

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
FACULDADE DE DIREITO**

**A APLICABILIDADE DA LEGISLAÇÃO ATUAL SOBRE OS ESPORTES
ELETRÔNICOS (E-SPORTS) E A RELAÇÃO ESTABELECIDA ENTRE ATLETAS
E ORGANIZAÇÕES.**

JOÃO VICTOR CANTANHEDE CONCEIÇÃO

Rio de Janeiro

2025

JOÃO VICTOR CANTANHEDE CONCEIÇÃO

**A APLICABILIDADE DA LEGISLAÇÃO ATUAL SOBRE OS ESPORTES
ELETRÔNICOS (E-SPORTS) E A RELAÇÃO ESTABELECIDA ENTRE ATLETAS
E ORGANIZAÇÕES.**

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação do Prof. Dr. Angelo Luis de Souza Vargas.

Rio de Janeiro

2025

CIP - Catalogação na Publicação

C744a Conceição, João Victor Cantanhede
 A APLICABILIDADE DA LEGISLAÇÃO ATUAL SOBRE OS
 ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) E A RELAÇÃO
 ESTABELECIDA ENTRE ATLETAS E ORGANIZAÇÕES. / João
 Victor Cantanhede Conceição. -- Rio de Janeiro, 2025.
 50 f.

Orientador: Angelo Luis de Souza Vargas.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
Nacional de Direito, Bacharel em Direito, 2025.

1. Esportes eletrônicos. 2. Relações de Trabalho.
3. Contratos. 4. Regulação. 5. Direitos
Fundamentais. I. de Souza Vargas, Angelo Luis,
orient. II. Título.

JOÃO VICTOR CANTANHEDE CONCEIÇÃO

**A APLICABILIDADE DA LEGISLAÇÃO ATUAL SOBRE OS ESPORTES
ELETRÔNICOS (E-SPORTS) E A RELAÇÃO ESTABELECIDA ENTRE ATLETAS
E ORGANIZAÇÕES.**

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação do Professor Dr. Angelo Luis de Souza Vargas.

Data da Aprovação: 1º/07/2025

Banca Examinadora:

Angelo Luis de Souza Vargas
Orientador

Eliane Cunha Gonçalves
Membro da Banca

Rodrigo Grazinoli Garrido
Membro da Banca

Rio de Janeiro

2025

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a aplicabilidade da legislação brasileira vigente às relações estabelecidas no contexto dos esportes eletrônicos (*eSports*), com especial atenção à vinculação jurídica entre atletas e organizações. Considerando o crescimento exponencial da prática competitiva de jogos eletrônicos, tanto em termos econômicos quanto sociais, busca-se compreender em que medida o ordenamento jurídico nacional é capaz de responder às demandas específicas desse novo fenômeno. A pesquisa foi desenvolvida por meio de metodologia exploratória e documental, com base em legislação, doutrina, jurisprudência e dados quantitativos da indústria de *eSports*. Inicialmente, o estudo aborda o protagonismo dos esportes eletrônicos na atualidade e suas características próprias, distinguindo-os das modalidades esportivas tradicionais. Em seguida, discute-se a lacuna normativa existente e os impactos da ausência de regulação adequada, especialmente no tocante aos direitos trabalhistas dos atletas. Por fim, analisa-se a jurisprudência relacionada ao tema, destacando casos emblemáticos, como o do jogador Matheus “Brutt” Queiroz, e propondo a necessidade de criação de um marco regulatório específico, capaz de assegurar garantias mínimas aos profissionais da área, com destaque para a proteção da saúde mental, física e das condições laborais. Conclui-se que, diante da complexidade das relações envolvidas e da crescente profissionalização do setor, a regulamentação dos *eSports* se apresenta como medida urgente e imprescindível à efetivação dos direitos fundamentais e à segurança jurídica das partes envolvidas.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos. Relação de trabalho. Contratos. Regulação. Direitos fundamentais.

ABSTRACT

This study aims to analyze the applicability of current Brazilian legislation to the legal relationships established within the context of electronic sports (eSports), with particular focus on the legal bond between athletes and organizations. Considering the exponential growth of competitive video gaming, both economically and socially, the research seeks to assess the extent to which the national legal system can address the specific demands of this emerging phenomenon. The methodology employed is exploratory and documentary, based on legislation, legal doctrine, jurisprudence, and quantitative data on the eSports industry. Initially, the study examines the current relevance of eSports and their distinct characteristics in comparison to traditional sports. Subsequently, it discusses the existing regulatory gap and the impacts of the lack of adequate legal oversight, especially regarding labor rights of professional players. Finally, it analyzes relevant case law, highlighting emblematic cases such as that of player Matheus "Brutt" Queiroz, and advocates for the creation of a specific regulatory framework capable of ensuring minimum protections for professionals in the sector, with emphasis on mental and physical health, and proper labor conditions. The study concludes that, given the complexity of the relationships involved and the increasing professionalization of the sector, the regulation of eSports is an urgent and essential measure to ensure the enforcement of fundamental rights and legal certainty for all parties involved.

Key words: Electronic sports. Employment relationship. Contracts. Regulation. Fundamental rights.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBGE	CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E ESPORTS
CBDEL	CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS
CEO	Diretor Executivo
COI	COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL
CRFB	CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
ESPORT	Esporte Eletrônico
FIA	FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE AUTOMOBILISMO
FIA	FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO
IESF	INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION
LGE	LEI GERAL DO ESPORTE

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
METODOLOGIA.....	10
1. O RECONHECIMENTO DOS ESPORTS ENQUANTO ESPORTE	12
1.1 Breve histórico	12
1.2 Definições principais.....	13
1.3 Os Esportes e os Princípios Constitucionais.....	14
1.4 Afinal, os <i>esports</i> podem ser considerados práticas esportivas?	17
1.5 Jogos Eletrônicos v. Esportes Eletrônicos.....	19
2. O ENTRETENIMENTO E OS ATORES PRINCIPAIS DO ECOSSISTEMA DE ESPORTS	21
2.1 Os <i>publishers</i>	24
2.2 O Atleta (<i>Pro Player ou Cyber Atleta</i>)	28
2.3 As equipes/organizações	30
2.4 Os organizadores	31
2.5 As Federações e Confederações	31
3. DOS ASPECTOS CONTRATUAIS E TRABALHISTAS	32
3.1 Pessoalidade	35
3.2 Onerosidade.....	36
3.3 Habitualidade.....	37
3.4 Subordinação	38
4. O CASO BRUTT E AS DISCUSSÕES ACERDA DA NECESSIDADE DE REGULAÇÃO DO SETOR.....	39
CONCLUSÃO	45
REFERÊNCIAS.....	46

INTRODUÇÃO

O crescimento exponencial dos esportes eletrônicos (*eSports*) nas últimas décadas transformou os jogos digitais em verdadeiras arenas de competição profissional, movimentando bilhões de dólares ao redor do mundo e atraindo a atenção de milhões de espectadores¹.

Neste contexto, o mercado brasileiro surge como protagonista, seja considerando os números apresentados pela comunidade *gamer* brasileira, bem como, pelos notáveis resultados obtidos em competições ao redor do mundo.

Segundo Nakamura (2024), o Brasil ocupa atualmente a posição de maior mercado de games da América Latina e o 13º no ranking mundial, movimentando aproximadamente R\$ 12 bilhões por ano, conforme dados da *Newzoo*, além de ter ultrapassado os US\$ 50 milhões em exportações em 2021, segundo o relatório *Brazil Games*.²

Entretanto, apesar da relevância assumida pelos esportes eletrônicos e das vultuosas cifras movimentadas, o setor ainda carece de uma regulação legislativa específica, a fim de se estabelecer uma maior segurança jurídica na relação entre os atores envolvidos no ecossistema do esporte eletrônico.

Com o avanço da tecnologia e o consequente aprimoramento das ferramentas voltadas à experiência dos jogadores, a Propriedade Intelectual passou a assumir um papel central no ecossistema dos esportes eletrônicos. Esse papel de destaque se manifesta especialmente na exploração comercial de *softwares*, divulgação, proteção de marcas e de sinais distintivos utilizados por organizações e equipes profissionais, refletindo-se em dimensões comerciais, organizacionais e simbólicas da modalidade desportiva.

¹ **FORBES MÉXICO.** Los eSports cuentan ya con más de 260 millones de entusiastas en todo el mundo. *Forbes México*, 8 abr. 2024. Disponível em: <https://forbes.com.mx/los-esports-cuentan-ya-con-mas-de-260-millones-de-entusiastas-en-todo-el-mundo/>. Acesso em: 15 fev. 2025.

² **JORNAL DA USP.** A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. *Jornal da USP*, Rádio USP, 13 maio 2024. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 15 fev. 2025.

É sob essa ótica que emergem potenciais conflitos normativos e de interesses. Se por um lado, há um arcabouço jurídico consolidado que protege os interesses dos desenvolvedores, sobretudo no que diz respeito aos bens de propriedade intelectual e industrial, por outro, evidencia-se uma lacuna legislativa na esfera desportiva brasileira, especificamente, relacionada ao *esport*.

Esse cenário evidencia a urgência da discussão sobre a necessidade da elaboração de normas que garantam maior previsibilidade, transparência e segurança jurídica à prática do desporto eletrônico no Brasil. Ademais, tais medidas são essenciais para fomentar um crescimento sustentável do setor, contribuindo diretamente para a consolidação e o fortalecimento da indústria brasileira de games.

É nesse contexto de divergência e ausência de regulação prevista no ordenamento jurídico brasileiro que se insere a proposta deste trabalho. Logo, buscar-se-á esclarecer os fundamentos e os princípios que orientam os dispositivos legais aplicáveis, os impactos diretos causados no cenário de *esports*, bem como investigar a existência e/ou carência de soluções normativas plausíveis voltadas para esse setor em constante expansão.

METODOLOGIA

Modelo Metodológico

O recurso metodológico a ser utilizado nesta monografia é do tipo de pesquisa bibliográfica (GIL, 2022)³ e tem como objetivo a revisão de materiais já publicados, resultados de pesquisas já realizadas, sendo eles: textos legislativos, doutrinários, artigos científicos, jurisprudências, teses de doutorado e trabalhos de monografia, websites e demais fontes de dados relacionados, com direitos civis, constitucionais, desportivos e de propriedade intelectual.

Delimitação do Tema e justificativa

O presente trabalho tem por objetivo analisar a aplicabilidade da legislação brasileira aos esportes eletrônicos (*esports*), considerando a crescente profissionalização da modalidade, o protagonismo assumido pela indústria do entretenimento e a complexidade das relações estabelecidas entre atletas e organizações. A pesquisa está delimitada ao cenário nacional e será desenvolvida em duas partes: a primeira abordará o protagonismo dos *esports* na atualidade, contextualizando seu crescimento, relevância social e econômica e conceituando-o com base no ordenamento jurídico vigente e na doutrina; a segunda parte tratará da lacuna legislativa existente no ordenamento jurídico brasileiro, no que se refere a ausência de regulação específica para o tema, dos óbices e entraves dessa ausência normativa para a consolidação da relação entre atletas v. organizações. Por fim, serão analisadas decisões judiciais que evidenciam como o Poder Judiciário tem interpretado e aplicado a legislação vigente nesses casos.

Objetivo geral

O objetivo geral do estudo é identificar as divergências legislativas sobre questões relacionadas aos esportes eletrônicos no Brasil.

³ GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002.

Objetivo específico

- 1) Investigar o crescimento e a consolidação dos *esports* como fenômeno esportivo e sociocultural no Brasil e no mundo.
- 2) Compreender a estrutura organizacional dos *esports* e o papel desempenhado pelas organizações e atletas da modalidade.
- 3) Investigar as possíveis lacunas legislativas do ordenamento jurídico brasileiro no que se refere aos *esports*, especialmente relacionadas às relações de trabalho.
- 4) Verificar as decisões judiciais brasileiras que envolvem atletas de *esports*, com ênfase em questões trabalhistas, a fim de compreender como o tema tem sido interpretado pelo Poder Judiciário.
- 5) Apresentar o debate acerca da necessidade de uma regulamentação específica para os *esports* no Brasil e seus possíveis efeitos sobre a profissionalização da modalidade.

1. O RECONHECIMENTO DOS ESPORTS ENQUANTO ESPORTE

1.1 Breve histórico

A história dos primeiros jogos eletrônicos competitivos remonta a meados do século XX, quando a primeira geração de videogames foi desenvolvida por cientistas da computação e engenheiros eletrônicos para explorar e demonstrar as capacidades dos computadores. Jogos pioneiros, como *Bertie the Brain*, de Josef Kates (1950), *OXO*, de Alexander Shafto Douglas (1952), *Pool*, de William Brown e Ted Lewis (1954), *Tennis for Two*, de William Higinbotham (1958) e *Spacewar*, de Steve Russell (1962), foram baseados no conceito de competição esportiva em tempo real, colocando os jogadores uns contra os outros ou contra o computador⁴. O primeiro evento competitivo de jogos do mundo, as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar, aconteceram no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford, no dia 19 de outubro de 1972, e contou com cerca de 20 participantes⁵.

Não obstante, no início da década de 1970, a partir do surgimento nos Estados Unidos e no Japão, os criadores e fabricantes de jogos, de forma consciente ou inconscientemente, começaram a estabelecer uma ligação entre os videogames, a competição e o desporto. Como por exemplo, em 1974, a SEGA® sediou o primeiro evento competitivo de jogos do Japão, o *Sega All Japan TV Game Championships*⁶. O torneio foi idealizado para promover o interesse nos videogames e promover melhores relações comerciais entre o fabricante, o local e o cliente, ao criar uma atmosfera de competição desportiva nos jogos de diversão televisivos.

A partir dos anos 2000, com o avanço tecnológico dos consoles, computadores e, principalmente, da internet, os esportes eletrônicos começaram a crescer de forma exponencial. Nesse mesmo período, foram fundadas três das maiores empresas organizadoras de torneios de

⁴ ZHOUXIANG, Lu. "Forging a Link between Competitive Gaming, Sport and the Olympics: History and New Developments." *The International Journal of the History of Sport* 39, no. 3 (June 8, 2022): 251–69. doi:10.1080/09523367.2022.2061466.

⁵ RIGON, Daniela. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. **ESPN**. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia?device=featurephone, acesso em: 07 ago. 2024.

⁶ MILLER, Victor. Os e-Sports começaram na década de 70. **GAMEHALL**. Disponível em: <https://gamehall.com.br/os-e-sports-comecaram-na-decada-de-1970/#:~:text=1%C3%A1%20em%201974%2C%20a%20SEGA,Tokyo%C2%B4s%20Hotel%20Pacific>, acesso em: 08 ago. 2024.

esports do mundo, até os dias atuais: a ESL (anteriormente conhecida como *Eletronic Sports League*), a MLG (*Major League Gaming*) e a WCG (*World Cyber Gaming*) (OLIVEIRA, 2019).⁷

Expõe Coutinho (2025) que, com o advento e desenvolvimento de novas Tecnologias da Informação e Comunicação, os jogos eletrônicos adquiriram uma característica própria de competição, com torneios oficiais e regulamentos próprios definidos, premiações vultuosas, equipes e jogadores profissionais, e, portanto, passaram a possuir uma nova roupagem na esfera desportiva que não os limitavam mais, exclusivamente, ao campo do entretenimento. A internet propiciou um ambiente em que fossem realizados torneios com transmissão online, em tempo real, para todo o mundo, e com índices de audiência relevantes para o mercado.⁸

Portanto, segundo Miguel (2016, p. 28), “esses jogos deixaram de ser meros jogos solitários entre o participante e o computador e passaram a ser verdadeiros jogos de competição entre dois ou mais participantes (...) disputados em estádios de futebol com transmissão televisiva mundial”⁹

1.2 Definições principais

O termo *esports* não possui, até o momento, registro oficial nos dicionários da língua portuguesa, tratando-se de um estrangeirismo oriundo da junção das palavras inglesas *electronic* e *sports*, que significam, respectivamente, “eletrônico” e “esportes”. Sua origem remonta ao ano de 1988, quando a revista norte-americana *Wired* utilizou a expressão online *sports game* (jogo esportivo online) para descrever uma modalidade digital de competição. Posteriormente, em 1999, a expressão foi consolidada sob a forma reduzida *esports*, empregada em um comunicado à imprensa sobre o lançamento da Online Gamers Association. Portanto,

⁷ OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

⁸ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil**. Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

⁹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (*e-sports*). **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2, (julho - dezembro 2016).

há pelo menos duas décadas, a terminologia *esports* vem sendo incorporada, pela comunidade internacional de jogos eletrônicos competitivos.¹⁰

Segundo a Fundação Instituto de Administração (FIA), os *esports* são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”.¹¹

Os *esports* são reconhecidos pelo Ministério da Cultura como uma manifestação cultural. No entanto, a presença de atletas profissionais vinculados a grandes equipes, bem como o crescente envolvimento econômico do setor, contribui para aproximar os *esports* do universo do desporto tradicional.¹²

1.3 Os Esportes e os Princípios Constitucionais

Leciona Massau (MASSAU et. RAFAGNIN, 2021) que os direitos sociais, cuja origem remontam ao período das primeiras revoluções industriais e sua consolidação no período pós-Segunda Guerra Mundial, constituem garantias fundamentais voltadas à concretização das chamadas liberdades positivas. Seu principal objetivo é assegurar condições mínimas e dignas de existência aos indivíduos, promovendo a justiça social e a redução das desigualdades estruturais.¹³ São, portanto, direitos de promoção, que objetivam a melhoria da qualidade de vida do indivíduo por meio de sua efetivação¹⁴.

A finalidade desses direitos se concretiza por meio de prestações estatais contínuas, que não apenas atendem às necessidades básicas dos indivíduos, mas também promovem condições dignas de existência. Tal atuação contribui para a redução das desigualdades sociais e para a

¹⁰ GLOBO ESPORTE. eSports são esportes? O que dizem especialistas e estudos. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/esports-sao-esportes-o-que-dizem-especialistas-e-estudos.ghtml>. Acesso em: 07 mar. 2025

¹¹ FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Sports (Esportes Eletrônicos): **O que é, História e Games**. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>.

¹² GONÇALVES, Lívia Maria Ribeiro et. al. **Desafios jurídicos acerca da regulamentação dos e sports no brasil**. [s.l.]: Ratio juris. Revista eletrônica da graduação da faculdade de direito do sul de minas, v. 7 n.1, 2024

¹³ MASSAÚ, Guilherme; RAFAGNIN, Thiago Ribeiro. **Análise dos conceitos de direitos sociais oriundos da doutrina brasileira**. Sociedade em Debate (Pelotas), v. 27, n. 1 2021, p. 257

¹⁴ MIRANDA, Jorge. **O regime dos direitos sociais**. Revista de Informação Legislativa, Brasília a. 47 n. 188, 2010, p. 26.

promoção de uma vida mais justa e equitativa, elementos fundamentais à consolidação da existência do Estado Democrático.¹⁵

Na Constituição da República Federativa Brasileira (CRFB/1988), os direitos sociais estão previstos no Título II – Dos Direitos e Garantias Fundamentais. Senão, extraímos da leitura do caput do Art. 6º da CRFB: “São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição.”

Expõe Coutinho (2025) que no Direito ao Lazer verificaremos o pressuposto ideal para a compreensão da prática esportiva como um direito social.¹⁶ Adicionalmente, acrescenta que nas palavras do sociólogo francês Joffre Dumazéziedier, o Lazer pode ser caracterizado da seguinte maneira:

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se, e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.¹⁷

Nesse sentido, podemos compreender que a satisfação do homem, longe às suas obrigações cotidianas, sejam elas de ordem familiares ou profissionais, podem compreender a prática de exercícios físicos, como por exemplo: a prática de esportes.

Vejamos a leitura do Art. 217, inc. IV, §3º da Constituição Federal:

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;

¹⁵ MASSAÚ, Guilherme; RAFAGNIN, Thiago Ribeiro. Op. Cit., p.258.

¹⁶ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil.** Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

¹⁷ DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular.** São Paulo: 3 ed. Perspectiva, 2004, p.28.

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

IV - a proteção e o 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.

Ensina Miguel (2018, p. 21), que ao analisarmos o comando constitucional em destaque é possível perceber que o lazer é tratado na mesma esfera do dever estatal de promoção do esporte. O legislador pátrio elevou o lazer ao mesmo patamar constitucional da prática desportiva, pois o esporte é uma forma de lazer, sendo natural a evolução de jogo para esporte quando observados os parâmetros aqui tratados.¹⁸

Cumpre destacar, ainda, o entendimento da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), expresso na Carta Internacional da Educação Física e do Esporte, de 1978. Segundo o documento, o esporte é reconhecido como um direito fundamental de todos os indivíduos, sendo compreendido como uma atividade que envolve esforço físico e contribui para o desenvolvimento integral do ser humano. Portanto, segundo Sá (2021), observa-se que, à luz dessa concepção tradicional, os jogos eletrônicos não se enquadrariam na definição adotada pela UNESCO, por não exigirem, em regra, esforço físico relevante.¹⁹

Ensina Miguel (2018, op. cit)²⁰ que, nos termos do artigo 9º, §2º, do Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF), o esporte pode assim ser definido:

“O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza,

¹⁸ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** Tese de Mestrado. 2018. Rio de Janeiro.

¹⁹ SÁ, Bruna. **Desafios jurídicos e Regulatório do E-Sport no Brasil.** Jusbrasil, 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017

²⁰ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso (op. cit).

radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados”.

Constata-se, portanto, a inexistência de uma definição unânime e plenamente consolidada do que seja esporte. Ainda assim, as diversas abordagens teóricas convergem em torno de elementos estruturais, como a competição, a presença de regras, a habilidade técnica e o engajamento dos participantes, mas que, admitem a possibilidade de inclusão dos jogos eletrônicos no escopo das práticas esportivas, a depender dos critérios adotados e da finalidade da classificação.

Apesar da concepção tradicional que distingue os jogos eletrônicos das práticas esportivas tradicionais, este trabalho abordará, ao longo do seu desenvolvimento, os elementos característicos dos *esports* que, na contemporaneidade, os credenciam ao *status* de modalidade esportiva passível de reconhecimento institucional e jurídico.

