são liberados para escolher algum espaço do mapa para “caírem”, assim que chegam ao chão os jogadores devem encontrar armas, armaduras e acessórios que lhes possibilitem sobreviver até o final da partida. Por se tratar de um jogo com proposta de partidas rápidas e dinâmicas, os jogadores acabam em determinado momento se encontrando no mapa e eliminando uns aos outros.

O jogo entregou em um pequeno software, um conjunto de diversão e para muitos a esperança de mudança de vida. Sobre isso, Lúcio dos Santos, o “CEROL” melhor streamer do Brasil em 2019 e CEO do Fluxo Gaming, comentou:

(...) o FreeFire hoje disponibiliza salas personalizadas, com essas salas a comunidade costuma criar “minicampeonatos” e qualquer pessoa consegue jogar. Por exemplo, você sem nunca ter jogado pode jogar, isso gera uma receita muito boa para quem “tá” criando a sala e para quem joga. Cada campeonato desse amador, você paga 10 reais para jogar, e nisso a premiação é 100...2000 reais em que jogam 36 pessoas, quem for marcando mais pontos vence no final. Então o cara que fala assim, “eu quero largar tudo, eu quero viver do jogo”, hoje ele consegue viver muito bem só do jogo. Se ele se dedicar, sem ter patrocínio, sem ser profissional, eu digo, um amador, que treina para ser bom, ele tira uma renda de 2mil por mês só em minicampeonatos. E aí através desse “campeonatinho”, o moleque consegue ganhar nome e espaço, entra em guilda famosa consegue ser contratado por uma equipe grande e ganhar até 10 mil por mês, as vezes até mais. (FLOW, 2021)

Todo esse conjunto de sucesso que o FreeFire atingiu, mostrou como um “joguinho” que funciona nos smartphones mais simples pode conquistar multidões, criar novas carreiras e movimentar um cenário competitivo que já está entre os maiores no Brasil que inclusive é um dos públicos mais competitivos do mundo no cenário do game.

Seguindo a mesma receita do League of Legends, o Free to Play, ou seja, livre para jogar e instalar, trazendo as micros transações, como maior fonte de receita para a desenvolvedora. E por falar no mercado que existe dentro do game, o jogador pode comprar personagens com habilidades específicas que permite lhe ajudar a sobreviver durante a partida, já que o jogo conta com 33 personagens diferentes, alguns até bem conhecidos, como o Dj internacional ALOK e o jogador CR7.

Garena tal qual a Riot Games, é bastante visionária no quesito marketing, ao firmar a parceria global com Alok, para ter o Dj como um de seus personagens (ESPN, 2019), a Garena aproximou o mundo dos games ao mundo da música uma vez que além de personagem, Alok produziu a música “vale” exclusiva para o jogo que tocava na sala de espera para o início da partida.

O personagem do Alok, tem a habilidade de cura que quando ativado, permite que o jogador cure a si e seus amigos de equipe, além de poder correr mais rápido. A parceria não foi benéfica apenas a Garena e ao Dj, a desenvolvedora revelou ainda que parte das receitas obtidas com a venda do personagem de Alok, em todo mundo, foi repassada para instituições de caridade. O sucesso do personagem tornou-se tão significativo que o retorno financeiro foi absurdo sua venda, Alok, via instituto que leva o mesmo nome e a Garena doaram 5,2 milhões para projetos de desenvolvimento educacional, na Índia (GE. GLOBO, 2021).

Figura 4 - Personagem Alok disponível na loja do Free Fire



Fonte: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-alok-e-garena-doam-r-52-milhoes-para-india.ghtml>

O sucesso de parceria do FreeFire com Alok, trouxe outra grande estrela para o game, o personagem “Chrono” inspirado no Cristiano Ronaldo (GE. GLOBO, 2021), entrou para o seleto time de estrelas presente como personagem do game de celular mais popular do mundo na atualidade. O personagem é capaz de criar uma bolha de proteção de 360.º para si e seus amigos de equipe, além de correr 30% mais rápido que o personagem do Alok, por exemplo, foi o único personagem que conseguiu bater a hegemonia do DJ dentro do jogo. Sobre isso, o jogador profissional de FreeFire eleito o melhor do Mundo no Mundial em 2019, “Nobru” afirma:

A diferença (entre os dois personagens) é que com Alok você regenera vida, enquanto com Cristiano (Chrono) você ganha velocidade e um escudo. Você não regenera vida com o Cristiano, mas você ganha um escudo. (...) então é um escudo que ele tem nove segundos, mais a velocidade, que se não me engano é *três vezes* mais rápida que a do Alok. Mas é aquela coisa, se você prefere ser rápido e regenerar sua vida, usa o Alok. Agora, se você prefere um escudo e ganhar uma velocidade *três vezes* maior, você usa o CR7 (GE. GLOBO, 2020).

Diante de todas as características do game, investimentos e melhorias promovidas pela Garena, além de parcerias que trazem visibilidade e novos adeptos ao jogo, o cenário competitivo não seria diferente, atualmente no Brasil, é um dos mais disputados e premiados no país, com um retorno financeiro grande e uma ascensão social muita das vezes rápida.

O cenário competitivo do FreeFire é bem recente, no entanto é um dos mais bem estruturados do país com um calendário de campeonatos bem extenso, altas premiações, grandes disputas e até mesmo shows importantes em seus encerramentos.

No Brasil, o cenário possui competições bem estruturadas que garantem acessos ao Mundial de FreeFire, a Liga Brasileira de FreeFire (LBFF) para os mobiles é um dos caminhos a serem traçados por equipes que almejam o título mundial. Por outro lado, na categoria emulador a Liga LBR (Brazilian League Revolution) garante vaga para disputa de título contra equipes latino americanas, a “Copa Nobru” e “La Liga”, além dos circuitos envolvendo a NFA que é composta

por 5 ligas, cuja etapa internacional é a Liga das Américas que conta com as melhores equipes emuladores dos países da América Latina.

O formato competitivo da LBFF é simples e feito em sistema de pontos corridos. Os principais campeonatos são geralmente disputados por 12 equipes de quatro jogadores cada, as partidas são em três mapas com 6 “quedas”, sendo 2 quedas em cada mapa. O objetivo por trás de cada equipe é sobreviver até não restar mais ninguém além dela, seja eliminando os adversários ou não sendo eliminado, a equipe que vence uma rodada recebe o “BOOYAH” (GE. GLOBO, 2020).

Muito semelhante às competições por ponto corrido do Futebol, o competitivo de FreeFire também conta com etapas divididas em “série A”, “série B” “série C”. Por exemplo, atualmente na série A da LBFF disputam as 18 melhores equipes de FF do país, em 2021 a premiação total distribuída no primeiro “Split” ou “temporada” foi um montante de aproximadamente R\$ 2,4 milhões, sendo R\$ 935 mil dividido apenas entre os 3 primeiros colocados.

A primeira colocada do 1º split em 2021, a Vivo Keyd faturou um total de R\$ 300 mil reais, enquanto que o segundo e terceiro colocado faturaram R\$ 100 mil reais e R\$ 55 mil reais, respectivamente. O segundo “split” realizado recentemente no final do mês de outubro teve como vencedor a equipe B4 que faturou 105 mil reais e em segundo e terceiro lugar ficaram Vivo Keyd que faturou 85 mil reais e Fluxo que faturou 75 mil reais (DIGITAL, 2021). Além disso, por participação as equipes do 4º ao 12º lugar recebem um valor “simbólico” de R\$ 53 mil cada (ADNEWS, 2021).

Figura 5 – B4 ergue a taça de campeã inédita na LBFF 6



Fonte: https://cdn.ome.lt/H3JKmp0mMMpFDq103xsvdx6x_M=/970x360/smart/uploads/conteudo/fotos/b4-campea-lbff-6.jpg

Importante frisar que por ser dividido em splits por semestre, no segundo split a equipe vencedora leva o prêmio em dinheiro e o acesso para disputa do Mundial de FreeFire junto da segunda melhor equipe do split. Quanto ao Mundial, o Brasil tem 1 título como melhor

equipe de FF com o Corinthians em 2019, que faturou uma premiação de R\$1.5 milhões e contou com um pico de audiência de 2 milhões de espectadores simultaneamente.

O cenário emulador do FF não é muito diferente do mobile nesse quesito, funciona da mesma forma com pontuações por pontos corridos em que diversos ligas e copas espalhados pelo país disponibilizam vagas para a Liga das Américas que é a maior competição do cenário atual sul americano.

Hoje, todo jogador do cenário emulador sonha em conquistar título da NFA em qualquer uma das suas ligas e isso não se deu atoa, tamanho prestígio foi conquistado com muito investimento, a competição trouxe como objetivo a profissionalização do cenário, prestou o auxílio para a criação de logos, uniformes e identidade visual aos times que participaram das suas primeiras edições (GE. GLOBO, 2021).

A importância da NFA ao cenário emulador se deu pelo fato de até meses atrás a desenvolvedora não reconhecer os emuladores como “jogadores” do game vez que este era apenas para celular, no entanto, hoje a Garena já reconhece os emuladores e desenvolveu regras para as competições nesse tipo de dispositivo.

Inicialmente, antes do reconhecimento as organizações que tinham equipes de emulador no cenário não podiam ter seus nomes representados nas competições dessa modalidade vez que seus contratos eram apenas para equipes mobiles, daí então a importância da contribuição da NFA com a criação de novos logos e identidades visuais a estas equipes, hoje, uma organização de Free Fire pode ter uma equipe para emulador e uma para celular, mas ambas com nomes diferentes, a exemplo, podemos citar: LOUD conhecida como *Noise*, Los Grandes conhecida como *Los Dollars*, Black Dragons como *Dragões*, Pain Gaming como *Faz o P*, Bastardos como *B4*, Fluxo como “*os crias..rs!*”.

Outro fator importante é que a organização do campeonato passou a exigir que todas as equipes participantes apresentassem os contratos de todos os jogadores afim de manter a integridade da competição, evitando trocas de jogadores ao longo do campeonato, além de preservar os direitos dos jogadores como profissionais.

O sucesso e a importância da Liga NFA para o cenário é traduzido facilmente em números, são 5 milhões de seguidores no Instagram, mais de um milhão de inscritos no YouTube e mais de 1,4 milhões de seguidores na “*BOOYAH*”⁸, todas as organizações que disputam a Liga NFA recebem um aporte financeiro para disputar o torneio. Foram investidos R\$ 1,2 milhão nos 12 times que disputam. Entre as demais organizações à frente de competições

⁸ Plataforma de live Stream oficial da GARENA FREE FIRE, que conta com influenciadores, jogadores e streamers profissionais contratados para produzir conteúdo e fazer livre de Free Fire e outros jogos.

no cenário emulador, a NFA é a única que oferece suporte financeiro às equipes. Este é um investimento à parte não interfere na premiação de R\$ 75 mil distribuídos aos times mais bem colocados no final da competição.

Em 2020, a equipe *Noise* foi a grande campeão da temporada faturando R\$ 15 mil reais, enquanto que em segundo lugar a *Faz o P* levou para casa R\$ 6 mil e a terceira *Anarchysons* ficou com R\$ 3 mil (GE. GLOBO, 2021), com um pico de audiência de 587 mil espectadores simultâneo, superando o CBLol no final do segundo split de 2020, atualmente, o vídeo da final no YouTube soma mais de 4,2 milhões de visualizações, (TECHTUDO, 2020).

Figura 6 - Taça da Liga NFA entregue à Noise



Fonte: GE. Globo

3.3.2 O “start” para uma carreira milionária

Vamos jogar? Quem nunca recebeu esse convite, seja para uma partida de jogos eletrônicos ou até mesmo uma brincadeira de criança, a brincadeira ficou tão séria que para alguns se tornou profissão, com vocabulário próprio quem compete profissionalmente hoje, por exemplo, é chamado de cyberatleta ou como a maioria costuma falar, os famosos “pró-players”, que é uma abreviação de players profissionais. Sobre a profissionalização dos E-sports:

Assim como os esportes surgiram da profissionalização dos jogos, os *e-sports* surgiram pela profissionalização dos jogadores de *videogames*, possuindo características e dinâmicas diferentes, conferindo uma atividade além do esporte e do jogo. (MINAMIHARA, 2020, p. 25)

As competições dos jogos eletrônicos hoje, não se limitam mais a um único espaço geográfico para todos os jogadores, com os avanços tecnológicos e o advento da internet as competições podem ser a distância ou presencial, de forma solo, duo ou em equipe, o que trouxe maior variedade as modalidades competitivas atuais.

As disputas hoje, se tornaram um verdadeiro espetáculo, com grandes eventos, premiações milionárias, profissionais conhecidos. No Brasil, a 3º maior potência gamer do mundo o cenário é digno de grandes competições de esportes tradicionais, hoje contamos com equipes bem estruturadas, já sediamos etapas importantes de grandes campeonatos de nível mundial, temos jogadores reconhecidos a nível mundial.

Diante de um cenário que se consolida cada vez mais e alcança níveis mais elevados já existem associações e federações que coordenam a prática tanto em âmbito mundial como nacional. Alguns exemplos são a International e-Sports Federation (IeSF), a Global Esports Federation (GEF), a European Esports Federation (EEF), e a World Esports Consortium (WESCO). Estas organizações procuram administrar os *e-sports* internacional e têm o reconhecimento de governos e do Comitê Olímpico Internacional (COI), segundo Minamihara (2020).

No Brasil, temos a Associação Brasileira de Clubes de E-sports (ABCDE), criada pelas principais equipes e organizações do país, para acompanhar o crescimento, profissionalização, a regulamentação e o reconhecimento dos e-sports no país.

Já as confederações, estão espalhadas pelo mundo inteiro, conforme aduz Minamihara (2020), a exemplos internacionais, temos: United States eSports Federation (UeSF), dos EUA, a Korean eSports Federation (KeSPA), a British Esports Association (BEA), a Federação Portuguesa de Desportos Eletrônicos (FPDE), a Japan Esports Union (JESU) e o Departamento de E-sport da Administração Geral de Esportes da China, algumas firmam parceria com os governos de seus respectivos países, outras não. No Brasil, já temos a Confederação Brasileira de E-sports a (CBES) que é um órgão sem fins econômicos, destinada a representar, organizar, apoiar e desenvolver o e-sports no Brasil e a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL).

Sobre a função destas instituições o autor, destaca:

As associações tentam negociar as condições de jogo e compensações, a criação de regras padronizadas entre várias competições e a introdução de formas de divisão de receitas. Algumas associações podem ter a sua própria liga, e em outras o operador de uma liga é um membro da organização. Nos esportes tradicionais, não existem associações equivalentes, por causa da natureza mais dispersa e fraturada desta indústria, pois as organizações de equipes profissionais podem participar em partidas organizadas por diferentes ligas. (MINAMIHARA, 2020, p. 34)

Afim de reivindicar direitos, existem também as associações de jogadores, que buscam segundo Minahara (2020), proteger direitos, realizar negociações de condição de trabalho e melhores oportunidades profissionais além da cena competitiva.

3.3.2.1. Principais organizações de Free Fire e LoL no Brasil.

O plano de carreira no mundo dos E-sports, conta muito com a habilidade de cada jogador além de um pouco de sorte, sobre isso Savov (2014, *apud*. PEREIRA, 2020. p. 48) afirma que “a profissionalização do jogador é mais difícil se o aspirante a profissional não for convidado para uma organização já estabelecida”.

As organizações são basicamente os “times” nos esportes tradicionais a grande maioria começa com o objetivo em competir em uma modalidade de jogo específica, mas diante do crescimento no cenário passa a se expandir para outras modalidades. Apesar da semelhança com times tradicionais, essas equipes nem sempre irão representar a “nação” unicamente, mas eventualmente em campeonatos mundiais o nome do Brasil é amplamente difundido, não é à toa que hoje, temos uma das maiores equipes do cenário de E-sports, a LOUD E-sports.

Atualmente, o cenário conta com uma variedade enorme de equipes em diferentes modalidades de jogos, o número de times de cada organização varia de acordo com o número de *games* de *e-Sports* nos quais deseja competir. Nos dois jogos estudados, podemos citar as principais equipes algumas delas disputam em ambos: PaiN Gaming (Free Fire e LoL), *Kabum! E-Sports* (Free Fire e LoL), *INTZ e-Sports* (Free Fire e LoL), Red Canids (Free Fire e LoL), Black Dragons (Free Fire e LoL), Fúria E-sports (Free Fire e LoL), Flamengo E-sports (Free Fire e LoL), Corinthians E-sports (Free Fire e LoL), Santos E-sports (Free Fire e LoL), Fluxo Gaming (Free Fire), Los Grandes (Free Fire) e Loud (Free Fire e LoL).

Uma equipe bem estruturada confere estabilidade ao time, o papel das organizações no e-sports é tão importante quanto a das desenvolvedoras dos games por exemplo, as receitas geradas pelas organizações são tão altas quanto a de alguns times de esportes tradicionais, essa receita vem não só de premiações mas de publicidades feitas pelos profissionais e influencers das equipes, vendas de produtos com a marca da equipe como camisetas, bonés, mochilas, os patrocínios além do principal, o engajamento em redes sociais que hoje se tornou a segunda maior “riqueza” destas instituições.

Dentre as 10 organizações de esportes eletrônicos com mais seguidores no Facebook, todas vendem camisas e acessórios com a própria marca, sendo que 6 possuem loja eletrônica própria. Dos 16 times que participam do torneio League of Legends Championship Series (LCS), 14 vendem camisetas. Além disso, a maioria dos times que participam de grandes campeonatos recebem patrocínio de grandes marcas. (PEREIRA, 2020, p 57).

O maior exemplo do sucesso destas organizações é a LOUD E-sports equipe brasileira que apesar de ter poucos anos de fundação tornou-se uma das maiores do mundo. Hoje atua em duas frentes: times de esportes eletrônicos e produtores de conteúdo. Fundada

inicialmente para competir no cenário de FreeFire a LOUD explodiu em popularidade e logo se lançou em outras modalidades com lines de Free Fire, Fortnite e League of Legends. A organização também conta com um time de influenciadores e criadores de conteúdos para You Tube, Instagram, Facebook e o mais novo queridinho dos jovens, o tiktok.

Fundada em 2019, pelos empresários Bruno “PlayHard” e Jean Ortega afim de apostar em games mobile escolheram o FreeFire como primeira área de atuação. Através do game, a LOUD explodiu em números, engajamento, interações e venda de produtos, ganhou milhões de seguidores, conquistou títulos, criou um time de influenciadores e decidiu entrar em outras modalidades. Atualmente, a Loud conquistou o título de organização de E-sports mais seguida do mundo no Instagram com 11,270 milhões de seguidores, deixando para trás a norte-americana FaZe Clan, com 11,268 milhões de seguidores na rede social (ESPN, 2021).

Sobre a expansão da LOUD, Bruno PlayHard comenta:

É importante mencionar que, embora não possamos dizer quanto, nosso investimento hoje em Free Fire é três vezes maior do que o custo de qualquer equipe do CBLoL. Mas acreditamos que novas modalidades são apenas o primeiro passo, nossos projetos incluem diversas outras áreas relacionadas a entretenimento como música, onde já lançamos dois hits, produção de campeonatos, documentários, e até tecnologia com apps e novos jogos. A expansão da LOUD vai se direcionar mais aos interesses da audiência do que apenas ao mercado de eSports (UOL, 2020).

O sucesso da LOUD no cenário é tamanho, que expandiu não apenas as redes sociais e a games, hoje, a equipe já produz conteúdo referentes a esportes com profissionais do “skate” além de produzir conteúdo na música e na moda. A LOUD é o verdadeiro sinônimo de como o mundo dos E-sports não se limita apenas a games, mas a lifestyle, moda, música e tudo que se abrir a parcerias.

No League of Legends, o Flamengo E-sports, é uma das principais equipes do competitivo. Em seu twitter Daniel Orlean, vice-presidente de marketing do Clube de Regatas do Flamengo, anunciou em 2017 que o clube teria um time na modalidade.

A gente começa com o LoL. Não vou dizer por qual circuito a gente começa, qual a nossa estratégia, porque não quero entregar o jogo antes do lançamento, mas é por aí. É LoL, é time próprio, é estrutura própria, é Flamengo. Isso que acho que é importante. A gente quer ajudar o cenário e obviamente aprender com esse cenário que é fantástico que já venho acompanhando há algum tempo - disse Daniel Orlean, vice-presidente de marketing do Fla.

