



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 12, Issue, 11, pp. 60105-60114, November, 2022

<https://doi.org/10.37118/ijdr.25675.11.2022>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

THE PROFESSIONALIZATION OF E-SPORTS IN BRAZIL AND THE REGULATION OF THE E-SPORTSMAN

*¹Urias Gabriel Bezerra De Moura and ²Arisson Carneiro Franco

¹Acadêmico do Curso de Direito do Instituto de Ensino Superior do Sul do Maranhão – IESMA;

²Professor Universitário do Curso de Direito da IESMA/UNISULMA

ARTICLE INFO

Article History:

Received 10th September, 2022

Received in revised form

18th September, 2022

Accepted 03rd October, 2022

Published online 30th November, 2022

Key Words:

Profissionalização. Regulamentação. Esportes Eletrônicos. E-desportista.

*Corresponding author:

Urias Gabriel Bezerra De Moura

ABSTRACT

O presente artigo científico possui o objetivo de discutir a profissionalização dos *e-sports* no Brasil e a regulamentação do e-desportista. Observa-se que a modalidade esportiva eletrônica tem ganhado uma discussão expressiva nos últimos anos, em razão da expansão desenfreada dos jogos competitivos que permitiram a ascensão de campeonatos profissionais, que movimentam um mercado global bilionário. Entretanto, o Brasil se encontra retrógrado em relação aos marcos já alcançados por esse cenário, visto que não existem leis que amparem esse ambiente pelo fato de que a oficialização dessa categoria dentro do quesito esportivo e profissional ainda não ocorreu. Em virtude disso, surge a seguinte indagação: Há possibilidade dos *cyber-atletas* serem enquadrados como atletas profissionais perante a legislação da CLT e da Lei Pelé? A metodologia científica empregada para tanto, possui natureza qualitativa e revisão bibliográfica, visto que o trabalho se fundamentou nas normas da CLT, em sites de notícias, revistas e artigos jurídicos publicados na Internet. Assim, verificou-se que, por mais que a maioria dos contratos dos *cyber-atletas*, se estabeleçam formalmente como prestação de serviços, contratos de propaganda ou similares, a atividade dos *cyber-atletas* com os times de *e-sports* no Brasil remete ao exercício de um contrato de emprego, possuindo todos os requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, além da possibilidade de ser complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

Copyright © 2022, Urias Gabriel Bezerra De Moura and Arisson Carneiro Franco. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Urias Gabriel Bezerra De Moura and Arisson Carneiro Franco. 2022. "The professionalization of e-sports in Brazil and the regulation of the e-sportsman", *International Journal of Development Research*, 12, (11), 60105-60114.

INTRODUCTION

O *e-sports* refere-se ao termo comumente utilizado pela comunidade *gamer* para designar a modalidade esportiva eletrônica que tem ganhado uma discussão expressiva nos últimos anos, em razão da expansão desenfreada dos jogos competitivos. Nesse cenário, compreende-se que o Brasil é o 13º país no mundo que mais investe na área de jogos eletrônicos, além de ser um dos mercados mais lucrativos e relevantes para atuação das empresas do gênero no mundo de acordo com o site especializado em *games*¹. Contudo, o crescimento do segmento não veio acompanhado de madura evolução legislativa que regulasse os principais desafios jurídicos do setor, visto que não há legislações específicas no Brasil que reconheçam os esportes eletrônicos como uma prática desportiva ou profissional. Isso ocorre devido aos esportes em geral estarem mais relacionados aos esforços físicos do que mental. Todavia, as definições são muito amplas e controversas a respeito do que define uma prática esportiva.

¹NEWZOO. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. Disponível em: <https://bit.ly/1nkJqKD>. Acesso em: 23 mar. 2022.

Assim como o xadrez e o futebol não pertencem à mesma categoria, salienta-se que dentro dessa perspectiva, os *e-sports* também pertencem a uma categoria esportiva que se difere das demais. Nesse âmbito, a demanda por uma coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos considera-se como uma habilidade lucrativa àqueles que almejam um destaque na comunidade competitiva. A prova disso é que quem quer se tornar um *e-atleta* necessita de muito treinamento, disciplina e dedicação, assim como qualquer esportista que deseja elevar sua carreira profissional a alto nível. Nesse sentido, para que o desportista consiga um bom desempenho neste cenário, torna-se necessário o cumprimento de uma série de deveres e obrigações. A carreira do *cyber-atleta* se assimila em uma rotina de treinos, como outras modalidades esportivas com diversos profissionais agregados a esta, de modo que o treinamento físico e mental desses atletas se revela fundamental para que tenham um bom rendimento durante as partidas. Em virtude disso, surge a seguinte indagação: Há possibilidade dos *e-sports* e os *cyber-atletas* serem regulamentados pelas normas da CLT e da Lei Pelé?

Assim, o trabalho apresentou em primeiro plano, o paradigma da virtualização das práticas desportivas e o surgimento dos *e-sports*, a

caracterização da prática desportiva, a transição da casualidade dos jogos eletrônicos para as competições, bem como, a transição das partidas em rede à formação das ligas de jogadores profissionais. Em seguida, discutiu-se sobre a formalização da atividade profissional do competidor *e-sports*, as iniciativas legislativas para a regulamentação específica do desportista virtual e a regulamentação da prestação de serviços do cyber-atleta pela via contratual. E por fim, abordou-se a temática sobre a ótica da Lei Geral do Desporto (Lei 9615/98) e da Consolidação das Leis Trabalhistas, a fim de apurar a possibilidade de enquadrar as atividades *e-sports* sobre as legislações dos referidos dispositivos. Verificou-se que, por mais que a maioria dos contratos dos cyber-athletas, se estabeleçam formalmente como prestação de serviços, contratos de propaganda ou similares, a atividade do cyber-atleta com os times de *e-sports* no Brasil remete ao exercício de um contrato de emprego, possuindo todas os requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, além de poder ser complementado pelas especificidades da Lei Pelé. Para tanto, a metodologia científica empregada possui natureza qualitativa por lidar com a interpretação da realidade do mundo dos *games* de forma específica. No que diz respeito ao levantamento de dados, denomina-se como uma pesquisa de revisão bibliográfica, fundamentada a partir da legislação vigente como as normas da CLT e a Lei Geral do Desporto nº 9615/98, em sites de notícias, revistas e artigos jurídicos publicados na Internet.

O paradigma da virtualização de práticas desportivas e o surgimento dos *e-sports*: Os *e-sports* refere-se ao termo comumente utilizado pela comunidade *gamer* para designar a modalidade esportiva eletrônica, que conquistou uma discussão expressiva no Brasil em razão de sua repercussão social por parte dos meios de comunicação, verificado a partir da criação de times profissionais e instituições dedicadas à prática.

Essa notoriedade surgiu em consequência de sua irrestrita aceitação, na medida em que o Brasil se classifica como um dos países que mais consomem *games* na América Latina, além de ser um dos mercados mais lucrativos e relevantes para atuação das empresas do gênero no mundo².

Alia-se a isso, o fato de que subsiste um relacionamento de ordem espetacular entre esporte e meios de comunicação, particularmente proeminente no cenário midiático do país. Assim, discussões que envolvem termos como *e-sports* e *professional gaming* (*progaming*) tornaram-se comuns para o espectro midiático especializado, seja em torno de vídeo games ou em esportes de forma generalizada. Considerando os fatores essenciais que contribuíram para a ascensão dos jogos eletrônicos na atualidade, enfatiza-se os marcos históricos que foram de suma importância para que os *e-sports* conquistassem o espaço que ocupam atualmente. Entre estes, destacam-se o período da guerra fria, que em razão da disputa abrupta de duas potências mundiais (EUA e a União Soviética) em busca de aprimoramento tecnológico, desencadearam a criação dos primeiros videogames, conforme se observa:

O físico William Higinbotham, integrante do projeto Manhattan, responsável pela produção da primeira bomba atômica, foi o criador do Videogame, em 1958, mas inconsciente da importância de sua obra-prima ele não se preocupou em patentear-la, portanto não foi oficialmente considerado seu artífice. No auge da Guerra Fria, ele elaborou um mecanismo que incrementasse o número de visitantes do Brookhaven National Laboratories, sediado em Nova York, visto que o governo norte-americano tinha como intenção exibir seu potencial nuclear diante de seu povo. Desta forma ele produziu um jogo de tênis com apenas dois traços primitivos e uma bola, batizando-o de *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, exposto em uma tela de 15 polegadas e projetado para ser processado em um computador analógico³.