1.4 Afinal, os *esports* podem ser considerados práticas esportivas?

A limitada familiaridade e convívio das gerações anteriores com os jogos eletrônicos contribui para a recorrente controvérsia quanto à caracterização do modelo competitivo profissional dos *esports* como uma prática esportiva. Nesse cenário, torna-se essencial, para a adequada compreensão da necessidade de regulação da atividade desportiva eletrônica, analisar de que forma os *esports* vêm sendo enquadrados no ordenamento jurídico brasileiro.²¹

Nesse sentido, Coutinho (2025), apresenta a existência de duas vertentes que possibilitam a resposta ao questionamento trazido na abertura do tema proposto.²²

Na primeira vertente, segundo ele, considerando apenas a Lei nº 14.957/2023, a Lei Geral do Esporte (LGE), as modalidades de *esports* ficariam excluídas do conceito de esportes para o Brasil, considerando que a definição trazida pelo novo diploma normativo entende como

²¹ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil.** Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

²² Ibid.

esporte “toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento ou o entretenimento.”²³, impondo, portanto, de forma condicionante para a caracterização de esporte no país, a predominância do uso do corpo em atividade física.

Caso a definição adotada na LGE fosse considerada incontroversa pela doutrina Desportiva, modalidades como o xadrez e o tiro esportivo (este reconhecidamente como uma modalidade olímpica pelo Comitê Olímpico Internacional), também seriam excluídas da definição de esportes pelo Brasil, haja vista que se utilizam predominantemente de aspectos mentais em conjunto com ferramentas para o exercício do desporto.

Entretanto, embora o conceito definido pela LGE permita a interpretação restritiva apresentada pela primeira vertente, Coutinho (2025) defende que devemos ponderar sobre o uso único de seu instrumento conceitual, considerando a não revogação do disposto legal anterior, a lei nº. 9615/1998, conhecida como Lei Pelé.

Ainda que a LGE tenha apresentado uma evolução legislativa sob outros aspectos, o tratamento disposto pela Lei Pelé²⁴ sobre o tema, apresenta uma maior amplitude conceitual em comparação com a sua sucessora, ao permitir a classificação de diferentes modalidades na categoria de desporto. Vejamos:

Art. 1º 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;

Ao considerar as práticas esportivas formais e não-formais como esporte, quais sejam, aquelas que possuem ou não regramentos e torneios oficiais, o artigo da Lei concorda com a leitura do testo constitucional presente no Art. 217, “caput”, da Constituição Federal. Zwicker (2021) defende que o uso desse conceito vem sendo amplamente adotado por boa parte da

²³ BRASIL. **Lei Federal nº 14.957**, de 14 de junho de 2023.

²⁴ BRASIL. **Lei Federal nº. 9.615**, de 24 de março de 1998.

doutrina que considera os esportes eletrônicos um esporte, pois seu uso não limita possíveis interpretações equivocadas quanto ao não-enquadramento dessa e de outras modalidades esportivas na categoria de esporte²⁵.

1.5 Jogos Eletrônicos v. Esportes Eletrônicos

Preliminarmente, antes de adentrar ao estudo da matéria do Desporto Eletrônico, cumpre realizar uma diferenciação conceitual entre os termos jogo e esporte, para que possamos compreendê-los à luz do *esport*.

Neste sentido, leciona Vargas (2018) acerca da origem histórica do conceito de jogo e suas respectivas nuances.

Um bosquejo histórico, certamente, nos permitirá traçar uma analogia entre a pré-história do jogo na humanidade, com sua morfologia marcadamente lúdica e natural, e o início da trajetória do desporto no Brasil. É indubitável que os primeiros habitantes da “*Terra Brasilis*”, os indígenas, tinham repertório de seus elementos culturais, ainda que de forma rudimentar, as manifestações lúdicas, que, deliberadamente, davam imperiosos contornos às suas cerimônias de celebração. Nesta esteira, vários jogos foram assimilados pelo colonizador, e, posteriormente, incorporados à cultura brasileira. (VARGAS, LAMARCA e VARGAS, 2018, p.15).

Desse modo, obtém-se a compreensão de que o jogo (e, consequentemente, o seu caráter lúdico) pode ser considerado o mais antigo dos costumes, natural à própria concepção da humanidade desde a sua existência.

Ao estudar o conceito de Esporte, Guttman apresenta a diferença entre jogo e brincadeira. Por brincadeiras, comprehende ser “(...) qualquer atividade não utilitária, física ou intelectual, realizada com o fim em si mesma” (GUTTMAN, 1978, p.3)²⁶. Em complemento, Emmanoelli assevera que a definição de brincadeira anteriormente exposta, possibilita a aproximação de inúmeras atividades de caráter lúdico, como exemplo: o brincar de boneca, o xadrez e o futebol. São, portanto, práticas realizadas essencialmente pelo simples prazer de brincar, sendo

²⁵ ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital**. Obra independente, São Paulo, 2021, p. 34.

²⁶ GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

excluídas da definição àquelas que possuem caráter obrigatório ou que não motivadas por um objetivo maior que o próprio ato lúdico (EMMANOELLI, 2010, p.23).²⁷

Para o jogo, Guttman (1978) defende que se trata de uma brincadeira mais organizada que inclui a presença de regras e uma maior organização nas atividades que é exemplificada por Emmanoelli (2010, p.4) como as atividades de “basquete, jogos competitivos e não competitivos, físicas e não físicas”.

Segundo Upton (2015), o jogo eletrônico tradicional pode ser definido, em sua essência, como uma forma de entretenimento digital interativo, qual seja o enredo ali inserido, podendo ser praticado individualmente ou em grupo, com ou sem conexão à internet, e sem exigência de regras externas formalizadas ou instância organizadora.

Jogar um jogo é se engajar num diálogo - a informação vai e volta entre o jogador e o jogo. (...) Quando eu aperto um botão no controle, a informação é comunicada ao jogo. Essa nova informação gera o contexto para a minha próxima ação. Minhas ações influenciam o jogo e o jogo influencia minhas ações num constante ciclo de causa e efeito. (p. 23, tradução própria)²⁸

Portanto, podemos compreender, segundo Pontes (2018), o jogo eletrônico como uma atividade lúdica, recreativa, em que predomina o objetivo do lazer pessoal. Essa definição abarca desde jogos casuais em dispositivos móveis até jogos mais complexos em consoles ou computadores, sem necessariamente implicar competição formal ou reconhecimento institucional.

Em razão disso, ao contrário dos jogos não eletrônicos — que exigem dos participantes o conhecimento e a manutenção consciente das regras, muitas vezes contando com a presença de árbitros para assegurar a integridade da dinâmica —, os jogos eletrônicos possuem uma lógica automatizada, em que o próprio sistema, por meio de sua programação, assume a função de garantir a aplicação e o cumprimento

²⁷ EMMANOELLI, B. Pedro. **O esporte segundo Allen Guttmann: um diálogo com seus modelos ideais.** 2010. 85 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, 2010.

²⁸ UPTON, Brian. **The Aesthetic of Play.** 1 ed. Massachusetts: MIT Press, 2015.

das regras, desempenhando, assim, o papel de uma instância reguladora virtual. (PONTES, 2018)²⁹

Segundo Tubino (2007)³⁰, o Desporto é espécie do gênero jogo, e, pode ser definido como “todas as formas de actividades físicas que, através de uma participação organizada ou não, têm por objetivo a expressão ou o melhoramento da condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados na competição a todos os níveis” (CONSELHO DA EUROPA, 1992, p.3).³¹

Neste sentido, leciona Vargas (2017, pag. 12), que devemos compreender “o Desporto como um fenômeno essencialmente cultural, e, portanto, de contorno à conteúdo, de forma à concretude, ele representa àquilo que as sociedades fazem nos dimensionamentos do tempo e do espaço.”³²

Miguel (2018) conceitua, sem a pretensão de estabelecer uma definição de caráter exauriente relacionada ao seu significado, os *esports* como competições de jogos virtuais, estruturadas de maneira organizada (presenciais ou não) e que oferecem premiação aos vencedores.³³

2. O ENTRETENIMENTO E OS ATORES PRINCIPAIS DO ECOSSISTEMA DE ESPORTS

Com a crescente consolidação dos *esports* no cenário competitivo e econômico contemporâneo, surge uma questão central para o debate: seria possível considerar o esporte eletrônico uma variante do esporte convencional? Em caso positivo, seria possível realizar uma comparação entre as modalidades tradicionais existentes, como o futebol, e títulos consagrados do universo digital, a exemplo do *EA Sports FC*?

²⁹ PONTES, André Alves. **O videogame como linguagem artística: elementos estéticos e discursivos nos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro, 2020.

³⁰ TUBINO, M. J. G., TUBINO, F.M. GARRIDO, F. A. C. **Dicionário Enciclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro: SENAC-RJ, 2007

³¹ CONSELHO DA EUROPA. Carta Europeia do Desporto. 1992. Disponível em: <https://ipdj.gov.pt/documents/20123/133814/Carta+Europeia+do+Desporto.pdf/69432aa6-e8e2-ae85-24ce-76cc276d3dda?t=1582815203169>, acesso em: 14 ago. 2024.

³² VARGAS, A. L. S. **Por uma lógica desportiva do jogo: o legítimo fundamento do direito desportivo na era da hipermodernidade**. In: Direito Desportivo: Temas Transversais. Rio de Janeiro: Autografia: 2017.

³³ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Tese de Mestrado. 2018. Rio de Janeiro.

Neste sentido, se manifestou o presidente do Comitê Olímpico Internacional (COI)³⁴, acerca do reconhecimento do *esport* como uma modalidade esportiva:

Esta é realmente uma nova era para o COI. Com a confirmação pela sessão do COI da criação dos Jogos Olímpicos de Esports, estamos acompanhando o ritmo da revolução digital. A comunidade de esports, representada na nossa Comissão de Esports, se envolveu com entusiasmo nesta iniciativa. Esta é mais uma prova da atratividade da marca olímpica e dos valores que ela representa entre os jovens — (BACH, 2024).

Os Jogos Olímpicos de *Esports* serão realizados em 2027, na Arábia Saudita, e organizados em parceria com o Comitê Olímpico sede da competição, cujo objetivo é de diversificar a economia, atrair visibilidade e investimentos ao país e exportar a sua cultura.

Importante destacar que, apesar da posição do COI pela aprovação da realização do evento, em outras oportunidades o Comitê já se mostrou totalmente contrário à participação de jogos que contenham conteúdos de violência e temáticas opostas aos valores olímpicos.³⁵

Franquias como: *Counter Strike*, *Rainbow Six*, *Fortnite* e *Valorant*, não serão aceitos no programa olímpico, por serem considerados violentos e pertencerem à categoria de jogos de tiro em primeira pessoa, mais conhecidos como: FPS (*First-Person Shooter*).

Nesse contexto, os *esports* também ocuparam os debates, questionamentos e controvérsias no cenário nacional, impulsionados, sobretudo, por declarações de autoridades públicas sobre o tema.

No ano de 2023, membros do governo tiveram falas consideradas inadequadas pela comunidade do esporte eletrônico³⁶, ao associarem, sem qualquer tipo de embasamento

³⁴ **GLOBO ESPORTE.** COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de eSports. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 23 jul. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2024.

³⁵ **GLOBO ESPORTE.** Games de tiro nunca serão incluídos nas Olimpíadas, diz diretor do COI. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 22 jun. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/06/22/games-de-tiro-nunca-serao-incluidos-nas-olimpiadas-diz-diretor-do-coi.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2024.