A partir daí um dos maiores times de esportes do país e dono de uma das maiores torcidas do mundo passou a disputar também modalidades eletrônicas, no entanto, o time do flamengo não conta com uma game house como a Loud. O modelo adotado pela equipe é um sistema de Gaming Office, segundo Albuquerque (2018. p.52) “os jogadores teriam um espaço

exclusivo para a realização dos trabalhos e treinamentos e possuiriam as suas próprias residências, podendo assim ter seus momentos de privacidade. ”

O jogador de *League of Legends* Felipe “Brtt” até então na equipe flamenguista em entrevista ao canal E-SporTV disse que lutava pela implantação desse sistema de *Gaming Office* durante toda sua carreira, pois dessa forma seria possível manter sua rotina de vida com sua própria alimentação, seu horário para ir à academia, (ALBUQUERQUE, 2018).

O time atual do FlaE-sports, conta com um elenco estrelado no cenário de LoL, montado a partir da contratação de jogadores já conhecidos e que já fizeram parte de outros times da elite do CBLOL.

A atuação de um time como o Flamengo nos E-sports, atraiu visibilidade e patrocinadores a modalidade como a Samsung, Pichau Informática, Twitch, Redragon e a Carabao Energy Drink. Quando empresas desse nível direcionam os olhares para este cenário, novas oportunidades podem aparecer assim como novos investimentos. A equipe conta com perfis em redes sociais como Instagram com 786 mil seguidores, Twitter com 307 mil seguidores, onde disponibiliza dias e horários dos jogos, além de ações feitas pelos jogadores e etc.

3.3.2.2 A rotina e as condições de trabalho

Da mesma forma que ocorre nos esportes tradicionais, os entusiastas que buscam se profissionalizar em qualquer esporte seja ele tradicional ou eletrônico precisa de um conjunto de características para alcançar altos níveis de rendimento a ponto de serem contratados por uma grande equipe do cenário que visa competir. Desta maneira:

(...) os que desejam encaram os e-sportes de maneira profissional precisam de disciplina e resiliência: a maioria dos *pro players* treina pelo menos 8 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana. (FIELDS, 2014, apud. PEREIRA, 2014, p. 45)

Apesar do estereótipo de “brincadeira” que esse esporte tem, muitos profissionais se dedicam por horas todos os dias da semana, com uma rotina muita das vezes exaustiva como qualquer outra profissão. No entanto, é uma área que sempre surgem novos talentos todos os dias sobre isso, Jaime Pádua CEO do time FURIA, organização relevante de e-Sports diz que o processo de recrutamento destes profissionais é muito parecido ao de um time de futebol por exemplo, as equipes realizam peneiras e os jogadores que se destacam entram em negociação para serem contratados, e brinca sobre o cenário do Free Fire:

O Free Fire, até mais do que outros jogos, é muito rico em talentos, surgem novos grandes jogadores todos os dias, é difícil até fazer um scouting efetivo, encontrar os

novos ‘Neymares’ e ‘Ronaldinhos’ do game. Temos um DNA muito forte nisso. (EXAME, 2021)

A facilidade de encontrar profissionais no Free Fire e até do League of Legends, por exemplo, se dá muito pela facilidade e acessibilidade dos jogos além do fato que, hoje, muitos jovens já estão focados na carreira profissional dessa área.

Uma pesquisa recente realizada pelo Instituto Data Favela, em parceria com a Locomotiva Pesquisa e Estratégia e a Central Única das Favelas (Cufa) revelou que 96% dos jovens que moram em comunidades no Brasil sonham em ser jogador profissional de Free Fire, conforme Start UOL (2021).

Aliás, o trecho “quem não sonhou, em ser um jogador de futebol?”, de uma música da banda Skank hoje poderia facilmente ser reescrito já que atualmente, as chuteiras dribles e gols foram facilmente trocados por abates, “capa” e booyah. Hoje, semelhante ao que é feito no futebol para revelar novos talentos com a Taça das Favelas o mesmo evento já é realizado para os talentos do FreeFire, com a Taça das Favelas FF em que favelas de todos os estados do país competem pela sua região e pelo prêmio, (FAVELAS, 2021).

As rotinas destes profissionais tanto do LoL quanto do FF, chegam a ser exaustivas 8 a 12 horas de treinos por dias todos os dias divididas em treinos físicos, *replays* e reuniões com treinadores, além de acompanhamento com nutricionistas, psicólogos, técnicos e coach, que irão apoiar os jogadores em toda jornada do dia a dia dando todo o suporte necessário para que o (a) atleta sempre consiga performer em alto nível nas partidas.

Para entendermos melhor sobre essa rotina, acompanhamos os vídeos postados no canal da LOUD E-sports no you tube, que mostra a rotina profissional dos atletas do time de LOL e Free Fire da organização nas preparações antes dos campeonatos.

Conforme observado nos vídeos da E-SPORTS LOUD (2021) a rotina de treinos é muito semelhante à de esportes tradicionais, inicialmente todos os dias os atletas treinam com suas equipes o que alguns chamam de “*x-treino*” no FF e “*scrims*” no LOL em que geralmente as equipes que disputam os campeonatos treinam umas contra as outras, em salas privadas com partidas organizadas por elas.

Nesse momento, as equipes se estudam além de testar novas jogadas, posicionamentos, rotações, tomadas de decisões. No entanto, os treinos individuais também são importantes para cada atleta da equipe, geralmente os atletas iniciam partidas individuais para treinar suas habilidades de forma “solo”. São diariamente, 8 a 12 horas por dia jogando sem parar, literalmente “apenas jogando”.

Além de jogar, os atletas se reúnem em sala de treinamento da game house para assistir as jogadas recentes feitas durante as partidas afim de identificar possíveis erros buscam estudar as jogadas

adversárias tudo isso comandados pelo técnico da equipe que geralmente é um ex jogador profissional responsável por estudar o mapa, as rotações, possibilidades de novas jogadas e escalar a equipe em dia de jogos e etc.

O auxílio de outros profissionais também é importante neste processo e nessa rotina dos “*pró-players*”, o coach que muitas das vezes é um psicólogo por formação responsável por criar dinâmicas que fortaleçam a mentalidade da equipe estimulando a confiança uns com os outros, fortalecendo os laços vez que quanto mais confiem em seus companheiros e sejam unidos, mais fortes se tornam no jogo coletivo. O psicólogo e o coach trabalham também afim de evitar que em dias que a jogabilidade não encaixa os jogadores evitem colocar a culpa no parceiro de equipe.

Os jogadores também contam com consultas de nutricionistas, fisioterapeutas e massagistas, um conjunto de profissionais que presa a saúde dos jogadores já que a combinação de treinos exaustivos poucas horas de sono e em alguns casos péssima alimentação pode gerar graves danos à saúde destes atletas, pensando nisso, há também o auxílio de profissionais de educação física que criam série de treinos específicos ao porte de cada jogador afim de estimular a atividade física e permitir a qualidade de vida já que estes passam muito tempo inertes, sem grande esforço físico.

Além de toda essa rotina exaustiva de treinos táticos, teóricos e físicos todos os dias da semana os atletas desdobram-se para fazer as chamadas lives em que transmitem suas telas enquanto jogam em plataformas de *livestream*, as mais populares são: Twitch e Booyah. Geralmente, os atletas pós treino fazem cerca de 6 a 10 horas de lives, no entanto, alguns até conciliam o treino com as lives já que transmitem as partidas para seus seguidores/inscritos.

Tudo isso, só é possível diante de uma estrutura de primeira mão, disponibilizada pelas organizações nas chamadas “*game house*”, que são as casas onde os jogadores moram e trabalham todos juntos, geralmente são grandes mansões com vários quartos e incluindo uma bela área de lazer. Vale lembrar que, como muitas das equipes de e-sports disputam em diferentes modalidades de jogos, geralmente cada equipe de cada jogo diferente tem a sua “*gamehouse*”, a LOUD, por exemplo conta com uma mansão para: influenciadores e criadores de conteúdo, uma gamehouse para mobiles e uma para emuladores da equipe de FF, uma gamehouse para a equipe de LOL, uma gamehouse para a Equipe de Fortinite.

Segundo Staton (2015, p. 1 apud CORRAIDE, 2019, p 25), não é uma tarefa fácil, poucos esportes tem um desgaste tão intenso em atletas como os profissionais de E-sports, são consequências físicas, psicológicas que afetam até mesmo a vida pessoal de tais atletas, gerando uma fadiga extrema levando até a uma aposentadoria precoce. Staton ainda afirma que:

Os jogadores geralmente competem entre a metade e o final da adolescência, e a maioria é aposentada aos 20 anos. Muitas vezes, é devido ao cansaço ou fadiga: o estilo de vida intenso e as horas de trabalho constantes que ele exige para ser um

jogador profissional não são realistas por períodos de décadas. (STATON, 2015, p. apud CORRAIDE, 2019, p 25)

Aparentemente, a vida luxuosa destes profissionais esconde algumas desvantagens, a pressão nestes jogadores ante a uma rotina exaustiva é constante e intensa, as cobranças em manter as médias de vitória da equipe ocasionam desgaste emocional. Essa rotina é presente em todos os estilos de jogos do mundo do E-sports.

Figura 7 – game house da LOUD, avaliada em R\$ 9,8 milhões.



Fonte: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-mansao-da-loud-e-posta-a-venda-por-r-98-milhoes.ghtml>

A falta de tempo devido a rotina, o isolamento visto que muitos destes profissionais estão afastados da família pois encontram-se nas famosas “game houses”, apesar disso, mesmo com tantos obstáculos e consequências de uma rotina de atleta profissional, estes somam milhares ou as milhões fãs e seguidores nas redes sociais, adquirindo um status de celebridade entre crianças, jovens e adultos. (FURTADO, 2017).

3.3.2.3 Os Astros do E-sports Br.

Sobre os astros em modalidades esportivas Kotler, Rein e Shields (2008, p.46 apud PEREIRA, 2014, p. 61) afirmam “os atletas-astros teriam a capacidade de transformar literalmente seus esportes em importantes formas de entretenimento esportivo”.

Voltamos então ao conceito de esporte-espetáculo atribuído ao mundo dos E-sports, um esporte espetáculo sempre tem em seus astros as atrações centrais de suas modalidades o que atrai ainda mais adeptos.

No futebol com Neymar, Messi, Cr7 e companhia, na natação com Michael Felps, Michael Jordan e Lebron James no basquete, o automobilismo com Louis Hamilton e por aí vai, no mundo dos esportes eletrônicos não é diferente aliás esse é um dos motivos da modalidade atualmente ser o “plano de carreira” de muitas crianças e jovens de comunidades por exemplo. A expectativa da mudança de vida, da ascensão social rápida é hoje um dos principais motivos de tamanho apreço aos esportes eletrônicos além do fato de trabalhar enquanto se diverte.

Nos e-sportes hoje, temos astros mundialmente conhecidos no LoL é impossível qualquer praticante da modalidade não reconhecer quando citamos: Felipe “brTT” Gonçalves; Felipe “Yoda” e Flavio “Jukes” por exemplo. Estes profissionais assim como no mundo dos esportes tradicionais, quando atingem o nível de prestígio de suas modalidades, “passam por ter presença em anúncios, idolatria por parte dos fãs, histórias de sucesso inspiradoras e uso da imagem pessoal para criação de marcas comerciais” (PEREIRA, 2014).

Quanto a imagem de ídolo ou astro atribuída a estes atletas, Smart (2005, p.10 *apud* FERREIRA 2014, p. 62) comenta “a presença de atletas em anúncios publicitários somada à perícia dentro de quadra pode elevar o status dos jogadores ao de astros, como no caso de Michael Jordan”, segundo ele, a associação do atleta à grandes marcas fazem parte de uma espécie de midiaticização daquele profissional que passa a se tornar mais que um atleta um “produto” a ser vendido e consumido por seu público fiel.

A exemplo disso, temos o atleta Lee "Faker" Sang-hyeok, considerado o maior jogador da história de LoL que se tornou garoto propaganda de uma das maiores marcas de sorvete do mundo, segundo a marca de sorvete coreana, a ideia de ter o atleta como garoto propaganda de seus produtos ocorreu, pois, eles enxergam o jogador de League of Legends com uma grande influência com os adolescentes devido às habilidades no jogo (GE. GLOBO, 2020).

Figura 8 - Faker em embalagem de sorvete da Lotte Confectionery



Fonte: <https://ge.globo.com/e-sportv/lol/noticia/faker-vira-garoto-propaganda-e-estampa-marca-de-sorvete-na-coreia.ghtml>

No Brasil, o Felipe “brTT” Gonçalves é o jogador profissional de LoL mais popular do Brasil, fazendo parte desse conceito de transformar o ídolo em “marca”, brTT lançou uma marca de roupas e acessórios – a Rexepeita, mais que apenas uma marca a empresa do atleta patrocina atletas do Jiu-jitsu, Skate, Surf e Kickboxing (REXPEITA, 2021).

O estrelado brTT, já foi campeão mundial de LoL e Pentacampeão do CBLLoL por diversas equipes por onde passou, atualmente atirador na Pain Gaming, Felipe tem 707 mil seguidores no Instagram e 1 milhão de seguidores no twitter, o atleta é também um dos 20 mais bem pagos do League Of Legends.

Segundo Iic (2013, p.8 *apud* PEREIRA 2014, p.63), “além das estatísticas e recordes quebrados, quanto mais árdua a jornada do atleta até o estrelato, maior a popularidade do jogador”, o que o autor menciona se encaixa perfeitamente na amplitude que o Free Fire tomou, o jogo mudou drasticamente o contexto social e cultura de muitas crianças e adolescentes em comunidades em todo o Brasil, hoje em dia, se você citar nomes como “Nobru”, “Cerol”, “ElGato”, “Bak”, qualquer criança que tenha acesso a internet saberá reconhecer tais jogadores são inspirações no cenário.

O trecho da música *Hoje é só capa*, do MC Marks em parceria com a Garena e seus streamers e jogadores profissionais reflete bem a realidade entre o jogo e a vida real em muitas comunidades:

Menino que grita ‘booyah’ bem longe das ‘parada errada’,
E a mãe que agradece o Free Fire por que o moleque tá dentro de casa,
Longe do perigo junto com os amigos nosso objetivo é sorrir,
Criançada da periferia subindo na rank e hoje é só capa.
(...) já te disse que isso aqui não é só um joguinho,
Olha o que ele proporcionou para mim,
Para quem disse que esse sonho não ia virar,
Olha onde nós tá, em alta.
(...) hoje o mulek quer ser jogador, se espelha em mim,
Só um sonhador que acreditou que o Free Fire era tipo funk,
Sucesso e mudança de vida.
(...) você que sonhou com uma Game house,
Morando dentro do morro, imagina o Free Fire te dando isso tudo
E agora você tá vivendo do jogo. (GARENA, 2020)

Da periferia carioca para o mundo, com uma das histórias de motivação e inspiração mais famosas no cenário de FreeFire, Lúcio “CEROL” dos Santos de 29 anos, eleito o melhor streamer do Brasil em 2019 pelo prêmio E-sports Brasil, “Cerol” trabalhou desde cedo aos 11 anos e diz que sempre sonhou em ter uma vida estável, no entanto, ele não imaginava que se tornaria um dos streamers mais influentes e milionários do Brasil graças a um jogo.

Por conta do trabalho desde pequeno o CEO da FluxoGaming largou os estudos e só voltou aos 18 anos após fazer supletivo para tentar um concurso como sargento do exército, nesta época, ele

lembra que trabalhava com um tablet colado no painel do carro ouvindo vídeo aula o dia todo e quando chegava em casa resolvia milhares de exercícios sobre as matérias que havia escutado.

Lúcio conta que após um episódio de assalto traumático em que perdeu tudo inclusive o carro que havia comprado parcelado para trabalhar, com o apoio da atual noiva Ana Caroline resolveu ficar só em casa estudando para concurso. Cerol conta que em casa, nos intervalos dos estudos começou a jogar e a fazer lives, em entrevista ao PODPAH ele comenta quando viu que “explodiu” trabalhando com jogos:

Dia 25 de dezembro de 2018, não tinha nada para fazer, noite de natal, resolvi abrir uma live na zoeira e jogar, irmão, peguei 5 mil pessoas simultâneas nesse dia, foi o que me deu um gás para continuar, (...) passei a abrir fielmente todos os dias lives jogando 11 horas por dia, comecei a ser chamado para outras plataformas. (...) um dia chegou uma proposta com um salário que...imagina, eu moleque de comunidade nunca tinha visto tanto dinheiro, mostrei para minha mulher e a gente achou que era golpe, mas eu não tinha nada a perder, fui, quando o meu primeiro salário da cube.tv caiu, que eu mostrei para Carol, eu me lembro da gente abraçado no meio do chão da sala chorando. (...) foquei nas lives, comecei a crescer, pegar mil, dois mil, 40 mil, 80 mil pessoas me assistindo, com 6 meses de carreira, eu já estava milionário. (...) chegar ao nível que cheguei hoje, dar condições para minha família, minha mãe nunca mais passou dificuldade, não só não passou como posso dizer que nunca mais vai passar, é gratificante. (PODPAH, 2021)

Cerol contabiliza marcas com um total de 7, 04 milhões de inscritos no you tube, 8.4 milhões de seguidores no Instagram, tornou-se CEO de uma grande organização de E-sports com seu amigo “Nobru”, também jogador e streamer profissional de FreeFire com história semelhante, ambos de origem humilde. Hoje, ele brinca com tudo que conquistou e tenta em suas lives incentivar o “chatê”⁹ apelidado carinhosamente por ele a estudar e seguir os sonhos, por que segundo ele “se seu sonho incomoda alguém é sinal que você ta no caminho certo”.

Com toda a fortuna que ganhou, Cerol ainda brinca:

Meu sonho desde moleque sempre foi comprar um carro automático, as coisas foram melhorando, comprei alguns carros simples de acordo com minha condição, hoje eu tenho uma Porshe Panameira, essa compra foi até engraçada, o cara anunciou 8 horas eu falei com ele as 9hrs e marquei para olhar o carro, às 11 já estava com ele. Aí o cara marcou em frente a uma delegacia, cheguei lá, olhei o carro, disse: beleza, vamos fechar. O cara olhou assim para mim e disse: “e o pagamento, você não tem que ir em algum banco?” Eu sorri e disse: “me manda teu pix aí”, comprei a Porshe no Pix. O cara ficou sem acreditar que eu tinha mais de meio milhão no pix.

⁹ O público que acompanha suas lives na Booyah

Segundo Pereira (2014) não é possível comparar o rendimento de atletas dos esportes eletrônicos com os esportes tradicionais, mas já é possível comparar com esportes menos massificados por exemplo, os salários pagos aos 20 melhores atleta olímpicos de 2021 que beira a faixa de 15 mil por mês chega a ser inferior ao salário de um streamer/jogador profissional de E-sports hoje.

Figura 9 – Cerol com sua BMW 320i, avaliada em R\$ 245 mil (à esquerda) e sua Porsche Panamera avaliada em R\$620mil reais (à direita)



Fonte: GE. Globo

O sucesso destes streamers e jogadores profissionais das modalidades de E-sport, fazendo o que gostam e mudando não só suas vidas mas a de pessoas ao redor deles mostra que apesar do estereótipo de “brincadeira” em torno do mundo dos games fica mais que comprovado que como qualquer profissão é um esporte de prestígio hoje que gera retorno financeiro e ascensão social, a categoria de e-sports merece uma legislação e um olhar sobre os contratos de trabalho e transações milionárias que ocorrem dentro desse mundo de forma mais segura e rigorosa.

4. RECONHECIMENTO E REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO: "CYBER ATLETA"

Diante de um mercado emergente com transações milionárias, surge a necessidade de regulamentar bem como reconhecer os profissionais responsáveis por movimentar um dos maiores mercados econômicos da atualidade. Os E-sports e seus profissionais encontram-se em lacunas legislativas vez que a lei desportiva não reconhece ainda o E-sports como "esporte", o

que dificulta também abranger a lei desportiva para reger os contratos existentes nessas relações.

Por outro lado, a lei trabalhista até consegue legislar algumas situações, mas é vazia e demasiadamente interpretativa em outras, o que faz com que as relações trabalhistas neste mercado não tenham uma regularidade vez que cada caso se torna um caso a ser minuciosamente analisado, o que gera também maior demanda aos tribunais trabalhistas. Por isso, surge o questionamento: Por que é tão difícil reconhecer e regulamentar as relações trabalhistas entre atletas profissionais de esportes eletrônicos?

