

APONTAMENTOS ACERCA DO ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL

Igor Bregion¹

Andreia Ântico Soares.²

Trabalho de Conclusão de Curso de Direito³

RESUMO

Apesar de atualmente o Brasil estar entre os países que mais faturam com o esporte eletrônico, e ser estar entre os países com maior audiência nesse meio, a profissão ainda não é reconhecida no país, sendo que sequer existe uma regulamentação específica sobre a temática. O presente artigo busca o conceito de esporte, bem como sua diferenciação frente ao jogo. Este trabalho também escrutina um conceito de atleta, com o fim de alcançar o objetivo do presente artigo, qual seja, a discussão sobre a possibilidade e necessidade de reconhecimento dos jogos eletrônicos como um esporte, e se este pode ou não ser enquadrado e regido nos termos da lei 9615/98 (Lei Pelé)⁴. Aponta os efeitos da falta de regulamentação sobre a temática. Busca esclarecer a competência para os litígios advindos dessas relações. Analisa os tipos contratuais mais usados no meio do esporte eletrônico, bem como o papel dos principais atores da prática esportiva. Por meio da metodologia dedutiva, conclui-se que, há necessidade de regulamentação específica para os profissionais do mundo do e-sport, objetivando maior segurança jurídica.

Palavras-chave: Contratos . Esporte eletrônico. Enquadramento jurídico do esporte eletrônico.

SUMÁRIO: INTRODUÇÃO, 1 O JOGO ELETRÔNICO COMO ESPORTE, 1.1 Conceito de atleta, 1.2 Das competições, 2 O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO, 2.1 As relações de trabalho e as relações de emprego, 2.2 Os tipos de contratuais celebrados pelos atletas no e-sport, CONCLUSÃO, REFERÊNCIAS.

INTRODUÇÃO

Há dúvidas de quando aconteceu a criação do primeiro jogo eletrônico, mas o que se sabe é que desde então, o mundo dos jogos eletrônicos evoluiu e houve a possibilidade de conexão simultânea entre os diversos usuários por meio da rede eletrônica mundial de computadores, o que possibilitou uma nova categoria de esporte, o esporte eletrônico.

¹ Aluno do Curso de Direito da Fundação de Ensino Eurípides Soares da Rocha, Marília, São Paulo.

² Professora Dra. Andreia Ântico Soares, do Curso de Direito da Fundação de Ensino Eurípides Soares da Rocha, Marília, São Paulo.

³ Trabalho de Conclusão de Curso em Direito apresentado à Fundação de Ensino Eurípides Soares da Rocha, Mantenedora do Centro universitário Eurípides de Marília, para a obtenção de grau de bacharel em Direito.

⁴ A Lei 9.615 (BRASIL, 1998), mais conhecida como Lei Pelé ou Lei do passe livre, é uma norma jurídica brasileira sobre desporto.

O termo *e-sporte*⁵, tem diversos sinônimos: esportes eletrônicos, esportes cibernéticos, jogos de computador competitivos, jogos eletrônicos e esportes virtuais, entre outros.

Em virtude do advento da internet ocorreram mudanças nas relações sociais, isso porque houve uma redução nos custos dos meios de comunicação, o que possibilitou a aproximação das pessoas de todo o globo, dando oportunidade a novas relações de emprego, e acarretando a necessidade de evolução legislativa com a finalidade de acompanhar tais mudanças.

As legislações e doutrinas mundiais discutem o enquadramento de determinadas atividades como sendo esporte, mais precisamente quando se fala do esporte eletrônico. Apesar de hoje o Brasil estar inserido entre os países que faturaram altas quantias com o esporte eletrônico, a profissão de *cyber* atleta ainda não é reconhecida no país, sequer existindo uma regulamentação específica sobre a temática.

A metodologia dedutiva utilizada para elaboração deste trabalho, contou com a realização de pesquisas bibliográficas, em artigos de internet, em revistas especializadas, em esportes, no meio jurídico, e também em projetos de lei já existentes.

Quanto a justificativa de escolha do tema, este último se dá em razão do fato de qualquer relação empregatícia necessitar da guarita jurisdicional do Estado, em razão dos litígios advindos das relações interpessoais. Elege-se por objetivo ainda, discussão sobre a possibilidade e necessidade de reconhecimento dos jogos eletrônicos como um esporte, e se este pode ou não ser enquadrado e regido nos termos da lei 9615/98 (Lei Pelé). Apontando-se os efeitos da falta de regulamentação sobre a temática. Buscando ainda esclarecer a competência para os litígios advindos dessas relações, analisando os tipos contratuais mais usados no meio do esporte eletrônico, bem como o papel dos principais atores da prática esportiva.

Assim, após esta breve introdução, o segundo capítulo traz a análise do conceito de esporte eletrônico. Em seguida, é apresentado o conceito de atleta, e posteriormente os principais atores nessa modalidade mencionando seus papéis, bem como um pouco da rotina dos competidores de *e-sports*. O terceiro capítulo faz um apontamento a respeito do processo de regulamentação do esporte eletrônico no Brasil, com a análise dos projetos de lei que

⁵ *E-sport* é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação. (SANTOS, 2019)

permeiam o assunto, logo após será feita uma análise dos principais tipos contratuais que são celebrados nesse meio esportivo.

Diante do exposto no presente conclui-se que, há necessidade de regulamentação específica para os profissionais do mundo do *e-sport*, objetivando maior segurança jurídica.

1 O JOGO ELETRÔNICO COMO ESPORTE

É dificultoso encontrar uma data exata para o surgimento do esporte. Isso porque, o mesmo surgiu há muitos anos, o que não permite apontar uma data precisa para esse acontecimento. As raízes do desporto se dão no início da vida primitiva com atividades necessárias para a sobrevivência do ser humano, como por exemplo as caminhadas, a caça, a natação e a defesa.