²NEWZOO. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. Disponível em: <https://bit.ly/1nkJqKD>. Acesso em: 23 mar. 2022.

³LEITE, Leonardo Cardarelli. Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design, Rio de Janeiro, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

A revolução industrial também se revelou crucial para o surgimento deste segmento, na medida em que capitalizou e aprimorou o ramo dos jogos eletrônicos, assim como o processo de globalização, que expandiu e facilitou o acesso a essa vertente para o mundo inteiro. Diante disso, uma ênfase que concede relevância a essas abordagens, é o fato de que os *e-sports* já estão enquadrados na categoria de esportes profissionais em vários países, incluindo a Coreia do Sul, os Estados Unidos, a Alemanha, Itália, África do Sul, Rússia e China, os quais conferiram direitos e garantias aos atletas *e-sports*, a fim de consolidar a criação de campeonatos oficiais.

O primeiro país a reconhecer as competições de jogos eletrônicos como um esporte foi a Coreia do Sul, que em 2000 criou a *Korea E-sports Association*, primeira entidade federativa encarregada de fiscalizar, gerenciar e trazer melhorias a modalidade. Na Alemanha a modalidade também foi reconhecida como esporte oficial mesmo após declarações do comitê olímpico alemão de que os *E-sports* causavam riscos à saúde por causa da “falta de movimento”, essa conquista trás as investimentos e incentivos do governo. Juntam-se ao grupo Itália, África do Sul, Rússia e China, que recentemente trouxe ao seu hall de profissões oficiais “profissional e operador de esportes eletrônicos”⁴.

Nesse cenário, compreende-se que o Brasil é o 13º país no mundo que mais investe na área de jogos eletrônicos, de acordo com o site especializado em games Newzoo. Em 2017, foram arrecadados US\$ 1,3 bilhões e, em 2018, a receita já ultrapassou a do ano anterior, tendo chegado a US\$ 1,5 bilhões⁵. No entanto, ainda há divergências sobre a inclusão dos jogos eletrônicos na categoria esportiva. A dificuldade ocorre, principalmente, devido à sua dinâmica, que não envolve um esforço físico evidente⁶. Em virtude disso, torna-se oportuno discutir a caracterização desta prática, conforme o tópico a seguir.

A caracterização da prática desportiva: Apesar do nítido sucesso atribuído aos jogos eletrônicos, o fato de inserir os *e-sports* no mundo esportivo, causa controvérsias no meio social. Isso ocorre excepcionalmente, devido aos esportes em geral estarem mais relacionados aos esforços físicos do que mental. Contudo, as definições são muito amplas e controversas a respeito do que define uma prática esportiva. Assim como o xadrez e o futebol não pertencem à mesma categoria, salienta-se que dentro dessa perspectiva, os *e-sports* também pertencem a uma categoria esportiva que se difere das demais. Se, por um lado, aceita-se um enquadramento discursivo de que o esporte é benéfico, proporcionando melhor saúde física e mental⁷, por outro, o enquadramento acerca dos jogos digitais, criticado por pesquisadores como Lisbeth Klastrop (2003), costuma ser o do vício e da prática fútil: um desperdício de tempo que favorece o sedentarismo e prejudica as relações sociais. Entretanto, com o desenvolvimento das tecnologias aplicadas aos jogos eletrônicos, verifica-se a existência de *games* que envolvem o movimento de vários segmentos corporais (*exergames*) e o corpo pode experimentar fisicamente sensações em relação a objetos e eventos virtuais. Nesse sentido, observa-se que:

Em 2006, a empresa japonesa *Nintendo* lançou o console *Wii* que possui um *joystick* com sensores que permitem o corpo do jogador interagir com o *game*, ao movimentá-lo de um lado para

(PUC-Rio), 2006. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF. Acesso em: 23 mar. 2022.

⁴FRANCISCO, Isabelly Bueno de. E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos, Universidade São Judas Tadeu, jan. 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 22 mar. 2022.

⁵NEWZOO. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. Disponível em: <https://bit.ly/1nkJqKD>. Acesso em: 23 mar. 2022.

⁶FONSECA, Reinaldo; Plotegher, Yvena. *E-Sports* cada vez mais esporte, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@primeiramao/e-sports-cada-vez-mais-esporte-74538b0aaa4b>. Acesso em: 22 mar. 2022.

⁷HEMPHILL, Dennis. Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, London, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.

o outro. E com o lançamento do periférico *Balance Board* em 2008, uma plataforma que serve como base ao jogador, com sensores que captam os movimentos e os transferem ao *game*, o *Wii* transportou os jogos eletrônicos para o campo da atividade física, por meio dos jogos que se baseiam no movimento corporal dos jogadores. Este *videogame* proporciona uma autêntica atividade física, sendo bastante utilizado em academias de ginástica e clínicas de Fisioterapia, o que demonstra uma quebra de antigos paradigmas de descorporização nestas práticas⁸.

Dessa forma, jogos eletrônicos como *Just Dance* da desenvolvedora Ubisoft *Entertainment SA*, também possui destaque no cenário competitivo profissional ao redor do mundo e valoriza o movimento corporal de forma semelhante aos esportes considerados tradicionais, além de emoções, sentimentos e pensamentos que lhes são associados, como qualquer esporte que envolve prática física. A prioridade dada ao corporal e ao físico no processo de distinção dos esportes e as demais atividades lúdicas (incluindo os jogos), é proeminente na literatura filosófica e sociológica do esporte⁹. A relação corporal-motora molda as formas culturalmente sistematizadas que conhecemos atualmente como esportes. Esse fato se constitui como produto e processos de uma denominada cultura corporal de movimento. Todavia, se por um lado os esportes são tipicamente competições puramente físicas e o xadrez é estritamente intelectual, indaga-se em que local contínuo desses dois ideais os *e-sports* devem ser designados? Em relação a determinados esportes, como o futebol ou handebol por exemplo, o esporte eletrônico pode ser menos exigente fisicamente, no entanto, em relação ao atletismo de esportes finos de habilidade motora, os *e-sports* definitivamente preenchem um vazio na família esportiva, ao privilegiar uma coordenação de dedos e mãos¹⁰.

O argumento apresentado por Jonasson e Thiborg¹¹ indica que os *e-sports* estariam em uma zona de fronteira entre o esporte e as competições intelectuais, vez que apesar de seus resultados dependerem de evidente empenho intelectual, não descuidam-se das habilidades físicas para um bom desempenho. No mesmo sentido Taylor¹² pondera que na prática do desporto eletrônico há significativa relevância tanto no aspecto cognitivo quanto no domínio corporal, semelhante ao que ocorre nos esportes não eletrônicos. No âmbito do *e-sport*, a demanda por uma coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos considera-se como uma habilidade lucrativa àqueles que almejam um destaque na comunidade competitiva. A prova disso é que quem quer se tornar um *E-atleta* necessita de muito treinamento, disciplina e dedicação, assim como qualquer esportista que deseja elevar sua carreira profissional a alto nível. Nesse sentido, para que o atleta consiga um bom desempenho neste cenário, torna-se necessário a manutenção conjunta do corpo e mente. Em virtude disso, equipes profissionais de esportes eletrônicos incluem treinamentos físicos na preparação de seus atletas¹³. A carreira de esportista eletrônico se assimila em uma rotina de treinos, como outras modalidades esportivas com diversos profissionais agregados a

esta, de modo que o treinamento físico desses atletas se revela fundamental para que tenham um bom rendimento durante as partidas.