4.1. As experiências em busca de reconhecimento e regulamentação de outros países

O Brasil ainda caminha a passos lentos quanto a criação de normas que regularizem e dê mais formalidade e segurança jurídica aos profissionais do cenário, no entanto, se analisarmos a modalidade em outros países podemos notar que o reconhecimento geraria maiores investimentos financeiros, segurança jurídica que trariam retornos econômicos cada vez relevantes. Por tanto cabe observamos as experiências bem-sucedidas de outras nações em relação ao E-sports.

4.1.1 Coreia do Sul

Considerada a pátria do E-sports, a Coreia leva a sério quando o assunto é jogos eletrônicos visto que foi a primeira a reconhecer a modalidade como esporte. Após a “crise dos tigres asiáticos”, crise financeira que atingiu todo Sudeste da Ásia em 1997, as pessoas buscavam novos meios de entretenimento e observando isso o governo coreano reforçou os investimentos em infraestrutura de internet em todo o país, outro fator, foi a criação das "Lan house", onde os players se reuniam para jogar e disputar entre si. (MORIARTY,2020)

Com toda essa comunidade gamer envolvida em determinados lugares, iniciou-se uma cultura competitiva onde as Lan House ou Pc Bang's vendiam produtos como comidas e bebidas para que as pessoas ficassem ali por mais tempo, logo geraria mais renda a estes estabelecimentos.

No entanto, apenas com o lançamento do jogo de estratégia StarCraft, as competições de esportes eletrônicos explodiram na Coreia, com grande número de adeptos e de audiência, os caminhos para a popularização da modalidade foram se expandindo a ponto de o governo resolver investir nas competições. A primeira medida foi a criação da KESPA a Associação Coreana de E-sports.

Apesar das dificuldades enfrentadas com grupos separatistas e disputas contra a Blizzard por causa de direitos de propriedade intelectual, a organização apoiada pelo governo sul-coreano deu aos e-sports uma vantagem no país. Com o governo colocando tamanho destaque sobre os e-sports, a organização permitiu que potenciais parceiros comerciais se sentissem mais confiantes para se juntar à cena. Isso significa que companhias aéreas, empresas de telecomunicações e empresas de entretenimento se tornaram investidoras desde o início. (MOROARTY, 2020)

Segundo Marcel (2018) a KESPA na coreia funciona com objetivo de regular o esporte eletrônico, promover e fiscalizar campeonatos, licenciar direitos de transmissão dos cyber-atletas, buscar melhorias técnicas e deu maior legitimidade em busca da obtenção de status oficial de modalidade esportiva liderando o avanço da categoria pelo mundo. Dane Kim, executiva de relações públicas da KeSPA, afirma:

Para nós o eSports é o esporte da próxima geração. Queremos ser pioneiros nesse mercado global e fazer do eSports um esporte oficial. Apenas assim os pro players terão reconhecimento oficial como atletas esportivos. (AZEVEDO, 2014)

Desta forma, entende-se justo o título de pátria dos E-sports a Coreia, ante a todos investimentos promovidos pelo governo coreano, além de todo incentivo e segurança que as autoridades buscam prestar a categoria, outro fato agregador se dá a grandes empresas patrocinadoras das equipes e seus esportistas como a SK Telecom e Samsung que patrocinavam as equipes e seus esportistas, no Coreia.

4.1.2 Alemanha

A Alemanha também direciona esforços as modalidades de esportes eletrônicos, sendo bem visionária no que tange a regularizar estrangeiros que vão ao país para jogar em organizações alemãs, desta forma, o governo alemão disponibiliza vistos específicos de trabalho para profissionais de E-sports, tal mudança já está em vigor por meio da Lei de Imigração Qualificada (GUERRA, 2019).

Segundo Guerra (2020) além do visto profissional específico, o país também reconheceu recentemente os e-sports com esporte tradicional, tal conquista além de impulsionar nos investimentos e atrair novos adeptos ante a segurança jurídica para sua regulamentação, é um impulso para a aceitação esperançosa dos e-sports nos Jogos Olímpicos.

Hans Jagnow, presidente da associação nacional de E-sports da Alemanha, afirma:

É uma ótima notícia, mas também não é uma surpresa. Foi precedido por um longo diálogo. Após o processo de diálogo, foi determinado que os e-sports não só tem um

enorme aspecto econômico, mas também tem um componente social. Este reconhecimento simplesmente impôs que os e-sports também tem um componente social (SEIBEL, 2018.)

Seibel (2020) afirma ainda que outra vantagem se dá aos clubes até então “empregadores” dos profissionais da categoria que agora poderão solicitar o status “*sem fins lucrativos*”, ou seja, haverá a redução dos impostos comerciais, ao mesmo tempo que facilitará a entrada de jogadores estrangeiros para competir no país.

4.1.3 Estados Unidos

Dono de uma das ligas profissionais mais importantes de LoL, a League Championship Series (LCS), os Estados Unidos não é só o país do basquete e do beisebol, mas um grande apreciador dos esportes eletrônicos, a prova disso se dá ao fato de que os governos de algumas cidades americanas começaram a implementar um modelo de “*E-sports na escola*”, onde os alunos podem praticar e competir games educativos dentro da grade das próprias escolas.

Wakka (2019) afirma que “a movimentação é importante para o cenário, pois isso cria um plano de carreira profissional para os estudantes que se destacam no meio”, além disso, o projeto não se estende apenas as escolas, universidades americanas como a New York University e a University of California, também estão inclusas no projeto e oferecem bolsas de estudos que vão de U\$ 2 mil a U\$ 24 mil, para praticantes da modalidade que se destacam como pro players tal qual oferecem em outros esportes tradicionais. (ROSA; CAMPOLI, 2018)

A iniciativa atrai diversas empresas que buscam atletas para patrocinar o maior exemplo é a State Farm, gigante financeira que coloca dinheiro em astros como LeBron James, do basquete e Tom Brady do futebol americano e agora está investindo em atletas eletrônicos (WAKKA, 2019). Ademais, desde 2013 o governo americano reconhece jogadores de LoL como atletas profissionais e permite a emissão de vistos de trabalho a eles (TECH, 2013).

Segundo Nick Allen, gerente de E-Sport da Riot Games desenvolvedora do LoL, a iniciativa do governo americano é revolucionária pois abre porta para cada vez mais atletas de diversas modalidades a possibilidade de conseguir o visto de trabalho (MAKUCH, 2013).

4.1.4 França

“*Liberté, Egalité, Fraternité*” de princípios e garantia de direitos a França certamente entende, mostrando-se cada vez mais evoluída em diversos âmbitos, o país foi muito

além de mero reconhecimento e medidas de incentivo, inovou com a criação da Lei para uma República Digital n. 1321, de outubro de 2016, passando efetivamente a reconhecer a modalidade como esporte e desvinculando os jogos eletrônicos dos jogos de azar. Diante da nova lei, foi possível a criação de um novo estatuto para jogadores de videogame profissionais, com aplicação subsidiária do Código de Trabalho Francês.

O inciso I do art. 102 da Lei possui seguinte redação:

O jogador de videogame profissional assalariado competitivo é definido como qualquer pessoa cuja atividade paga é a participação em competições de videogame em um link de Subordinação legal a uma associação ou empresa aprovado pelo ministro responsável pela tecnologia digital.(FRANÇA, 2016)

Após a criação da Lei para Republica Digital, o governo francês passou a reconhecer e promover cada vez mais a prática da modalidade, bem como oferecer quadro organizado de eventos para as competições, Caetano (2018) comenta que a França inclusive é a primeira nação a ter uma seleção de FIFA, criada por sua Federação Francesa de Futebol.

Os incentivos do governo francês aos esportes eletrônicos rendem grandes frutos aos atletas e também as organizações, a exemplo temos a captação de recursos por organizações com grandes marcas patrocinadoras, a parceria entre a Adidas e a equipe francesa Team Vitality (ESPN, 2017), é um bom padrão a ser seguido não só pelas equipes, mas pelas grandes marcas, vez que marca produzirá e estampará os uniformes da equipe tendo divulgação de seus produtos também no meio dos e-sports.

4.1.5 Rússia

O E-sport é oficialmente reconhecido na Rússia como modalidade esportiva:

ReSF recebeu o título de 'Mestre em Esportes na Rússia' e será apoiado para abrir programas de educação em arbitragem e treinamento de E-Sport. O ReSF poderá receber competições oficialmente homologadas pelo Ministério do Esporte. Além disso, espera-se que simplifique as questões de VISA para que jogadores de e-sports internacionais que entram na Rússia sejam elegíveis para VISA de esportes. (PAIK, 2016, apud LUIZ, p. 54, 2021).

O sistema de regulamentação da modalidade funciona com as confederações locais regulamentando os torneios, no entanto, só é possível mediante a licença das empresas desenvolvedoras dos jogos, visto que o país faz parte da Convenção Internacional de Direitos Autorais. O presidente Vladimir Putin em 2020, afirmou ser favorável a realização de torneios de esporte eletrônico em escolas, em um sistema semelhante ao que já acontece nos Estados Unidos.

4.1.6 Argentina

Diferentemente do Brasil, nossos “hermanos” argentinos com um mercado cada vez mais expansivo e emergente contam com os esforços das autoridades argentinas que buscam meios de regulamentar a atividade no país.

A Constituição Argentina possibilita que a regulamentação do E-sport seja feita por jurisdição provincial – forma de divisão do território – o que propicia a existência de diversas leis sobre o tema. Divididas em províncias, a província de Buenos Aires promulgou a Lei 15.079 para regulamentar o jogo de azar e jogos online. Além disso, há o Decreto Federal 274/2019, que determina as diretrizes que serão observadas no tocante as relações comerciais e garantia do acesso à informação sobre produtos e serviços em canais físicos e digitais, como, por exemplo propagandas enganosas, falsas ou que gerem competições injustas. As normas então são aplicadas nas competições de E-sports de acordo com cada província, (GAMERS, 2021).

4.1.7 Espanha

Quanto a regulamentação dos E-sports na França:

(...) os jogadores de E-sports se enquadram nos requisitos de subordinação e ajenidad (alienação da mão-de-obra, ou trabalho por conta alheia, requisitos também constantes do artigo 3º, da CLT para o reconhecimento do vínculo empregatício), razão pela qual a relação jurídica mantida entre os atletas e as equipes é laboral, seja na Espanha, seja no Brasil. (MIGUEL, 2018, p. 98)

A Espanha tal qual como no Brasil ainda se encontra em um impasse na legislação, os atletas estão em um limbo onde não sabem ao certo como é garantida a seguridade de suas relações trabalhistas, já que não há um padrão legislativo quanto a aplicação da lei específica ou geral. Miguel (2018) afirma ainda que apesar do não reconhecimento da Federação Esportiva, há de qualquer forma uma espécie de Associação Espanhola de Videogames.

É possível observar que na Espanha ante a ausência de regularidade na legislação, que as equipes se formam por meio de sociedade limitada tendo seus contratos disposto no Estatuto Espanhol dos Trabalhadores, porém, cada área de interesse nestes contratos tem uma legislação específica a ser aplicada, como as questões que versam sobre mercantil e propriedade intelectual dos jogos.

4.2 A busca pela regulamentação e reconhecimento dos E-sports, no Brasil

O modelo confuso espanhol é então o que mais se aproxima do Brasil, com diversas legislações que podem ser aplicadas em diferentes áreas, mas que acabam conflitando e deixando a modalidade sem uma regularização eficaz. Diante de uma variedade de normas para a preservação e execução dos direitos de Cyber-atletas no Brasil, surge a necessidade de entender como funciona o enquadramento da modalidade nas legislações brasileiras.

Os enquadramentos dos E-sports esbarram em diversos dilemas, o cenário jurídico dos e-sports ainda não está amadurecido, não há por exemplo diversidade do tema ante ao poder judiciário, trata-se de um tema novo. Sobre isso, Leite e Mesquita (2018, p. 7) comentam que “o atleta dos *e-Sports*, atualmente, encontra-se num vácuo legislativo, onde seus direitos e suas responsabilidades não são atribuídos de forma clara e negligenciam as peculiaridades da sua modalidade”.

A complexidade no enquadramento jurídico se dá também aos poucos esforços das autoridades na criação de normas realmente eficazes para sua legislação, visto que já há algumas tentativas como veremos, porém, as normas existentes mostram verdadeira falta de conhecimento da realidade das modalidades eletrônicas, vez que trazem benefícios para uns, porém promovem exclusão de outros. Outra questão enfrentada, refere-se a tentativa de ceder as federações e confederações o status de representante oficial dos e-sports, sendo que estas nunca promoveram nada vantajoso ao cenário.

A ineficácia do enquadramento traz grandes prejuízos seja em relação à segurança jurídica dos atletas profissionais por envolver contratos de valores milionários ou questões sociais por não legitimar a seriedade da profissão, permitindo que esta siga com estigma de “brincadeira” em cima dos jogos de computador considerados como “momento de lazer”, nos trazendo a discussão sobre importância da proteção destes atletas que diferentemente dos amadores, levam a sério o jogo como profissão.

Atualmente, em busca recente feita aos Projetos de Lei no Congresso Nacional, podemos encontrar a existência de três projetos de lei em andamento, a saber: o Projeto de Lei nº 383/2017, no Senado Federal, que visa incentivar e estimular a prática do *e-Sports* no Brasil b) os Projetos de Lei nº 7.747/2017 e nº 3.450/2015, na Câmara dos Deputados, que buscam ambos o reconhecimento dos e-sports como prática desportiva oficialmente.

Teoricamente, os três projetos ante a quase inexistente preocupação em relação ao tema pareçam ser inovadores e revolucionários, mas na prática e em uma análise rápida podemos entender o porquê da maioria enfrentar rejeição dos principais interessados: os profissionais de e-sports, desenvolvedores, associações, streamers e especialistas.

Criado pelo Senador Roberto Rocha (PSDB), o projeto de Lei 383/2017, aparentemente é o projeto mais completo que está sendo discutido a respeito, visto que busca: I) definição de esporte como sendo a atividade que caracteriza a competição de dois ou mais participantes, com o uso de artefatos eletrônicos; II) atribuição da nomenclatura de atleta ao praticante de esportes eletrônicos; III) liberdade da atividade esportiva eletrônica; IV) reconhecimento da Confederação, Federação, Liga e entidades associativas como fomentadora da atividade esportiva; V) instituição do “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado no dia 27 de junho (SILVA, 2020).

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.
Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – Promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – Propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – Combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos jogos;

V – Contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho” (BRASIL, 2017).

Há uma tentativa na criação de norma nova apenas para legislar os E-sports, onde seriam adaptados dispositivos específicos acerca da modalidade e o Estado por meio de federações e confederações seria o responsável por sua aplicação, no entanto, no mundo de e-sports a modalidade gira em torno de um iniciativa privada, vez que a detentora dos direitos econômicos dos jogos eletrônicos são as desenvolvedoras assim é inclusive o cenário atual dos e-sports que contam com a não interferência do estado, Amaral (2020, p.16) aduz que “seja na formulação e regulamentação de contratos com jogadores, seja em investimentos e criação de campeonatos, logo, isso deixa uma clara visão que rege sobre os *e-sports* no Brasil se trata da iniciativa privada”

Existem diversos problemas no projeto do senador Roberto Rocha que justificam sua reprovação mediante a consulta pública sobre a proposta, a maior deles é pelo fato do projeto provar desconhecer totalmente o cenário de E-sports brasileiro conforme demonstraremos. Em uma das audiências públicas do Projeto de Lei 383/2017, a senadora Leila Barros, apresentou uma carta enviada por representantes do esporte eletrônico no Brasil e tal documento representa muito bem o atual cenário de E-sports no Brasil, a seguir:

Em primeiro lugar, gostaríamos de parabenizar Vossa Excelência pelo excelente trabalho que desenvolve no Senado Federal em prol do esporte brasileiro. Em particular, reconhecemos a liderança que exerceu em solicitar que o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 (PLS 383/2017), de autoria do Excelentíssimo Senador Roberto Rocha, fosse a plenário como forma de permitir discussão até então inexistente com os verdadeiros protagonistas do E-sport brasileiro. Reconhecemos também a importância das audiências públicas que Vossa Excelência vem promovendo na Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado. Acreditamos que nosso segmento foi muito bem representado em audiência pública de 7 de novembro quando houve unanimidade por parte dos participantes de que o PLS 383/2017 não condiz com a realidade dos e-sports.

Escrevemos assim para nos antecipar à segunda audiência a ser realizada em 21 de novembro de forma a pontuar elementos centrais do posicionamento de todo o ecossistema dos e-sports no Brasil. Por “ecossistema”, referimo-nos ao universo de protagonistas do e-sport que abrange, entre outros, os publishers (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos – universo este aqui representado pelos signatários da presente carta. Estes são os elementos centrais de nosso posicionamento:

1. As confederações e federações existentes no Brasil que se dizem representantes do E-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. Não as reconhecemos como representantes do E-sport no país.
 2. O E-sport brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento.
 3. O E-sport existe em virtude de direitos de propriedade intelectual que permitem às publishers disponibilizar jogos para milhões de pessoas e proteger seu investimento.
 4. Contrariamente a esportes tradicionais, não há em E-sport a necessidade de entidades de administração do desporto que garantam regras comuns já que os publishers já as garantem – e com sucesso.
 5. O E-sport fomenta, sem fazer uso de dinheiro público, o próprio segmento e contribui para a formação e descoberta de novos talentos por meio de campeonatos inclusivos que envolvem comunidades, instituições de ensino e de pesquisa.
 6. O próprio segmento tem demonstrado pleno interesse em reforçar o papel dos eSports como ferramenta de transformação e socialização, focando na criação de oportunidades para jovens de todo o Brasil.
 7. Submeter o E-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia
 1. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.
 2. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país.
 3. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.
 8. E-sports não constituem um esporte tradicional e não devem ser enquadrados no sistema nacional de esportes.
- Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-sports no Brasil.

Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.

Reiteramos, assim, solicitação apresentada durante a primeira audiência pública sobre Esports de 7 de novembro de que o Projeto de Lei 383 de 2017 seja submetido para o escrutínio da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado de forma a que o segmento possa fazer jus a uma análise completa e fidedigna de sua importância para o país (GAZETA, 2019).

A rejeição do projeto como exposto acima encontra-se diante de diversos impasses, mas o principal se dá pela não representatividade efetiva de confederações e federações aos e-sports (CARBONE 2019; CAMARA, LAZZARINI E GHERINI, 2018). Conforme demonstrado na carta dos profissionais de jogos eletrônicos no Brasil, eles não consideram importante a criação de uma legislação muito menos ceder o status de entidade regulamentadora as confederações e federações de e-sports que se encontram totalmente distantes da realidade na modalidade eletrônica.

Figura 10 - Consulta Pública do Projeto de Lei nº 383/2017.



Fonte: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/visualizacaomateria?id=131177>

Podemos também encontrar inaplicabilidades em alguns dispositivos do projeto de lei mencionado, a exemplo a inaplicabilidade do art. 2º, §3, que determina que:

Considera-se esporte eletrônico a modalidade que não se utilize de jogo com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida na forma de Decreto.

O argumento é um ponto importante sobre o projeto e deve ser debatido pois trata-se de um dos maiores motivos do não reconhecimento da modalidade de esportes eletrônicos como esporte. Trata-se do discurso vazio e sem comprovação alguma de que jogos eletrônicos violentos influenciam crianças e adolescentes a terem comportamentos agressivos, a ideia é totalmente equivocada.

Neste momento faremos uma breve análise da relação de jogos eletrônicos com o mundo real, trazendo ao debate estudos científicos comprovados que rebatem os argumentos vagos e discriminatórios em cima de modalidades dos jogos eletrônicos. Em 2019, Andrew K.