³⁶ RAMOS, Stephanie; LATIF, Flavio. ‘Equívoco’ e ‘bobagem’: estrelas dos eSports criticam falas de Ana Moser. **UOL Esporte**, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/11/mundo-do-e-sports-declaracao-de-ana-moser.html>. Acesso em: 18 set. 2024.

científico, os *esports* a uma suposta maior propensão ao cometimento de crimes em escolas públicas³⁷. Além disso, ao minimizarem a relevância dos esportes eletrônicos, reduzindo-os meramente à classificação dispensada ao setor de entretenimento, negando qualquer possibilidade de investimento público governamental ao fomento da prática desportiva em questão.³⁸

Em que pese o posicionamento citado, não se pode ignorar os números que os jogos eletrônicos representam e os resultados apresentados atualmente, com estimativas que projetam um crescimento de 70% nos próximos quatro anos, atingindo um mercado global estimado em 3,5 bilhões de dólares até 2025.³⁹

Nesse contexto, como já mencionado, o Ministério da Cultura passou a reconhecer oficialmente os videogames como manifestação cultural, o que viabiliza o acesso a mecanismos de incentivo, como os previstos na Lei Rouanet. Tal reconhecimento tende a impulsionar ainda mais o número de praticantes, o desenvolvimento de jogos e a geração de receita no setor dos *esports*, fomentando a prática esportiva e promovendo a inclusão social em âmbito nacional através de políticas públicas.⁴⁰

A ampla difusão social dos jogos eletrônicos está inserida em um processo mais abrangente de compreensão por parte de toda uma geração, que envolve tanto aqueles que cresceram imersos nesse universo quanto as gerações anteriores, que gradualmente aprenderam a interagir e a se adaptar a essas novas tecnologias. Independentemente de como ou para que finalidade sejam utilizados, os jogos eletrônicos consolidaram-se como ferramentas digitais integradas de forma orgânica à sociedade, adquirindo relevância nas esferas midiática, cultural e política, e demonstrando sua capacidade de permear por diversos domínios da sociabilidade.

³⁷ MELO, Eduarda. Lula é criticado após associar jogos de tiro à violência nas escolas. **Jornal do Commercio**, 11 abr. 2023. Disponível em: <https://jc.uol.com.br/politica/2023/04/15446070-lula-e-criticado-apos-associar-jogos-de-tiro-a-violencia-nas-escolas.html>. Acesso em: 18 set. 2024.

³⁸ EXAME, Esporte eletrônico “não é esporte”, diz ministra do Esporte. Entrevista à GloboNews, 13 jan. 2023. Disponível em: <https://exame.com/esporte/jogos-eletronicos-nao-sao-esportes-diz-ana-moser-ministra-de-lula/>. Acesso em: 19 set. 2024.

³⁹ GONÇALVES, Lívia Maria Ribeiro et. al. **Desafios jurídicos acerca da regulamentação dos e sports no brasil.** [s.l.]: Ratio juris. Revista eletrônica da graduação da faculdade de direito do sul de minas, v.7 n.1, 2024.

⁴⁰ AGÊNCIA GOV. MinC discute políticas para o setor de jogos com a Abragames. Brasília: Agência Gov, 2 maio 2025. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202502/minc-discute-politicas-para-o-setor-de-jogos-com-a-abragames>. Acesso em: 04 mai. 2025.

Superado o contexto introdutório acerca da relevância e dos números da indústria de *eSports*, passemos a apresentação dos principais atores envolvidos na relação estabelecida entre cenário de *eSports* e suas competições. São eles: os publishers (editores), os jogadores, as equipes, os organizadores, as federações e confederações⁴¹.

2.1 Os publishers

Durante algum tempo, um dos principais obstáculos à caracterização dos *eSports* como modalidade esportiva (e, por consequência à sua aceitação pelo Comitê Olímpico Internacional - COI), residiu na ausência de uma organização federativa estruturada. Essa exigência consiste no fato de que cada jogo possui um proprietário (por exemplo: a VALVE Corporation é a dona de franquias de sucesso como *Dota 2* e *Counter-Strike*), que detém os direitos sobre as modalidades competitivas, o que contraria os princípios da comunidade esportiva tradicional, que não admite a existência de um “monopólio”, como uma espécie de “dono” do esporte.

Nas palavras de Miguel (2020, p. 58), acerca do tema:

Uma última questão para o reconhecimento dos *eSports* pelo olimpismo é que a atividade não detenha monopólio do material desportivo. A ideia é que este material para a prática de determinada modalidade desportiva possa ser fabricado por empresas diferentes.

Naturalmente que nesse aspecto há todo um apelo comercial, de concorrência, que se constitui em um aspecto mercadológico.

Nos desportos eletrônicos, como vimos, a modalidade de jogo (game) é fabricada por um desenvolvedor, o *Publisher*. Logo, necessariamente este deterá os direitos autorais, a propriedade industrial e intelectual do produto desenvolvido, o que consistiria em um monopólio do material desportivo.⁴²

Portanto, segundo a definição apresentada por Miguel, podemos reconhecer os *publishers* como donos de fato da matéria principal acerca do esporte eletrônico, qual seja, o jogo.

⁴¹ MUÑOZ, Joaquím. La Regulación de los eSports en Europa. In: Revista Brasileira de Direito Desportivo. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756. p. 231.

⁴² MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O reconhecimento dos esports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso brasileiro.** Tese de Mestrado. 2020. Lisboa.

Diferentemente do futebol, cuja prática é livre e cuja regulamentação é conduzida por entidades autônomas como a FIFA, os *esports* se baseiam em jogos com titularidade privada. Enquanto a FIFA não é proprietária do futebol, apenas sua organizadora em âmbito internacional, os *publishers* dos jogos eletrônicos são detentores da propriedade intelectual das modalidades que compõem os *esports*, o que dificulta a estruturação federativa e a autonomia organizacional exigidas, por exemplo, pelo Comitê Olímpico Internacional.

Neste sentido, Ten (2018) defende que, pelo fato da maioria dos *games* utilizados nas competições ser de transmissão gratuita, isso não afetaria o caráter de isonomia da competição, bem como, não impediria a constituição do requisito de estruturação federativa, apontado anteriormente.⁴³

E continua, ao expor comparativamente que, embora existam *games* que sejam pagos, isso seria equivalente à compra da bola de futebol ou de qualquer outro material esportivo para a prática de uma determinada modalidade; bem como, a aquisição de um determinado console para o jogo, equivaleria à locação de um determinado espaço para a prática desportiva em discussão, ou o equivalente ao pagamento da inscrição em algumas competições.⁴⁴

Portanto, cumpre mencionar os dispositivos legais responsáveis pela proteção das propriedades material e intelectual que os *softwares* dispõem.

O Art. 2º, inc. VI da Lei 9.279/1996, que regula os direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, confere de forma expressa e manifesta a proteção na forma da concessão de registro de propriedade aos jogos eletrônicos.⁴⁵

Art. 2º A proteção dos direitos relativos à propriedade industrial, considerado o seu interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País, efetua-se mediante:

I - concessão de patentes de invenção e de modelo de utilidade;

⁴³ TEN, JAVIER RODRIGUEZ. **LOS E-SPORTS COMO? DEPORTE? ANÁLISIS jurídico y técnico-desportivo de su naturaliza y los requisitos legalês exigidos.** 1ª. Edición – Madrid: Reus Editorial, 2018 – ISBN: 978-84-290-2052-6

⁴⁴ *Idem.*

⁴⁵ BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996.** Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.html. Acesso em: 13 fev. 2025.

II - concessão de registro de desenho industrial;

III - concessão de registro de marca;

IV - repressão às falsas indicações geográficas; e

V - repressão à concorrência desleal.

VI – concessão de registro para jogos eletrônicos.

Em adicional, estabelece o Art. 7º, inc. XII, da Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, que regula os direitos autorais, compreendendo os direitos do autor e os que lhe são conexos.⁴⁶

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

(...)

XII - os programas de computador

Para Coutinho (2025), podemos classificar as desenvolvedoras dos jogos como a principal personagem do ecossistema de *esports*, por serem, como já mencionado, detentoras da propriedade alusiva a sua criação, e por não haver uma modalidade esportiva sem um jogo eletrônico prévio. Logo, representam um poder decisório sobre o *software* e acumulam as funções de desenvolvimento e gerenciamento dos jogos.⁴⁷

Logo, pode-se observar que para além do conceito de *publisher* apresentado, bem como, a sua respectiva importância para a discussão do cenário de *esports*, verifica-se que as obras publicadas, sejam elas de propriedade intelectual ou material, em formato de *software*, os códigos de programação, o enredo, a trilha sonora desenvolvida no âmbito do game e todos os outros elementos do jogo são dotados de proteção específica por lei.

Em que pese a proteção específica apresentada pelos dispositivos legais, pode-se eventualmente, questionar o monopólio do poder decisório por parte dos *publishers*, em questões sensíveis, como o controle de informações em apostas esportivas envolvendo o *esport*. Neste sentido, Coutinho (2025) apresenta que parte da doutrina defende a existência de um

⁴⁶ BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta determinação os direitos do autor e os que lhe são conexos. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.html. Acesso em: 13 fev. 2025

⁴⁷ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil.** Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

modelo de regulação estatal conjunto público/privado, com o compartilhamento de informações e integração de dados de usuários atualizados, visando a construção de um ambiente livre de manipulações de resultados que podem macular o ambiente do esporte eletrônico, trazendo enorme prejuízo aos próprios *publishers*.

Paralelamente, em questões que ultrapassem a esfera privada dos *games* e que sejam afetos à ordem pública, no que tange aos crimes praticados no âmbito da internet, em ambientes conexos aos jogos. Torna-se necessário, portanto, que a pronta identificação dos responsáveis por condutas ilícitas nesses ambientes seja viabilizada por mecanismos legais e tecnológicos eficazes, de modo a assegurar a responsabilização adequada e a proteção dos usuários, em especial os mais vulneráveis.

Sob esse aspecto, podemos notar que existe uma preocupação por parte do poder público voltada ao tema, haja vista a redação do dispositivo legal denominado como o Marco Legal para a indústria dos Esportes Eletrônicos, a Lei 14.852 de 03 de maio de 2024⁴⁸.

Art. 6º São princípios e diretrizes desta Lei:

- I – reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;
- II – fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho qualificados;
- III – promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;
- IV – respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;
- V – defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;
- VI – proteção integral da criança e do adolescente, nos termos do art. 5º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);
- VII – preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa, nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

⁴⁸ BRASIL. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em 20 mai. 2025

Em que pese toda autonomia vinculada aos *publishers*, o conteúdo dos incisos IV a VII demonstram que o poder público possui ciência sobre os riscos inerentes à atividade e almeja conferir algum tipo de proteção aos praticantes da modalidade. Entretanto, pode-se verificar que o conteúdo da norma ainda é geral, sem maiores especificidades ou determinações.

Tais questionamentos são apresentados com o objetivo de se criar um ambiente maduro, seguro e voltado ao desenvolvimento, que propicie condições adequadas para a prática dos *esports* de forma responsável e sustentável, viabilizando cada vez mais, a atração de investimentos para a modalidade.

2.2 O Atleta (*Pro Player ou Cyber Atleta*)

O jogador profissional de *esports*, segundo Bratefixe (2021), pode ser compreendido à semelhança de um atleta tradicional, como um praticante de uma modalidade esportiva orientada à objetivos profissionais.