Do mesmo modo ao tratar da conceituação de esporte, já que ao decorrer dos séculos esse conceito foi se transformando, existindo atualmente diversos termos que definem o esporte e muitas interpretações do que vem a ser esporte, discutindo-se a existência de diferença ou não entre as palavras Esporte e Desporto.

Miguel (2019, p.22) já explica que a origem do termo em francês suscita a utilização da expressão desporto, enquanto os ingleses trazem sua influência para a utilização da expressão esporte. Ocorre que a influência da língua inglesa se tornou muito grande no país, de forma que se utiliza mais comumente a expressão esporte.

Verifica-se no dicionário de sinônimos (SINONIMOS, 2021a) online que o desporto aparece como sinônimo de esporte, sendo usadas dessa forma no presente artigo, já que ambas as expressões são perfeitamente aceitáveis em nosso idioma, entretanto a título de curiosidade veremos uma breve diferenciação.

Esporte é qualquer atividade lúdica, individual ou coletiva destinada ao divertimento ou à confraternização. Quem pratica uma modalidade esportiva almeja, principalmente, espairecer ou revigorar-se. Já o desporto é uma atividade física sujeita a determinados regulamentos e que geralmente visa a competição entre praticantes.

Para entender a essência do esporte e a diferenciação de esporte e desporto, se faz necessário diferenciar a palavra esporte, da palavra jogo.

Segundo Dicionário Etimológico Online (2021), o termo jogo vem do latim, *iocus iocare* que significa: brinquedo, divertimento, passatempo sujeito a regras.

A principal diferença entre jogo e esporte está nos objetivos e regras. Isso porque o jogo tem como objetivo a recreação, o divertimento dos envolvidos, tanto que as regras do jogo podem ser modificadas a qualquer momento pelos próprios participantes, enquanto no esporte as regras são pré-estabelecidas, por instituições regulamentadoras, e não podem ser mudadas por uma simples vontade dos participantes, ou seja, somente as instituições podem modificar as regras.

Nos termos do artigo 9º, parágrafo segundo, do Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CFEF), esporte pode ser definido como:

§ 2º - 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, 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 (CFEF, 1998).

Segundo Miguel (2019, p.23) apesar de não haver um consenso quanto a definição de esporte, as definições tangenciam os elementos apontados a seguir, quais sejam: a atividade física, caráter interpessoal, existência de regras previamente estabelecidas, ocorrência de competição, objetivo final competitivo e não meramente artístico. Esses elementos, requisitos, devem coexistir obrigatoriamente para que determinada atividade seja considerada esporte, ou seja, caso falte algum desses requisitos não poderá a atividade ser classificada como esporte.

Ao contrário do senso comum, o elemento caracterizador do esporte não é o exercício físico, mas sim a atividade física. Muitas pessoas pensam que o esporte eletrônico não poderia ser elevado a posição de esporte, haja vista que ele não é uma atividade preponderantemente física. O que essas pessoas não sabem é que exercício físico não é sinônimo de atividade física.

Para Miguel (2019, p. 23) a atividade física pode ser definida como qualquer movimento corporal, produzido pelos músculos esqueléticos, que resulta em gasto energético maior do que os níveis de repouso. Sabendo-se que em repouso, o corpo costuma gastar energia com as suas funções básicas, e que uma mulher gasta entre 1200 e 1400 calorias por dia, sem atividades físicas, e que o homem gasta, aproximadamente de 1800 a 2000 calorias diárias em repouso. Assim podemos concluir, que qualquer movimento que ultrapasse os níveis de repouso de um ser humano é o bastante para que certa atividade seja considerada uma atividade física, dessa

forma o simples fato de movimentar um dedo, trocar a marcha do carro, apertar ou movimentar o mouse, já pode ser considerado uma atividade física. Dessa forma conclui-se que o jogo eletrônico é sim uma atividade física. (DIFERENÇA, 2021)

Já exercício físico, como menciona Miguel (2019, p. 24) é uma subcategoria de atividade física, que pode ser conceituada também como toda Atividade Física planejada, estruturada e repetitiva que tem por objetivo a melhoria e a manutenção de um ou mais componentes da aptidão física, como força, flexibilidade, velocidade, equilíbrio, entre outros.

Justamente por isso que apesar de muitos carteiros percorrerem longos trajetos, fazendo seus percursos a pé ou de bicicleta, essas atividades físicas não podem ser consideradas exercícios físicos, isso porque essas atividades não tem como objetivo melhorar a estrutura física do indivíduo ou sua força, flexibilidade, velocidade, equilíbrio, se trata apenas de um trabalho. Ao contrário do sujeito que quer emagrecer e que todos os dias anda de bicicleta ou caminha, este por exemplo, pratica exercício físico.

O segundo requisito para caracterização de determinada atividade como esporte, é a necessidade de se haver uma relação interpessoal de cunho competitivo, onde os participantes tem o mesmo objetivo a ser medido entre eles. Aqui se faz necessário também o cunho competitivo, razão pela qual muitas atividades como musculação e corrida com cunho recreativo não preencheriam esse requisito.

Uma determinada atividade para ser considerada esporte deverá ter duas ou mais pessoas competindo entre si. O esporte pode ser considerado um instrumento de convívio social, uma vez que a prática desportiva ocorrerá com dois ou mais participantes. Esse requisito, é notório, uma vez que nas competições no mundo do *e-sports* os times ou os competidores, competem entre si em busca de um objetivo comum, qual seja, a premiação.

O terceiro requisito é a existência de regras, haja vista que não há esporte sem regra. Conforme exposto anteriormente, uma das principais características que diferencia o esporte do jogo é a existência de regras pré-estabelecidas pelas entidades regulamentadoras. No esporte não é permitido que as regras sejam mudadas no meio da partida ao contrário do que acontece no jogo, onde os próprios participantes podem alterar as regras, antes, durante e até mesmo depois do jogo.