A transição da casualidade dos jogos eletrônicos para as competições: Por meio da popularidade frenética alcançada pelos vídeos games, observa-se o surgimento dos primeiros campeonatos oficiais da categoria na década de 80, em que o console predominante era o Atari. Contudo, nessa época, os jogos eletrônicos ainda estavam em seu estágio inicial e foi apenas na década de 90, com a chegada do Nintendo, que esses torneios começaram a ganhar força. Até então, os jogos já estavam mais aperfeiçoados e a subdivisão de gêneros nos jogos, agregavam aos jogadores várias possibilidades, deixando as competições cada vez mais dinâmicas. O primeiro torneio de videogame documentado ocorreu em 1983, com jogos da Nintendo. Essa competição popularizou os videogames, alcançando diversos jogadores no mundo inteiro, bem como, a ascensão dos primeiros computadores pessoais. Grande parte das desenvolvedoras de games começaram a focar seus recursos nessa nova plataforma e os Estados Unidos era o intermediário destes games e suas competições já premiavam uma quantia de dinheiro considerável e caros¹⁴.

Posteriormente, os jogos eletrônicos, ainda sobre influência da constante evolução tecnológica, alcançaram uma nova plataforma: os computadores. A diversidade que já havia nos jogos, se expandiu ainda mais com o surgimento da internet domiciliar na mesma época. Embora nem todos pudessem ter o acesso fácil a esta rede, o aparecimento das *Lan Houses*¹⁵ mudaram essa realidade.

No Brasil, as *lanhouses* foram um fenômeno do público dos anos 90 e 2000. Como nessa época a internet no país ainda possuía um custo elevado e de má qualidade, o serviço se tornou famoso ao oferecer uma boa conexão e diversos jogos, com destaque para o CS 1.6 e Quake. O sucesso das casas foram tanto que passaram a realizar torneios de jogos eletrônicos que cresceram e se tornaram um negócio lucrativo, ajudando a impulsionar o desenvolvimento dos *E-Sports* dos anos 2000 em diante¹⁶.

Na maioria das vezes, os frequentadores desses recintos não tinham condições de terem seu próprio computador ou vídeo game em casa e com a popularidade dos jogos eletrônicos em crescimento, as casas de jogatina tornaram-se uma opção acessível aos jogadores, que passavam horas competindo uns contra os outros, razão pelo qual muitos campeonatos amadores foram realizados, fator que também acabou contribuindo com o avanço dos *E-sports* no país. Esses locais de jogos computadorizados alcançaram um êxito indubitável. Tais recintos, foram o berço de muitos campeonatos, até porque era fácil estabelecer os torneios, levando em conta que todos os competidores já se reuniam naquele lugar. Em razão disso, os jogos de computadores progrediram quanto ao conceito de se inserir em competições. Os FPS (jogos de tiro em primeira pessoa) protagonizam esses eventos atualmente, como *CS: GO*, *Fortnite*, entre outros, porém outros gêneros ganharam força no decorrer dos anos, conforme se discutirá na seção a seguir.

Das partidas em rede à formação das ligas de jogadores profissionais: Atualmente, jogos da categoria MOBA¹⁷, ganharam uma força avassaladora nos últimos anos dentro do cenário competitivo. Entre os jogos mais renomados da categoria estão

⁸ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de.; et. al. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano, Rio Claro, v.17 n.4, p.600-609, out./dez. 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1980-65742011000400004>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 mar. 2022.

⁹JONASSON, Kalle. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.

¹⁰MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-85832019.246-267>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818/52389>. Acesso em: 24 mar. 2022.

¹¹JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. *Electronic Sport and Its Impact on Future Sport*. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

¹²TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

¹³FIA, Fundação Instituto de Administração. *E-sports (Esportes eletrônicos): o que é, história e games*, 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 24 mar. 2022.

¹⁴ASSIS, Guilherme. O surgimento do esporte eletrônico, 2020. Disponível em: <https://www.deviant.com.br/noticias/games/o-surgimento-do-esporte-eletronico/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

¹⁵Casas que disponibilizavam computadores com acesso à internet e diversos jogos, que cobravam um preço acessível por hora de acesso a eles (MENEZES, 2020, online).

¹⁶MENEZES, Bruna Campos de. O que são os E-sports? Como surgiram e os principais jogos competitivos, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 25 mar. 2022.

¹⁷Uma das principais modalidades dos *e-sports*, Multiplayer Online Battle Arena, também conhecido como MOBA, são jogos de arena disputados entre múltiplos jogadores (GUERRA, 2019, online).

League of Legends e *Dota 2*, visto que os campeonatos profissionais somam milhares de torcedores mundo a fora. A popularidade dos times e as ligas desses jogos encontram-se em nível mundial.

Com o passar dos anos, o aumento na popularidade dos jogos fez com que muitas empresas começassem a olhar este mercado com mais atenção, como uma oportunidade de expandir seus negócios. Com isso, a profissionalização desta área tornou-se uma realidade, existindo diversas equipes para competirem, com jogadores registrados e se dedicando apenas ao jogo¹⁸.

Nesse contexto, os campeonatos cibernéticos se desenvolveram tanto que grandes empresas e até mesmo os governos de alguns países, resolveram investir nessas disputas oficializadas que atualmente alcançam patamares globais. Os times formados por jogadores profissionais protagonizam esse cenário renomado. Dessa forma, os jogos eletrônicos foram ressignificados, visto que eram considerados uma ferramenta usada inicialmente para entretenimento e atualmente tornou-se uma carreira profissional remunerada, que não para de crescer no mercado global. Na medida em que as competições oficiais surgiam, a notoriedade desses campeonatos guiava os olhares das grandes empresas para os *e-sports*, que passaram a observar um grande potencial nesse ramo, despertando o interesse em investir nas competições. Dessa maneira, as ligas ganharam formas nesse recinto, desencadeando o surgimento de diversos times profissionais, que foram atrelados por apoiadores de empresas e marcas famosas. Logo, a imagem dos jogos eletrônicos já se encontrava bastante acentuada e vinculada a uma categoria esportiva. Observa-se, portanto, que os jogos eletrônicos exercem um papel significativo no Brasil no mundo, e o cenário competitivo continua se expandindo anualmente. Esse ponto é importante na questão de oficializá-los, haja vista a influência dos *e-sports* sobre a população brasileira, que acolhe muito bem essa prática. Entretanto, o país se encontra retrógrado em relação aos seus marcos já alcançados em prol desses jogos, tendo em vista de que ainda hoje ele não possui leis que ampare esse ambiente e ainda, pelo fato de que a oficialização dessa categoria dentro do quesito esportivo e profissional ainda não ocorreu.

A formalização da atividade profissional do competidor e-sports:

O Estado possui como responsabilidade o incentivo a práticas desportivas, um direito inerente a cada indivíduo, o qual se relaciona diretamente com a promoção cultural e comunitária dos cidadãos. Nesse sentido, a Constituição Federal de 1988 desempenha um papel primordial ao amparar os atletas que exercem o desporto tanto de forma profissional como não profissional, conforme se observa:

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

- I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
- II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
- III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;
- IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional¹⁹.

Todavia, os *e-sports* ainda enfrentam diversos impasses no plano jurídico brasileiro, em razão de não possuir qualquer regulamentação específica. Nesse viés, com a eclosão desenfreada dos jogos eletrônicos, a capacitação para ser um atleta especializado tem se tornado cada vez mais focado na busca pela oficialização da carreira

¹⁸CENI, Guilherme; MAZZO, Matheus. O crescimento e a evolução do esporte eletrônico, 2017. Disponível em: <http://agemt.org/contraponto/2017/09/24/o-crescimento-e-a-evolucao-do-esporte-eletronico/#:~:text=Uma%20pessoa%20n%C3%A3o%20conseguiu%20se,oprtunidade%20de%20expandir%20seus%20neg%C3%B3cios>. Acesso em: 25 mar. 2022.