O exercício desta atividade, voltados à inserção num contexto de esporte de alto rendimento, com regras claramente estabelecidas, preparação técnica, física e mental intensas e exigências competitivas, constitui não apenas a sua ocupação principal, mas também a sua própria subsistência.⁴⁹

Tal conceituação, análoga à definição de atleta, representa, segundo Bratefixe (2021), uma classificação relevante para a efetivação dos direitos dos *pro players*, na medida em que contribui para a formalização das relações contratuais ao consolidar a compreensão da natureza jurídica do cyber-atleta. Com isso, promove-se maior segurança jurídica tanto para o esportista quanto para a parte contratante.⁵⁰

Segundo Silva (2016), o cyber-atleta é aquele que, por meio de equipamentos eletrônicos, exerce sua atividade desportiva de natureza profissional. Diferentemente das

⁴⁹ BRATEFIXE JUNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao estudo do esports law: o direito do esporte eletrônico.** Leme, São Paulo, 2021, p.49.

⁵⁰ Ibidem

modalidades esportivas tradicionais, os efeitos concretos de seu trabalho manifestam-se no ambiente virtual.⁵¹

Tal perspectiva é confirmada a partir da leitura do caput do Art. 72 e do parágrafo único da Lei 14.597 de 14/06/2023 – a Lei Geral do Esporte, que tratam da definição de atleta profissional.⁵²

Art. 72. A profissão de atleta é reconhecida e regulada por esta Lei, sem prejuízo das disposições não colidentes contidas na legislação vigente, no respectivo contrato de trabalho ou em acordos ou convenções coletivas.

Parágrafo único. Considera-se atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedica à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tem nessa atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como recebe sua remuneração.

Portanto, restará configurada a figura do atleta de desporto eletrônico profissional quando houver uma relação estabelecida entre jogador e uma determinada equipe, através da formalização de um contrato de trabalho, sendo regido pela CLT (Consolidação das Leis do Trabalho) e pela Lei Geral do Desporto no Brasil.

Exercendo múltiplas funções, o *pro player* pode também atuar como *streamer* (categoria de jogador voltada à produção de entretenimento e à fidelização de público por meio de plataformas digitais especializadas na transmissão de conteúdo gamer), atuando de maneira semelhante a um atleta profissional. O *streamer* pode ser contratado por organizações de *esports* ou por desenvolvedoras de jogos eletrônicos, com a finalidade de promover marcas, produtos e patrocinadores vinculados a essas entidades.⁵³

⁵¹ SILVA, L. **O Reconhecimento do Vínculo Empregatício do Cyber Atleta.** Disponível em: <<https://leticiasilva507.jusbrasil.com.br/artigos/389388597/o-reconhecimento-do-vinculoempregaticio-do-cyber-atleta>>.

⁵² BRASIL. **Lei nº 14.957, de 14 de junho de 2023.** Institui a Lei Geral do Esporte. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm. Acesso em: 13 fev. 2025

⁵³ BRATEFIXE JUNIOR, op. cit.

Importante mencionar também que muitos atletas profissionais, em suas horas vagas, realizam transmissões ao vivo em plataformas específicas como a *Twitch*⁵⁴, a fim de interagir, realizar exibições ou análises elaboradas para o público/fãs que acompanham o seu trabalho.

2.3 As equipes/organizações

Embora não se trate de uma regra absoluta, segundo Coutinho (2025), é comum que *pro players* e *streamers* estabeleçam vínculos profissionais com as chamadas organizações/equipes de esportes eletrônicos.⁵⁵

As organizações são espécies de estruturas empresariais que atuam como equipes competitivas e que exercem papel central na profissionalização do setor, seja promovendo, gerindo e financiando a carreira de atletas e criadores de conteúdo vinculados ao cenário competitivo digital. São, basicamente, os empregadores do ecossistema de *esports*.

Segundo Miguel (2018, p. 38), as organizações operam de maneira similar aos clubes de futebol, sendo compostas por jogadores contratados para representar a equipe nas competições oficiais do cenário da modalidade.⁵⁶

Para além desses personagens principais, segundo Coutinho (2025), é comum que as equipes de esportes possuam uma equipe multidisciplinar voltada à melhoria de desempenho dos atletas sob sua responsabilidade. Profissionais como: auxiliares de desempenho, nutricionistas, fisioterapeutas, psicólogos e outros diretamente ligados à indústria dos esportes eletrônicos podem fazer parte do corpo de funcionários das organizações.

⁵⁴ *Twitch* é uma plataforma de *streaming* de vídeo ao vivo amplamente reconhecida por hospedar transmissões de jogos eletrônicos e competições de *esports*. A plataforma tornou-se um dos principais canais de interação entre *pro players* e seu público seguidor, permitindo que esses atletas compartilhem treinos, partidas e bastidores com seus fãs e admiradores em tempo real. As transmissões podem ser acompanhadas ao vivo ou acessadas posteriormente sob demanda.

⁵⁵ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil**. Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

⁵⁶ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Tese de Mestrado. 2018. Rio de Janeiro.

2.4 Os organizadores

Por fim, cumpre destacar a atuação das entidades organizadoras de campeonatos, que desempenham papel central na estruturação do ecossistema competitivo dos esportes eletrônicos. Compete a essas entidades não apenas a função de intermediar a comunicação entre os *publishers* e as equipes participantes, mas também a de fomentar o crescimento e a consolidação do cenário competitivo de uma determinada modalidade. Nesse sentido, a oferta de premiações atrativas configura-se como elemento essencial para a adesão de equipes de alto rendimento, o que, por sua vez, impulsiona o engajamento do público e a valorização comercial dos eventos.

2.5 As Federações e Confederações

Nos esportes tradicionais as federações são, segundo Mazzei (2012), importantes pois, além de determinarem regras, normas e regulamentos das modalidades esportivas, são responsáveis por desenvolver de forma específica a prática que controlam⁵⁷. Neste sentido, podemos mencionar como exemplo a FIA (Federação Internacional de Automobilismo) e a FIFA (Federação Internacional de Futebol), que regem, respectivamente as modalidades de Fórmula 1 e o Futebol.

Entretanto, como já abordado ao longo do trabalho, para o esporte eletrônico pode não fazer muito sentido, ao considerarmos que o papel que os titulares de direitos autorais e materiais exercem nas regras determinadas pela programação de seus jogos, bem como, o fato de que os *esports* são compostos não por uma, mas por diferentes modalidades cujos proprietários são diversos titulares distintos. Em adicional, pesa contra a própria desconfiança que a indústria possui acerca do papel político das federações.

Neste cenário, exemplificamos com uma declaração do CEO da ESL Brasil na rede social X (antigo *twitter*), uma das principais organizadoras de campeonatos no país, acerca do surgimento, das Federações a nível nacional⁵⁸:

⁵⁷ MAZZEI, Leandro Carlos. BARROS, José Arthur Fernandes. Gestão de Federações esportivas. In: MAZZEI, Leandro, Carlos; Bastos, Flávia da Cunha. (Org.). **Gestão do Esporte no Brasil: Desafios e Perspectivas**. 1^a ed. São Paulo: Ícone, 2012.

⁵⁸ A postagem pode ser encontrada no perfil oficial do empresário; disponível em: <<https://twitter.com/leodebiase/status/980784169285488640>>. Acesso em: 24 de fev de 2025.

“Muito oportunista (sic) de olho no hype dos #esports profissionais na criação de associações e federações, que nunca fizeram parte do cenário, mas que sabem muito bem dos meandros para se acessar verbas públicas e taxar as empresas do setor. Estamos de olho e vamos barrar vocês!”

Enquanto no âmbito internacional, a existência da *International Esports Federation* (IESF) parece estar consolidada, inclusive sob o aspecto de colaboração para a organização dos jogos olímpicos da modalidade, em conjunto com o Comitê Olímpico Internacional (COI), nacionalmente, ainda não foi definida ainda a figura de uma Federação que será responsável pela representação do país nas olimpíadas.

Neste contexto, podemos notar a existência de 02 (duas) principais entidades distintas que se apresentam como a representante do esporte eletrônico brasileiro: (i) a Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL)⁵⁹ e a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE). Esta última, inclusive, em seu site, se define como a entidade máxima de governança e promoção do universo gamer e dos esportes eletrônicos no Brasil.

Em que pese tal contexto evidenciado de disputas, deve-se se observar que, a existência das Federações não inviabiliza ou significa para a indústria uma perda de poder sobre o seu produto. Pelo contrário, traz uma maior confiança diante do cenário de crescimento, e facilita a busca de parcerias público-privadas, que viabilizem ainda mais um ambiente de crescimento, maturação e segurança para praticantes, investidores e admiradores da modalidade.

3. DOS ASPECTOS CONTRATUAIS E TRABALHISTAS

Conforme já mencionado neste trabalho, o art. 72, parágrafo único, da Lei nº 14.597/2023 define o atleta profissional como aquele que pratica esporte em alto nível, de forma contínua e remunerada, tendo na atividade esportiva sua principal fonte de subsistência, independentemente da forma de recebimento da remuneração.

⁵⁹ Site disponível em: <http://cbdel.com.br>. Acesso em: 20 de maio de 2025.

No mesmo sentido, ao analisarmos o Art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho, temos: “Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário” (BRASIL, 1943).

Segundo ensina Godinho (2019), empregado é toda pessoa natural que contrate, tácita ou expressamente, a prestação de seus serviços de um tomador, a este efetuados com pessoalidade, onerosidade, não eventualidade e subordinação⁶⁰.

No que se refere especificamente ao esporte eletrônico, observa-se a inexistência no ordenamento jurídico brasileiro de uma legislação específica aplicável ao tema.

Desse modo, de acordo com o entendimento de especialistas em Direito dos Esportes Eletrônicos, bem como, de decisões oriundas do Poder Judiciário, admite-se a aplicação conjunta da Lei Pelé (Lei 9.615/1998), da Lei Geral do Esporte (Lei 14.597/2023) e da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT).

Logo, segundo Bratfixe (2022), os *cyber* atletas, do mesmo modo que outros atletas, desenvolvem suas atividades dentro de um cenário profissional, com regras bem definidas e preparo para o alto rendimento, e com um direcionamento profissional e desenvolvimento no mundo dos esportes eletrônicos.⁶¹

De acordo com Zwicker (2021), a relação jurídica estabelecida entre atletas e organizações de esportes eletrônicos consiste em uma clara relação de trabalho desportiva, de forma bem semelhante ao que ocorre nos esportes tradicionais.⁶²

Corrobora com a tese apresentada, Hélio Tadeu Brogna Coelho, especialista em Direito Digital e Direito do Trabalho:

⁶⁰ DELGADO, Godinho Mauricio. **Curso de direito do trabalho**. LTR, São Paulo, 2021.

⁶¹ BRATEFIXE JUNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao Estudo do Esports Law: O Direito do Esporte Eletrônico**. São Paulo: Editora Mizuno, 2022.

⁶² ZWICKER, Hélio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital**. São Paulo: Obra Independente, 2021.

A contratação da remuneração é livre, mas o salário-mínimo nacional deverá sempre ser respeitado. É comum nos contratos de trabalho desportivos que o salário do jogador de futebol seja fixado de acordo com o perfil técnico de cada jogador, consideradas as características pessoais tais como agilidade, reação, resistência, entrosamento, liderança, técnica de jogo, visão panorâmica, entre outros.⁶³

O art. 28 da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) estabelece que o contrato especial de trabalho esportivo deve prever expressamente a remuneração do atleta, a qual não poderá ser inferior ao salário-mínimo, em conformidade com o art. 7º, inciso IV, da Constituição Federal. Além disso, o dispositivo legal elenca uma série de direitos específicos voltados à proteção da categoria.