Há diversos gêneros de jogos na modalidade eletrônica, os mais associados com esportes eletrônicos são os de RTS⁶, luta, FPS⁷ e MOBA⁸. Atualmente, os jogos mais populares em competições profissionais são League of legends⁹, DotA 2¹⁰, Counter-Strike: Global Offensive¹¹, Fortnite¹², Free Fire¹³, e PES¹⁴ e FIFA¹⁵.

Apesar de nos jogos eletrônicos não haver uma única agência regulamentadora, com o papel de fiscalizar, promover, conduzir e regular as atividades esportivas para todos os gêneros, as regras em todas as modalidades são previamente estabelecidas, seja pelas desenvolvedoras (donas dos jogos e também criadora dos mesmos), seja pelos organizadores os quais tem autorização para realizar as competições.

Apesar de não existir uma regra unânime de como as competições de esporte eletrônico devam funcionar - pois o formato do cenário competitivo de cada modalidade dependerá da abordagem que a desenvolvedora dá à atividade - é fato que independentemente da modalidade praticada, esta sempre terá regras pré-determinadas.

O quarto requisito é a ocorrência de competição, ou seja os participantes competem entre si para o atingimento de determinada meta pré-estabelecida por meio de uma regra, onde aquele que atinge primeiro o objetivo da competição se torna o vitorioso.

⁶ Estratégia em tempo real (sigla ETR), ou em inglês *Real-time strategy* (sigla RTS) é um subgênero de jogos de estratégia em que o jogo não tem progresso por turnos. (WIKIPÉDIA, 2021a)

⁷ Tiro em primeira pessoa, do inglês *first-person shooter* (ou FPS), é um gênero de jogo de computador e consoles, centrado no combate com armas de fogo no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador. É um subgênero de jogos de tiro. (WIKIPÉDIA, 2021b)

⁸ Arena de batalha multijogador em linha (em inglês: *multiplayer online battle arena* — MOBA — também conhecido como *action real-time strategy*) é um gênero de jogos eletrônicos derivado dos jogos de estratégia em tempo real. (WIKIPÉDIA, 2021c)

⁹ *League of Legends* (abreviado como LoL) é um jogo eletrônico online gratuito, do gênero batalha multijogador, desenvolvido e publicado pela Riot Games em 2009. (WIKIPÉDIA, 2021d)

¹⁰ Dota 2 é um jogo eletrônico gratuito do gênero batalha multijogador, desenvolvido pela produtora Valve Corporation como sequência do *Defense of the Ancients* (DotA, uma modificação em um mapa desenvolvido para o jogo *Warcraft III: The Frozen Throne*), lançado em julho de 2013 na plataforma *Steam*. (WIKIPÉDIA, 2021e)

¹¹ Counter-Strike: Global *Offensive* (CS:GO) é um jogo online desenvolvido pela Valve Corporation e pela *Hidden Path Entertainment*, jogo na modalidade de tiro. (WIKIPÉDIA, 2021f)

¹² *Fortnite Battle Royale* é um jogo eletrônico *free-to-play* do gênero *battle royale* (*Battle royale* (em tradução literal: batalha real) é um gênero de jogo eletrônico que mistura elementos de exploração, sobrevivência, e procura de equipamentos e de armas, encontrados em um jogo de sobrevivência com a jogabilidade encontrada em um jogo de último sobrevivente). (WIKIPÉDIA, 2022g)

¹³ *Free Fire* é um jogo eletrônico mobile de ação-aventura do gênero *battle royale*, criado pela desenvolvedora vietnamita 111dots Studio e publicado pela Gerena. (WIKIPÉDIA, 2021h)

¹⁴ *Pro Evolution Soccer* (PES), jogo de futebol virtual. (WIKIPÉDIA, 2021i)

¹⁵ FIFA, também conhecido como *FIFA Football* ou *FIFA Soccer*, é uma série de videogames de futebol, lançados anualmente pela *Electronic Arts* (EA) sobre a chancela EA Sports. (WIKIPÉDIA, 2021j)

O quinto e último requisito é o objetivo final competitivo e não meramente artístico. Isso significa que apesar do esporte ser uma manifestação de cultura, como por exemplo a dança, este deve ter cunho competitivo e não meramente recreativo e cultural.

Quando estiverem presentes os requisitos para caracterização de determinada atividade como esporte, o jogo eletrônico perderá seu cunho recreativo deixando de ser apenas um jogo, elevando-se ao status de esporte.

Define-se, portanto, o esporte com a atividade física de caráter interpessoal com a existência de regras previamente estabelecidas, cujo o objetivo final tem o cunho competitivo.

1.1 Conceito de atleta

A definição de atleta tem relação intrínseca com a conceituação de esporte pois guarda relação com a ideia de mudança de mera prática lúdica para o profissionalismo, ou seja, a conceituação do esporte como trabalho. Entretanto assim como o conceito de esporte, este também não é em conceito unânime, tão pouco há na legislação em vigor uma definição exata do que é o atleta.

Segundo pesquisa virtual no site Wikipédia (2021k) atleta “é qualquer pessoa que pratique qualquer manifestação de desporto, seja educacional, de participação ou rendimento, podendo ser classificado quanto à forma de sua prática, em amador, não profissional e profissional”. Caso esse conceito fosse adotado sem mais menções, qualquer pessoa que praticasse esporte se enquadraria no conceito de atleta.

Nesse sentido os atletas amadores, praticantes eventuais que apenas o fazem por prazer, saúde, vaidade, ou emagrecimento, se enquadrariam no conceito de atleta.

O atleta amador desempenha seu esporte não como sua profissão, já que ainda que participe de maratonas ou torneios, não tem o intuito de lucrar, e sim competir, buscando divertimento e satisfação pessoal.

Em se tratando dos elementos para a caracterização de determinado indivíduo como atleta, a língua portuguesa também não distingue o atleta da figura do desportista.