¹⁹ BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

do indivíduo, para que o *e-atleta* tenha seus direitos devidamente regidos, visto que após entrar em uma equipe profissional:

[...] O(a) atleta passa a ter uma rotina diária que envolve de 8 a 12 horas de treinos também com o envolvimento de nutricionistas, psicólogos, técnicos e experts do jogo, que irão apoiá-lo(a) em toda jornada do dia a dia dando todo o suporte necessário para que o(a) atleta sempre consiga realizar em alto nível nas partidas. Conciliar a rotina diária com treinos e atividades fora da *GamingHouse* não é algo fácil, mas é possível ter sucesso quando consideramos dedicação, organização e empenho²⁰.

Assim, para serem selecionados a uma equipe profissional, os *e-atletas* normalmente devem passar por seleções rigorosas, em virtude da dedicação exigida em tempo integral, em que muitos são compelidos a paralisar outras atividades paralelas, como estudos e trabalhos “fixos”. A necessidade de um auxílio psicológico ao *cyber-atletas* revela-se, portanto, fundamental – tendo em vista a rotina exaustiva e a pressão extrema em gerar bons resultados. Em uma matéria escrita para a *Gazeta Esportiva*, a equipe Vivo Keydrelata sua experiência diante deste cenário competitivo:

Segundo o “professor”, como é chamado por todos na casa, o nível de exigência psicológica no mundo *e-sports* é muito grande, senão a maior, em comparação a outras modalidades esportivas. Qual é o esporte em que um atleta treina 12, 13 horas diárias? Então a exigência psicológica é gigante e a resiliência tem que estar sempre presente²¹.

Verifica-se, dessa forma, que os atletas profissionais dos *e-sports* além do dever de cumprirem determinadas rotinas e requisitos para se manterem aptos competidores, também devem residir na maioria das vezes, em *GamingHouses*²², casas em que os atletas de *e-sports* habitam, praticam e buscam fazer análises das partidas oficiais em que irão competir. Em razão disso, se comparadas as características expostas pela Consolidação das Leis de Trabalho (CLT) – Decreto Lei nº 5.452, com as atividades exigidas aos *e-atletas*, é possível reconhecer um possível vínculo empregatício. Assim, ao desempenharem uma série de regulamentações por parte de seus contratantes, assimilados a indivíduos empregados, tornam-se caracterizados os requisitos trabalhistas de subordinação e onerosidade, os quais são facilmente identificados pela remuneração concebida ao atleta desportivo, ainda que o meio de contratação da relação do *cyber-atleta* tenha sido pactuado como um contrato de adesão, patrocínio ou de prestação de serviço. Evidencia-se, portanto, que a carreira de atleta no cenário eletrônico, apresenta peculiaridades que necessitam da formalização regulamentar, seja pelos parâmetros da Consolidação das Leis de Trabalho (CLT) – Decreto Lei nº 5.452, ou pela Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), a fim de que estes profissionais tenham o auxílio de políticas públicas de incentivo à prática desportiva, conferindo-lhes proteção e garantias trabalhistas.

Iniciativas legislativas para a regulamentação específica do desportista virtual: A legislação brasileira em relação ao *e-sports* não encontram leis específicas sobre a temática, conforme ora ressaltado. Entretanto, existem alguns Projetos de Lei (PL) que versam sobre a temática, a exemplo do mais avançado em termos de tramitação no Congresso Nacional, encontra-se o Projeto de Lei do Sena (PLS) Nº 383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, que aguarda a apresentação de emendas. Diante disso, o projeto de lei determina como esporte, atividades que fazem uso de

²⁰BATMAN, Coach. Como é a rotina de um Pro Player?, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/batman/noticia/como-e-a-rotina-de-um-pro-player.ghtml>. Acesso em: 01 abr. 2022.

²¹CORRAIDE, Marco Túlio. Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de E-Sports no Brasil, 2021. Disponível em: https://juslaboris-hml.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/186450/201_corraide_marco_a_spectos_juridicos.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 01 abr. 2022.

²²Casas que funcionam como alojamento para que os membros do mesmo time possam conviver entre si, treinar e determinar estratégias. Em tais casas também são ofertados profissionais de diversas áreas para atender as necessidades dos membros do time (TEIXEIRA, 2016, online).

artefatos eletrônicos, o qual caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournaments systems*²³, o *knockout systems*²⁴, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade (BRASIL, 2017). Por meio da análise a ementa da proposta, verifica-se que a intenção do projeto em Lei encontra-se em equiparar as atividades dos esportes tradicionais com o *e-sport*. Todavia, com discussões travadas desde 2019, esse projeto legislativo tem enfrentado resistência quanto sua aprovação mediante aos debates em audiências públicas, além de não ter tido a repercussão esperada, visto que a maioria da população se posicionou contra a proposta, em uma pesquisa levantada no site do Senado. A reação da comunidade *gamer* relaciona-se a ideia de que futuras regulamentações, limitariam o potencial da atividade, engessando de certa forma, as possibilidades de expansão, características e custos.

A maior discussão nesse sentido fora gerada em torno da redação exposta no parágrafo terceiro do art. 2º, a qual determina que não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto. Dessa forma, as competições de jogos baseados na modalidade de tiro ou guerra, os quais destacam-se *Counter Strike; Rainbow Six; Valorant; Call of Duty: Warzone* e uma infinidade de jogos, acabam sendo prejudicados em questão de reconhecimento profissional. Assim, apesar dos tópicos trazidos no projeto de Lei, torna-se necessário salientar que o mesmo apresenta omissões relevantes diante da atual situação dos *e-sports* no Brasil. Relacionam-se a isso, o registro de atletas junto as organizações e o vínculo de emprego entre os jogadores e seus contratantes. Observa-se, dessa forma, que não há qualquer menção na regulamentação, acerca da jornada de trabalho dos e-atletas ou a contagem de hora extras devidas, os quais se revelam fundamentais, tendo em vista a rotina exaustiva que os e-atletas são submetidos para se dedicar ao esporte. Embora o projeto de Lei nº 383/2017 seja uma excelente iniciativa aos problemas que o cenário desportivo de jogos eletrônicos tem enfrentado, ainda há uma enorme lacuna legislativa em torno da formalização da atividade profissional do competidor *e-sports*.

A regulamentação da prestação de serviços do cyber-atleta pela via contractual: A seleção dos *cyber-atletas* para o cenário competitivo do *e-sports* atualmente, tem se firmado pela via contratual. Embora existam cláusulas de privacidade envolvendo as relações entre empregado e empregador que tornam inviável discutir com profundidade as características dessa relação contratual, o advogado Helio Tadeu em entrevista para o site Drop de Jogos, esclarece que estes contratos geralmente são de adesão, patrocínio ou de prestação de serviço que podem conferir inicialmente, uma determina autonomia ao e-atleta, com liberdade de horários e inexistência de subordinação. Em conformidade com o advogado, essa determinada “autonomia” afasta a existência de um vínculo empregatício regido pela CLT, o qual se classifica como outra forma de contratação. Assim, em razão da liberdade concedida ao profissional *e-sports* no dia a dia, muitas vezes este contrato acaba por não ser cumprido, motivo pelo qual o e-atleta passa a ser obrigado a cumprir horários e ordens de seus superiores, se ajustando dessa forma, às mesmas condições de um empregado comum. A diferença, no entanto, é que, o empregado nas regras da CLT possui uma série de direitos que o trabalhador autônomo não possui, como por exemplo, direito ao 13º salário, férias, anotações na Carteira de Trabalho, recolhimentos previdenciários, FGTS, entre outros. Nesse sentido, diversos litígios alegando a caracterização desses contratos como relações de

empregos fraudulentas já foram instaurados. A exemplo disso, evidencia-se o caso de um atleta que juntamente com o time *de e-sports* Keyd e também a operadora Vivo Telefônica, dona do time, foram processados pela Kabume-sports. A ação fora movida em razão de inadimplência contratual, visto que o atleta desejou competir voluntariamente a outra equipe (KeydStars) quando ainda havia contrato vigente com a Kabume-sports. O processo de nº 1004462-71.2015.8.26.0320, ajuizado no ano de 2015, na 1ª Vara Cível do foro de Limeira do Tribunal de Justiça de São Paulo, teve incompetência absoluta alegada pelo Juiz Guilherme Lopes, após ter reconhecido que a referida ação se trata de uma relação trabalhista, e portanto, deveria ter sido ajuizada na Justiça Trabalhista, conforme se evidencia:

[...] O co-requerido foi contratado como “cyber-atleta”, sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe autora é a denominada “League of Legends”, organizada pela Riot, a qual gerencia campeonatos profissionais. A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes. Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como “reforço” da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial. E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho²⁵.