Segundo Zwicker (2021), também prevê a redação do Art. 86 da Lei Geral do Esporte, todas as cláusulas obrigatórias que deverão constar do contrato especial, sendo eles: obrigatoriedade de previsão de multa indenizatória e compensatória, jornada de trabalho, prazos de duração de contrato de trabalho, prazos de concentração, repouso semanal de 24 horas, férias de 30 dias em período coincidente ao recesso das atividades desportivas, fundo de garantia por tempo de serviço, multa e outros.⁶⁴

Para Delgado (2019), a caracterização da relação de emprego é fundamentada na presença concomitante de cinco elementos, nesses termos:⁶⁵

- Os elementos fático-jurídicos componentes da relação de emprego são cinco:
- prestação de trabalho por pessoa física a um tomador qualquer;
 - prestação efetuada com pessoalidade pelo trabalhador;
 - também efetuada com não eventualidade;
 - efetuada ainda sob subordinação ao tomador de serviços;
 - prestação de trabalho efetuada com onerosidade

Passemos, portanto, a análise dos requisitos necessários para a caracterização da relação de emprego, aplicados ao esporte eletrônico na relação atletas v. organizações.

⁶³ SET, R. Jogadores do CBLoL passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-docblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-osclubes>.

⁶⁴ ZWICKER, Hélio Tadeu Brogna Coelho. *Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital*. São Paulo: Obra Independente, 2021.

⁶⁵ DELGADO, Godinho Mauricio. **Curso de direito do trabalho**. LTR, São Paulo, 2019.

3.1 Pessoalidade

O requisito da pessoalidade refere-se à obrigação de o trabalhador executar pessoalmente os serviços, sem a possibilidade de substituição por terceiros. Tal característica estabelece uma relação direta e exclusiva entre empregador e empregado, não admitindo que outra pessoa assuma suas funções.

Trata-se, portanto, de uma obrigação de natureza personalíssima. Assim, ao firmar um contrato de trabalho com o atleta, a organização espera que ele próprio desempenhe as atividades contratadas, sendo vedada sua substituição por terceiros.

Ensina Martinez (2023), sobre o tema⁶⁶:

No conceito de “pessoalidade” existe, portanto, a ideia de intransferibilidade, ou seja, de que somente uma pessoa específica, e nenhuma outra em seu lugar, pode prestar o serviço ajustado.

Assim, toda vez que se verificar que, contratualmente, um trabalhador pode ser substituído por outro no exercício de suas atividades, não estará ali presente um contrato de emprego, mas sim ajuste contratual diverso.

No mesmo sentido, se posiciona Delgado (2019), ao elencar duas possibilidades de substituição sem que ocorra a descaracterização da relação de emprego⁶⁷:

Em primeiro lugar, citem-se as situações de substituição propiciadas pelo consentimento do tomador de serviços: uma eventual substituição consentida (seja mais longa, seja mais curta no tempo), por exemplo, não afasta, necessariamente, a pessoalidade com relação ao trabalhador original.

(...)

Em segundo lugar, citem-se as substituições normativamente autorizadas (por lei ou norma autônoma). Ilustrativamente, férias, licença-gestante, afastamento para

⁶⁶ MARTINEZ, Luciano. *Curso de Direito do Trabalho*. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. E-book

⁶⁷ DELGADO, Godinho Mauricio. **Curso de direito do trabalho**. LTR, São Paulo, 2019.

cumprimento de mandato sindical, etc. Nesses casos, o contrato do trabalhador afastado (e substituído, se o empregador decidir colocar em seu posto um substituto) apenas se suspende ou se interrompe, sem qualquer descaracterização da pessoalidade inerente à relação de emprego.

Ressalte-se que o requisito da pessoalidade é atributo exclusivo à figura do empregado. No caso de eventual hipótese de substituição do empregador, aplicam-se as disposições dos arts. 10, 448 e 448-A da CLT, que tratam da sucessão trabalhista e da preservação dos direitos contratuais do trabalhador.

3.2 Onerosidade

O requisito da onerosidade é igualmente indispensável à caracterização da relação de emprego, uma vez que, conforme o art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), considera-se empregado a pessoa física que presta serviços mediante salário.

Nesse sentido, conforme já discutido ao longo do trabalho, ao abordar-se a concepção de atleta, é fundamental conceber o requisito da onerosidade como a contraprestação pecuniária recebida pelo desportista, paga pela organização à qual encontra-se vinculado.

Delgado (2019) ensina que a onerosidade constituirá elemento fático-jurídico para a caracterização da relação de emprego, apenas se for visualizada sob a perspectiva do prestador de serviços.⁶⁸

E ainda, realiza uma separação voltada a análise do elemento da onerosidade, onde existiriam dois planos de observação: o objetivo e o subjetivo.

No contexto dos esportes eletrônicos, sob o plano objetivo, a onerosidade, segundo Delgado (2019), se manifesta pelo pagamento realizado pelo empregador com intenção de remunerar o empregado pelo seu trabalho. Ou seja, será remunerada a sua atividade como atleta

⁶⁸ DELGADO, Godinho Mauricio. **Curso de direito do trabalho.** LTR, São Paulo, 2019.

e por consequência todas as suas obrigações assumidas no contexto do contrato de trabalho desportivo.

Neste sentido, expõe Coutinho (2025) que, ainda não há um estudo que aponte para um valor médio de remuneração auferido pelos atletas de *eSports*, mas que, ainda assim, a depender da modalidade e da equipe profissional, os ganhos podem chegar à casa de R\$ 35 mil reais mensais.⁶⁹

Já sob a perspectiva subjetiva, a onerosidade se revela na intenção recíproca das partes de estabelecer uma relação empregatícia, na qual a prestação de serviços pelo atleta é realizada com a expectativa de remuneração por parte da organização. Ou seja, deve existir a intenção do atleta de se vincular a título oneroso e empregatício.⁷⁰

3.3 Habitualidade

O requisito da habitualidade, também denominado não eventualidade, está igualmente previsto no art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT).

Art. 3º Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza **não eventual** a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. (grifo nosso)⁷¹

Leite ensina, acerca do tema.⁷²

O contrato de trabalho exige uma prestação de serviço de forma habitual, constante e regular, levando-se em conta um espaço de tempo ou uma tarefa a ser cumprida. Assim, o trabalho eventual, esporádico, a princípio, não tipifica uma relação empregatícia.

⁶⁹ GAVIOLI, Allan. Mercado de eSports busca profissional para além dos games e paga R\$ 35 mil. <https://exame.com/carreira/mercado-de-esports-busca-profissional-para-alem-dos-games-e-paga-r-35-mil/>. Acesso em: 19 mai 2025.

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ BRASIL. DECRETO-LEI N° 5.452, de 1º de maio de 1943.

⁷² LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de direito do trabalho.** 15. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. E-book.

Entretanto, cumpre mencionar a existência no Brasil, a figura do Contrato de Trabalho Intermitente – Lei 13.467 de 13 de julho de 2017, que alterou a redação do Art. 443 da CLT e do §3º, passando a vigorar da seguinte forma:

Art. 443. O contrato individual de trabalho poderá ser acordado tácita ou expressamente, verbalmente ou por escrito, por prazo determinado ou indeterminado, ou para prestação de trabalho intermitente.

§ 3º Considera-se como intermitente o contrato de trabalho no qual a prestação de serviços, com subordinação, não é contínua, ocorrendo com alternância de períodos de prestação de serviços e de inatividade, determinados em horas, dias ou meses, independentemente do tipo de atividade do empregado e do empregador, exceto para os aeronautas, regidos por legislação própria.”

Considerando a rotina de preparação de um atleta de alto rendimento, voltada para o desenvolvimento de suas habilidades, treinamentos específicos, rotinas rigorosas relacionadas à sua alimentação e descanso, dificilmente veremos essa figura de contrato intermitente sendo aplicada aos esportes eletrônicos. Ainda que possa vir a existir a figura de um atleta considerado substituto dentro de uma equipe/organização, deve-se pressupor que ele participe da mesma rotina de treinos que um atleta efetivo/titular, buscando estar imediatamente pronto a contribuir quando solicitado ou necessário pela sua equipe.

3.4 Subordinação

Considerado por diversos doutrinadores como o principal requisito para a configuração da relação de emprego, o elemento da subordinação manifesta-se, segundo Martinez (2023), quando o tomador de serviços exerce o poder diretivo, estabelecendo tanto o modo de execução quanto o tempo destinado à realização das atividades laborais.⁷³

Neste sentido, leciona Delgado (2019):

Como se percebe, no Direito do Trabalho a subordinação é encarada sob um prisma objetivo: ela atua sobre o modo de realização da prestação e não sobre a pessoa do trabalhador. É, portanto, incorreta, do ponto de vista jurídico, a visão subjetiva do

⁷³ MARTINEZ, Luciano. Curso de Direito do Trabalho. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. E-book

fenômeno, isto é, que se compreenda a subordinação como atuante sobre a pessoa do trabalhador, criando-lhe certo estado de sujeição (status subjectiones). Não obstante essa situação de sujeição possa concretamente ocorrer, inclusive com inaceitável frequência, ela não explica, do ponto de vista sociojurídico, o conceito e a dinâmica essencial da relação de subordinação. Observe-se que a visão subjetiva, por exemplo, é incapaz de captar a presença de subordinação na hipótese de trabalhadores intelectuais e altos empregados.

A subordinação, segundo Delgado (2019) configura-se como elemento essencial para a caracterização da relação de emprego, sendo o que a distingue de outras formas de contratação, como, por exemplo, o trabalho autônomo. Doutrinariamente, a subordinação pode ser compreendida sob diferentes perspectivas: na concepção clássica ou tradicional, ela se manifesta por meio da sujeição do trabalhador às ordens diretas do empregador durante a execução dos serviços, de forma objetiva refere-se ao controle exercido pelo tomador de serviços sobre a forma de realização da atividade laboral. Já na concepção estrutural, a subordinação é identificada a partir da inserção do trabalhador na dinâmica organizacional da empresa, contribuindo diretamente para a consecução de seus fins econômicos e institucionais.⁷⁴

Neste sentido, podemos observar que resta caracterizada a subordinação ao atleta de *esport*, quando da submissão à figura do *coach* (técnico) da organização, e/ou inclusive no que se refere ao cumprimento de ordens proferidas por outros membros profissionais da equipe, como médicos, analistas de desempenho, nutricionistas e fisioterapeutas.