Acertadamente Miguel (2019, p.40) faz distinção entre estas figuras. Para ele o atleta tem uma conceituação profissional, enquanto o desportista é definido como o indivíduo que pratica exercícios físicos com conotação de divertimento, saúde e lazer.

O atleta, por sua vez, é o indivíduo que pratica desporto de rendimento, isto é, aquele praticado na busca de resultados e integração de pessoas e nações, com observância das legislações nacionais e internacionais, nos termos do inciso III, do art. 3º da Lei Pelé.

A Lei Pelé (BRASIL, 1998), que é a responsável pela regulamentação do desporto no Brasil, prevê que os atletas profissionais têm tratamento trabalhista, ou seja, para o atleta, o esporte é o seu trabalho.

Sendo assim, conclui-se que os atletas amadores não podem ser considerados atletas, estes são apenas desportistas, não tendo qualquer guarnição trabalhista. O atleta profissional até pode ter outra ocupação mais sua principal fonte de renda é o esporte.

A Lei Geral do Desporto, largamente conhecida como a Lei Pelé, traz em seu artigo 3º, as formas de como o esporte pode se manifestar na sociedade e também a definição de cada uma dessas formas, como se observa a seguir.

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

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

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

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

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

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

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

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

Em análise ao artigo mencionado, pode-se concluir que desporto de participação e o desporto educacional são praticados por desportista, enquanto que o esporte de rendimento é praticado pelo atleta.

O desporto de formação pode ser praticado de forma recreativa, competitiva ou de alta competição podendo, dessa forma, ser praticado tanto pelo atleta quanto pelo desportista. Será praticado por desportistas quando feito de forma recreativa ou competitiva, já quando desporto

de alta competição, será este realizado por atletas, como ocorre por exemplo, com os atletas da categoria de base¹⁶ de equipes de futebol.

De todo modo, a Lei Geral do Desporto só considera atleta profissional, aquele que preenche os requisitos do parágrafo primeiro, inciso I, do artigo 3º da Lei nº 9.615/98, devendo o atleta ter sua remuneração pactuada por meio de um contrato formal de trabalho com a entidade de prática desportiva.

A Lei Pelé (BRASIL, 1998), em seu artigo 28 define que atividade do atleta profissional, é caracterizada por remuneração pactuada em contrato formal de trabalho firmado com entidade de prática desportiva, pessoa jurídica de direito privado, que deverá conter, obrigatoriamente, cláusula penal para as hipóteses de descumprimento, rompimento ou rescisão unilateral.

Sobre o mesmo assunto, existe um Projeto de Lei nº 68/2017, que encontra-se parado no Congresso a algum tempo, que pode vir a ser a Nova Lei Geral do Esporte brasileiro. Esse projeto em seu artigo 69, parágrafo único, traz a definição de atleta, da seguinte forma:

Art. 69, parágrafo único. Considera-se como atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2017).

A maior diferença entre o atleta profissional e o amador, é que o primeiro vive e tira seu sustento do esporte, o esporte é sua fonte de renda, enquanto que o atleta amador, pratica a atividade esportiva com o fins recreativos, buscando melhorar sua saúde ou por simples vaidade. É por esse motivo que é possível afirmar que o esporte deriva do jogo. O jogo seria um gênero, do qual o esporte é uma espécie. Assim, existe jogo sem esporte, mas não existe esporte sem jogo.

Assim concluímos que o atleta se diferencia-se da figura do desportista, isso porque o atleta tem uma conceituação mais profissional que o desportista, sendo que desportista é o indivíduo que pratica exercícios físicos com conotação de divertimento saúde e lazer, ou seja é praticado pelo atleta amador, enquanto que o atleta profissional é o indivíduo que pratica desporto de rendimento e tendo o esporte como profissão.

1.2 Das competições

¹⁶ As categorias de base, também conhecido como desporto de base, é a pratica de esportes entre crianças e adolescentes dentro de uma agremiação esportiva com o intuito de formar esses jogadores para que no futuro venha a disputar competições profissionais (WIKIPÉDIA, 2021m).

Antes de adentrar as peculiaridades jurídicas que permeiam esse esporte, se faz necessária a familiarização com os principais atores envolvidos nos jogos eletrônicos e em suas competições que são: as desenvolvedoras, os organizadores, as equipes, e os jogadores.

As desenvolvedoras, são as responsáveis pela criação e desenvolvimento do jogo, ou seja são elas as proprietárias dos jogos, e justamente por isso detém a propriedade intelectual e industrial dos jogos e como consequência tem o poder de decidir como eles serão utilizados

Essas desenvolvedoras por deterem esses direitos (propriedade intelectual¹⁷ e industrial¹⁸), possuem todos os direitos de exploração comercial dos jogos (salvo se cedidos contratualmente) e por esse motivo podem realizar as competições, além de deterem o poder de autorizarem que alguém as realize, estabelecendo inclusive as regras das competições a serem observadas.

Os organizadores são os responsáveis por promover e organizar as competições, possuindo um papel fundamental na tentativa de conceituar os jogos eletrônicos como esporte, uma vez que como dito anteriormente, sem as competições não há que se falar em esporte eletrônico, pois na ausência de competições estaremos diante de um jogo e não de um esporte.

As equipes são as responsáveis pela contratação dos jogadores, e pela disponibilização de toda infraestrutura necessária para o desenvolvimento dos atletas, os quais deveram disputar as competições em prol das entidades. As equipes funcionam de modo muito similar aos clubes de futebol, possuindo na maioria dos casos, centros de treinamento e profissionais especializados que visam auxiliar os atletas para a maximização de seus resultados, como por exemplo: médicos, nutricionistas, psicólogos, fisioterapeutas e técnicos.

