

# **XII CONGRESSO RECAJ-UFMG**

## **O DIREITO DO TRABALHO NO SÉCULO XXI**

**LUCAS AUGUSTO TOMÉ KANNOA VIEIRA**

**BRUNO ALVES RODRIGUES**

**CLAUDIA FIALHO**

---

O11

O direito do trabalho no século XXI [Recurso eletrônico on-line] organização XII Congresso RECAJ-UFMG: UFMG – Belo Horizonte;

Coordenadores: Lucas Augusto Tomé Kanna Vieira, Bruno Alves Rodrigues e Cláudia Fialho – Belo Horizonte: UFMG, 2021.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-372-6

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: As novas fronteiras tecnológicas do acesso à justiça e os direitos fundamentais digitais em perspectiva crítica.

1. Direito e Tecnologia. 2. Acesso à justiça. 3. Direitos fundamentais digitais. I. XII Congresso RECAJ-UFMG (1:2021: Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---



**Faculdade de Direito da UFMG**  
Programa de Pós-Graduação em Direito

**skema**  
BUSINESS SCHOOL

## **XII CONGRESSO RECAJ-UFMG**

### **O DIREITO DO TRABALHO NO SÉCULO XXI**

---

#### **Apresentação**

É com muita alegria que o Programa RECAJ-UFMG – Acesso à Justiça pela Via dos Direitos e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais, a SKEMA Business School Brasil e o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito – CONPEDI tornam público à comunidade científica o conjunto dos oito livros produzidos a partir das discussões dos Grupos de Trabalho do XII Congresso RECAJ-UFMG, que teve por tema central “As novas fronteiras tecnológicas do acesso à justiça e os direitos fundamentais digitais em perspectiva crítica”.

As discussões nos Grupos de Trabalho ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 25 e 26 de novembro de 2021, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de cento e quarenta e dois pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total, provenientes de treze Estados da federação (Alagoas, Amazonas, Bahia, Distrito Federal, Espírito Santo, Minas Gerais, Piauí, Paraná, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe e São Paulo). Marcando um momento em que a terrível pandemia da COVID-19 finalmente dá sinais de apaziguamento, o que somente foi possível por conta da ciência, da vacinação em massa e do trabalho valoroso de todos os profissionais do Sistema Único de Saúde, o evento trouxe, após hiato de quase dois anos, painéis científicos presenciais na nova (e bela) sede da SKEMA Business School Brasil no bairro Savassi em Belo Horizonte-MG.

Os oito livros compõem o produto principal deste congresso, que há mais de uma década tem lugar cativo no calendário científico nacional. Trata-se de coletânea composta pelos cento e seis trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os oito grupos de trabalho geraram cerca de seiscentas páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre diversos temas jurídicos e sua relação com a tecnologia: Acesso à Justiça e Tecnologias do Processo Judicial; O Direito do Trabalho no século XXI; Estado, Governança, Democracia e Virtualidades; e Tecnologias do Direito Ambiental e da Sustentabilidade. No dia 26, serão abordados os seguintes temas: Formas de Solução de Conflitos e Tecnologia; Direitos Humanos, Gênero e Tecnologias do Conhecimento; Inteligência Artificial, Startups, Lawtechs e Legaltechs; e Criminologia e cybercrimes.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de vinte e quatro proeminentes pesquisadores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, dentre eles alguns mestrandos e doutorandos do próprio Programa de Pós-graduação em Direito da UFMG, que indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores e pós-graduandos que coordenaram os trabalhos.

Nesta esteira, a coletânea que ora se apresenta é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e com o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Importante lembrar, ainda, da contribuição deste congresso com a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e a tecnologia, uma vez que o número de graduandos que apresentaram trabalhos de qualidade foi expressivo. Destaca-se a presença maciça de pesquisadores do Estado do Amazonas, especialmente os orientandos do Professor Doutor Valmir César Pozzetti vinculados à Universidade Federal do Amazonas e à Universidade Estadual do Amazonas.

O Programa RECAJ-UFMG, que desde 2007 atua em atividades de ensino, pesquisa e extensão em acesso à justiça pela via dos direitos e soluções de conflitos, nos últimos anos adota linha investigativa a respeito da conexão entre o acesso à justiça e a tecnologia, com pesquisas de mestrado e doutorado concluídas. Em 25 de junho deste ano, celebrou um termo de cooperação técnica com o Grupo de Pesquisa Normative Experimentalism and Technology Law Lab – NEXT LAW LAB da SKEMA Business School Brasil, que prevê o intercâmbio permanente das pesquisas científicas produzidas pelo NEXT LAW LAB e pelo Programa RECAJ-UFMG na área do Direito e Tecnologia, especialmente as voltadas ao estudo do acesso tecnológico à justiça e a adoção da inteligência artificial no campo do Direito. Desta parceria nascerá, seguramente, novos projetos importes para a comunidade científica deste campo.

Com o sentimento de dever cumprido, agradecemos a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 28 de novembro de 2021.