4. O CASO BRUTT E AS DISCUSSÕES ACERDA DA NECESSIDADE DE REGULAÇÃO DO SETOR

Um caso emblemático para o cenário do esporte eletrônico, e igualmente triste, foi a morte do jogador de 19 anos Matheus “brutt” Queiroz, atleta profissional de CS:GO. De acordo com relatos de sua mãe, o jogador teria sido vítima de negligência durante o período em que atuou

⁷⁴ DELGADO, Godinho Mauricio. **Curso de direito do trabalho.** LTR, São Paulo, 2021.

pelas equipes *Team Reapers* e *Imperial eSports*. O jovem iniciou a sua carreira pela *Team Reapers* em 2018, quando se mudou para a *gaming house* da organização em agosto de 2019.⁷⁵

A partir desse momento, o jovem começou a apresentar problemas de saúde de forma recorrente, que teriam sido ocasionados pela água do filtro da casa da organização, na qual, conforme relatos dos próprios jogadores, existia um gosto estranho presente na mesma. Em outubro do mesmo ano, o estado de saúde de Brutt agravou-se, sendo diagnosticado com esofagite e gastroenterite.⁷⁶

Insatisfeito com o desempenho da equipe, Brutt teria aceitado a proposta para integrar a *Imperial eSports*. Conforme relato de sua mãe, uma série de negligências por parte das organizações teria contribuído para o agravamento do quadro que culminou em seu falecimento. Fatores como: a falta de acompanhamento médico, problemas estruturais na *gaming house* e falta de fiscalização do campeonato que permitiu que o atleta participasse das etapas, mesmo sofrendo de dores intensas na região da cabeça.⁷⁷

Diante de toda a situação, a família do jogador decidiu acionar o Poder Judiciário, ajuizando cinco ações: duas de natureza trabalhista, em razão das irregularidades nos vínculos empregatícios mantidos com as equipes pelas quais o atleta passou; duas de cunho indenizatório, fundamentadas na alegada negligência quanto ao estado de saúde do jogador; além da solicitação de instauração de inquérito policial com o objetivo de apurar as circunstâncias de sua morte.

A Justiça do Trabalho condenou a *Team Reapers* e o ex-dono da organização, Gabriel Siqueira Hentz, em 1^a instância, a pagar uma indenização de R\$ 90 mil aos pais e aos irmãos de Matheus "brutt", jogador profissional de Counter-Strike que morreu aos 19 anos, em dezembro de 2019. Cabe recurso à sentença. É a segunda equipe de esports condenada em ações judiciais iniciadas pela família do atleta. Em outro processo, a

⁷⁵ OLIVEIRA, Gabriel. **Esports: família de Matheus “Brutt” Queiroz entra na Justiça contra times**. UOL Start, 11 abr. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/11/esports-familia-de-matheus-brutt-queiroz-entra-na-justica-contra-times.htm>. Acesso em: 27 abril 2025.

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ OLIVEIRA, Gabriel. Caso Brutt: Justiça condena ex-dono da Reapers a pagar indenização. GE Esports, 18 out. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/blogs/por-dentro-dos-esports/post/2024/10/18/caso-brutt-justica-condena-ex-dono-da-reapers-a-pagar-indenizacao.ghtml>. Acesso em: 28 abril 2025.

Justiça condenou a Imperial, já em duas instâncias, a pagar uma indenização de R\$ 400 mil.

(...)

A empresa arregimentou jovens que amam os jogos eletrônicos, que se destacaram em campeonatos, confinando os em imóvel sem condições adequadas, submetendo-os a jornada exaustiva, sem fiscalização ou orientação necessária para desenvolver a atividade — observou a juíza, elencando uma série de irregularidades na sequência.

Fica evidente que os jovens foram confinados em uma residência sem qualquer qualidade de vida, num ambiente de extrema competitividade, em que jogavam o máximo de tempo que conseguiam, sem cuidado com descanso, lazer e nutrição. Não havia preocupação com a saúde mental e física da exposição massacrante nos campeonatos.

Com isso, a juíza ordenou o pagamento de indenização por danos morais no valor de R\$ 25 mil para o pai, R\$ 25 mil para a mãe e R\$ 20 mil para cada um dos dois irmãos, totalizando R\$ 90 mil. Como a *Reapers* não existe mais, o ex-dono é que terá de arcar com a indenização.

Casos como este, infelizmente, evidenciam que o cenário dos esportes eletrônicos ainda se insere em uma conjuntura marcada por fragilidades institucionais, que, não raramente, expõem os atletas a condições desfavoráveis e situações de risco e exploração. Tais ocorrências revelam um descompasso com os princípios fundamentais do Estado de Direito, especialmente no que se refere à proteção da dignidade da pessoa humana, à isonomia e aos direitos sociais trabalhistas assegurados pela Constituição Federal e pela Consolidação das Leis do Trabalho. Embora esses direitos tenham sido originalmente concebidos em contextos tradicionais de emprego, sua aplicação revela-se plenamente pertinente às novas formas de labor, inclusive àquelas exercidas em atividades consideradas não convencionais, como o esporte eletrônico.

Neste sentido, urge a necessidade de uma proposta de regulação voltada especificamente ao cenário, com o objetivo de resguardar a situação de atletas e de se criar um ambiente favorável de desenvolvimento do próprio esporte eletrônico brasileiro.

A título de exemplo, pode-se perceber que alguns temas transversos à própria questão trabalhista podem contribuir diretamente para criação de entraves para o desenvolvimento da indústria de esportes eletrônicos nacionalmente.

A recente Portaria MESP nº 36/2025, publicada em 17 de abril de 2025, autorizou a realização de apostas esportivas no âmbito dos esportes eletrônicos, ao reconhecer campeonatos e torneios licenciados por desenvolvedoras de jogos como elegíveis para o mercado regulado.

Nesse contexto, o Ministério do Esporte (MESP), na qualidade de órgão regulador do setor, estabeleceu quais modalidades esportivas e entidades de prática esportiva podem ser objeto de apostas de quota fixa em eventos reais de temática esportiva — popularmente conhecidas como “bets”. Vejamos:

Art. 1º: A Portaria MESP nº 125, de 30 de dezembro de 2024, passa a vigorar com as seguintes alterações:

(...)

VIII - Os torneios de e-Sports que tenham obtido licença ou autorização por parte do desenvolvedor ou do titular dos direitos de propriedade intelectual dos jogos eletrônicos jogados em tais torneios.

"Parágrafo único: É vedado ao desenvolvedor ou titular dos direitos de propriedade intelectual dos jogos eletrônicos restringir a atuação a um único agente operador de apostas. Da mesma forma, é proibido ao operador de apostas exigir exclusividade na exploração desses torneios. Em ambos os casos, deverão ser observadas as condições isonômicas de acesso e assegurada a livre concorrência, nos termos da legislação vigente.

Sobre o tema, Gama (2025) nos alerta acerca da necessidade de se criar um ambiente de maior maturação relacionada aos controles de integridade e de riscos relacionados à manipulação de resultados.⁷⁸

No entanto, é importante alertar todo o sistema competitivo sobre os riscos que a falta de diálogo, debates e uma cultura de integridade e jogo responsável podem trazer para a imagem dos Esportes Eletrônicos no Brasil. A falta de associação e representatividade dos envolvidos no cenário atual pode representar uma aposta de alto risco em um resultado que não será benéfico para ninguém. Todos vão perder e, portanto, atletas, organizações, apostadores, casas de apostas, confederações, federações, associações, desenvolvedores de games, poder público e todas as comunidades de gamers devem compreender a importância e a responsabilidade de trabalhar juntos e ter as ferramentas adequadas para mitigar os riscos.

⁷⁸ GAMA, Gustavo. Esport no Brasil: desenvolvimento econômico e social de forma sustentável. LinkedIn, 26 abr. 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/esport-brasil-desenvolvimento-econ%C3%B4mico-e-social-de-forma-gama-hhbf/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

A questão em análise evidencia a gravidade do assunto, sobretudo quando se observa que os problemas relacionados às apostas esportivas e à manipulação de resultados, já identificados em modalidades tradicionais como o futebol, também podem vir a comprometer a integridade das competições no ambiente dos *esports*.

Nesse sentido, expõe Coutinho (2023), que é necessário compreender quais os limites estabelecidos pelas normas vigentes no ordenamento jurídico brasileiro, e por consequência, quais os conteúdos dos esportes eletrônicos passíveis de regulação por parte do Estado.⁷⁹

Conforme exposto ao longo do trabalho, não há que se considerar um ambiente regulatório que trate de matérias relacionadas a regras de torneios, seus formatos, punições a jogadores e outras particularidades que envolvam o ambiente de regras de competições profissionais, considerando que, a prerrogativa legal para tal atribuição decorre única e exclusivamente do direito de propriedade da desenvolvedora. Tal competência, ensina Coutinho (2025) faz parte dos poderes que a empresa possui sobre sua propriedade, que garantem a reprodução, publicação e edição e outras faculdades, de seu produto, conforme estabelecido no Art. 29 da Lei 9.610/1998.⁸⁰

Sob esta ótica, Coutinho defende que objeto de uma regulação para os esportes eletrônicos no Brasil deve se ater única e exclusivamente à atividade esportiva eletrônica, qual seja, os direitos e deveres dos participantes do Ecossistema de *esports* e do Estado, com a prática das modalidades digitais.

Neste sentido, o que se almeja ao tratar da regulamentação do setor é, a elaboração de um texto-base normativo, que estabeleça critérios básicos de maneira objetiva e que envolva a segurança e a integridade dos profissionais da área, bem como, que se fomente um ambiente propício à investimentos governamentais e da iniciativa privada, dotado de transparência financeira por parte das desenvolvedoras e organizações.

⁷⁹ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação do Esporte Eletrônico no Brasil: análise do Projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica.** Revista Digital de Direito Administrativo, 10(1), 2023, p.154.

⁸⁰ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil.** Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

Seguindo essa perspectiva, a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil deveria orientar-se para a implementação de garantias que promovam o desenvolvimento sustentável do setor, por meio da formulação e execução de políticas públicas específicas. Entre os principais objetivos dessa normatização, destaca-se a proteção e o bem-estar dos jogadores profissionais, o que tornaria indispensável a inclusão, no texto regulatório, de dispositivos que tratem de forma expressa sobre saúde mental e física, prevenção de abusos nas relações de trabalho e segurança no ambiente digital.⁸¹

Sobre o último tema, relacionado à segurança digital, Coutinho (2025) sugere que um ambiente regulado propiciaria a integração de sistemas governamentais e das desenvolvedoras, capazes de facilitar a identificação e individualização de jogadores que cometam crimes no ambiente digital, sejam eles praticados no ambiente competitivo ou amador dos jogos eletrônicos. Alerta, para crescente o número de crianças e adolescentes praticantes da modalidade no ambiente digital, que se interessam pela temática do esporte eletrônico, e que seria vital estabelecer um ambiente de segurança, que promovam práticas de integração junto ao público juvenil.

Recentemente, foi noticiado que criminosos têm se valido de uma plataforma digital denominada *Discord*, para aliciamento de crianças e adolescentes para o cometimento de crimes no mundo real. Considerando tratar-se de um público vulnerável, que muitas das vezes se utiliza da plataforma para comunicação *in game*, torna-se fundamental uma legislação específica, a fim de se criar um ambiente seguro para jovens e adolescentes, e que haja a identificação e punição de criminosos que façam mal uso da ferramenta.⁸²

Desta feita, torna-se fundamental que o poder público enxergue a temática com a devida relevância que merece, considerando ser um tema de extrema sensibilidade e importância. Bem como, vislumbrando todo o potencial mercadológico e o potencial protagonismo da indústria de esportes eletrônicos brasileira.

⁸¹ COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil. Proposta Regulatória e análise do cenário nacional** [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

⁸² G1. **O que é o Discord, rede social usada para cometer crimes contra adolescentes**. Profissão Repórter, 21 maio 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2025/05/21/o-que-e-o-discord-rede-social-usada-para-cometer-crimes-contra-adolescentes.ghtml>. Acesso em: 9 mai. 2025.