Esses centros de treinamento ou casas de treinamento, se materializam em duas modalidades: *gaming houses* ou *gaming offices*. Basicamente podemos dizer que ambas são centros de treinamento, entretanto, a maior diferença entre elas é que na primeira os atletas residem nesses centros de treinamento, enquanto que nas *gaming offices* o atleta apenas comparecem ao trabalho, detendo horário para entrada e para saída, como acontece em um emprego convencional.

¹⁷ A propriedade intelectual é o conjunto de normas de proteção sobre bens incorpóreos ou imateriais (o que não tem existência física) decorrente da criatividade, inteligência ou sensibilidade de seu criador – autor ou inventor. São as regras que tutelam as criações (direito autoral) e as invenções (propriedade industrial). (WIKIPÉDIA, 2021n)

¹⁸ A propriedade industrial ou “direito industrial” cuida das marcas, patentes de invenções e de modelos de utilidade, desenhos industriais e indicações geográficas (Lei n. 9.279/96). Via de regra, a propriedade industrial. (WIKIPÉDIA, 2021o)

Os jogadores são atletas profissionais que integram as equipes, ou quando a modalidade permite, são atletas autônomos.

2 O ENQUADRAMENTO JURIDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO

O Brasil é um dos países com maior público e jogadores, entretanto não possui leis específicas sobre a temática, existindo apenas alguns Projetos de Lei para regularizar a relação de trabalho entre os atletas e as empresas que organizam as equipes.

Uma dessas propostas busca adequar o atleta do esporte eletrônico ao conceito de atleta encontrado na Lei Pelé. Dessa maneira o *gamer*¹⁹ teria direitos de atleta, reconhecido pela Lei nº 9.615 (BRASIL, 1998).

O projeto de lei mais antigo é o PL (Projeto de Lei) 3450 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2015), do deputado federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/Alagoas), que objetivava a inserção de mais um inciso no artigo 3º da Lei Pelé. O inciso V do dispositivo mencionado, institui normas gerais sobre desporto, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva, entretanto o projeto não obteve êxito e foi arquivado nos termos do artigo 133 do RICD (Rejeição nas Comissões de Mérito) (SENADO FEDERAL, 2015).

Outro projeto expressivo é o PL 7747 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2017) que estava apensado ao primeiro, de autoria da deputada federal Mariana Carvalho (PSDB/Rondônia), que também buscava a modificação da Lei Pelé acrescentando ao 3º artigo o desporto virtual.

Porém tanto o PL 7747/2017 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2017) quanto o PL 3450/2015 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2015) foram rejeitados, dificultando ainda o reconhecimento legal da profissão do *cyber* atleta²⁰ no país.

Outro Projeto de Lei que ainda está tramitando no Congresso Nacional, e que trata da regularização do *e-sports* no Brasil é o PL 383/2017 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2017). A diferença deste último é que se originou do Senado Federal e não da Câmara dos Deputados. O objetivo desse Projeto de Lei é, também, de reconhecer o esporte eletrônico como um esporte legítimo, que, por consequência, introduzirá o *cyber* atleta no rol do artigo 3º da Lei 9.615 (BRASIL, 1998). Entretanto o projeto encontrou resistência na Comissão Brasileira de Educação do Senado (CE), pois jogadores, equipes profissionais, e desenvolvedores não

¹⁹ *Gamer* é o nome dado atualmente para os jogadores de videogame. (WIKIPÉDIA, 2021p)

²⁰ *Cyber-atleta* é o termo utilizado para aqueles jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste. É criada uma espécie peneira que, assim como no futebol, escolhe poucos jogadores dentre os muitos que sonham em trabalhar jogando. (GOIS, 2017)

aprovavam completamente a forma com que foi redigida a proposta, uma vez que foram deixados de fora os *e-sports* considerados violentos, e isso resultará na exclusão de atletas virtuais que competem nos campeonatos populares como o de *Counter-Strike* (jogo virtual com armas, com o objetivo de abater os concorrentes) e diversos no mesmo sentido, o retardaria o crescimento da indústria de *e-sports* no Brasil da concorrência internacional.

Apesar da forte resistência da comunidade *gamer* no ano de 2019, o PL 383 (CAMARA DOS DEPUTADOS, 2017) estendeu-se até o ano de 2020, com grandes chances de ser aprovado, com a alegação de seus defensores de que seria a oportunidade de finalmente existir algum tipo de regulamentação do esporte eletrônico no Brasil, conforme foi declarado na página oficial do Senado.

Contudo os anos de 2020 e 2021 foram atípicos devido a pandemia mundial em virtude do vírus da COVID-19, motivo pelo qual o projeto encontra-se aguardando inclusão na ordem do dia de requerimento desde o dia 12/12/2019. (PORTAL UNA-SUS, 2020)

A omissão por parte da legislação brasileira relativa aos contratos que regulamentam as relações dos jogadores profissionais não supre a resolução de litígios advindos desses contratos. Além disso, priva os atletas de direitos básicos, conforme se demonstrará nos próximos tópicos.

2.1 As relações de trabalho e as relações de emprego

Inicialmente façamos uma diferenciação entre relação de trabalho e relação de emprego.

A relação de trabalho é um gênero que se refere a todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer advinda do labor humano.

A relação de trabalho ocorre pela ausência de algum dos requisitos do artigo 3º da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT) (BRASIL, 1943) qual sejam: trabalho realizado por pessoa física; pessoalidade; não eventualidade; onerosidade e subordinação. Estando na falta de algum diante de uma relação de trabalho e não de emprego.

Assim, a prestação de trabalho pode emergir como uma obrigação de fazer pessoal, mas sem subordinação (trabalho autônomo em geral); como uma obrigação de fazer sem pessoalidade nem subordinação (também trabalho autônomo); como uma obrigação de fazer pessoal e subordinada, mas episódica e esporádica (trabalho eventual). Em todos esses casos, não se configura uma relação de emprego (ou, se quiser, um contrato de emprego)

Assim, ante o exposto, concluímos que a expressão relação de trabalho englobaria, a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, a trabalho avulso, a relação de trabalho eventual, e outras modalidades de pactuação de prestação de labor, como por exemplo o estágio.