Diante o exposto, verifica-se que embora os clubes de *e-sports* tentem desvirtuar a relação de emprego do *cyber-atleta* por meio dos contratos de prestação de serviço, a maioria destes competidores exercem atividades laborais com todos os requisitos necessários para configurar uma relação de contrato trabalhista, conforme se demonstrará nos tópicos seguintes.

A formalização jurídica brasileira da profissão do competidor nos e-sports

A Lei Geral do Desporto (Lei 9615/98): A Lei nº 9.615/1998, familiarizada como Lei Pelé, trata-se de uma legislação instituída para dar mais profissionalismo e transparência ao esporte nacional, estabelecendo uma série de normas para conduzir o esporte no Brasil, sem abranger, no entanto, a modalidade dos esportes eletrônicos diretamente. Dessa forma, o referido dispositivo regulamenta toda a estrutura judiciária e administrativa do cenário esportivo brasileiro, tratando de comissões, punições e até mesmo de questões que envolvem saúde esportiva. Em conformidade com o art. 28, §4 da Lei, compreende-se que a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deve constar, obrigatoriamente:

Art. 28 (...) § 4º Aplicam-se ao atletaprofissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes: (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

²³Um torneio *round-robin* (ou torneio *all-play-all*) é uma competição em que cada competidor encontra todos os outros participantes, geralmente por sua vez. Um *round-robin* contrasta com um torneio de eliminação, no qual os participantes são eliminados após um certo número de derrotas (ARPACI-DUSSEAU, Remzi H.; ARPACI-DUSSEAU, Andrea C, 2014, online).

²⁴Um torneio *knockout systems* é uma competição de eliminação simples, é um tipo de torneio de eliminação em que o perdedor de cada confronto é imediatamente eliminado do torneio. Cada vencedor jogará contra outro na próxima rodada, até o confronto final, cujo vencedor se torna o campeão do torneio (KIM, et. al., 2017, online).

²⁵BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. 1ª Vara cível, Processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320. Requerente: Kabume-sports Marketing Ltda. Requerido: André Eidi Yanagimachi Pavezi. Relator: Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas. Acolhimento de exceção de incompetência. Limeira, 04 de set. 2015.

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais²⁶.

Diante da interpretação legislativa do referido dispositivo, observa-se que as normas gerais da regulamentação trabalhista e da Seguridade Social devem ser obrigatoriamente aplicadas aos atletas profissionais. Nesse sentido, para que um atleta possa participar de qualquer evento esportivo, faz-se necessário que o contrato deste competidor esteja em consonância com as normas trabalhistas. Caso contrário, o atleta terá pendências com a Justiça desportiva e não poderá exercer a atividade de maneira profissional. Portanto, o contrato estabelecido entre o atleta e a entidade do desporto é um contrato especial de trabalho, visto que a principal característica para que o atleta seja reconhecido profissionalmente é a remuneração pactuada contratualmente entre o atleta e entidade esportiva. O art. 28, §5da Lei trata dessa relação ao dispor que:

Art. 28 (...) §5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais: I - com o término da vigência do contrato ou o seu distrato; II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva; III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei; IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e V - com a dispensa imotivada do atleta²⁷.

Ainda, no que diz respeito aos atletas menores de idade, a Lei Pelé também possui um dispositivo específico para esportistas que iniciam sua carreira prematuramente. Sabe-se que a maior parte da comunidade gamer e aqueles que sonham em se tornar um e-atletas são jovens entre 10 a 24 anos, razão pelo qual o referido dispositivo poderia se enquadrar a estes jogadores. Desse modo, o art. Art. 29, (...) §4 da Lei estabelece que:

Art. 29, (...) §4: O atleta não profissional em formação, maior de quatorze e menor de vinte anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da entidade de prática desportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes²⁸.

Entretanto, o fato de não haver um vínculo empregatício estabelecido entre esses esportistas se apresenta como um obstáculo para os e-atletas mirins, que apesar de jovens, exercem as mesmas exigências de trabalho de um e-atleta considerado profissional, além de serem muitas vezes, até mais competentes e habilidosos. Visualiza-se nesse caso, a aplicabilidade do princípio da primazia da realidade sobre a forma, previsto no art. 442 da Consolidação das Leis de Trabalho, o

qual define que em uma relação de trabalho o que realmente importa são os fatos que ocorrem, mesmo que um documento indique formalmente o contrário. Essa observância principiológica se torna fundamental tanto para os atletas de modalidades tradicionais, como para os cyber-atletas. Por fim, destaca-se o art. 26 da Lei Pelé, que determina a possibilidade dos atletas e entidades a praticarem o desporto livremente para organizar a atividade profissional, qualquer que seja a modalidade da competição. A competição profissional é definida em seu parágrafo único, como aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo. Observa-se, dessa forma, que todas as normas supracitadas se constituem em características de fácil visualização no escopo da formalização do vínculo empregatício do cyber-atleta e também da atividade do eSports, que já integram algumas das especificidades empregatícias estabelecidas pela Lei nos contratos de adesão que são pactuados atualmente entre e-atleta e os clubes de *e-sports*. Portanto, depreende-se que embora a Lei Pelé não enquadre oficialmente a modalidade dos *e-sports*, a legislação possui possibilidade de ser aplicada às competições de videogame, aos *pro-players* e aos times, de modo a lhes conferir mais direitos e garantias. Por essa razão, torna-se oportuno investigar no tópico seguinte, os elementos fático-jurídicos da relação de emprego do *cyber-atleta*, previstos pela CLT.

A Consolidação das Leis Trabalhistas: O direito do trabalho possui como bem jurídico tutelado as relações de trabalho *lato sensu*, que abrangem diversas modalidades laborais, inclusive a de emprego. As relações empregatícias constituem-se em negócios jurídicos que podem ser qualquer tipo de prestação de serviço moderno e humanamente admissível, estabelecido entre empregador e empregado e consubstanciado em uma obrigação de fazer regido pela Consolidação das Leis do Trabalho. Dessa forma, é possível afirmar que toda relação de emprego é uma relação de trabalho, mas não é toda relação de trabalho que consiste em uma relação de emprego, como é o caso do trabalho autônomo, eventual, avulso, entre outros. Para que uma relação empregatícia possa ser caracterizada, faz-se necessário a observância de alguns requisitos legais previstos na CLT. O art. 3º do referido dispositivo, estabelece que:

Art. 3º Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual²⁹.