Przybylski, professor associado da Universidade de Oxford, e Netta Weinstein, da Universidade de Cardiff, comprovou em estudo que não há qualquer relação de envolvimento entre jogos eletrônicos e agressividade de jovens e adultos a pesquisa comprovou que:

Neste estudo, investigamos até que ponto os adolescentes que passam tempo jogando videogames violentos apresentam níveis mais elevados de comportamento agressivo em comparação com aqueles que não o fazem. Uma grande amostra de participantes adolescentes britânicos ($n= 1.004$) com idade entre 14 e 15 anos e igual número de seus cuidadores. Os jovens forneceram relatos de suas experiências recentes com jogos. Além disso, os conteúdos violentos desses jogos foram codificados usando classificações oficiais da UE e dos EUA, e os responsáveis forneceram avaliações dos comportamentos agressivos de seus adolescentes no mês anterior. Seguindo um plano de análise pré-registrado, as análises de regressão múltipla testaram a hipótese de que o jogo violento recente está linear e positivamente relacionado às avaliações do cuidador sobre o comportamento agressivo. Os resultados não apoiaram essa previsão, nem sustentaram a ideia de que a relação entre esses fatores segue uma função parabólica não linear. Não houve evidências de um ponto de inflexão crítico relacionando o engajamento no jogo violento ao comportamento agressivo. As análises de sensibilidade e exploratórias indicaram que esses efeitos nulos se estendiam por múltiplas operacionalizações de engajamento em jogos violentos e quando o foco estava em outro resultado comportamental, a saber, comportamento pró-social. A discussão apresenta uma interpretação desse padrão de efeitos em termos de debates científicos e políticos em andamento em torno de videogames violentos e padrões emergentes para políticas robustas baseadas em evidências sobre o uso de tecnologia pelos jovens. (PRZYBYLSKI; WEISTEIN, 2019)

A pesquisa é enfática ao declarar que não há envolvimento dos jogos eletrônicos com comportamentos bárbaros entre crianças e adolescentes, por tanto o argumento não é aceitável principalmente se analisarmos “esportes tradicionais” que se encaixam na categoria de “esportes violentos”, encontra-se então uma certa hipocrisia do legislador em excluir determinada modalidade de esporte enquanto outros esportes reais são demasiadamente brutais, a exemplo podemos citar: o MMA ou o “UFC”, em que você pode alcançar a vitória imobilizando seu adversário e fazendo com que ele desista ou de um modo mais “fácil” o deixando desacordado. Observando este contexto, será que de fato um esporte totalmente fictício e imaterial é realmente mais perigoso do que deixar um adversário real, desacordado?

Sobre isso, o ex jogador profissional de Counter-Strike (CS-GO), melhor streamer do Brasil em 2020 e narrador de campeonatos, Alexandre “Gaulês” em entrevista ao programa “*Conversa com Bial*”, comentou sobre a possibilidade de a violência virtual levar a real:

(...) eu gostaria muito de poder continuar a ir em estádios de futebol com frequência e não ter medo do que vai acontecer em um estádio por exemplo, no esporte eletrônico eu convivi a minha vida inteira com jogadores que estão ali online o dia inteiro, você não encontra um caso de violência entre os profissionais, semi profissionais, amadores, produtores, pelo contrário, é um lugar que você leva sua família para assistir com você em uma arena, o torcedor do esporte eletrônico você não precisa separar, como você diz que isso é algo violento? Pelo contrário, os jogos eletrônicos hoje unem as pessoas, o que está acontecendo ali na tela as pessoas conseguem diferenciar da realidade, por exemplo, eu sou contra porte de armas. (CONVERSA COM BIAL, 2021)

O não acolhimento de modalidades de jogos considerados violentos como Counter-Strike Global Offensive e Rainbow Six Siege e que curiosamente são os jogos com competições que tem os maiores valores de premiações, afetam diretamente as competições no país.

Sobre a exclusão de algumas modalidades eletrônicas, Miguel (2018, p. 08) afirma, que “o projeto busca definir todas as possibilidades da prática desportiva eletrônica, contudo o excesso de inclusão equivaleria à exclusão”.

O legislador ao tentar abarcar algumas modalidades e até mesmo tecnologias acaba por excluir outras que já existem ou que podem vir a existir, a lei por sua vez poderia ser um pouco mais genérica dando ao aplicador do direito norteamentos para que a lei pudesse ser interpretada e aplicada de forma correta, evitando assim que em um futuro próximo novas modalidades e tecnologias surjam e façam com que a lei torne-se ultrapassada e necessite de alterações e atualizações. Sobre isso, Miguel (2020, p.85) complementa que “quanto menor a necessidade de interpretar a lei, menos controvérsias terão que ser resolvidas nos Tribunais”.

Desta forma, acredita-se que a maior solução para os casos de “jogos eletrônicos violentos” seria uma faixa etária de exibição e não a censura do jogo em si, mas estabelecer um público filtrando um pouco da acessibilidade das transmissões de campeonatos, no entanto excluir uma modalidade totalmente rentável e importante para o cenário não significa garantia de direitos, neste caso.

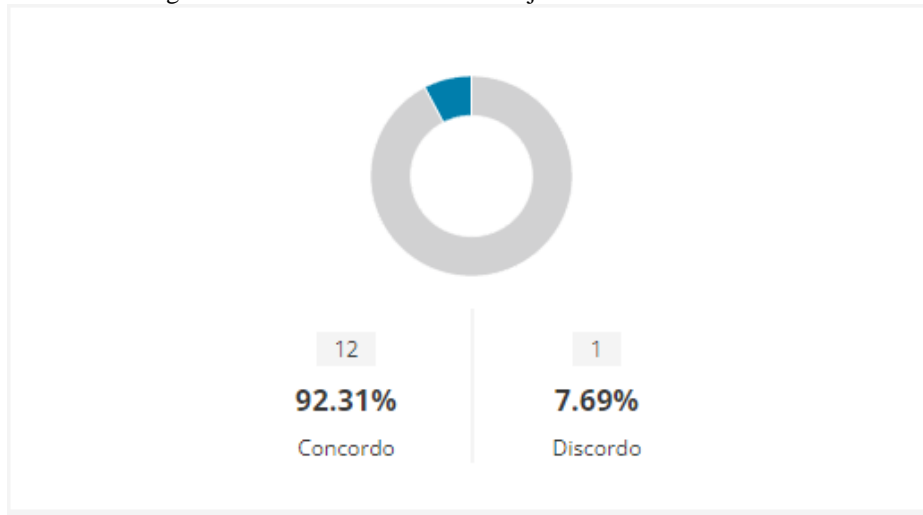
O Projeto de Lei nº 7.747/2017, idealizado por Mariana Carvalho (PSDB), por sua vez já propõe alteração em uma legislação já existente, a Deputada propõe em seu projeto adicionar um terceiro parágrafo ao artigo 3º da Lei nº 9.615/1998, com intuito de oferecer maior segurança jurídica aos atletas e conter a precarização da profissão em termos de condições de trabalho, segundo Silva (2020). O projeto da deputada Mariana Carvalho, aparentemente é o projeto mais bem aceito entre os que citamos aqui, apesar de ter sido embasado no projeto de Lei nº 3.450/2015 que falaremos a seguir, mas em pesquisa recente podemos notar que sua aprovação é grande.

Idealizado por João Henrique, deputado do PSB/AL, o projeto de Lei nº 3.450/2015, buscou reconhecer o e-sports como prática desportiva, porém sem inclusão de um 3º artigo a Lei Pelé, com os seguintes argumentos:

Percebemos, portanto, que os jogos eletrônicos estão mais próximos das modalidades esportivas do que das manifestações esportivas definidas na lei geral do desporto. Não se trata, porém, de entrar no mérito de analisar se determinada prática (jogos virtuais, futebol, xadrez, capoeira, skate, damas, entre outras) é ou não esporte, pois inexiste, na legislação federal, qualquer dispositivo que defina quais são as modalidades esportivas “reconhecidas” pelo Estado brasileiro.

Em 2019, houve um dos maiores avanços no quesito regulamentação e reconhecimento de E-sports no Brasil. Foi proferido um novo parecer sobre o dispositivo acima, em que Deputado Relator Fernando Monteiro (PP/PE) reconhece a aplicação da Lei Pelé aos E-sports, no entanto nem tudo são flores, o projeto afasta o reconhecimento da modalidade como esporte pois entende ausente o esforço físico (SILVA, 2020. p. 35).

Figura 11 - Consulta Pública do Projeto de Lei nº 7.747/2017



Fonte: <https://forms.camara.leg.br/ex/enquetes/2139618/resultado>

Ou seja, o Brasil segue em impasse com os E-sports, as autoridades precisam entender que não cabe uma legislação própria regulada pelo estado visto que todo o cenário gira em torno de uma iniciativa privada que já estabelece leis para suas práticas desportivas eletrônicas, neste caso, cabe sim ao estado estabelecer meios que garantam a segurança jurídica dos profissionais que se destacam e atuam profissionalmente no mercado, no entanto, enquanto isso não acontece cabe analisar o enquadramento jurídico dos E-sports na legislação existente.

4.3. Os tipos de contratos existentes nas relações entre cyberatletas e organizações

O debate acerca da natureza jurídica da profissão dos cyberatletas ainda é muito vago no Brasil, valendo-se disso, as organizações utilizam de outros artifícios jurídicos em seus contratos para afastar direitos trabalhistas destas relações.

Pelos contratos de prestação de serviço, as organizações devem adotar medidas que não venham caracterizar o vínculo empregatício, como por exemplo, não adotar o sistema da *Gaming house*, não estabelecer horários para que o atleta treine, entre outras medidas. Basicamente, os atletas firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização, não tendo de maneira alguma rotinas de trabalho e treinos. Contudo, os *gamers* acabam perdendo as verbas trabalhistas decorrentes do contrato de trabalho, devendo, o atleta, pesar as vantagens e desvantagens de firmar tal contrato (SILVEIRA, 2020).

Foggiatto (2017, p. 23) aduz que “esses atletas de esportes eletrônicos formalizam suas relações jurídicas, por meio de contratos de patrocínio ou de prestação de serviço, portanto, contratos de natureza cível”.

Apesar de mascarar os requisitos de um possível vínculo trabalhista utilizando-se de contratos de adesão e patrocínio, a mera presença destes requisitos pode gerar problemas jurídicos a organizações bem como tornar nulo o contrato, já que na prática não é exercido o que foi estabelecido nas cláusulas contratuais. Cabe então analisar a seguir, os tipos de contratos que existem nestas relações.

4.3.1. Dos contratos em geral

Por contrato entende-se que é o acordo de vontade estabelecido por uma pessoa ou mais respeitando as conformidades da norma jurídica, afim de estabelecer uma regulamentação jurídica do interesse de ambas as partes. Para Maria Helena Diniz:

Contrato é o acordo de duas ou mais vontades, na conformidade da ordem jurídica, destinado a estabelecer uma regulamentação de interesses entre as partes, com o escopo de adquirir, modificar ou extinguir relações jurídicas de natureza patrimonial. (DINIZ, 2018, p30)

Os contratos por sua vez, devem obedecer a requisitos subjetivos e objetivos estabelecidos pelo direito civil. Por requisitos subjetivos tem-se: existência de duas ou mais pessoas, capacidade civil, aptidão para especifica para contratar e o consentimento das partes. Por outro lado, por requisitos objetivos temos licitude do objeto do contrato, possibilidade física ou jurídica do objeto do negócio jurídico, determinação do objeto a ser contratado e economicidade de seu objeto. (MUSTAFÁ, 2019)

Além de requisitos os contratos são regidos por princípios, vale a pena mencionar brevemente sobre: princípio da autonomia e da vontade que significa a liberdade das partes em contratar; supremacia da ordem pública vez que a autonomia da vontade das partes é respeitada desde que obedecendo a lei; obrigatoriedade do contrato uma vez que em comum acordo é firmado o contrato as partes têm o dever em cumprir as cláusulas; princípio da boa-fé objetiva devendo as partes agir de forma leal e de boa fé, não fazendo uso de artifícios maléficos a uma das partes.

Tomando conhecimento brevemente sobre o que rege os contratos cabe então entender os contratos utilizados nas relações entre atletas de jogos eletrônicos e as equipes que os contratam, vez que em maioria estes contratos buscam afastar ou mascarar o reconhecimento de direitos trabalhistas destes profissionais.

4.3.2 Contrato de Patrocínio

O patrocínio é um auxílio de custos dado ao atleta com objetivo de amparar nos custos de vida, em contrapartida o atleta utiliza e representa o nome da empresa em forma de divulgação durante os eventos do qual compete ou até mesmo em campanhas publicitárias, este auxílio pode ser por meio de quantias em dinheiro ou equipamentos relacionados ao esporte praticado. Sobre isso Pozzi (1998, *apud* MUSTAFÁ 2019, p.6) comenta que o “patrocínio é a provisão de recursos financeiros, humanos ou físicos por uma organização diretamente para um evento ou atividade em troca de uma associação direta com o mesmo. ”

Os tipos de patrocínio hoje nos E-sports são diversos, a exemplo temos a LOUD que firmou patrocínio com grandes empresas como Submarino grande loja do setor varejista (FLEURE, 2021), o banco Itaú também é um forte patrocinador da organização tendo como garota propaganda em campanha publicitária na Tv aberta uma de suas influencers. Sobre a parceria, Robson Harada, responsável pela campanha do Banco Itaú afirma:

Aliar o banco com este universo de games passa a fazer sentido a partir do momento que passamos a considerar as pessoas que consomem essas plataformas, como forma de entretenimento, conexão, inspiração e nova economia na ótica do criador de conteúdo. Queremos estar onde as pessoas estão e ser relevantes para elas através dos nossos produtos, serviços e do que está no nosso core financeiro (MKTESPORTIVO,2021)

Com o compartilhamento de informações cada vez mais rápido e instantâneo para grandes massas por meio de redes sociais, grandes empresas hoje utilizam do patrocínio para divulgar sua marca, seja por meio de artistas, influencers ou até mesmo atletas de esportes tradicionais e eletrônicos.

Atualmente todos os atletas de esportes eletrônicos possuem contrato de patrocínio, por meio destes há contratação dos serviços destes profissionais que devem usar os produtos da empresa além de divulgar em redes sociais os produtos utilizados em troca de remuneração.

4.3.3 Contrato de Adesão

O Código de Defesa do Consumidor traz em seu art. 54º o que podemos entender por contrato de adesão que é “aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo”, complementando o que aduz o CDC:

(...) o contrato de adesão é aquele cujas cláusulas são aprovadas por autoridade competente (cláusulas gerais para o fornecimento de água, energia elétrica etc.), não podendo o consumidor recusá-las; ou estabelecidas pelo fornecedor de modo que o consumidor não possa discuti-las ou modificá-las substancialmente, cabendo-lhes somente o poder de aderir ou não ao contrato como um todo. (GARCIA, 2015, p. 98)

Nestes casos, tal qual como em relações de empresas com consumidor o contrato de adesão de cyberatletas com organizações funciona de modo unilateral onde o atleta se sujeita ou não a cláusulas de contrato preestabelecidas sem que haja a possibilidade de debate sobre estas cláusulas, sobre isso Teixeira (2019, *apud* MUSTAFÁ, 2019, p. 8) comenta que o “ basilar da teoria geral dos contratos fica mitigado, tendo em vista a pequena possibilidade da parte aderente discutir cláusulas, caso que está positivado no art. 54, §1º do CDC.”

Entende-se ainda que quando utilizado o contrato de adesão é mais rentável as organizações em relação a contratação dos atletas, vez que por se tratar de um contrato em que não há negociação entre as partes, a organização propõe ao profissional o valor que considera ideal e cabe ao atleta aceitar ou não, Venosa (2015, p 370) afirma que “os contratos com cláusulas predispostas surgem, então, como fator de racionalização da empresa. ”

4.3.4 Contrato de Prestação de Serviço

Consiste no contrato em que uma das partes se compromete obrigando-se a fornecer a prestação de uma atividade mediante remuneração de acordo com o artigo 594 do Código Civil:

Art. 594. Toda a espécie de serviço ou trabalho lícito, material ou imaterial, pode ser contratada mediante retribuição. (BRASIL, 2002)

Entende-se então que desde que seja lícito qualquer espécie da prestação é passível de contrato de prestação de serviços, para sua formação neste caso, é necessário obedecer aos requisitos subjetivos e objetivos presentes na formação de contratos, sendo: agente capaz, objeto lícito, possível, determinado ou determinável bem como forma prescrita ou não proibida em Lei, vide artigo 104 do Código Civil. Informações como remuneração e formas de pagamento devem estar previstas, bem como a duração do contrato não poderá ser superior a 4 anos.

Por se tratar de uma espécie de contrato em que obriga apenas o prestador de serviço, é fácil compreender o porquê deste tipo de contrato ser o mais utilizado nos esportes eletrônicos vez que os deveres recaem apenas aos atletas que devem seguir as normas da organização bem como obedecer horários de treinamento, alimentação, atingir metas e representar a equipe nas competições sob certa remuneração combinada entre as partes,

afastando então a responsabilidade das organizações em arcarem com os demais custos previstos em Lei, tendo em vista que a contratação correta seria sobre a égide trabalhista ou desportiva naquilo em que não couber a CLT.

4.4 O E-sports no Direito do Trabalho

A sociedade evoluiu mediante a revolução tecnológica que gerou medo e fascínio em muitos fazendo com que as pessoas saiam da zona de conforto em seus empregos e busquem melhorias ou novas ocupações. Isso faz com que serviços de 10 a 20 anos atrás não existam mais ao passo que as profissões de hoje também não existirão daqui a 30 anos. Klaus Schwab, fundador e presidente do FEM (Fórum Econômico Mundial) e autor do livro A Quarta Revolução Industrial declarou em 2016 que “vivemos agora a nova revolução industrial.” (RODRIGUES, 2018)

O mercado tecnológico mostra cada dia mais um novo nicho, profissões como You Tuber, Influencer, Gestor de Marketing e Mídias Sociais, Streamers e Cyber-atletas estão em alta e revelam relações trabalhistas novas e pouco debatidas no âmbito do direito do Trabalho, que por sua vez deve acompanhar as evoluções lado a lado, se adaptando afim de manter e resguardar a segurança jurídica para esses novos profissionais.

O direito do trabalho apesar de ter reivindicações antigas e ser um direito social disposto em nossa carta magna, tem uma normalização específica digamos que recente comparado a outros direitos. Apenas em 1930 foram iniciados os primeiros debates em busca de garantia dos direitos trabalhistas, após 4 anos em 1934 inspirado nas influências europeias, os direitos sociais trabalhistas foram mencionados em uma Constituição (MENDES; BRANCO, 2020).

Segundo Martins (2018) a consolidação dos direitos trabalhistas por meio de um estatuto só veio em 1943, com a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) que serviu como uma codificação do direito do trabalho em que continham agora dispositivos com direitos originais e estabelecidos e não uma “pretensão” de direitos preexistentes.

Nossa atual constituição federal promulgada em 1988 e atualmente em vigor, trouxe o direito trabalhista como direito fundamental e direito humano, incluindo-o em um rol específico com capítulo e legislação própria. Ademais, regula-se as bases da relação contratual e fixa-se o estatuto básico do vínculo empregatício.

Emenda Constitucional nº 45 de 2004 trouxe por sua vez o debate acerca da competência da Justiça do Trabalho, havendo então uma ampliação em relação a sua

competência material, que anteriormente, restringia-se a controvérsias de relações trabalhistas e agora é competente para julgar as controvérsias oriundas do trabalho.

Sendo assim, segundo Delgado (2019, p. 33) cabe agora aos TRT's "todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano."