Já o contrato de emprego é o negócio jurídico pelo qual uma pessoa física (o empregado) obriga-se, de modo pessoal e intransferível, mediante o pagamento de uma contraprestação (remuneração), a prestar trabalho não eventual em proveito de outra pessoa, física ou jurídica (empregador), que assume os riscos da atividade desenvolvida e que subordina juridicamente o prestador.

A relação de emprego ou de vínculo empregatício, é uma das espécies advindas da relação de trabalho. Os elementos necessários para sua caracterização são extraídos da combinação de dois artigos das consolidações da leis trabalhistas, o 2º, *caput* e 3º *caput*.

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. (BRASIL, 1943)

Desses artigos extraímos os requisitos para a caracterização da relação de emprego, são eles: o trabalho realizado por pessoa física; a pessoalidade; a não eventualidade; a onerosidade e a subordinação. A seguir a análise de cada um desses requisitos.

O trabalho por pessoa física, extraído do artigo 3º da CLT (BRASIL, 1943), é de suma importância, pois os bens jurídicos tutelados pelo direito do trabalho importam as pessoas físicas, e não podem ser gozados por pessoas jurídicas.

A pessoalidade remete ao caráter infungível da prestação de serviços, aqui, salvo quando autorizadas por lei, como nos casos de férias, licença-gestante, e outros, o trabalhador não poderá fazer-se substituir por outro trabalhador para que o serviço seja realizado.

A não eventualidade, remete a ideia de que o trabalho deve ser exercido frequentemente, de modo habitual. Não sendo necessário que o trabalho seja exercido todo dia, mas que este seja habitual, e de caráter permanente. A falta deste requisito não se pode falar em relação de emprego, pois é provável que se trate de um trabalho eventual.

Entre os requisitos do artigo 3º da CLT (BRASIL, 1943), também está a onerosidade, já que nas relações empregatícias é essencial o fundo econômico, por esta razão é que esta relação entre empregado e empregador, deve ser sempre acompanhada de uma contraprestação com caráter econômico, já que na falta deste elemento, não há em que se falar em relação de emprego, podendo o contrato nessa situação, ser de estágio ou de serviço voluntário.

Nesse mesmo sentido Carlos Henrique Bezerra Leite:

O empregado tem que receber remuneração, seja salário fixo, comissões ou utilidades, cujo pagamento pode ser estabelecido por dia, hora ou mês O trabalho prestado a título gratuito, voluntário, por caridade, não é protegido pelo direito do trabalho. (LEITE, 2016, p. 153)

Outro requisito para a caracterização da relação de emprego é a subordinação, que também conceitua Carlos Henrique Bezerra Leite:

Sua atividade laboral (física, mental e intelectual) é que fica num estado de sujeição ao poder (diretivo, regulamentar e disciplinar) do empregador, sendo que este critério é, para a maioria dos doutrinadores, o mais relevante para caracterizar a relação de emprego. (LEITE, 2016, p.152)

A subordinação consistente numa situação jurídica, isso por que ela deriva do contrato de trabalho, onde o aceite por parte do empregado, torna este submisso ao poder de direção do empregador no tocante ao modo de realização de sua prestação laborativa. Essa subordinação jurídica resulta, para o empregador, em três características: (a) poder de dirigir e comandar a prestação dos serviços; (b) poder de controlar o cumprimento da obrigação anterior; (c) poder de punir a desobediência, violadora da fidúcia contratual. (ENCICLOPÉDIA JURÍDICA DA PUC SP, 2020a).

Dada a diferenciação da relação de emprego com a relação de trabalho, a seguir cita-se os tipos contratuais que permeiam o mundo do esporte eletrônico.

2.2 Os tipos contratuais celebrados pelos atletas no e-sport

Já mencionada no Brasil a falta de regulamentação específica sobre o esporte eletrônico, tão pouco se sabe quem é o responsável pelos litígios decorrentes desses contratos, já que a falta de regulamentação dessa modalidade esportiva faz com que as equipes e os jogadores tenham um maior poder discricionário²¹ na elaboração desses contratos.

Por não haver o acompanhamento jurídico juntamente com a nova modalidade esportiva, surgiram dúvidas relativas aos contratos que regulamentam as relações dos jogadores profissionais com os times, patrocinadores ou empregadores, e também a quem pertenceria a competência para os litígios advindos desses contratos.

Três legislações se sobressaem na guarita de tais direitos advindos dos litígios desses contratos, a depender da estruturação dada a equipe e as contratações. Dependendo da forma

²¹ Pode-se defini-lo como aquele em que o administrador também fica preso ao enunciado da lei, que, no entanto, não estabelece um único comportamento a ser adotado por ele em situações concretas. (LENZA, 2021)

que esses contratos são celebrados a competência poderá ser do direito civil, do direito do trabalho ou do direito desportivo (Lei Federal n. 9.615/1998- Lei Pelé).

Conceituar contrato não é uma tarefa fácil, uma vez que aquele que se arrisca poderá pecar por presunção, por imaginar que sua definição é a mais completa ou então por omissão, quando os autores visam apresentar algo mais simplório, pois acham que assim será mais fácil a compreensão por ser seu conceito algo mais didático.

Segundo o clássico conceito de Maria Helena Diniz (2008, p.30) contrato é o acordo de duas ou mais vontades, na conformidade da ordem jurídica, destinado a estabelecer uma regulamentação de interesses entre as partes, com o escopo de adquirir, modificar ou extinguir relações jurídicas de natureza patrimonial.

Os contratos são um gênero dos quais derivam diversas espécies, com foco nessa temática, menciona-se a seguir apenas as espécies mais usuais no mundo do esporte eletrônico, quais sejam: contrato de trabalho, contrato de prestação de serviços, contrato de trabalho desportivo.