Assim, o vínculo empregatício existirá quando houver os seguintes requisitos elementares: a prestação de serviço por pessoa física, pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade. Portanto, para que a relação empregatícia do cyber-atleta seja configurada e consequentemente haja a aplicabilidade da proteção social prevista pela CLT, faz-se necessária a existência de todos os cinco pressupostos fático jurídicos elencados. Em relação à prestação de serviço por pessoa física, afirma-se que o vínculo de emprego deve ser obrigatoriamente constituído por meio do trabalho humano. Por meio dessa constatação, surge a discussão em torno das novas formas de fraude empregatícias originadas com o capitalismo contemporâneo, deturpando esse elemento mediante o fenômeno da pejetização. O fenômeno consiste em uma forma de fraudar as regulamentações trabalhistas, por meio da exigência do empregador ao seu empregado a constituir uma pessoa jurídica com o objetivo de prestar seus serviços. Nesse sentido, o empregador contrata uma pessoa jurídica que lhe garante os mesmos serviços de uma pessoa física sem que haja o vínculo empregatício, com a finalidade de reduzir os custos que teria com o pagamento de diversos direitos trabalhistas, e ainda, alguns encargos tributários e previdenciários. Em virtude disso, a pejetização constitui-se em uma prática comum nos setores de tecnologia, podendo ocorrer nas atividades dos *cyber-atletas* como um mecanismo para evitar a precarização das relações

²⁶ BRASIL. Lei 12.395, de 16-3-2011. Governo sanciona alterações na Lei Pelé. 2011. Disponível em: <https://www.coad.com.br/files/trib/html/pesquisa/ltps/em32122.htm>. Acesso em 01 de abr. 2022.

²⁷ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF.

²⁸ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF.

²⁹ BRASIL. Decreto-Lei 5.452 de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis do trabalho, Brasília, DF, out. 2017.

laborais dos *e-sports*, tendo em vista de que não há quaisquer regulamentações ou reconhecimento da relação de emprego, apenas a admissão por via contratual entre os clubes de *e-sports* e *e-atleta*, que podem ser muitas vezes, conflituosa. Além disso, o fenômeno encontra-se intrinsecamente relacionado ao desvirtuamento do elemento fático-jurídico da personalidade, ao possibilitar que um terceiro trabalhe em nome da pessoa que compõe o vínculo de emprego, antagonizando o caráter personalíssimo do vínculo empregatício que determina que o trabalho seja realizado apenas pela pessoa contratada, não podendo ser substituído por outra pessoa. Por sua vez, o requisito de não-eventualidade possui caráter permanente, em que a prestação de serviço ocorre por um longo período de tempo, denominando-se como um emprego fixo que necessita de uma rotina, existindo por parte do trabalhador ânimo de permanecer em sua função. Ressalta-se que existem divergências doutrinárias, jurisprudenciais e até legislativas em torno do conceito da não-eventualidade laboral. Em relação a esse último aspecto, destaca-se que a CLT elegeu o termo “serviços de natureza não eventual” ao elemento, exposta em seu artigo 3º, caput, enquanto que a legislação reguladora do emprego doméstico utilizou a expressão “serviços de forma contínua” conforme se verifica no art. 1º, caput, da Lei complementar nº 150/2015. A partir disso, compreende-se que a teoria da descontinuidade foi rejeitada pela CLT, considerando que o trabalho possui um caráter mais fragmentado no tempo.

Por essa razão, a doutrina jurídica elaborou três teorias em relação ao conceito de eventualidade, que devem ser observadas de forma combinada, quais sejam: teoria do evento, teoria dos fins do empreendimento e teoria da fixação jurídica. A primeira teoria considera como eventual o trabalhador que teve a admissão motivada por um fato ou acontecimento que o levou a realizar determinado serviço. Por outro lado, a teoria dos fins do empreendimento estabelece que o empregador eventual é aquele que realiza um trabalho que não se insere na finalidade da empresa, sendo esporádico e de curta duração. Por fim, a teoria da fixação conceitua o trabalhador eventual como aquele que não exerce um trabalho fixo. O trabalho exercido pelo *cyber-atleta* se demonstra como um trabalho não-eventual em qualquer uma das teorias apresentadas, seja o *e-atleta* que realiza a atividade profissional em casa ou aqueles que residem em *gaminghouses* ou *boot camps*, visto que há um *animus* de permanência e uma prestação de trabalho sem fragmentação no tempo, que pode ser inclusive, uma jornada de trabalho de até 12 horas por dia, conforme observado anteriormente. Em relação ao elemento fático-jurídico da subordinação, em sua concepção clássica, corresponde à obrigação que o empregado possui de prestar serviços em face do poder diretivo do empregador, fundamentada em contrato de trabalho firmado entre essas partes, que estabelece controle no modo como o empregador irá exercer a prestação laboral.

Clássica (ou tradicional) é a subordinação consistente na situação jurídica derivada do contrato de trabalho, pela qual o trabalhador compromete-se a acolher o poder de direção empresarial no tocante ao modo de realização de sua prestação laborativa. Manifesta-se pela intensidade de ordens do tomador de serviços sobre o respectivo trabalhador³⁰.

Portanto, depreende-se que a concepção clássica da subordinação deriva do compromisso que o empregado adquiriu por meio do contrato de trabalho concedido pelo empregador, que exerce controle pela prestação de serviço do empregado, devendo receber ordens de seu superior no tocante a prática laboral. De forma complementar, a subordinação também possui outros conceitos elaborados a partir da ótica doutrinária-jurídica, que torna o esse pressuposto fático-jurídico compatível com o cenário tecnológico vivenciado atualmente. Considerando que o conceito clássico de subordinação foi elaborado em um contexto obsoleto como o *taylorista-fordista*, em um cenário de indústrias que possuíam etapas de produção direcionadas por ordem diretas e pessoais do empregador, faz-se necessário

observar definições que se adequam com a realidade vivenciada. Nesse sentido, destaca-se o conceito de subordinação estrutural, elaborada por Maurício Delgado³¹ como a inserção do trabalhador na dinâmica laboral como tomador de serviços. Esse empregado independe de ordens diretas e possui autonomia para acolher estruturalmente a dinâmica de organização e funcionamento da empresa. Dessa forma, não importa se o trabalhador recebe ordens diretas e individualizadas, o fundamental é que este seja vinculado à dinâmica operativa da atividade, incorporando a cultura organizacional do empreendimento³². O conceito de subordinação reticular, por outro lado, possui autoria de José Eduardo R. Chaves Junior e Marcus Menezes B. Mendes, que idealizaram uma empresa em rede, horizontal, resultante da reestruturação capitalista³³. Na concepção de subordinação reticular, o trabalhador assume uma forma totalmente autônoma e possui controle sobre o próprio serviço, entretanto, não detém nenhum controle sobre a atividade econômica da empresa, por ser apenas uma parte da cadeia produtiva do empreendimento.

A subordinação em sua dimensão integrativa, na perspectiva de Lorena Vasconcelos Porto, ocorre quando a prestação de trabalho integra as atividades exercidas pelo empregador e o empregado não possui uma organização empresarial própria, isto é, não assume riscos de ganhos ou perdas e não é proprietário dos frutos de seu trabalho³⁴. Nesse sentido, os resultados laborais pertencem originariamente à organização produtiva alheia para a qual presta a sua atividade. Por fim, a subordinação por algoritmos, efetiva-se pelo gerenciamento por algoritmos. O controle do trabalho mediante um algoritmo consiste em diretivas oriundas de uma fórmula matemática disposta no interior de um aplicativo, que recebe o *input* (entrada) de dados e responde com um *output* (saída) de dados. Dessa forma, os algoritmos de softwares recebem, otimizam e avaliam o trabalho de diversas pessoas, desde trabalhadores tradicionais até os que trabalham em plataformas como o *Uber*³⁵. Diante da infinidade de conceitos que este elemento pode ter, observa-se que o fato de não haver um controle direto e pessoal do *cyber-atleta* pela entidade esportiva não é capaz de descaracterizar o vínculo empregatício existente por ausência de subordinação, na medida em que o *e-atleta* se vincula tanto à dinâmica operativa do *e-sport*, incorporando a cultura organizacional das associações esportistas, como na subordinação por controle algoritmo, ao integrar a cadeia produtiva da empresa.