A partir daí,

(...) surge e se consolida o Direito do Trabalho no Brasil, com funções política, conservadora, civilizatória e democrática, bem como com a função de proporcionar, do ponto de vista socioeconômico, a melhoria das condições de pactuação da força de trabalho e a manutenção de seu caráter modernizante e progressista. (DELGADO, 2019, *apud* SILVA, 2020, p. 8)

Em contrapartida ao Direito Civil que entende que há uma certa paridade entre as partes o direito trabalhista parte do pressuposto de que há uma desigualdade entre elas em uma relação de prestação e contraprestação de serviço. Sobre isso, aduz Carvalho (2019) que o direito trabalhista "estende uma rede de proteção aos empregados, assegurando a dignidade do trabalhador, através de direitos mínimos indisponíveis", "os quais os trabalhadores não alcançariam por sua própria força e/ou habilidades isoladas" (DELGADO, 2019, p. 08)

Sendo assim, a análise do direito trabalhista e de sua carga histórica evolutiva tem importante peso a este trabalho, diante disto, compartilha-se da seguinte conceituação de direito do trabalho:

[...] complexo de princípios, regras e institutos jurídicos que regulam a relação empregatícia de trabalho e outras relações normativamente especificadas, englobando, também, os institutos, regras e princípios jurídicos concernentes as relações coletivas entre trabalhadores e tomadores de serviços, em especial através de suas associações coletivas. (DELGADO, 2019, p. 49)

Sobre as mudanças no mercado de trabalho diante das evoluções tecnológicas e as novas formas de emprego, Otavio Pinto e Silva elucidam:

O desenvolvimento tecnológico nas últimas décadas do século XX trouxe uma espetacular evolução para a atividade econômica, tendo em vista a absorção de fatores como a crescente automação, os novos tipos de materiais usados em todos os setores da produção, as imensas facilidades obtidas no campo das comunicações. É evidente que essas inovações tecnológicas repercutiram no direito do trabalho, como não poderia deixar de ser, uma vez que levaram a um radical processo de modificações nas técnicas de organização do trabalho, marcado por profundas reestruturações produtivas. (PINTO E SILVA, 2004, p. 111)

Ainda de acordo com Otavio Pinto e Silva (2004, p.112) sobre as novas modalidades de trabalho e suas subordinações:

Surgem novas modalidades de trabalho, mas fora da equação tradicional "emprego = trabalho subordinado", levando então a uma necessária revisão do contrato de trabalho. Parece-me que a noção de parassubordinação, desenvolvida pelo direito italiano, pode ser bastante útil nesse contexto, caso seja utilizada para regulamentar algumas dessas novas modalidades de trabalho.

As diversas mudanças advindas da revolução tecnológica nos trouxeram novas relações trabalhistas bem como novas formas de interpretação e aplicação das legislações existentes a estes vínculos, porém diante de uma incerteza a respeito da execução destas leis, inicialmente verificar-se-á ausência de vínculo empregatício como no caso dos cyberatletas, porém a presunção é errônea, como demonstraremos a frente existe não só a relação de vínculo empregatício bem como há a possibilidade da aplicação da lei trabalhista e de lei específica.

É interessante então para nós, fazermos a distinção entre *relação de trabalho* e *relação de emprego*, afim de compreendermos melhor quais relações se aplicam nos casos de contratos de cyberatletas no Brasil. Para isto, é interessante trazer os conceitos presentes nessas relações, inicialmente, busca-se conceituar o empregado e o empregador, conforme previsto na CLT. O empregado é toda pessoa física que presta serviços de natureza não eventual, por sua vez, empregador é a empresa individual ou coletiva que admite, dirige, assalaria a prestação pessoal de serviços, conforme determina o art. 2º da CLT (BRASIL, 1943).

Alice Monteiro (2017, p. 199) ressalta que “relação de emprego tem natureza contratual exatamente porque é gerada pelo contrato de trabalho”. Sobre isso comenta ainda que:

Os principais elementos da relação de emprego gerada pelo contrato de trabalho são: a) pessoalidade, ou seja, um dos sujeitos (o empregado) tem o dever jurídico de prestar os serviços em favor de outrem pessoalmente; b) a natureza não-eventual do serviço, isto é, ele deverá ser necessário à atividade normal do empregador; c) a remuneração do trabalho a ser executado pelo empregado; d) finalmente, a subordinação jurídica da prestação de serviços ao empregado (MONTEIRO, 2017, p. 200)

A autora ao mencionar os requisitos para constituição de uma relação de trabalho, explica que para estar sujeita as normas trabalhista não basta apenas que seja uma relação de trabalho se faz necessário a presença de todos os requisitos determinados pela CLT, na ausência de qualquer um destes não se configura relação trabalhista, estando fora das normas. Normalmente, em relações de trabalho apenas o empregador tem direito deliberativo restando ao empregador apenas a subordinação, que é o caso dos cyberatletas e suas organizações.

Segundo Silva (2020), é necessário a presença de elementos fáticos jurídicos para que se configure a relação de trabalho, tais como subordinação, não eventualidade, onerosidade, pessoalidade e pessoa física, por tanto, relações ausentes de requisitos supracitados se diferenciam das relações empregatícias, justamente pela falta de um ou mais requisitos citados nos art. 2 e 3 da CLT. Por tanto nestes casos cabe ao aplicador da norma reconhecer os elementos presentes afim de auxiliar o trabalhador em sua categoria correta.

Hoje a maioria dos contratos entre cyberatletas e equipes se baseiam em contratos de patrocínio ou de prestação de serviço, no entanto, se analisarmos as rotinas e relações entre atletas e organizações, podemos concluir que há uma relação de emprego.

Apesar de a maioria dos contratos entre organizadores e cyber-atletas sugerirem típica relação de patrocínio e, na prática, serem denominados de contratos de adesão e outras avenças, a situação que se desencadeia no dia a dia desses atletas muitas vezes desborda completamente daquela condição inicial sob a qual foram contratados, sugerindo, assim, uma natureza jurídica diversa da pactuada – e esse fato pode atrair sérias implicações jurídicas tanto aos organizadores quanto aos próprios atletas, especialmente sob a ótica do Direito do Trabalho. (COELHO, 2016, p.2)

Cabe então reconhecer nas relações dos cybers atletas e seus contratos com organizações, os requisitos determinados pelos artigos da CLT que são determinantes para o reconhecimento de suas ocupações com vínculo empregatício.

4.4.1 Trabalho por pessoa física

Quanto a pessoa física, implica-se dizer que há a necessidade de a figura do empregado ser uma pessoa natural, não podendo ser uma pessoa jurídica, Delgado reforça a ideia de que (2019, p.12) “não há se falar em contrato de trabalho com pessoa jurídica, até mesmo porque os bens jurídicos tutelados pelo direito trabalhista importam à pessoa física”

Não há a possibilidade da contratação de uma pessoa jurídica nestes casos, uma vez que o serviço prestado é desenvolvido única e exclusivamente devido ao talento do atleta, logo não pode ser executado por pessoa jurídica devendo obrigatoriamente neste caso ser uma pessoa natural – pessoa física.

4.4.2 Pessoaalidade

Vinculado a pessoa física, a pessoaalidade segundo Eduardo Foggiatto (2017, p. 23) consiste “pela exigência de presença, seja ela física ou virtual do atleta”.

(...) quando o contrato é celebrado é levada totalmente em consideração a pessoaalidade, aqui muito mais que em qualquer outra relação de emprego, pois nos esportes, as características individuais são o motivo que levam a uma contratação. (...) importante ressaltar que a pessoaalidade é elemento que incide apenas sobre a figura do empregado. (FOGGIATTO, 2017, p. 24)

Podemos interligar a pessoaalidade também nos casos de cyber atletas a habilidade de cada um. Nos contratos de jogos eletrônicos, os atletas são convocados para as equipes de acordo com suas habilidades e conhecimento no jogo em maioria nas equipes a habilidade de um completa a habilidade do outro, logo, cada um se torna “único” em sua função dentro da

jogabilidade das equipes. Portanto, Martins (2017, p. 174) conclui que “o empregado não pode se fazer substituir por outra pessoa ao longo da concretização dos serviços pactuados, sob pena de se formar o vínculo com a substituta”

Deste modo, qualquer substituição quanto ao atleta por outro, para que execute em seu lugar sua “função”, constitui fraude.

4.4.3 Não Eventualidade

Este requisito significa algo que perdure no tempo, existe conforme Martins (2017, p. 175) “um trato sucessivo na relação entre as partes, que perdura no tempo. ” Por outro lado, a não eventualidade ocorre quando:

(...) para que haja relação empregatícia é necessário que o trabalho prestado tenha caráter de permanência (ainda que por um curto período determinado), não se qualificando como contrato esporádico. (DELGADO, 2019, p. 303)

Pode-se considerar então, que nestes contratos não há *eventualidade*, uma vez que, em grande maioria os atletas moram em seus locais de trabalho em residências oferecidas pelas organizações para que estes tenham facilidade de treinar e competir juntamente com sua equipe sem problemas de conexão por exemplo, tal subordinação deve estar presente nas cláusulas do contrato de adesão que são utilizados para a contratação destes atletas, onde a maioria deve morar nas chamadas game houses, sobre isso falaremos a diante . Deste modo, pode-se entender que há sempre uma continuidade na prestação de serviço, “a continuidade é definida pela destinação do trabalho de modo constante, inalterável e permanente”. (MUSTAFÁ, 2019, p. 13).

4.4.4 Onerosidade

No contrato destes atletas a onerosidade é o maior fator de escolha hoje, por se tratar de uma profissão extremamente onerosa com uma mudança de vida e retorno financeiro rápidos. A onerosidade aqui estabelece mediante a uma prestação e contraprestação de serviços, como em toda relação de emprego. Sobre isso, Delgado (2019, p 307) afirma que “a onerosidade se consubstancia no pagamento, realizado pelo empregador ao empregado, de parcelas decorrentes do contrato empregatício”.

Sobre as relações empregatícias:

A relação empregatícia é uma relação de essencial fundo econômico. Através da relação sócia jurídica é que o moderno sistema econômico consegue garantir a

modalidade principal de conexão do trabalho ao processo produtivo, dando origem ao largo universo de bens econômicos característicos do mercado atual. Desse modo, ao valor econômico de força de trabalho colocada à disposição do empregador deve corresponder uma contrapartida econômica em benefício obreiro, consubstanciada no conjunto salarial, isto é, o complexo de verbas contra prestativas pagas pelo empregador ao empregado em virtude da relação empregatícia pactuada (DELGADO, 2019, p. 307)

Deste modo, onerosidade está presente pois volta-se para o fornecimento de contraprestação devida, já que este profissional segue a rotina estabelecida fornecendo seus serviços jogando e representando a organização e tem o direito de receber seu pagamento.

Não havendo uma relação voluntária, ou seja, quando não há pretensão salarial deste modo não há vínculo empregatício, conforme determina o artigo 1º da Lei nº 9.608/98, que determina que é considerado trabalho voluntário toda prestação de serviço não remunerada, independente de quem esteja prestando os serviços, pessoa física ou jurídica. Pelo contrário, o contrato de trabalho de “*pro-players*” é exclusivamente oneroso.

4.4.5 Subordinação

Característica imprescindível para o reconhecimento do vínculo empregatício, é o que permite diferenciar a relação de emprego da relação de trabalho, Delgado (2019, p. 349) afirma que “a subordinação consiste na situação jurídica derivada do contrato de trabalho, pela qual o empregado compromete-se a acolher o poder de direção empresarial no modo de realização de sua prestação de serviço”.

A subordinação destes profissionais é demonstrada na inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de serviços, independente de receber ordens diretas ou indiretas, o importante aqui é este trabalhador estar vinculado a operativa da atividade do tomador de serviços. “Nos contratos de trabalho desportivos há a exclusividade, que anda lado a lado com a subordinação, pois um mesmo atleta não pode firmar contrato ou atuar por mais de uma equipe simultaneamente”, segundo complementa Foggiatto (2017, p. 25).

No caso dos *pro players* a ausência de uma subordinação direta e pessoal, não desconfigura sua relação de trabalho, na medida que este trabalhador está inserido em toda cultura organizacional da equipe que representa na comunidade de E-sports, ou seja, uma vez contratado o atleta deve atingir metas em campeonatos, cumprir suas jornadas de treino, realizar suas horas de lives e se portar conforme o código de conduta da empresa empregadora. É estabelecido então uma relação de subordinação entre atleta x organização.

4.5 O E-sports no Direito Desportivo

Conforme demonstrado acima, a relação dos atletas com suas organizações apresenta um real vínculo empregatício devendo este ser contemplado também pela CLT conforme ocorre em outras profissões e ou até mesmo a aplicação do direito desportivo mediante o reconhecimento da modalidade como esporte, como já ocorre em diversos países.

O esporte está nas nossas vidas em diferentes momentos, da criança ao idoso todo mundo em algum momento da vida já praticou alguma modalidade esportiva, seja de forma recreativa ou competitiva, na escola, na academia, na faculdade etc.

O desporto pode ser definido conforme entende Belmonte (2010, p. 33) como “prática organizada do esporte, o esporte federado, o esporte regulamentado e organizado por federações, geralmente visando a competição”

Buscando um contexto histórico sobre o direito desportivo, apenas em 1938 por meio do Decreto de Lei nº 526, ocorreu a primeira tentativa de legislar a atividade esportiva, ao instituir o Conselho Nacional de Cultura houve a inclusão da educação física como atividade primordial para desenvolvimento cultural, trazendo em seu artigo 2º § único, alínea “h” que:

Art. 2º O Conselho Nacional de Cultura será o órgão de coordenação de todas as atividades concernentes ao desenvolvimento cultural, realizadas pelo Ministério da Educação e Saúde ou sob o seu controle ou influência.

Parágrafo único. O desenvolvimento cultural abrange as seguintes atividades:

(...)

h) a educação física (ginástica e esportes). (BRASIL, 1938)

Posteriormente em 1941 o debate acerca da justiça desportiva ganhou força, por meio de forte intervenção estatal, surge então os Conselhos Nacional e Regionais de Desporto, com a criação do Decreto nº 3.199/194, a primeira lei orgânica unicamente desportiva do país, determinava competência da União para legislar sobre o tema. A partir daí então, o decreto passou a regular a estrutura esportiva do país por meio de Federações, Confederações, Ligas etc. O artigo 53º da referida lei reconhece então a prática esportiva profissional, a saber:

Art. 53. É dever das entidades desportivas, que abranjam desportos de prática profissional, organizar a superintendência técnica das atividades amadoras correspondentes e realizar torneios e campeonatos exclusivamente de amadores (BRASIL, 1941).

Sobre a abrangência da lei:

(...) o intervencionismo do Estado não atingiu a todo o desporto que, via de regra, esteve associado ao desporto de rendimento, o qual é regido pela *lex desportiva* e pelo princípio da autonomia das entidades e liberdade de associação. (GARCIA, 2017, *apud* Silva, 2020, p. 13)

O grande avanço do esporte no país rumo a regulamentação se deu no período de 1941 a 1975, com a criação de mais um decreto de Lei nº 6.251/1975 que foi responsável por

traças novos passos rumo a autonomia ao âmbito do esporte. Este período entre 1941 e 1975 é conhecido como “segundo período da história da legislação desportiva”.

Turbino (2002, p. 85 *apud* FOGGIATTO, p. 2017, p. 19) afirma que “nesse período outros instrumentos legais surgiram e contribuíram para a organização e o desenvolvimento do esporte brasileiro, principalmente no que diz respeito ao amparo ao atleta profissional”. O terceiro momento do direito desportivo brasileiro se deu com a promulgação da Constituição Federal de 1988, onde o direito desportivo passa a ganhar status constitucional e maior liberdade no ramo jurídico, segundo Silva (2012, p.20)

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

I - A autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - A destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV - A proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social. (BRASIL, 1998)

O artigo acima trouxe liberdade e autonomia as entidades esportivas quanto a sua organização e funcionalidade, no mesmo contexto, publicou-se também a Lei nº 8.672/1993, conhecida como “Lei Zico”, que determinou a extinção do Tribunal Superior de Justiça Desportiva, dando autonomia aos clubes para se tornarem ou não “empresas”, sendo a primeira lei a dar continuidade ao que determinava o art. 217º da Constituição Federal.

A autonomia citada acima está bem ilustrada no art. 18 da Lei Zico:

Art. 18. Atletas, entidades de prática desportiva e entidades de administração do desporto são livres para organizar a atividade profissional de sua modalidade, respeitados os termos desta lei. (BRASIL, 1993)

Apenas em 28 de março de 1988, pós advento da Constituição, surge a Lei de Desporto nº 9.615 conhecida popularmente como Lei Pelé, atualmente em vigor e responsável por regulamentar as relações desportivas no Brasil é considerada após a Lei Zico, o maior marco desportivo, pois foi responsável por aplicar mudanças como: a obrigatoriedade dos clubes serem clubes-empresas, o enquadramento do torcedor como consumidor e a criação de ligas pelas entidades de prática do desporto sem intervenção da administração estatal (BELMONTE, 2020, p. 35).

4.5.1 Lei Pelé

Responsável por legislar as relações desportivas naquilo em que a CLT não conseguir ser eficaz, além de trazer melhores definições, princípios, delimitações ao desporto, bem como regulamentar normas sobre atletas profissionais (SILVA, 2020, p.14), ou seja, é capaz de regulamentar o esporte formal e informal no país ante a ineficácia da CLT.

O enquadramento dos E-sports enquanto “esporte”, esbarra em discussões até então divergentes, enquanto uns encaram os e-sports como o esporte do futuro outros se limitam ao não reconhecimento devido aos discursos de que “jogos violentos” podem influenciar jovens e adultos, porém demonstraremos em breve que este argumento é vazio.

Por outro lado, enquanto as autoridades não reconhecem os e-sportes, as desenvolvedoras de jogos eletrônicos buscam realizar medidas afim de que os direitos destes atletas em suas competições sejam respeitados. A Riot games, como citada anteriormente, tem um papel crucial no cenário de esportes eletrônicos e mais uma vez se mostra dedicada ao reconhecimento profissional destes atletas ao determinar em seus regulamentos que as equipes competidoras de suas ligas norte-americanas e europeias regularizem seus atletas estabelecendo os vínculos empregatícios, no Brasil a desenvolvedora determinou que seja aplicando a Lei Pelé e naquilo em que houver lacuna aplica-se a CLT, sobre isso Alves comenta:

Por sua vez, o Brasil, de olho nas determinações internacionais da companhia, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE) firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. Em vista disso, os atletas e treinadores de eSports passaram a ter o mesmo contrato que atletas da modalidade do futebol utilizam. (ALVES, 2017, ESPN)

A Lei 9.615/98 conceitua as práticas desportivas em seu artigo 3º, abordando as quatro modalidades existentes: desporto educacional, de participação, formação e rendimento, podendo ser classificado como:

CAPITULO III
DA NATUREZA E DAS
FINALIDADES DO DESPORTO

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 hiper competitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a pratica 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.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - De modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - De modo não profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (BRASIL, 1998)

Segundo Miziara (20018, p. 31- 45) esta subdivisão do desporto dada pela Lei Pelé se dá pela importância na diferenciação do desporto profissional e não profissional, segundo ele, o desporto de rendimento pode ser caracterizado pelo fato de ser um desporto profissional praticado de modo organizado, enquanto que no não profissional há liberdade de prática, inexistência de contrato de trabalho, recebimento de incentivos materiais e patrocínio.

Diante disto, se analisarmos toda estrutura dos e-sports hoje e trouxermos a aplicação da classificação de desporto dada pela Lei Pelé no inciso III do art. 3º, é fácil a compreensão de que os esportes eletrônicos se encaixam no desporto de rendimento, visto que os requisitos apresentados pelo dispositivo são facilmente encontrados nas características das competições da modalidade eletrônica. Uma vez que, há equipes organizadas e bem estruturadas que competem e seguem as normas preestabelecidas pelas desenvolvedoras dos jogos com disputas em busca de resultados nacionais e internacionais, premiações que muitas das vezes se aproximam a premiações de desporto tradicionais como o futebol. Logo, seguindo este pressuposto os e-sports podem ser considerados uma modalidade esportiva oficial, seguindo o dispositivo da Lei Pelé.

Ademais, é possível encaixar os e-sports nas outras categorias dadas pela referida lei, por exemplo: por “desporto educacional”, hoje no Brasil escolas investem na prática de jogos eletrônicos educacionais como método de aprendizado, como ocorreu com um colégio que decidiu oferecer aulas de League Of Legends a seus alunos (GUTIERREZ, 2017). Por “desporto de participação” encontramos todos os atletas que competem em ligas amadoras ou por puro lazer, um bom exemplo disso se dá nos “camps” de Free Fire, salas personalizadas organizadas dentro do próprio game pelos players em que amadores podem competir por premiações em dinheiro (THIAGO, 2020). Por fim, o “desporto por formação” com o investimento de grandes equipes desportivas tradicionais como Santos, Flamengo, Corinthians, PSG e etc. dedicando recursos a equipes de esportes eletrônicos e realizando peneiras online afim de encontrar talentos para agregar a suas equipes de base. (CAETANO, 2016)

O art. 26 da Lei Pelé, prevê que qualquer modalidade esportiva poderá ser profissional, desde que observados os requisitos legais, a saber:

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.
Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo. (BRASIL, 1998)

Deste modo, podendo considerar os esportes eletrônicos como modalidade esportiva, podemos aplicar também o status de profissionais aos atletas que competem nestas modalidades. Com o status de “atleta profissional” sobre os cybers atletas recai também o status de “empregado”, conforme Miguel (2018, p. 98) “por tanto nas relações jurídicas dos atletas desportivos, apenas o atleta profissional pode ser considerado empregado”.