CONCLUSÃO

A consolidação dos esportes eletrônicos como fenômeno cultural, econômico e competitivo impõe desafios significativos ao ordenamento jurídico brasileiro, notadamente diante da ausência de regulamentação específica que contemple as particularidades da atividade. Ao longo deste trabalho, observou-se que, apesar de os *esports* mobilizarem uma cadeia complexa de relações contratuais e econômicas, envolvendo jogadores, equipes, publishers, organizadores e patrocinadores, a normatização vigente revela-se insuficiente para assegurar direitos fundamentais aos seus principais protagonistas: os atletas.

Casos emblemáticos, como o do jovem Matheus “Brutt” Queiroz, escancaram a precariedade das relações de trabalho estabelecidas no setor e evidenciam a necessidade de mecanismos jurídicos que garantam não apenas a formalização contratual, mas também a efetiva proteção à saúde, à dignidade e à segurança dos envolvidos. A ausência de políticas públicas voltadas a essa modalidade e a carência de diretrizes voltadas à prevenção de abusos, à promoção da saúde mental e física e à segurança no ambiente digital demonstram a urgência de uma atuação estatal mais incisiva e propositiva.

Não obstante, devem ser tratados sob a temática regulatória, assuntos relacionados à segurança do ambiente digital, e estabelecer mecanismos de identificação e individualização de condutas na esfera eletrônica.

Nesse contexto, é imperativo que a regulamentação dos esportes eletrônicos não se limite à mera formalização institucional, mas que esteja orientada por uma perspectiva garantista, pautada nos princípios constitucionais do trabalho digno, da isonomia e da dignidade da pessoa humana. A adoção de medidas visa o crescimento seguro, sustentável e cria um ambiente propício a investimentos seja de ordem governamental ou privada. A construção de um marco normativo específico, com participação de especialistas, juristas e representantes do setor, torna-se passo fundamental para assegurar o desenvolvimento saudável, seguro e sustentável da indústria de *esports* no Brasil, adequando-os aos preceitos de um Estado Democrático de Direito, comprometido com a efetivação dos direitos fundamentais.

REFERÊNCIAS

A postagem pode ser encontrada no perfil oficial do empresário; disponível em: <https://twitter.com/leodebiase/status/980784169285488640>. Acesso em: 24 de fev de 2025.

AGÊNCIA GOV. MinC discute políticas para o setor de jogos com a Abragames. Brasília: Agência Gov. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202502/minc-discute-politicas-para-o-setor-de-jogos-com-a-abragames>. Acesso em: 04 mai. 2025.

BRASIL. DECRETO-LEI N° 5.452, de 1º de maio de 1943.

BRASIL. Lei Federal nº 14.957, de 14 de junho de 2023.

BRASIL. Lei Federal nº. 9.615, de 24 de março de 1998.

BRASIL. Lei nº 14.957, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm. Acesso em: 13 fev. 2025

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.html. Acesso em: 13 fev. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta determinação os direitos do autor e os que lhe são conexos. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.html. Acesso em: 13 fev. 2025

BRATEFIXE JUNIOR, Antônio Carlos. Introdução ao estudo do esports law: o direito do esporte eletrônico. Leme, São Paulo, 2021, p.49.

BRATEFIXE JUNIOR, Antônio Carlos. Introdução ao Estudo do Esports Law: O Direito do Esporte Eletrônico. São Paulo: Editora Mizuno, 2022.

CONSELHO DA EUROPA. Carta Europeia do Desporto. 1992. Disponível em: <https://ipdj.gov.pt/documents/20123/133814/Carta+Europeia+do+Desporto.pdf/69432aa6-e8e2-ae85-24ce-76cc276d3dda?t=1582815203169>, acesso em: 14 ago. 2024.

COUTINHO, Lucas Marques. A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil. Proposta Regulatória e análise do cenário nacional [livro eletrônico] / Lucas Marques Coutinho. – São Paulo: Editora Dialética, 2025.

DELGADO, Godinho Mauricio. Curso de direito do trabalho. LTR, São Paulo, 2021.

DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular. São Paulo: 3 ed. Perspectiva, 2004, p.28.

EMMANOELLI, B. Pedro. O esporte segundo Allen Guttmann: um diálogo com seus modelos ideais. 2010. 85 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, 2010.

EXAME, Esporte eletrônico “não é esporte”, diz ministra do Esporte. Entrevista à GloboNews, 13 jan. 2023. Disponível em: <https://exame.com/esporte/jogos-eletronicos-nao-sao-esportes-diz-ana-moser-ministra-de-lula/>. Acesso em: 19 set. 2024.

FORBES MÉXICO. Los eSports cuentan ya con más de 260 millones de entusiastas en todo el mundo. *Forbes México*, 8 abr. 2024. Disponível em: <https://forbes.com.mx/los-esports-cuentan-ya-con-mas-de-260-millones-de-entusiastas-en-todo-el-mundo/>. Acesso em: 15 fev. 2025.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Sports (Esportes Eletrônicos): **O que é, História e Games**. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>.

G1. O que é o Discord, rede social usada para cometer crimes contra adolescentes. Profissão Repórter, 21 maio 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2025/05/21/o-que-e-o-discord-rede-social-usada-para-cometer-crimes-contra-adolescentes.ghtml>. Acesso em: 9 mai. 2025.

GAMA, Gustavo. Esport no Brasil: desenvolvimento econômico e social de forma sustentável. LinkedIn, 26 abr. 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/esport-brasil-desenvolvimento-econ%C3%B4mico-e-social-de-forma-gama-hhhbf/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

GAVIOLI, Allan. Mercado de eSports busca profissional para além dos games e paga R\$ 35 mil. <https://exame.com/carreira/mercado-de-esports-busca-profissional-para-alem-dos-games-e-paga-r-35-mil/>. Acesso em: 19 mai 2025.

GLOBO ESPORTE. COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de eSports. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 23 jul. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2024.

GLOBO ESPORTE. eSports são esportes? O que dizem especialistas e estudos. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/esports-sao-esportes-o-que-dizem-especialistas-e-estudos.ghtml>. Acesso em: 07 mar. 2025

GLOBO ESPORTE. Games de tiro nunca serão incluídos nas Olimpíadas, diz diretor do COI. Rio de Janeiro: Globo Esporte, 22 jun. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/06/22/games-de-tiro-nunca-serao-incluidos-nas-olimpiadas-diz-diretor-do-coi.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2024.

GONÇALVES, Lívia Maria Ribeiro et. al. **Desafios jurídicos acerca da regulamentação dos e sports no brasil**. [s.l.]: Ratio juris. Revista eletrônica da graduação da faculdade de direito do sul de minas, v.7 n.1, 2024

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

JORNAL DA USP. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. *Jornal da USP*, Rádio USP, 13 maio 2024. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 15 fev. 2025.

Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em 20 mai. 2025. Dialética, 2025.

LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de direito do trabalho.** 15. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. E-book.

MARTINEZ, Luciano. *Curso de Direito do Trabalho*. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. E-book

MASSAÚ, Guilherme; RAFAGNIN, Thiago Ribeiro. **Análise dos conceitos de direitos sociais oriundos da doutrina brasileira.** Sociedade em Debate (Pelotas), v. 27, n. 1 2021, p. 257

MAZZEI, Leandro Carlos. BARROS, José Arthur Fernandes. Gestão de Federações esportivas. In: MAZZEI, Leandro, Carlos; Bastos, Flávia da Cunha. (Org.). **Gestão do Esporte no Brasil: Desafios e Perspectivas.** 1ª ed. São Paulo: Ícone, 2012.

MELO, Eduarda. Lula é criticado após associar jogos de tiro à violência nas escolas. **Jornal do Commercio**, 11 abr. 2023. Disponível em: <https://jc.uol.com.br/politica/2023/04/15446070-lula-e-criticado-apos-associar-jogos-de-tiro-a-violencia-nas-escolas.html>. Acesso em: 18 set. 2024.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** Tese de Mestrado. 2018. Rio de Janeiro.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (e-sports).** Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2, (julho - dezembro 2016).

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O reconhecimento dos esportes como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso brasileiro.** Tese de Mestrado. 2020. Lisboa.

MILLER, Victor. Os e-Sports começaram na década de 70. **GAMEHALL**. Disponível em: <https://gamehall.com.br/os-e-sports-comecaram-na-decada-de-1970/#:~:text=J%C3%A1%20em%201974%2C%20a%20SEGA,Tokyo%C2%B4s%20Hotel%20Pacific>, acesso em: 08 ago. 2024.

MIRANDA, Jorge. **O regime dos direitos sociais.** *Revista de Informação Legislativa*, Brasília a. 47 n. 188, 2010, p. 26.

MUÑOZ, Joaquím. La Regulación de los eSports em Europa. In: Revista Brasileira de Direito Desportivo. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756. p. 231.

OLIVEIRA, Gabriel. Caso Brutt: Justiça condena ex-dono da Reapers a pagar indenização. GE Esports, 18 out. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/blogs/por-dentro-dos-esports/post/2024/10/18/caso-brutt-justica-condena-ex-dono-da-reapers-a-pagar-indenizacao.ghtml>. Acesso em: 28 abril 2025.

OLIVEIRA, Gabriel. **Esports: família de Matheus “Brutt” Queiroz entra na Justiça contra times**. UOL Start, 11 abr. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/11/esports-familia-de-matheus-brutt-queiroz-entra-na-justica-contra-times.htm>. Acesso em: 27 abril 2025.

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

PONTES, André Alves. **O videogame como linguagem artística: elementos estéticos e discursivos nos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro, 2020.

RAMOS, Stephanie; LATIF, Flavio. ‘Equívoco’ e ‘bobagem’: estrelas dos eSports criticam falas de Ana Moser. **UOL Esporte**, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/11/mundo-do-e-sports-declaracao-de-ana-moser.html>. Acesso em: 18 set. 2024.

RIGON, Daniela. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. **ESPN**. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia?device=featurephone, acesso em: 07 ago. 2024.

SÁ, Bruna. **Desafios jurídicos e Regulatório do E-Sport no Brasil**. Jusbrasil, 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017

SET, R. Jogadores do CBLoL passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-docblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-osclubes>.

SILVA, L. **O Reconhecimento do Vínculo Empregatício do Cyber Atleta**. Disponível em: <https://leticiasilva507.jusbrasil.com.br/artigos/389388597/o-reconhecimento-do-vinculoempregaticio-do-cyber-atleta>.

Site disponível em: <http://cbdel.com.br>. Acesso em: 20 de maio de 2025.

TEN, JAVIER RODRIGUEZ. **LOS E-SPORTS COMO? DEPORTE? ANÁLISIS jurídico y técnico-desportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos**. 1^a. Edición – Madrid: Reus Editorial, 2018 – ISBN: 978-84-290-2052-6

TUBINO, M. J. G., TUBINO, F.M. GARRIDO, F. A. C. **Dicionário Enciclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro: SENAC-RJ, 2007

UPTON, Brian. **The Aesthetic of Play**. 1 ed. Massachusetts: MIT Press, 2015.

VARGAS, A. L. S. **Por uma lógica desportiva do jogo: o legítimo fundamento do direito desportivo na era da hipermodernidade.** In: Direito Desportivo: Temas Transversais. Rio de Janeiro: Autografia: 2017.

ZHOUXIANG, Lu. “Forging a Link between Competitive Gaming, Sport and the Olympics: History and New Developments.” *The International Journal of the History of Sport* 39, no. 3 (June 8, 2022): 251–69. doi:10.1080/09523367.2022.2061466.

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital.** Obra independente, São Paulo, 2021, p. 34.