Desse modo, vê-se que o *cyber-atleta* assim como qualquer outro profissional, necessita atingir metas em campeonatos, responder às demandas da entidade contratante, cumprir jornadas de treino, se comportar conforme um código de conduta, fatos que corroboram para a conclusão de que o *e-atleta* não possui autonomia para desenvolver a sua prestação laboral do modo que deseja, razão pelo qual se urge a regulamentação sobre sua profissionalização. O último pressuposto da relação de emprego é a onerosidade, que se relaciona ao fornecimento da contraprestação devida pelo trabalho exercido, visto que todo trabalhador possui o direito de receber o seu pagamento. Esse elemento encontra-se ausente nos trabalhos que são exercidos voluntariamente ou religiosamente, quando o trabalhador não possui a intenção de receber uma remuneração pelo labor prestado, o que definitivamente não ocorre no trabalho exercido pelo *cyber atleta*, visto que essa atividade obteve ascensão socioeconômica em razão das premiações milionárias auferidas pelos competidores.

³¹DELGADO, Maurício Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 17a. ed. LTr, 2018.

³²DELGADO, Maurício Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 17a. ed. LTr, 2018.

³³MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. Rev. Trib. Reg. Trab. 3ª Reg., Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007.

³⁴PORTO, Lorena Vasconcelos. A subordinação no contrato de trabalho: uma releitura necessária. São Paulo: LTr, 2009.

³⁵DE STEFANO, Valerio. The rise of the “just-in-time workforce”: On-demand work, crowdwork and labour protection in the “gig economy”. Inclusive Labour Markets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Geneva, International Labour Organization, 2016.

³⁰DELGADO, Maurício Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 17a. ed. LTr, 2018.

Além de apresentarem os requisitos basilares para o reconhecimento de sua profissão como uma relação empregatícia, os *cyber-atletas* também podem ser enquadrados na categoria de teletrabalho, visto que na maioria das vezes prestam serviços fora da entidade desportiva, por meios de comunicação à distância, como a internet. Nesse sentido, consoante ao art. 75-B da CLT, considera-se teletrabalho a prestação de serviços preponderantemente fora das dependências do empregador, com a utilização de tecnologias de informação e de comunicação que, por sua natureza, não se constituam como trabalho externo³⁶. Destaca-se que, diferentemente de algumas modalidades do teletrabalho, o exercício da atividade utilizando meios de telecomunicação pelos *cyber-atletas* não possui o propósito de diminuir custos para o empregado ou o empregador, bem como, não visa possibilitar a flexibilização de horários ou deslocamentos contínuos e sim porque não há como desempenhar a atividade de outra maneira, o que, no entanto, não é capaz de descaracterizar a profissão no enquadramento jurídico.

Profissionalização dos e-sports no Brasil e a regulamentação do e-desportista na proteção social: O Congresso Nacional está debatendo a regulamentação de um projeto de lei para reconhecer, promover e regulamentar os esportes eletrônicos, conhecidos como *e-Sports*. A questão tem sido objeto de um acalorado debate entre aqueles que defendem a proposta e aqueles que negam que a prática possa ser considerada uma modalidade esportiva. O Projeto de Lei 383 do Senado de 2017 define o *e-Sports* como uma prática esportiva na qual dois ou mais indivíduos ou equipes competem em uma forma de jogo desenvolvida através do uso de ferramentas de tecnologia da informação e comunicação. Os esportes eletrônicos incluem práticas formais e informais e, quando praticados profissionalmente, estão de acordo com as regras nacionais e internacionais adotadas pelos órgãos dirigentes do esporte. Em um trabalho histórico esclarecedor, o Juiz Ricardo Miguel define o *e-sports* como "uma competição organizada de jogos virtuais com prêmios para os jogadores"³⁷. A disposição legal reconhece que um jogador de esportes eletrônicos é agora chamado de atleta. Contudo, apesar de um certo grau de subjetividade na interpretação desta disposição legal, uma modalidade que utiliza jogos com conteúdo violento ou sexual, dissemina mensagens de ódio, preconceito ou discriminação ou justifica o uso de drogas, como definido no decreto, não é considerada um *e-Sports*. Como consta da Lei Geral do Desporto do Brasil (Lei n. 9.615/1998), os esportes eletrônicos se baseiam nos princípios fundamentais que regem o esporte, ou seja, os objetivos do esporte eletrônico:

- 1) promoção da cidadania através da valorização da boa convivência entre as pessoas; 2) assegurar o desenvolvimento dos valores educativos do esporte baseados no fair play, cooperação, participação e desenvolvimento integral das pessoas; 3) desenvolvimento cultural através de esportes que reúnem participantes de diferentes nações; 4) combate ao ódio, discriminação e preconceito com base na origem étnica; 5) combate à discriminação e ao preconceito com base na origem étnica.³⁸

Dessa forma, os esportes eletrônicos são coordenados, geridos e regulamentados por federações e órgãos esportivos nacionais e regionais, e esses órgãos podem ser organizados em federações e confederações. O senador Marcos Rogério apresentou uma emenda ao projeto de lei introduzindo o quarto princípio do *e-sports* com a seguinte redação: "garantir o acesso às atividades esportivas eletrônicas sem distinção ou discriminação". O argumento a favor da emenda é que a promoção normativa do direito ao esporte como elemento formativo da cidadania é feita de forma positiva, usando as frases "promover", "fortalecer", "assegurar", "melhorar" e "reforçar", e não de forma negativa, com uma lista específica de "distinções ou

formas de discriminação"³⁹. O PLS foi enviado primeiro à CCT para nomear um relator para examinar a emenda. Em seguida, ele será enviado à CE.A partir de 14 de agosto de 2019, um relator de acompanhamento do PLS deverá ser nomeado no Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática – CCT. Em 27 de agosto de 2019, a Senadora Leila Barros apresentou um pedido defendendo uma audiência pública sobre o assunto nos termos do Artigo 58, § 2, II, da Constituição Federal e do Artigo 93, II, do Regulamento do Senado Federal, envolvendo a Subcomissão Permanente de Esportes, Educação Física e Treinamento de Categorias Seniores, a fim de aprofundar o debate sobre o PLS. Na verdade, a eventual aprovação do projeto de lei legitimaria o que já aconteceu no mundo real. O projeto de lei também estipula que os *e-Sports* sejam reconhecidos como atletas e, portanto, gozem dos mesmos direitos. Muitos *e-Sports* já têm contratos com empresas. Uma das controvérsias em torno do *e-Sports* é o reconhecimento desta prática como uma forma de esporte. Alguns dizem que *oe-Sports* não pode ser considerado um esporte porque não envolve esforço físico. Antes de proceder a uma análise ou estabelecimento de critérios, é importante fazer uma contextualização histórica em relação a outras práticas que mais tarde foram reconhecidas como esportes. Por exemplo, há algumas décadas, foi debatido se o xadrez poderia ser reconhecido como um esporte. Houve muitas críticas de que o exercício físico no xadrez era muito pouco, o que o tornava um esporte injustificável.

Mesmo a crítica ao *e-Sports* é um mito, o que pode ser refutado se for conhecido o esporte. Ele envolve engenhosidade, habilidade e competição, além do respeito às regras, que é a chave para reconhecer um jogo comum como um esporte. João Lira Filho, o pai do direito esportivo no Brasil, já via o xadrez como modalidade do esporte da mente. Ainda hoje, está doutrina ainda é utilizada e sua relevância é impressionante. Ela pode ser usada, pelo menos em parte, no movimento do *e-Sports*. Em 1978, a Carta Internacional de Educação Física e Esporte foi apresentada ao mundo e nasceu o conceito de esporte moderno, cujo objetivo é o interesse social, a integração de povos e culturas e a construção da paz. Quando televisionados, os jogos eletrônicos podem chegar a mais de 100.000 pessoas. Estes campeonatos atraem um grande público. Há questões comerciais, fiscais e comerciais por trás dos campeonatos. Portanto, é necessário legalizar este esporte, pois ele é uma fonte de renda, empregos e impostos⁴⁰. Além disso, a saúde física e mental destes jogadores deve ser levada em consideração. Com a aprovação do projeto de lei, será possível proporcionar uma melhor e mais eficaz supervisão dos atletas, levando em conta o esgotamento físico da pessoa que participa desta modalidade e, é claro, o esgotamento mental e psicológico.