Sobre isso o art. 94º da Lei Pelé estabelece:

Art. 94: No Brasil, a exigência de contrato especial de trabalho desportivo e condição intransponível, exclusivamente, para os atletas e entidades da modalidade futebol, as demais são facultativas. (BRASIL, 1998)

Mediante a regularização dos profissionais desportivos, é interessante frisar que seguindo o entendimento de Silva (2020) “compete à Justiça do Trabalho julgar os conflitos decorrentes da natureza material e moral do contrato de trabalho do atleta, que tem a Lei Pelé como paradigma e a legislação trabalhista como norma subsidiária”.

Portanto, mediante a apreciação de todos os requisitos necessários para que seja estabelecido a relação trabalhista destes profissionais, há de se requerer o reconhecimento do vínculo empregatício uma vez que este foi aqui demonstrado com primazia, bem como a caracterização dos E-sports como esporte oficial.

Sendo dever do estado a aplicação das normas trabalhistas da Lei Pelé naquilo em que não couber aplicação da CLT aos contratos de cyberatletas. Sobre isto, a Lei Pelé em seu art. 28º determina:

Art. 28. A atividade do atleta profissional e caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de pratica desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

[...]

§ 4º **Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social**, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

[...] (BRASIL, 1998)

Pimenta (2020, p. 17) aduz que “a Lei nº 9.615/1998 apresenta exigências que diferencia os contratos de trabalho desportivos dos demais contratos empregatícios”. Estes contratos devem obedecer aos requisitos formais dos contratos, bem como nome das partes, modo e forma de remuneração, por sua vez a lei determina que deve haver o registro do contrato na entidade de administração do desporto, que tem natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício.

Pimenta (2020) complementa também que o contrato deve estabelecer cláusula indenizatória e cláusula compensatória, bem como a definição de prazo de serviço determinado nunca inferior a três meses ou superior a cinco anos

Há uma preocupação do legislador em proteger os atletas, partindo de um pressuposto de que as partes da relação não estão em par de igualdade, o mesmo ocorre com o Direito do Trabalho, logo, há na Lei Pelé a presença dos mesmos requisitos fáticos-jurídicos previstos no art. 3º da CLT, pessoalidade, onerosidade, não eventualidade, subordinação.

Ramos (2013) aduz que:

Brasil vive uma confusa regulação legislativa da relação laboral desportiva, na medida em que falta um enquadramento legal específico, uma vez que o trabalho desportivo é regido por uma lei (Lei Pelé), que conviveu durante treze anos com uma legislação atualmente revogada (Lei nº 6.354/1976 - Lei do Passe), e ao mesmo tempo é retalhada pelas constantes modificações. (RAMOS, 2013, *apud*. PIMENTA 2020, p. 19)

Diante disto, não há o que questionar sobre o reconhecimento dos e-sports como modalidade tradicional, visto que se encaixa em modalidades de rendimento e até em modalidades não profissionais. Acreditamos que o reconhecimento dos atletas apenas traria benefícios já que, é uma categoria emergente e extremamente onerosa, a garantia de segurança jurídica atrairia investimentos e obviamente movimentaria a economia do Brasil como já movimenta mesmo sem reconhecimento jurídico do direito trabalhista e desportivo.

Apesar de existirem Projetos de Lei que visam regulamentar o e-sports como veremos no capítulo seguinte, inexistente regulamentação específica para esportes eletrônicos no Brasil. Entretanto, é possível, de acordo com a Lei Pelé (Lei Federal nº 9.615/98, que institui normas gerais para a prática de esportes), enquadrar essa modalidade como uma atividade esportiva de rendimento.

A Lei, de fato, não carrega uma definição a respeito do que é esporte, mas esclarece que identificados os elementos caracterizadores da atividade desportiva a atividade poderá ser reconhecida como esporte e, portanto, ficará sujeita às regras específicas da Lei. Desta forma, cabe analisar como funciona o contrato de trabalho de um atleta profissional, visto que este se encaixaria a cyberatletas.

5. DOS CONTRATOS DE TRABALHO DOS CYBERATLETAS

O contrato de atletas profissionais é regido pela Lei Pelé e tem subsidiariamente a ele as normas da CLT. Por tanto a nós neste momento, irá interessar o que está disposto na lei desportiva, desta forma, conforme o art. 28 da mencionada lei a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em um contrato especial de trabalho, ou seja, o contrato de trabalho do atleta é um contrato formal.

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

I - Cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

- a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou
- b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses; e

II - Cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5o.

§ 1º O valor da cláusula indenizatória desportiva a que se refere o inciso I do caput deste artigo será livremente pactuado pelas partes e expressamente quantificado no instrumento contratual:

I - Até o limite máximo de 2.000 (duas mil) vezes o valor médio do salário contratual, para as transferências nacionais; e

II - sem qualquer limitação, para as transferências internacionais

§ 2º São solidariamente responsáveis pelo pagamento da cláusula indenizatória desportiva de que trata o inciso I do caput deste artigo o atleta e a nova entidade de prática desportiva empregadora.

§ 3º O valor da cláusula compensatória desportiva a que se refere o inciso II do caput deste artigo será livremente pactuado entre as partes e formalizado no contrato especial de trabalho desportivo, observando-se, como limite máximo, 400 (quatrocentas) vezes o valor do salário mensal no momento da rescisão e, como limite mínimo, o valor total de salários mensais a que teria direito o atleta até o término do referido contrato.

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - Se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - O prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - Repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - Férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - Jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

§ 5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais:

I - Com o término da vigência do contrato ou o seu distrato;

II - Com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva;

III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei;

IV - Com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista;

e

V - Com a dispensa imotivada do atleta.

§ 7º A entidade de prática desportiva poderá suspender o contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional, ficando dispensada do pagamento da remuneração nesse período, quando o atleta for impedido de atuar, por prazo ininterrupto superior a 90 (noventa) dias, em decorrência de ato ou evento de sua exclusiva responsabilidade, desvinculado da atividade profissional, conforme previsto no referido contrato.

§ 8º O contrato especial de trabalho desportivo deverá conter cláusula expressa reguladora de sua prorrogação automática na ocorrência da hipótese prevista no § 7º deste artigo

§ 9º Quando o contrato especial de trabalho desportivo for por prazo inferior a 12 (doze) meses, o atleta profissional terá direito, por ocasião da rescisão contratual por culpa da entidade de prática desportiva empregadora, a tantos doze avos da remuneração mensal quantos forem os meses da vigência do contrato, referentes a férias, abono de férias e 13º (décimo terceiro) salário.

§ 10. Não se aplicam ao contrato especial de trabalho desportivo os arts. 479 e 480 da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943 (BRASIL, 1998)

O dispositivo acima em suma é aplicado aos profissionais do Futebol, no entanto sua aplicação pode ser estendida a outras modalidades, um requisito importante neste tipo de contrato é a cláusula penal para hipóteses de descumprimento, ruptura ou rescisão contratual, assim como na maioria dos esportes, é comum a troca dos atletas entre as equipes, são vendidos os “passes” dos atletas, o art. 28º funciona como forma de proteção para o atleta, a partir do momento em que ele mudar de equipe tento todos os seus direitos contratuais respeitados.

Os vínculos estabelecidos entre organizações e atletas são regidos pela Lei Pelé em seu art. 3º, §1, I, de modo que o desporto de rendimento pode ser organizado e praticado “de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva. Neste tipo de contrato então fica claro a subordinação do atleta para com a entidade desportiva (ZAINAGHI, p.17).

Diferentemente do que determina a CLT em que a regra prevê que os contratos de trabalho são firmados para vigorarem por tempo indeterminado, no direito desportivo há uma particularidade quanto a isso, há um prazo determinado previsto pelo art. 30 da Lei Pelé que além de estipular o tempo de trabalho também afasta a possibilidade da aplicação da CLT nestes casos.

Art. 30. O contrato de trabalho do atleta profissional terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos.

Parágrafo único. Não se aplica ao contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional o disposto nos arts. 445 e 451 da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943 (BRASIL, 1998)

O dispositivo se assemelha a CLT ao estipular que o prazo não pode ser inferior a 3 meses o que se considera na legislação trabalhista como “prazo de experiência”, tendo então a mesma funcionalidade de contratos de trabalhos gerais, assegurando aos atletas um período mínimo de experiência na profissão. A lei Pelé em seu art. 28 trouxe a remuneração como requisito obrigatório nos contratos de atletas profissionais, a definição de remuneração pode ser encontrada também no art. 457 da Lei Trabalhista:

Art. 457 - Compreendem-se na remuneração do empregado, para todos os efeitos legais, além do salário devido e pago diretamente pelo empregador, como contraprestação do serviço, as gorjetas que receber.

Outras características de um contrato de trabalho comum são aplicadas aos contratos de atletas profissionais, bem como a onerosidade vez que ao presta seus serviços o atleta tem direito a receber sua remuneração, que é composto de parcela básica, gratificações, prêmio e demais verbas de natureza retributiva, no caso dos cybers atletas o salário é superior a algumas modalidades esportivas. Ademais analisaremos melhor alguns direitos trabalhistas presentes também nos contratos de atletas profissionais, vez que estes podem ser estendidos a cyber atletas.

5.1 Jornada de Trabalho

Consiste no tempo em que o trabalhador fica à disposição do empregador para realizar as funções a qual foi contratado. Sobre isso Delgado explica:

Jornada de trabalho é o lapso temporal diário em que o empregado se coloca à disposição do empregador em virtude do respectivo contrato. É, desse modo, a medida principal do tempo diário de disponibilidade do obreiro em face de seu empregador como resultado do cumprimento do contrato de trabalho que os vincula. (DELGADO, 2019, p. 953).

A Lei Pelé por sua vez dispõe em seus artigos 34 e 35 os deveres das entidades esportivas e dos atletas:

Art. 34. São deveres da entidade de prática desportiva empregadora, em especial:
 I - Registrar o contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional na entidade de administração da respectiva modalidade desportiva;
 II - Proporcionar aos atletas profissionais as condições necessárias à participação nas competições desportivas, treinos e outras atividades preparatórias ou instrumentais;
 Art. 35. São deveres do atleta profissional, em especial:
 I - Participar dos jogos, treinos, estágios e outras sessões preparatórias de competições com a aplicação e dedicação correspondentes às suas condições psicofísicas e técnicas;
 II - Preservar as condições físicas que lhes permitam participar das competições desportivas, submetendo-se aos exames médicos e tratamentos clínicos necessários à prática desportiva;
 III - exercitar a atividade desportiva profissional de acordo com as regras da respectiva modalidade desportiva e as normas que regem a disciplina e a ética desportivas. (BRASIL, 1998)

A Lei Pelé não determina em seus dispositivos qual seria a duração da jornada de trabalho destes atletas, porém, na ausência de dispositivo legal específico que trate a respeito, considerando-se uma atividade profissional atípica e aplicando o que determina a CLT, vez que nestes casos a norma jurídica é subsidiária a específica sendo adequada sua aplicação naquilo que não couber norma específica. Aplicam-se também o disposto em normas constitucionais do art. 7º, XIII, que determina a jornada máxima é de oito horas diárias e 44 horas semanais.

5.2 Concentração

Como em todo esporte há um período de concentração dos atletas antes das competições Afim de conceituar o que seria essa “concentração”, Peluso aduz que:

O período de concentração é uma elasticidade do poder hierárquico da entidade de prática desportiva em relação aos empregadores “comuns”. Isso porque o poder fiscalizatório da entidade de prática desportiva transcende o período de realização dos trabalhos, o que normalmente não ocorre nos contratos regidos pela CLT. (PELUSO,2009, p.86)

A questão é tratada pelo já mencionado art. 28, §4, I da Lei Pelé e determina que a concentração não pode ser superior a 3 dias consecutivos por semana, desde que esteja programado ao atleta alguma partida amistosa ou oficial, o atleta deve então ficar disponível a organização quando a competição for fora de sua localidade ou sede. No entanto, tal particularidade se aplica mais ao futebol.

Há, porém, uma problemática em relação a concentração de cyberatletas, a grande maioria dos atletas pertencentes a grandes equipes residem em mansões onde trabalham, logo, disponíveis por maior tempo que o recomendado. As gamehouse tornam-se centro de treinamento, local de trabalho e moradia destes atletas e aqui cabem questionamentos a respeito também da jornada de trabalho, horas extras, intervalos intrajornadas entre outros, uma vez que por estarem o tempo todo reclusos em uma gaming house é impossível contabilizar e diferenciar os momentos de lazer dos momentos de trabalho.con

Segundo Silva (2020, p.23) ocorre uma “maximização do tempo e o maior controle da equipe, pois há uma espécie de concentração ininterrupta, onde os *cyberatletas* são acompanhados de treinadores, analistas, psicólogos, cozinheiros e toda a infraestrutura necessária para o time”. Nestes locais os jogadores estão subordinados as regras e horários estipulados pela organização, onde tem tempo programado para tudo, para refeições, lazer, trabalho, estudo e entre outras atividades. Sobre a problemática das gamehouse:

(...) a existência das *Gaming houses* pode ser vista como um problema de grande relevância pela comunidade jurídica. Isso porque a legislação brasileira é vaga quanto ao assunto, não estabelecendo os limites do que pode ser considerado como jornada de trabalho, tempo à disposição. Afinal, os atletas vivem 24 horas por dia, sob constante vigilância, monitoramento e submissão às regras, não há previsão de pagamento adicional, não há regra para os jogadores menores de idade e estrangeiros, ainda não há delimitação de período máximo para essa concentração. (SILVA, 2020, p. 24)

Complementando este entendimento, Coelho apresenta situações vividas por atletas de e-sports que moram em gamehouses:

a) Permanecer diariamente (segunda a sexta-feira) na infraestrutura fornecida pela organizadora para os treinos e competições, sob pena de descumprimento do contrato e até mesmo da aplicação de punições ou outra sorte de penalidades; b) presença física, pessoal e artística do atleta em eventos e campeonatos; c) cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término do treino; d) dedicação mínima de 8 (oito) horas por dia; e) presença virtual em outras atividades que determinar a contratante; f) exclusividade; g) cessão de uso de direito e imagem; h) participação da organização ou do patrocinador nos prêmios obtidos pelo time nos campeonatos que vencerem. (COELHO, 2016, p. 5)

A questão de concentração exige uma atenção especial, pois surge um questionamento no que se refere a concentração de cyberatletas nestes centros de treinamento, por se tratar de um assunto relativamente novo no âmbito do direito trabalhista, surge o seguinte questionamento: esse período deve ou não ser computado?

Sobre isto, não há debate doutrinário ainda, tão pouco jurisprudencial, porém como nossa base para traçar uma regulamentação a esta atividade é a Lei Desportiva e subsidiariamente a Lei Trabalhista, entende-se então que deve ser aplicado o disposto na Lei Pelé.

Desta forma Foggiatto (2017, p.36) afirma que, “somente haverá o pagamento adicional por este período se houver previsão contratual, porém, deve-se ressaltar que de acordo com o artigo 28, há um período máximo para essa concentração, enquanto nas “*gaming houses*” os atletas moram”

Entretanto, nem todas as equipes de jogos eletrônicos tem disponibilidade de oferecer estrutura com mansões enormes, daí surge então outra problemática a promessa de uma realidade que não é verídica. O profissional é contratado imaginando uma realidade totalmente avessa do que realmente vai lhe ser ofertado, nestes casos, segundo Foggiatto (2020, p.38) o “profissional ser exposto a uma concentração em condições inadequadas podem ensejar o dano moral na justiça trabalhista, mesmo os contratos desses atletas sendo de patrocínio”.

5.3 Intervalo Intra Jornada

Ante a omissão sobre o assunto pela Lei Pelé, aplica-se subsidiariamente a CLT, desta forma regido pelo art. 71º, que determina:

Art. 71 - Em qualquer trabalho contínuo, cuja duração exceda de 6 (seis) horas, é obrigatória a concessão de um intervalo para repouso ou alimentação, o qual será, no mínimo, de 1 (uma) hora e, salvo acordo escrito ou contrato coletivo em contrário, não poderá exceder de 2 (duas) horas.

§ 1º - Não excedendo de 6 (seis) horas o trabalho, será, entretanto, obrigatório em intervalo de 15 (quinze) minutos quando a duração ultrapassar 4 (quatro) horas.

§ 2º - Os intervalos de descanso não serão computados na duração do trabalho.

§ 3º O limite mínimo de uma hora para repouso ou refeição poderá ser reduzido por ato do Ministro do Trabalho, Indústria e Comércio, quando ouvido o Serviço de Alimentação de Previdência Social, se verificar que o estabelecimento atende integralmente às exigências concernentes à organização dos refeitórios, e quando os respectivos empregados não estiverem sob regime de trabalho prorrogado a horas suplementares.

§ 4º - Quando o intervalo para repouso e alimentação, previsto neste artigo, não for concedido pelo empregador, este ficará obrigado a remunerar o período correspondente com um acréscimo de no mínimo 50% (cinquenta por cento) sobre o valor da remuneração da hora normal de trabalho.

§ 5º O intervalo expresso no caput poderá ser reduzido e/ou fracionado, e aquele estabelecido no § 1º poderá ser fracionado, quando compreendidos entre o término da primeira hora trabalhada e o início da última hora trabalhada, desde que previsto em convenção ou acordo coletivo de trabalho, ante a natureza do serviço e em virtude das condições especiais de trabalho a que são submetidos estritamente os motoristas, cobradores, fiscalização de campo e afins nos serviços de operação de veículos rodoviários, empregados no setor de transporte coletivo de passageiros, mantida a remuneração e concedidos intervalos para descanso menores ao final de cada viagem. (BRASIL, 1943)

Sobre isto, Zainaghi (2020, p 20) complementa que “são aplicadas a disposições da CLT para os atletas profissionais no que diz respeito ao intervalo intrajornada”. Levando em consideração as atividades exercidas por um cyberatleta, os intervalos entre as funções são extremamente relevantes visto que são horas em frente a um celular ou computador, a ausência

de descanso ou intervalo intrajornadas pode acarretar graves danos à saúde principalmente a vista dos atletas bem como postura e peso, já que ficam cerca de 8 horas por dia sentados, inertes sem nenhum tipo de atividade física além da motora exercida pelas mãos.

5.4 Direito de Imagem

Constitucionalmente garantido pelo art. 5º, V, X e XXVIII da Constituição Federal o direito de imagem trata-se de um direito de personalidade, sobre ele a carta magna determina:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes: [...]

V - É assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem; [...]

X - São invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

[...]

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas. (BRASIL, 1988)

A imagem de atletas profissionais é a maior fonte de renda da grande maioria. Assim como as modalidades tradicionais em que estes profissionais fazem publicidade, utilizando produtos de grandes marcas nas partidas que são assistidas por milhares de pessoas, no E-sports principalmente, além de publicidade os atletas fazem “livestream”, quanto melhor e mais popular/carismático o jogador mais inscritos e influência ele tem nas plataformas de Stream, a imagem do atleta é amplamente difundida e com ela a instituição da qual faz parte, logo, a renda vem diretamente da imagem deste jogador, seja por meio de publicidades e patrocínios ou livestream.

A importância da imagem de um atleta profissional não passou despercebida para a Lei Pelé, que recentemente após alterações sofridas pela lei Leis nº 12.935/11 e nº 13.155, de 2015 tratou do assunto no art. 87-A:

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo.

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar

40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem. (BRASIL, 1988)

O direito de imagem além de direito constitucionalmente garantido, trata-se de um direito civil, por tanto não reflete no salário do jogador, desde que não ultrapassados os 40% expressos na legislação.

Por se tratar de um direito pessoal e intransferível o jogador pode explorar sua imagem como quiser, no entanto, quando contratado por uma organização deve haver uma negociação no contrato com a licença de uso de imagem e os limites do uso dessa imagem.

5.5 Direito de Arena

Muito confundido com o direito de imagem, o direito de arena por sua vez implica na natureza indenizatória do contrato de trabalho dos atletas profissionais, a Lei Pelé aborda o assunto em seu art. 42:

Art. 42. Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.

§ 1º Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil.