O conceito legal de contrato de trabalho é extraído do artigo 442 da CLT, que diz:

Art. 442 - Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego. (BRASIL, 1943)

Em uma apertada síntese, podemos concluir que partes envolvidas nessa modalidade contratual, podem celebra-la de modo expresso ou tácito, sempre que de modo simultâneo e de forma cumulativa estejam presentes os requisitos mínimos a fim de se caracterizar uma relação de emprego, quais sejam, subordinação, pessoalidade, não-eventualidade e onerosidade.

Quando se fala em treinamentos dos *cyber* atletas, é importante saber que eles enfrentam longas jornadas de trabalho, chegando em alguns casos a treinarem mais de 8 horas por dia. Nesses centros de treinamento o atleta independentemente de celebrar ou não um contrato de trabalho, será considerado empregado, já que o direito do trabalho é norteado pelo princípio da primazia da realidade, que em apertada síntese, diz que na relação de trabalho o que realmente importa são os fatos, o que ocorre na realidade, mesmo que algum documento formalmente indique o contrário.

Assim, podemos concluir que apesar de um determinado atleta firmar um contrato de prestação de serviços, este poderá ter reconhecido judicialmente a caracterização do seu vínculo empregatício, caso ele exerça sua atividade de forma subordinada, pessoal, não-eventual e onerosa.

O princípio da primazia da realidade autoriza, por exemplo, a descaracterização de uma pactuada relação civil de prestação de serviços, desde que no cumprimento do contrato despontem, concretamente, todos os elementos fático-jurídicos da relação de emprego (trabalho por pessoa física, com pessoalidade, não eventualidade, onerosidade e sob subordinação).

O contrato de prestação de serviços é o negócio jurídico por meio do qual uma das partes, chamada prestador, se obriga a realizar uma atividade em benefício de outra, denominada tomador, mediante remuneração. Essa modalidade contratual não tem natureza trabalhista, mas sim civil. Aqui ao contrário do empregado, o prestador de serviços, não faz jus as horas extras, além de ter vários outros direitos suprimidos, como se verá a seguir.

Essa modalidade contratual costuma ser mais flexível e mais barata do que os contratos de trabalho, isso se dá em decorrência das obrigações e impostos advindos da CLT (BRASIL, 1943), o custo de contratação nessa modalidade costuma ser mais alto que nos contratos de prestação de serviço, isso porque a relação de trabalho demanda que o contratante lide com os encargos advindos da própria CLT (BRASIL, 1943), como o pagamento de 13º salário, o recolhimento do Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS), as férias, além de que a carga horária diária de trabalho por parte do funcionário é fixa, via de regra executada pelo período de 8 horas diárias ou 44 horas semanais, sendo que o período que ultrapasse essa carga horária será pago como hora extra, que possui um valor maior do que o atribuído a hora de trabalho normal.

A maior diferença entre o contrato de prestação de serviços e o contrato de trabalho é que nos termos do artigo 598 do Código Civil (BRASIL, 2002), “a prestação de serviço não se poderá convencionar por mais de quatro anos” já o contrato de trabalho poderá ser por tempo indeterminado nos termos do artigo 443 da CLT.

Apesar do esporte eletrônico não ser regulamentado por nossa legislação, alguns juristas, como por exemplo Miguel (2019, p. 134) afirmam que já é possível o enquadramento da modalidade nos termos da lei geral do desporto, uma vez que conforme demonstrado anteriormente o jogo eletrônico possui todas os requisitos para que a atividade seja considerada um esporte, quais sejam, atividade física, de caráter interpessoal, com existência de regras previamente estabelecidas, ocorrência de competição, objetivo final competitivo e não meramente artístico.

Entretanto para a celebração do contrato trabalho desportivo é necessário que o atleta e a entidade desportiva sigam algumas especificidades da Lei Pelé. Nos termos do artigo 28 dessa lei, a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato

especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, o qual deverá seguir algumas peculiaridades, expressas na Lei Geral do Desporto.

Diferentemente do contrato de trabalho comum encontrado no artigo 443 da CLT (BRASIL, 1943), em que trabalho poderá ser acordado de maneira tácita ou expressamente, verbalmente ou por escrito, por prazo determinado ou indeterminado, o contrato de trabalho desportivo é formal (deverá ser escrito), e possui um tempo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos, nos termos do artigo 30 da Lei 9615/98 (BRASIL, 1998). Já o contrato de prestação de serviços, nos termos do artigo 598 do Código Civil (BRASIL, 2002), terá como prazo máximo de vigência o período de quatro anos, enquanto o contrato de trabalho poderá ser por prazo indeterminado.

Nesse mesmo sentido leciona o professor Domingos Sávio Zainaghi:

O contrato de trabalho desportivo é aquele avençado entre atleta (empregado) e entidade de prática desportiva (empregador), através de um pacto formal, no qual resta claro o caráter de subordinação do primeiro em relação a este último, mediante remuneração e trabalho prestado de maneira não eventual. Deve-se entender por formal como sendo o contrato de natureza escrita. (ZAINAGHI, 2004, p. 15-17)

Ademais o contrato de trabalho desportivo, e o vínculo empregatício nos contratos de trabalho desportivo, somente terão validade após o registro junto entidade de administração desportiva, conforme o entendimento extraído do artigo 28, §5º da Lei 9615.

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 (BRASIL, 1998).

Assim concluímos, que nos contratos em que se segue as peculiaridades do contrato de trabalho desportivo, serão aplicadas as leis gerais do desporto, e de forma subsidiária a legislação trabalhista, conforme preconiza o artigo 28, §4º da Lei 9615/98, e na falta das formalidades exigidas pela lei, considerar-se-á contrato comum de trabalho regido pelas leis trabalhistas, já que o contrato desportivo informal e não solene será nulo, por força do disposto no artigo 166, IV, do Código Civil (BRASIL, 2002): “é nulo o negócio jurídico quando não revestir a forma prescrita em lei”.