CONCLUSÃO

O artigo ora apresentado teve como objetivo discutir a profissionalização dos *e-sports* no Brasil e a regulamentação do *e-desportista*. Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, observou-se que os esportes eletrônicos conquistaram uma discussão expressiva no Brasil em razão de sua repercussão social por parte dos meios de comunicação, verificado a partir da criação de times profissionais e instituições dedicadas à prática. A expansão desenfreada dos jogos competitivos ocasionada pela constante evolução tecnológica, permitiu a ascensão de campeonatos profissionais que atualmente somam milhares de torcedores mundo a fora, além de movimentar um mercado global bilionário. Todavia, o Brasil não acompanhou os marcos já alcançados por esse cenário, apesar de ser 13º país no mundo que mais investe na área de jogos eletrônicos, considerando que ainda hoje não possui leis que ampare esse ambiente e pelo fato de que a oficialização dessa categoria dentro do quesito esportivo e profissional ainda não ocorreu. Por essa razão, verificou-se que a

³⁶BRASIL. Decreto-Lei 5.452 de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis do trabalho, Brasília, DF, out. 2017.

³⁷MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O enquadramento jurídico do esporte eletrônico – QuartierLatin. São Paulo, 2019 – p. 46.

³⁸BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF.

³⁹MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O enquadramento jurídico do esporte eletrônico – QuartierLatin. São Paulo, 2019 – p. 46.

⁴⁰KUAZAQUI, E. Marketing cinematográfico e de games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

seleção dos *cyber-atletas* para o cenário competitivo do *e-sports* atualmente, tem se firmado pela via contratual. Os contratos estabelecidos entre os clubes de *e-sports* e os e-atletas geralmente possuem caráter de adesão, patrocínio ou de prestação de serviço, os quais revelam-se incapazes de proporcionar as garantias e os direitos que os e-desportistas necessitam para ter as proteções trabalhistas devidas, razão pelo qual muitos litígios alegando a caracterização desses contratos como relações de empregos fraudulentas já foram instaurados. Ao comparar as características expostas pela Consolidação das Leis de Trabalho (CLT), com as atividades exigidas aos e-atletas, foi possível constatar que todos os requisitos para caracterizar um vínculo empregatício estão presentes nas funções que desempenham, sendo possível afirmar que além da possibilidade de formalizar uma relação de emprego, a profissão também pode ser enquadrada na categoria de teletrabalho, em razão de prestarem seus serviços fora da entidade desportiva. Portanto, por mais que a maioria dos contratos dos *cyber-atletas*, se estabeleçam formalmente como prestação de serviços, contratos de propaganda ou similares, a atividade do *cyber-atleta* com os times de *eSports* no Brasil remete ao exercício de um contrato de emprego, possuindo todas os requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, além de poder ser complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de.; et. al. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano, Rio Claro, v.17 n.4, p.600-609, out./dez. 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1980-65742011000400004>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 mar. 2022.
- ARPACI-DUSSEAU, Remzi H.; ARPACI-DUSSEAU, Andrea C. Operating Systems: Three Easy Pieces. Chapter: Scheduling Introduction, 2014. Disponível em: <https://pages.cs.wisc.edu/~remzi/OSTEP/cpu-sched.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2022.
- ASSIS, Guilherme. O surgimento do esporte eletrônico, 2020. Disponível em: <https://www.deviant.com.br/noticias/games/o-surgimento-do-esporte-eletronico/>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- AZAD, Arman. Estudos afastam relação entre videogames e violência, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>. Acesso em 01 de abr. 2022.
- BATMAN, Coach. Como é a rotina de um Pro Player?, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/batman/noticia/como-e-a-rotina-de-um-pro-player.ghtml>. Acesso em: 01 abr. 2022.
- BRASIL. Código Civil, Lei 10.406, de 10 de janeiro de 2002. 1ª edição. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2002.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.
- BRASIL. Decreto-Lei 5.452 de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis do trabalho, Brasília,DF, out. 2017.
- BRASIL. Lei 12.395, de 16-3-2011.Governo sanciona alterações na Lei Pelé. 2011. Disponível em: <https://www.coad.com.br/files/trib/html/pesquisa/ltps/em32122.htm>. Acesso em 01 de abr. 2022.
- BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF.
- BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. 1ª Vara cível, Processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320. Requerente: Kabume-sports Marketing Ltda. Requerido: André EidiYanagimachiPavezi. Relator: Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas. Acolhimento de exceção de incompetência. Limeira, 04 de set. 2015.
- CENI, Guilherme; MAZZO, Matheus. O crescimento e a evolução do esporte eletrônico, 2017. Disponível em: <http://agemt.org/contraponto/2017/09/24/o-crescimento-e-a-evolucao-do-esporte-eletronico/#:~:text=Uma%20pessoa%20n%C3%A3o%20conseguiu%20se,oportunidade%20de%20expandir%20seus%20neg%C3%B3cios>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- CORRAIDE, Marco Túlio. Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de E-Sports no Brasil, 2021. Disponível em: <https://juslaboris-hml.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/186450/2021%20corraide%20marco%20aspectos%20juridicos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 01 abr. 2022.
- COSSI, Daniel; Atleta de e-sports e relação de trabalho, 2018. Disponível em:<https://cbdel.com.br/porta/artigos-2/321-atleta-de-esports-relacao-de-trabalho-servicos-e-times>. Acesso em 27 de mar. 2022.
- DE STEFANO, Valerio. The rise of the “just-in-time workforce”: On-demand work, crowdwork and labour protection in the “gig economy”. Inclusive Labour Markets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Genebra, International Labour Organization, 2016.
- DELGADO, Mauricio Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 17a . ed. LTr, 2018.
- FIA, Fundação Instituto de Administração. E-sports (Esportes eletrônicos): o que é, história e games, 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 24 mar. 2022.
- FONSECA, Reinaldo; Plotegher; Yvena. E-Sports cada vez mais esporte, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@primeiramao/e-sports-cada-vez-mais-esporte-74538b0aaa4b>. Acesso em: 22 mar. 2022.
- FRANCISCO, Isabelly Bueno de. E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos, Universidade São Judas Tadeu, jan. 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 22 mar. 2022.
- GUERRA, Felipe. O que é MOBA? Confirma significado e games de sucesso no competitivo, 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-moba-confirma-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>. Acesso em: 23 mar. 2022.
- HEMPHILL, Dennis. Cybersport. Journal of the Philosophy of Sport, London, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.
- JONASSON, Kalle. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. Sport, Ethics and Philosophy, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.
- JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic Sport and Its Impact on Future Sport. Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010
- KIM, Michael P., et. al. Who Can Win a Single-Elimination Tournament?. SIAM Journal on Discrete Mathematics, Vol. 31, Iss. 3, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1137/16M1061783>. Acesso em: 23 mar. 2022.
- KUAZAQUI, E. Marketing cinematográfico e de games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2015.
- LEITE, Leonardo Cardarelli. Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design, Rio de Janeiro, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), 2006. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF. Acesso em: 23 mar. 2022.
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019.DOI:<http://dx.doi.org/10.19132/1807-85832019.246-267>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818/52389>. Acesso em: 24 mar. 2022.
- MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. Rev. Trib. Reg. Trab. 3ª Reg., Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007.
- MENEZES, Bruna Campos de. O que são os E-sports? Como surgiram e os principais jogos competitivos, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O enquadramento jurídico do esporte eletrônico – QuartierLatin. São Paulo, 2019 – p. 46.
- NEWZOO. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. Disponível em: <https://bit.ly/1nkJqKD>. Acesso em: 23 mar. 2022.

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

TAYLOR, T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012.

TEIXEIRA, Chandy. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaminghouses, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>. Acesso em: 23 mar. 2022.