§ 2º O disposto neste artigo não se aplica à exibição de flagrantes de espetáculo ou evento desportivo para fins exclusivamente jornalísticos, desportivos ou educativos ou para a captação de apostas legalmente autorizadas, respeitadas as seguintes condições:

I - a captação das imagens para a exibição de flagrante de espetáculo ou evento desportivo dar-se-á em locais reservados, nos estádios e ginásios, para não detentores de direitos ou, caso não disponíveis, mediante o fornecimento das imagens pelo detentor de direitos locais para a respectiva mídia;

II - a duração de todas as imagens do flagrante do espetáculo ou evento desportivo exibidas não poderá exceder 3% (três por cento) do total do tempo de espetáculo ou evento;

III - é proibida a associação das imagens exibidas com base neste artigo a qualquer forma de patrocínio, propaganda ou promoção comercial.

§ 3º O espectador pagante, por qualquer meio, de espetáculo ou evento desportivo equipara-se, para todos os efeitos legais, ao consumidor, nos termos do art. 2º da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. (BRASIL, 1988)

Como comentado anteriormente, o direito de imagem é personalíssimo intransferível o que se difere do direito de arena que na verdade pertence a entidade desportiva que poderá negociar, autorizar ou proibir a transmissão das partidas. O direito de imagem e o direito de arena são direitos importantíssimos para o retorno financeiro de atletas dos e-sports, mas devido a sua estruturação recente ainda não há uma categoria responsável por reivindicar os direitos de imagens vendidos pelo direito de arena das entidades.

5.6 Cláusula indenizatória ou penal

Uma das cláusulas trabalhistas mais importantes nos contratos de atletas profissionais, visto que busca regular transferência de jogadores, duração do contrato, bem como multas rescisórias. É onde podemos encontrar as condições para que uma das partes possa romper o contrato sem prejuízo a outra parte, há possibilidade de multas e entre outros. É aqui que encontramos o pressuposto de proteção dos atletas e cyberatletas, já que as partes: organização x atleta/cyberatleta encontram em posições injustas e não igualitárias.

Sobre a cláusula penal, França (1988) define:

A cláusula penal é um pacto acessório ao contrato ou a outro ato jurídico, efetuado na mesma declaração ou declaração à parte, por meio do qual se estipula uma pena, em dinheiro ou outra utilidade, a ser cumprida pelo devedor ou por terceiro, cuja finalidade precípua é garantir, alternativa ou cumulativamente, conforme o caso, em benefício do credor ou de outrem, o fiel cumprimento da obrigação principal, bem assim, ordinariamente, constituir-se na pré-avaliação das perdas e danos e em punição do devedor inadimplente. (FRANÇA, 1988, p 7 *apud* FOGGIATTO 2017, p. 40)

A importância da cláusula penal se dá por estimular o cumprimento da obrigação contratual entre jogador e entidade, por sua vez também protege os atletas e as instituições de possíveis aliciamentos de jogadores. Pode ser encontrada também no art. 28, inciso I da Lei Pelé e em caso de jogadores de futebol é cláusula obrigatória.

A cláusula penal seria de suma importância aos e-sports visto que os atletas rapidamente mudam de equipe a cada split, e ante a ausência de uma norma que regule o assunto, o aliciamento de atletas é constante.

5.7 Adicionais noturnos, feriados e fins de semana

Apesar de não haver doutrina tão pouco jurisprudência sobre o tema aplicado aos contratos de cyberatletas, consideramos a aplicação do que está disposto na Lei Pelé, diante da possibilidade do reconhecimento destes atletas pelo direito desportivo, uma vez que assim como alguns esportes tradicionais em que as partidas das competições ocorrem em horários atípicos de uma jornada de trabalho comum e por vezes aos finais de semana como sábado e domingo, os e-sports funcionam da mesma maneira, além de alongar-se até a madrugada dependendo a modalidade a dinâmica das partidas costumam demorar o que pode acarretar em partidas sendo disputadas entre os horários de 22 da noite até 5 da manhã no Brasil. Diante disto, Alice Monteiro aduz que:

Entendemos que o adicional noturno está previsto em preceito constitucional (art. 7º, IX), logo, é aplicável ao atleta empregado, sempre que comprovado o trabalho entre 22 e 5 horas do dia seguinte. Trata-se de aplicação subsidiária do art. 71 da CLT, compatível com a legislação específica e autorizada pelo art. 28 da Lei n. 6.423, de 1977. (BARROS, 2014, p. 25)

No entanto, há argumentos contrários a este que inviabilizam sua aplicação, vez que alguns consideram essas características específicas particularidades da profissão do atleta, considerando como algo inerente a profissão, neste sentido Miranda (2020) argumenta:

(...) o contrato dos atletas é um contrato peculiar. Não por acaso a Lei nº 9.615 diz que o contrato que o jogador celebra com o clube é denominado 'contrato especial de trabalho desportivo'. Estender adicionais noturnos a atletas é desnaturar a peculiaridade do seu trabalho

Devido à ausência de norma específica ou eficiente para legislar sobre o assunto, cabe a interpretação do legislador e o senso e boa fé nos contratos de trabalho.

5.8 Atletas Menores de Idade

Assim como o futebol que é sonho de infância de muitas crianças, os e-sports hoje tornam-se o sonho de infância dos profissionais do futuro. No entanto existe uma problemática neste quesito, o contrato de menores de idade. Diante disto, o trabalho a criança e adolescente não é permitido, no entanto há a possibilidade de ser menor aprendiz a partir dos 16 anos, salvo condições de aprendiz aos 14 anos, conforme determina a Constituição¹⁰.

A CLT por sua vez em seu art. 402º determina que é considerado menor o trabalhador com menos de 18 anos,¹¹. A Lei Pelé determina a possibilidade de contratação e profissionalização destes atletas desde que tenha a partir de 16 anos, porém, em seus contratos impõe-se a exigência de um contrato com prazo não superior a 5 anos e preferência de renovação do mesmo com o clube formador por até dois anos.

Art. 29. A entidade de prática desportiva formadora do atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 (cinco) anos.

No e-sports, em que a maioria dos atletas inicia e aposenta-se precocemente, 16 anos é considerada o auge destes profissionais, existem hoje, atletas no cenário que não completaram 15 anos, mas já possuem contratos milionários, a exemplo temos o americano

¹⁰ Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: XXXIII - proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos;

¹¹ Art. 402. Considera-se menor para os efeitos desta Consolidação o trabalhador de quatorze até dezoito anos.

Joseph Deen de 8 anos, jogador profissional de Fortnite (jogo semelhante ao Free Fire) que foi contratado em dezembro de 2020 por equipe da Califórnia, com um contrato que beira a faixa de US\$ 33 mil. (NEWS, 2020)

Figura 10 - Joseph Deen de 8 anos, jogador profissional de Fortnite



Fonte: BBCNews

Conseguimos imaginar que crianças jogando ganham quantias infinitamente maiores que um adulto formado em alguma profissão tradicional, por exemplo? Pois é, a realidade é comum no mundo dos E-sports, temos dois bons exemplos no Brasil, no cenário de Free Fire os atletas profissionais Arthur conhecido como “*LOUD Thurzin*” e Felipe Bandeira o “Pai da Fac”.

Arthur foi contratado pela Loud com apenas 13 anos e já era considerado a maior revelação do cenário emulador de Free Fire, hoje com 15, Thur não mora na gamehouse da equipe emulador da LOUD, mas na casa que comprou para família no Paraná e compete de forma remota viajando para São Paulo acompanhado por um responsável apenas para gravar algumas participações para a equipe. Sobre a contratação de Arthur, o CEO da Loud, Bruno PlayHard comenta:

Ao trazer o Thurzinho a gente quer passar essa mensagem, de que, ao mesmo tempo que ele pode dedicar várias horas do dia dele como um passatempo, um hobby, para ser influenciador, criar conteúdo, ser um jogador profissional, ele pode continuar estudando na escola, morando com a família, dormindo certo, praticando esportes. (...) a gente quer mostrar isso e servir ele de exemplo para essa molecada que pensa em largar tudo para chegar no nível de um jogador profissional, não é assim que funciona. (UOL, 2020)

Por outro lado, Felipe Bandeira o “pai da Fac”, optou por emancipar-se ao completar seus 16 anos para competir na Liga Brasileira de Free Fire (LBFF), segundo a

regulamentação do campeonato é permitido inscrever atletas com idade igual ou superior a 16 anos. Hoje atleta do Fluxo, FAC é revelação no cenário de Free Fire mobile e graças ao desempenho nos campeonatos mudou a vida dos pais que saíram da comunidade de Olaria, no Rio de Janeiro e hoje vivem em São Paulo em uma casa comprada pelo o filho. Sobre as conquistas realizadas, Fac comenta: “Eu realizei um sonho, me mudei para São Paulo e hoje jogo ao lado dos maiores do Brasil. Consegui dar tudo para minha família, como carro, casa, tudo. E faço o que mais gosto.” (ISTOÉ, 2021)

Segundo Foggiatto (2017, p. 41) “ para haver a contratação de um cyberatleta entre 12 e 14 anos é necessário um contrato de natureza civil, respeitados os limites do ECA, e com a representação dos pais ou responsáveis”.

As questões que versam de contratação de menores de idade só reforçam a importância do reconhecimento dos jogos eletrônicos e de seus atletas como profissionais, visto que contam cada vez mais com jovens praticantes que muitas vezes não tem conhecimento algum sobre seus direitos, por isso dar-se a importância jurídica do tema no âmbito trabalhista e desportivo.

CONCLUSÃO

A revolução tecnológica nos trouxe novas oportunidades, o cenário de jogos eletrônicos cresce exponencialmente ano a ano a cada lançamento, no entanto, apenas com o advento do computador e da internet na década de 90 que obtivemos o esboço do que se tornaria o cenário competitivo de esportes eletrônicos, os E-sports. Tal momento tecnológico nos permitiu a criação de novas profissões, e hoje com a explosão das mídias sociais e tudo que envolve a internet há profissões que 20 anos atrás não existiam, bem como acarretará a extinção de profissões hoje existentes.

O fato é, os E-sports hoje movimentam um mercado milionário e mudam a vida de diversas pessoas ali inseridas, a importância do estudo sobre esse tema se deu principalmente pelo fato da comunidade dos E-sports está em um verdadeiro limbo jurídico, sem saber ao certo qual legislação é eficaz a resguardar suas garantias e suas responsabilidades.

Inicialmente após fazermos uma breve exploração histórica e evolutiva em torno dos jogos eletrônicos e um comparativo das características da modalidade com os esportes considerados tradicionais, podemos concluir que não há motivos para a exclusão dos E-sports como modalidade esportiva, vez que apesar de requerer pouco esforço físico, há o esforço mental, uma demanda de raciocínio lógico bem como utilização da coordenação motora fina, além de que os atletas têm uma preparação igual a de atletas em modalidades tradicionais bem como se reúnem para competir de forma organizada e regulamentada pelas produtoras dos games.

Por esse motivo, o segundo capítulo nos expôs um panorama real e cada vez mais expansivo, o cenário de e-sports hoje movimenta mais a economia que a indústria de músicas e filmes juntos, no mundo. Logo, isso explica os investimentos, o reconhecimento e as apostas feitas por jogadores para tornar a modalidade como um plano de carreira consolidado. Sendo assim, afirma-se aqui que os E-sports hoje tornam-se um labor eficaz quando se fala em retorno financeiro e ascensão social, como demonstrado, principalmente se analisarmos os cenários do competitivo de League of Legends e Free Fire, os dois mais populares no cenário, tudo isso torna-se compreensível quanto ao fato da maioria das crianças e adolescentes de comunidade desejarem tornar-se um Cyberatleta.

No entanto, o terceiro capítulo nos mostrou que nem tudo são flores no cenário, principalmente no que tange seu reconhecimento e sua regulamentação, após um breve panorama das experiências internacionais sobre a sua normatização, percebemos que o Brasil e a Espanha são os poucos países que seguem em impasse jurídico, no entanto, devo admitir que o Brasil se esforce um pouco mais, pois, como foi observado já existem tentativas por meio de

projetos de Leis como, o Projeto de Lei nº 383/2017, no Senado Federal, que visa incentivar e estimular a prática do *e-Sports* no Brasil, que buscam fazer com que a lei Pelé abranja também os E-sports e os Projetos de Lei nº 7.747/2017 e nº 3.450/2015, na Câmara dos Deputados, que buscam ambos o reconhecimento dos e-sports como pratica desportiva oficialmente.

Entretanto, há algumas divergências quanto a aprovação destes projetos, os principais pontos abordados são: o fato de alguns projetos tentarem conceder as confederações e federações o status de representantes dos E-sports afim de que estas instituições regulamentem a modalidade, que na realidade já é regulada pelas próprias desenvolvedoras dos jogos que destinam recursos bem como fornecem as normas das competições em cada modalidade de jogo, logo, é um segmento que gira em torno de uma iniciativa privada não cabendo a inserção de entes estatais que também desconhecem a realidade do cenário.

Outro ponto gira em torno da tentativa do legislador em abarcar tudo em uma só lei mas acaba gerando a exclusão de algumas modalidades, por exemplo ao tentar censurar os jogos considerados violentos com o argumento de que estes influenciam crianças e adolescentes a ter comportamento agressivo, o que foi demonstrado com primazia que não condiz com a realidade, ao contrário, foi demonstrado que os E-sports comparados a certas modalidades desportivas tradicionais são muito mais seguros, logo, não cabe ao legislador promover reconhecimento a algumas modalidades e excluir outras que inclusive são basilares e extremamente rentáveis no universo dos E-sports, conclui-se com isto que cabe ao legislador sim, a criação de uma norma um pouco mais genérica capaz de possibilitar em alguns momentos a interpretação do aplicador da lei e que consiga acompanhar as evoluções sem necessidade de novas alterações, evitando assim que a lei torne-se ultrapassada.

Observamos também que ante a todo esse cenário incerto dos E-sports, observamos no quarto capítulo que as relações são regidas por diversas formas, as principais são os contratos de patrocínio, adesão, prestação de serviço, que muitas vezes mascaram as reais relações entre cyberatletas e organizações, podemos perceber ante ao que foi exposto que há sim um vínculo trabalhista entre as partes envolvidas, mas que diante da não regulamentação da atividade, não há como garantir os direitos trabalhistas destes atletas de forma eficaz. Porém, em 2019 foi estabelecido que a Lei Pelé seria aplicável nestes casos, e esta por sua vez determina que a Consolidação de Leis Trabalhistas será aplicada subsidiariamente a ela no que não conseguir regulamentar, logo, hoje a partir de 2019 os E-sports são regulamentados pela Lei Pelé subsidiariamente a CLT.

Com a aplicação da Lei Pelé aos contratos de trabalho de Cyberatletas analisamos todas as características eminentes nestes contratos capazes de preservar direitos no que tangem

à: jornada de trabalho, concentração, intervalo intrajornada, direito de imagem, direito de arena, cláusula indenizatória ou penal, adicionais noturnos, feriados e fins de semana e o mais importante deles, a contratação de atletas menores de idade que representam grande parcela dos cyberatletas.

Sendo assim, reconhecemos aqui a importância do mercado de games na economia mundial, bem como a importância da existência de normas que garantam segurança jurídica e seja capaz de captar mais investimentos ao cenário, afim de proteger também toda uma categoria de profissionais que apesar de serem taxados pelo estigma de brincadeira que a modalidade definida, existem profissionais não só os cyberatletas mas desenvolvedores, programadores, produtores, investidores, empresários, até mesmo narradores das competições que necessitam que maior segurança e seriedade quanto a categoria.

REFERÊNCIA

- ADRENALINE. **Com final no Allianz Parque, CBLol 2015 é a prova de como eSports cresceram nos últimos anos.** 2015. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/artigos/v/36649/com-final-no-allianz-parque-cblol-2015-e-a-prova-de-como-esports-cresceram-nos-ultimos-anos>. Acesso em: 11 out. 2021.
- ADNEWS. **LBFF 2021 Série A: conheça os times favoritos, data e premiação.** 2021. Disponível em: <https://adnews.com.br/lbff-2021-serie-a-conheca-os-times-favoritos-data-e-premiacao-2/>. Acesso em: 11 out. 2021.
- ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico. 2018. p.52. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/9777>. Acesso em: 11 out. 2021.
- ALVES, Tarsila Machado. Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports. **ESPN.** 2017. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/noticia/724367carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formasde-contrato-nos-esports-entenda>>. Acesso em: 26 de out. 2021.
- AMARAL, H. Fellype. **A complexidade em legislar sobre Esportes Eletrônicos no Brasil.** 2020, p.16 Goiás. Disponível em: <http://repositorio.aee.edu.br/jspui/handle/aee/17978>. Acesso em: 03 de nov. 2021
- AZEVEDO, Théo. **Esporte de verdade: saiba como a Coreia do Sul virou a 'pátria do eSport'.** **StartUOL.** 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/10/20/esporte-de-verdade-saiba-como-a-coreia-do-sul-virou-a-patria-do-esport.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- BARROS, M. C.; SOUZA, P. H. S. **A Relevância Do Esporte Eletrônico Nas Relações Internacionais.** Universidade Vila Velha. Vila Velha. 2014. p.2. Disponível em< <https://pt.scribd.com/document/220061236/A-Relevancia-Do-Esporte-Eletronico-Nas-Relacoes-Internacionais>>. Acesso em: 30 ago. 2021
- BARROS, Alice Monteiro de. **Curso de Direito do Trabalho.11. ed.** São Paulo: LTR, 2017, p. 199.
- BATISTA, M. L. S. *et al* (2007). Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, n.3. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2021.
- BECHARA, Alberto Dutra. Mercado de Esports: análise de partes envolvidas, desenvolvimento do cenário, negócios de modelos, fontes de receita e novas oportunidades. 2019. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12745>. Acesso em: 16 de out de 2021
- BELMONTE, Alexandre Agra. Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região**, n. 47, p. 33. 2010. Disponível em: http://portal2.trt10.gov.br:7777/pls/portal/docs/PAGE/GRPPORTALTRT/PAGINAPRINCIPAL/JURISPRUDENCIA_NOVA/REVISTAS%20TRT-

RJ/047/REVISTA%20TRIBUNAL%20REGIONAL%20%20DO%20TRABALHO%20DA%201%20C2%AA%20REGI%20C3%83O%20N%2047/DIREITO%20DESPORTIVO.PDF. Acesso em: 26 out. 2021.

BERNARDINO, Paulo Vitor Marques et al. Esporte Eletrônico: videogame como trabalho imaterial. 2017. Disponível em: <https://ri.ufmt.br/handle/1/2591>. Acesso em: 11 de out de 2021

BRANS, Leonardo Bachur. Eventos de E-sport: um subsegmento no setor de turismo. 2017. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/4885>. Acesso em: 11 de out de 2021

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 25 de out. 2021

_____. **Lei nº. 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do Consumidor. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm. Acesso em: 30 de out. 2021

_____. **Código Civil**. Lei nº 10406, de 2002. Institui o Código Civil. Brasília, DF, Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 30 out. 2021.

_____. Congresso. Senado. Constituição (2004). **Emenda Constitucional nº 45, de 30 de dezembro de 2004**. Altera dispositivos dos arts. 5º, 36, 52, 92, 93, 95, 98, 99, 102, 103, 104, 105, 107, 109, 111, 112, 114, 115, 125, 126, 127, 128, 129, 134 e 168 da Constituição Federal, e acrescenta os arts. 103-A, 103B, 111-A e 130-A, e dá outras providências. Emenda Constitucional. Brasília, DF, 30 dez. 2004. n. 45. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/emendas/emc/emc45.htm. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Consolidação das Leis do Trabalho instituída pelo Decreto-Lei nº 5.452**, de 1º de maio de 1943. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm. Acesso em Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Lei nº 9.608, de 1998**. Dispõe sobre o serviço voluntário e dá outras providências. Brasília. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19608.htm. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Decreto-Lei nº 526**, de 1º de julho 1938. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decllei/1930-1939/decreto-lei-526-1-julho-1938-358396-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Decreto-Lei nº 3.199**, de 14 de abril de 1941 – publicação original. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decllei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Lei nº 8.672**, de 06 de julho de 1993. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm. Acesso em: 25 de out. 2021

_____. **Lei nº 9.615**, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Lei Federal. Brasília, DF, 24 mar. 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. **Decreto-Lei nº 5.452**, de 1º de maio de 1943. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm. Acesso em: 01 de nov. 2021

_____. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 03 de nov. 2021

_____. **Projeto de Lei da Câmara dos Deputados nº 7.747, de 2017**. Institui o esporte virtual. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=213918>. Acesso em: 03 de nov. 2021

_____. **Projeto de Lei da Câmara dos Deputados nº 3.450, de 2015**. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 03 de nov. 2021

BRASIL, Pesquisa Gamer. **PGB 2021**: pesquisa anual dos hábitos de gamers e da indústria de jogos eletrônicos no Brasil. 8. ed. São Paulo: Go Gamers, 2021. 73 p. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>. Acesso em: 02 out. 2021.