CONCLUSÃO

Apesar do Brasil ser um dos países com maiores públicos, jogadores, movimentando muito dinheiro, inexistem no país leis específicas sobre a temática, o que existe são apenas alguns Projetos de Lei, que embora bem intencionados são insuficientes e levianos por, em síntese, apenas buscarem acrescentar um dispositivo ou um inciso a Lei 9.615/98 (BRASIL, 1998), com o fim de reconhecer expressamente, o esporte eletrônico como um esporte legítimo, o que por consequência introduzirá o *cyber* atleta na referida lei.

Apenas reconhecer de forma expressa que a referida atividade é um esporte, não é o suficiente, pois não haverá regulamentação do mercado de forma efetiva e existirão muitas lacunas na legislação, já que todos os projetos existentes não levam em consideração o papel das desenvolvedoras, as quais detêm de todos os direitos sobre os jogos, além de serem detentoras da propriedade intelectual e industrial dos jogos.

Eleger-se por objetivo do presente a questão da possibilidade de reconhecimento dos jogos eletrônicos como um esporte e a possibilidade dos *cyber* atletas poderem ser enquadrados como atletas profissionais, além de buscar esclarecer qual a proteção legislativa existente no Brasil, ou se há algum projeto que visa trazer essa proteção. Além disso, objetivou-se trazer os tipos contratuais utilizados pelos *cyber* atletas profissionais.

Os *e-sports* possuem todos os elementos necessários para que a atividade possa ser enquadrada como esporte, haja vista que o mesmo é uma atividade física, de caráter interpessoal, com regras previamente estabelecidas, ocorrência de competição, possuindo um objetivo final competitivo e não meramente artístico.

Nos contratos em que se seguem as peculiaridades do contrato de trabalho desportivo, serão aplicadas as leis gerais do desporto, Lei 9615/98 (BRASIL, 1998) e de forma subsidiária a legislação trabalhista, conforme preconiza o artigo 28, §4º da Lei 9615/98 (BRASIL, 1998). Sendo assim, já é possível o enquadramento do *cyber* atleta perante essa lei, basta que as partes estabeleçam seus contratos com base nela respeitando-se suas formalidades.

A ausência de uma norma legislativa a respeito dos esportes eletrônicos traz diversas brechas legais, que possibilitam as partes regerem as relações como desejarem, estabelecendo as mais variadas espécies de contrato, que dependendo das formalidades seguidas, estruturação da equipe e da afetação ou não do princípio da primazia da realidade, poderão ser aplicadas ao caso concreto diferentes legislações e de diferentes competências.

Dependendo da forma que esses contratos forem celebrados a competência poderá ser do direito civil, do direito do trabalho ou do direito desportivo (Lei Pelé, 1998).

A falta de acompanhamento jurídico, permite que não sejam reconhecidos diversos direitos pertinentes aos *cyber* atletas, como por exemplo nos contratos de prestação de serviços, em que o *cyber* atleta não tem direito as horas extras.

A pesquisa é de suma relevância para toda a sociedade, pois demonstra que omissão legislativa traz grandes prejuízos e gera instabilidade jurídica, pela falta de segurança da mesma.

A falta de regulamentação do esporte eletrônico, além de não garantir direito, faz com que surjam dúvidas a respeito de a quem pertenceria a competência para conhecer dos litígios advindos desses contratos, conferindo às partes um maior poder discricionário para estabelecerem suas relações.

É de suma importância que seja elaborado um projeto de lei, mais completo que se atente as suas especificidades do desporto virtual. Para tanto é necessário que a elaboração do projeto tenha a participação do público, das desenvolvedoras, dos atletas e de todos que façam parte desse meio, inclusive os patrocinadores, pois somente assim poderemos ter uma maior segurança jurídica, atendendo as reais necessidade de todas as partes envolvidas.

REFERÊNCIAS

- DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 16. ed. São Paulo: LTR, 2017.
- DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.
- GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil, fvolume 4: contratos, tomo II: Contratos em Espécie**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.
- GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 2017. 22 f. Trabalho de conclusão de curso de Direito – Universidade Federal da Bahia, 2017.
- LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de Direito do Trabalho**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.
- MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. São Paulo: Quartier Latin, 2019.
- TUBINO, Manoel J. G. **Dicionário Eiclopédico Tubino do Esporte**. 1. ed. Rio de Janeiro: SENAC, 2007.
- SPITZCOSKT, Celso; LENZA, Pedro. **Direito Administrativo Esquemmatizado**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2021
- SANTOS, Renan Leite dos. **E-sport: as motivações dos seus espectadores avaliados com base na teoria dos usos e gratificações**. 2019. 19 f. Dissertação de pós-graduação de curso de Administração – Universidade Federal da Santa Catarina, 2019.
- ZAINAGH, Domingos Sávio. **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. 2. ed. São Paulo: LTR, 2004.
- AMBITO JURÍDICO. Considerações acerca do conceito de contrato. 2009. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/consideracoes-acerca-do-contrato-decontrato/>> Acesso em : 02/03/2021.

WIKIPÉDIA. League of Legends. 2021d. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Dota 2. 2021e. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dota_2> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Counter-Strike: Global Offensive. 2021f. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Fortnite Battle Royale. 2021g. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fortnite_Battle_Royale> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Free Fire. 2021h. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Free_Fire> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Pro Evolution Soccer. 2021i. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. FIFA (série). 2021j. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(s%C3%A9rie\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/FIFA_(s%C3%A9rie))> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Atleta. 2021k. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Atleta>> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Categorias de base. 2019m. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Categorias_de_base> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Propriedade intelectual. 2021n. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Propriedade_intelectual> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Propriedade industrial. 2020o. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Propriedade_industrial> Acesso em: 29/10/2021.

WIKIPÉDIA. Gamer. 2020p Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Gamer>> Acesso em: 29/10/2021.