CAETANO, Ricardo. **Criada por sua Federação, França é o primeiro país a ter uma "seleção oficial" de FIFA 18**, ESPN. 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4184048/criada-por-sua-federacao-franca-e-o-primeiro-pais-a-ter-uma-selecao-oficial-de-fifa-18?device=featurephone. Acesso em: 25 nov. 2021.

CAETANO, Rodrigo. **PSG, Santos e Manchester City: conheça os times de futebol que entraram para valer no eSport**. ESPN. 2016. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/647284_psg-santos-e-manchester-city-conheca-os-times-de-futebol-que-entraram-para-valer-no-esport. Acesso em: 25 out. 2021.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafiosjuridicos/>. Acesso em: 03 nov. 2021

CANALTECH. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas**. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 11 out. 2021.

CARBONE, Filipe. “Um grande fiasco”, diz especialista sobre regulamentação do eSport no Brasil. **Torcedores.com**, 2019. Disponível em:

<https://www.torcedores.com/noticias/2019/02/um-grande-fiasco-diz-especialista-sobre-regulamentacao-do-e-sport-no-brasil> Acesso em: 03 nov. 2021.

CARNEIRO, Maria. A magnífica história dos jogos. 2014. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dosjogos%E2%80%A8/>. Acesso em: 30 ago. 2021.

CARVALHO, Augusto César Leite. **Direito do trabalho: curso e discurso**. 3. ed. São Paulo: LTr, 2019.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: Os riscos nos contratos de cyber-atleta, 2016. São Paulo; p.2. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 25 de out. 2021

CORRAIDE, Marco Tulio. Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de e-sports no Brasil: uma análise dos Cyber-atletas e o regime jurídico aplicável. Minas Gerais, 2019. p.9. Disponível em: < <https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/2405>>. Acesso em 30 ago. 2021

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho**. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

DIGITAL, Olhar. **LBFF: B4 eSports é a campeã da Liga Brasileira de 'Free Fire 6'**. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/31/games-e-consoles/lbff-b4-esports-e-a-campea-da-liga-brasileira-de-free-fire-6/>. Acesso em: 11 out. 2021.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro**. vol. 3. 37 ed. São Paulo: Saraiva Jur, 2018. p. 30.

E-SPORTSBR, Mais. **LoL: Site SuperData afirma que League of Legends gerou US\$ 1.75 bilhão em 2020**. 2021. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-site-superdata-afirma-que-league-of-legends-gerou-us-1-75-bilhao-em-2020/>. Acesso em: 16 out. 2021.

E-SPORTSBR, Mais. **O primeiro Campeonato Brasileiro de League of Legends**. 2019. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-campeonato-brasileiro-league-of-legends/>. Acesso em: 11 out. 2021.

E-SPORTS, Loud. **Rotina LOUD mobile**. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rh-EhGp4l7M&t=599s..> Acesso em: 11 out. 2021.

ESPN. **Fãs de LoL, membros do Imagine Dragons investem em organização norte-americana**. 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4259911/fas-de-lol-membros-do-imagine-dragons-investem-em-organizacao-norte-americana. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **'League of Legends': Números do público da Grande Final do CBLol 2016 continuam impressionantes**. 2016. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/613896_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuum-impressionantes. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Alok vira personagem em Free Fire e se apresentará no Mundial da modalidade**. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6278847/alok-vira-

personagem-em-free-fire-e-se-apresentara-no-mundial-da-modalidade. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **LOUD se torna o time com mais seguidores do mundo no Instagram.** 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8912710/loud-se-torna-o-time-com-mais-seguidores-do-mundo-no-instagram. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Organização francesa de eSports anuncia acordo com a Adidas.** Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/661096_organizacao-francesa-de-esports-anuncia-acordo-com-a-adidas. Acesso em: 25 nov. 2021.

EXAME. **Como é a rotina de jogadores profissionais de Free Fire.** 2021. Disponível em: <https://exame.com/carreira/como-e-a-rotina-de-jogadores-profissionais-de-free-fire/>. Acesso em: 11 out. 2021.

FAVELAS, Taça das. **Taça das Favelas - Free Fire: isso muda o game.** 2021. Disponível em: <https://tacadasfavelasfreefire.com.br/>. Acesso em: 11 out. 2021.

FRANÇA. **Lei para uma República Digital n.1321.** 2016. Disponível em: [https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm_FwTPZs=>](https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm_FwTPZs=). Acesso em: 25 nov. 2021.

FERREIRA, J. B.; MORAES, L. C. L.; MARCHI JÚNIOR, W. Do Lazer à Performance: Uma Revisão Sócio Histórica sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 603–623, 2021. DOI: 10.35699/2447-6218.2021.34942. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34942>. Acesso em: 30 ago. 2021.

FLEURE, Amanda. **LOUD anuncia Submarino como novo patrocinador. StartUOL.** 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/07/07/loud-anuncia-submarino-como-novo-patrocinador.htm>. Acesso em: 26 out. 2021.

FLOW, Podcast. **FREE FIRE É UM JOGO RUIM? | Cerol no Flow Podcast.** 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9aYEIF0j0-8&t=225s>. Acesso em: 11 out. 2021.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos. Paraná, Curitiba, 2017, p. 23. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/58178>. Acesso em: 25 de out. 2021

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

GAMES, Observatório de. **CBLol 2018 bate record de audiência.** 2018. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/cblol-bate-record-de-audiencia>. Acesso em: 11 out. 2021.

GAMERS, Associação Brasileira de. **Visão internacional dos eSports – Argentina.** 2021. Disponível em: https://somosabg.com.br/2021/04/22/visao-internacional-dos-esports-argentina/#_ftn4. Acesso em: 25 nov. 2021.

GARENA, FreeFire. **Hoje é Só Capa: MCMarks, Coringa, Nobru, Weedzão, ElRacha, Piuzinho, ElGato, Camilota e Yuri Martins.** 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lk1EMXIFa6c>. Acesso em: 11 out. 2021.

GARCIA, Leonardo de Medeiros, **Direito do consumidor Código comentado e jurisprudência.** 11. ed., rev. e atual. Salvador, JusPODIVM, 2015.

GAZETA, Esportiva. Senadores se reúnem pela segunda vez para discutir a regulamentação dos eSports, São Paulo, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/esports/senadores-se-reunem-pela-segunda-vez-para-discutir-a-regulamentacao-dos-esports/>. Acesso em: 03 nov. 2021.

GLOBO, Conversa com Bial. **Alexandre Gaulês e Naahzinha conversam sobre os E-sports.** 2021. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/9988789/>. Acesso em: Acesso em: 25 nov. 2021

GUERRA, Rodrigo. **Alemanha aprova lei que facilita visto para atletas de e-sports.** **ESPN.** 2019. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6454036/alemanha-aprova-lei-que-facilita-visto-para-atletas-de-esports. Acesso em: 25 nov. 2021

GE. Globo. **Free Fire ultrapassa 150 milhões de jogadores ativos por dia.** 2021.

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-ultrapassa-150-milhoes-de-jogadores-diarios-ativos.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Free Fire: Garena revela faturamento de quase R\$ 20 bilhões em 2020.** 2021.

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-garena-revela-faturamento-de-quase-r-20-bilhoes-em-2020.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Final do CBLol 2020 atinge pico de quase 400 mil espectadores.** 2020.

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2020-atinge-pico-de-quase-400-mil-espectadores.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Free Fire atinge 1 bilhão de downloads na Play Store.** 2021. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-atinge-1-bilhao-de-downloads-na-play-store.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

GE. Globo. **Free Fire: Alok e Garena doam R\$ 5,2 milhões para Índia.** 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-alok-e-garena-doam-r-52-milhoes-para-india.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Free Fire: Cristiano Ronaldo é novo personagem e embaixador.** 2020.

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-cristiano-ronaldo-e-oficializado-como-embaixador-e-novo-personagem.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Personagem de CR7 no Free Fire, Chrono ameaça hegemonia de Alok no competitivo.** 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/personagem->

de-cr7-no-free-fire-chrono-ameaca-hegemonia-de-alok-no-competitivo.ghtml. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Free Fire: como funciona o cenário competitivo do jogo.** 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/free-fire/noticia/free-fire-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Free Fire: como a NFA se tornou o maior campeonato de emulador das Américas.** 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-como-a-nfa-se-tornou-o-maior-campeonato-de-emulador-das-americas.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Liga NFA Season 4: Noise conquista o título e emplaca JJordan como MVP.** 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/liga-nfa-season-4-noise-conquista-o-titulo-e-emplaca-jjordan-como-mvp.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Faker vira garoto-propaganda e estampa marca de sorvete na Coreia.** 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/lol/noticia/faker-vira-garoto-propaganda-e-estampa-marca-de-sorvete-na-coreia.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

GUTIERREZ, Barbara. **Por sugestão de aluno, escola troca aula de Educação Física por "LoL".** START UOL. 2017. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/20/por-sugestao-de-aluno-escola-troca-aula-de-educacao-fisica-por-lol.htm>. Acesso em: 25 out. 2021.

ISTOÉ. **Carioca de 16 anos se emancipa e chega a 'time dos sonhos' no Free Fire.** 2021. Disponível em: <https://istoe.com.br/carioca-de-16-anos-se-emancipa-e-chega-a-time-dos-sonhos-no-free-fire/>. Acesso em: 02 nov. 2021.

JENSEN, Larissa. E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. 2017. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/4732>. Acesso em: Acesso em: 02 out. 2021.

LEITE, Diogo Almeida Ferreira; MESQUITA, Marcelo Magalhães. A proteção do cyber atleta através da regulamentação trabalhista dos e-Sports, Goiânia, v. 21, 2018. Disponível em: <https://mardenefraga.adv.br/a-protecao-do-cyber-atleta-atraves-da-regulamentacao-trabalhista-dos-e-sports/>. Acesso em: 11 de nov. 2021

LOPES, Thiago. **Free Fire: campeonatos não-oficiais abrem portas para equipes novatas.** START UOL. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/09/22/free-fire-campeonatos-amadores.htm>. Acesso em: 25 out. 2021.

LUIZ, Matheus Henrique Guerra. Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017. 2021. Disponível em:

<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/13617>. Acesso em: 25 nov. 2021.

LUPATINI, Lucas. A cobertura midiática e a profissionalização dos e-sports no Brasil: Uma contribuição do feature radiofônico. 2014. Disponível

em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/39494>. Acesso em: 02 de out de 2021

MACEDO. Tarcízio. A arena espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem. In: XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, Manaus, 2015. P 08.

Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/317089656>. Acesso em: 30 de ago. 2021

MARCEL, Giovanni. Esportes eletrônicos buscam reconhecimento e legitimidade. **AUN**, 18 de dezembro de 2018. Disponível em: <<http://paineira.usp.br/aun/index.php/2018/12/18/esportes-eletronicos-buscam-reconhecimento-e-legitimidade/>> Acesso em: 25 nov. 2021.

MARTINS FILHO, Ives Gandra da Silva. **Manual esquemático de direito e processo do trabalho**. 25. ed., rev. e atual. São Paulo: SaraivaJur, 2018.

MKTESPORTIVO. **Itaú é o novo patrocinador da LOUD**. 2021. Disponível em: <https://www.mktesportivo.com/2021/05/itau-e-o-novo-patrocinador-da-loud/>. Acesso em: 30 out. 2021.

MAKUCH, Eddie. US government recognizes League of Legends players as pro athletes. **GameSpot**, 21 de julho de 2013. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>>. Acesso em: 25 nov. 2021

MENDES, Gilmar Ferreira; BRANCO, Paulo Gustavo Gonet. **Curso de direito Constitucional**. 15. ed., rev. e atual. São Paulo: SaraivaJur, 2020.

MICHAELIS. Dicionário Michaelis Online. São Paulo, Editora Melhoramentos, 2021. Disponível: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esporte/>. Acesso em: 30 de ago. 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018, fls. 98. Disponível em: <https://portaladm.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2021.

MINAMIHARA, Allan Mitsuhiro. Jogos eletrônicos e e-sports: desenvolvimento e mercado. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14708>. Acesso em: 11 out. 2021

MIRANDA, Martinho, Lei em Campo. **Atleta tem direito de receber a mais por jogos aos domingos? TST responderá**. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/05/12/atleta-tem-direito-de-receber-a-mais-por-jogos-aos-domingos-tst-respondera.htm>. Acesso em: 03 nov. 2021.

MIZIARA, Raphael. Atleta profissional. *In*: NAHAS, Thereza, MIZIARA Raphael, PEREIRA, Leone, MARTINEZ, Luciano. **Leis trabalhistas comentadas**. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018. p. 31-60.

MORIARTY, Michael. E-Sports na Coreia do Sul. 2020. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/pt/esports-hub/betting-articles/educational/esports-south-korea/egl2agmhdcz6zl3p>. Acesso em: 25 out. 2021

MUSTAFÁ, Biacchi Vinicius. Dos contratos e da possibilidade de vínculos empregatício no esporte eletrônico. 2019. Paraná. p. 05. Disponível em: <https://facnopar.com.br/conteudo-arquivos/arquivo-2019-02-07-15495575814324.pdf>. Acesso em: 25 de out. 202

NECÓCIOS, Época. **Xangai inicia construção de arena de e-sports de US\$ 898 milhões.** 2021. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2021/01/xangai-inicia-construcao-de-arena-de-e-sports-de-us-898-milhoes.html>. Acesso em: 02 nov. 2021.

NEWS, Bbc. Com contrato de US\$ 33 mil, menino de 8 anos se torna jogador profissional de Fortnite. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/03/02/com-contrato-de-us-33-mil-menino-de-8-anos-se-torna-jogador-profissional-de-fortnite.ghtml>. Acesso em: 02 nov. 2021.

NEWZOO, **Global Games Market Report**, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/>. Acesso em: 02 de out de 2021.

PELUSO, Rogério Fernando. O atleta profissional de Futebol e o direito do trabalho. 2009, São Paulo, p. 86. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/8474/1/Fernando%20Rogério%20Peluso.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) —Universidade de Brasília, Brasília, 2014, p. 23. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 30 ago. 2021

PERNAMBUCO, Folha de. **2,6 milhões de pessoas assistiram à final do CBLol 2017.** 2017. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/esportes/esports/26-milhoes-de-pessoas-assistiram-a-final-do-cblol-2017/41553/>. Acesso em: 11 out. 2021.

PERNAMBUCO, Folha de. Final do CBLol 2019 registra recordes de audiência. 2019. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/esportes/esports/final-do-cblol-2019-registra-recordes-de-audiencia/118254/>. Acesso em: 11 out. 2021.

PODPAH. **CEROL - Podpah #155.** 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GuDgJn0hQpc&t=4s>. Acesso em: 11 out. 2021.

PRONI, M. (1998). Esporte-espetáculo e futebol-empresa. In. Tese de doutorado. Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas. Disponível em: <https://ludopedio.org.br/biblioteca/esporte-espetaculo-e-futebol-empresa/>. Acesso em: 02 out. 2021.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEISTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report.** R. Soc. open sci., 13 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 15 de janeiro de 2021

RAMALHO, John Eric; SIMÃO, Fábio; PAULO, Andrea Barbosa Delfini. Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal crossing. 2014. p13. Curitiba, 2014.

Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n8/artigo-4.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2021.

REXPEITA. Crew. Disponível em: <http://www.rexpeita.com.br/crew>. Acesso em: 11 out. 2021.

RODRIGUES, Robson. **Como a tecnologia vai revolucionar o emprego? Correio Brasiliense**. 2018. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/trabalho-e-formacao/2018/01/28/interna-trabalhoeformacao-2019,656217/como-a-tecnologia-vai-revolucionar-o-emprego.shtml>. Acesso em: 25 nov. 2021.

ROSA, Clarice; CAMPOLI, Clara. **Universidades dos EUA ofertam bolsas de estudo a jogadores de e-sports. Metrôpoles**. 2018. Disponível em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/game/universidades-dos-eua-ofertam-bolsas-de-estudo-a-jogadores-de-e-sports>. Acesso em: 25 nov. 2021.

RUNAS. **Quantas pessoas jogam a League of Legends?** 2021. Disponível em <https://www.runas.lol/blog/quantas-pessoas-jogam-a-league-of-legends/>: Acesso em: 11 out. 2021.

SEIBEL, Gabriel. Alemanha reconhece E-sports como esporte. **Manual dos Games**, 2018. Disponível em: <https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>. Acesso em: 25 nov. 2021.

SETUBAL, Isaiás e RIBEIRO, Ruan. A ascendente segmentação de eventos esportivos: os esportes eletrônicos como impulsionadores de destinos e equipamentos turísticos. 2018, p3. Maranhão. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7845442>>. Acesso em: 30 ago. 2021.

SILVA, Luiz. **E-SporTV é o novo canal dedicado aos jogos eletrônicos da SporTV**. 2017. Disponível em: <https://www.gamereporter.com.br/sportv/>. Acesso em: 02 out. 2021.

SILVA, Natália Pimenta. Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas). 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14278>. Acesso em: 26 out. 2021.

SILVA, Otávio Pinto e. Subordinação, Autonomia e Parassubordinação nas Relações de Emprego. São Paulo: LTr, 2004, p. 111.

SILVEIRA, Douglas; Bruno. **Os direitos trabalhistas do Cyber atleta**. 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 30 de out. 2021.

SPORTV. **Free Fire: jogadores comentam o segredo do sucesso do aplicativo mais baixado do mundo**. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/free-fire-jogadores-comentam-o-segredo-do-sucesso-do-aplicativo-mais-baixado-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

TECH, Forbes. **Streaming de eSports atinge quase 30 bilhões de horas assistidas em 2020, Data Analytics, Vittude & Muito Mais.** 2021. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/04/streaming-de-esports-atingiu-quase-30-bilhoes-de-horas-assistidas-em-2020-data-analytics-vittude-muito-mais/>. Acesso em: 02 out. 2021.

TECH, Canal. **EUA concede vistos de atletas profissionais para jogadores de League of Legends.** 2013. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/EUA-concede-vistos-de-atletas-profissionais-para-jogadores-de-League-of-Legends/>. Acesso em: 25 nov. 2021.

TECHTUDO. **Free Fire: Liga NFA comemora números em 2020 e promete mudanças após bans.** 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/12/free-fire-liga-nfa-comemora-numeros-em-2020-e-promete-mudancas-apos-bans-esports.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

TECMUNDO. **ESL anuncia canal de televisão com campeonatos de games 24h por dia.** 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/104158-esl-anuncia-canal-televisao-campeonatos-games-24h-dia.htm>. Acesso em: 02 out. 2021.

UOL. **Imagine Dragons cria música inédita para o Mundial de "LoL".** 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/09/17/imagine-dragons-cria-musica-inedita-para-o-mundial-de-lol-assista.htm>. Acesso em: 11 out. 2021.

UOL, Start. **O "Padrão LOUD de qualidade" e a expansão da org.** 2020. Disponível em: <https://ggwp.blogosfera.uol.com.br/2020/06/30/bruno-playhard-fala-sobre-o-padrao-loud-de-qualidade/?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Bye, futebol! 96% dos jovens de comunidades querem ser jogador de Free Fire.** 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/10/07/free-fire-96-dos-jovens-de-comunidades-sonham-virar-jogador-profissional.htm>. Acesso em: 11 out. 2021.

_____. **Thurzin: o streamer de 13 anos que vive de Free Fire.** 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/28/thurzin-por-que-um-adolescente-de-13-anos-virou-influenciador-da-loud.htm>. Acesso em: 02 nov. 2021.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil, Teoria geral das obrigações e Teoria geral dos contratos**, oitava edição, editora atlas, 2015, p.370

ZAINAGHI, Domingos Sávio. Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas. São Paulo: LTr,2004. p.17

WAKKA, Wagner. **E-Sports agora fazem parte do currículo escolar nos EUA.** Canal Tech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/esports-agora-fazem-parte-do-curriculo-escolar-nos-eua-136645/>. Acesso em: 25 nov. 2021.