Prof. Dr<sup>a</sup>. Adriana Goulart de Sena Orsini

Coordenadora do Programa RECAJ-UFMG

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs Flores Filho

Coordenador dos Projetos de Direito da SKEMA Business School Brasil

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara

Professor da SKEMA Business School Brasil e Pós-doutorando vinculado ao Programa RECAJ-UFMG

**DO CONSERVADORISMO DO DIREITO À CELERIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISE DA PROFISSIONALIZAÇÃO DOS JOGADORES DE E-SPORTS NO ÂMBITO DO ACESSO AOS DIREITOS.**

**FROM THE CONSERVATISM OF LAW TO THE SPEED OF ELECTRONIC GAMES: ANALYSIS OF THE PROFESSIONALIZATION OF E-SPORTS PLAYERS IN THE CONTEXT OF ACCESS TO RIGHTS.**

**Rafael Coelho Zicker <sup>1</sup>**  
**Caio Oliveira Franco <sup>2</sup>**  
**Igor Sousa Gonçalves <sup>3</sup>**

**Resumo**

Com o advento da tecnologia nos últimos tempos, há um crescente fenômeno sociológico de profissionalização dos players de jogos eletrônicos. No Brasil, esse fato encontra um impasse ainda não solucionado pelo ordenamento jurídico: inexistência de definição de qual o vínculo existente entre os ciberatletas e as organizações representadas por eles. Com isso, sendo o e-Sport um esporte de alto rendimento, tem-se que esta atividade deve ser regida pela Lei Pelé, de maneira que os contratos entre as partes precisam seguir as especificações demandadas pelo dispositivo legal, a fim de construir um acesso à Justiça pela via dos direitos laborais destes atletas.

**Palavras-chave:** E-sport, Jogos eletrônicos, Ciberatletas, Lei 9.615/98, Direito do trabalho, Acesso à justiça

**Abstract/Resumen/Résumé**

With the advent of technology in recent times, there is a growing sociological phenomenon of professionalization of electronic game players. In Brazil, this fact finds an impasse not yet solved by the legal system: there is no definition of the existing relationship between the cyberathletes and the organizations represented by them. Thus, since e-Sport is a high-performance sport, this activity must be ruled by the Pelé Law, so that the contracts between the parties must follow the specifications demanded by the legal provision, in order to build an access to Justice through the labor rights of these athletes.

---

<sup>1</sup> Graduando em Direito pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisador vinculado ao Programa de Ensino, Pesquisa e Extensão RECAJ/UFMG.

<sup>2</sup> Graduando em Direito pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisador vinculado ao Programa de Ensino, Pesquisa e Extensão RECAJ/UFMG.

<sup>3</sup> Mestre em Direito pelo Programa de Pós Graduação em Direito da UFMG. Pesquisador vinculado ao Programa de Ensino, Pesquisa e Extensão RECAJ/UFMG.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** E-sport, Eletronic games, Cyberathletes, 9.615/98 brazilian federal law, Labow law, Access to justice

## **Introdução**

A partir das intensas mudanças promovidas pelo acelerado desenvolvimento da tecnologia e dos meios de comunicação, o mundo virtual tem se demonstrado cada dia mais presente em vários aspectos da vida humana, especialmente no que diz respeito ao entretenimento e ao lazer. Nessa dinâmica, os jogos eletrônicos passaram a ter um aumento exponencial de abrangência e visibilidade nos últimos anos, deixando de contemplar apenas um grupo social e etário para se tornar prática comum de uma comunidade bastante heterogênea.

Contudo, durante a primeira década do século XXI, a perspectiva e o contexto de atuação desses jogos vêm se transformando e admitindo novas interpretações e facetas. Diante desse cenário de crescimento e ampliação, criou-se um setor competitivo nos jogos eletrônicos, ao ponto de o que era antes visto apenas como um meio lúdico e de lazer por alguns, tornou-se profissão para muitos outros. Com isso, baseada em competições com prêmios milionários, bem como no mercado emergente de criação de conteúdo a partir dos *games*, a profissionalização dos *players* dos jogos eletrônicos já se demonstra um fenômeno sociológico denominado *e-Sport*, o qual se vê presente no mundo inteiro e se distingue da prática lúdica por apresentar uma projeção de alto rendimento.

Nesse sentido, torna-se evidente que a profissionalização dos jogadores de *e-Sport* é uma realidade cada vez mais latente e que ainda não apresenta uma discussão tão nítida no universo jurídico-trabalhista do acesso à Justiça pela via dos direitos, de maneira específica no que diz respeito ao enquadramento desta atividade como uma modalidade esportiva de alto rendimento, a qual seria regida pela Lei 9.615/98, popularmente chamada de Lei Pelé. Sendo essencial, portanto, compreender as peculiaridades da prática do *e-Sport*, enquanto uma modalidade de alto rendimento, e trazer esclarecimentos e apontamentos jurídicos sobre o fenômeno em questão, a fim de amparar essa eventual nova classe profissional e de evitar a exploração dos jogadores e o distanciamento das garantias constitucionais e do âmbito do acesso aos direitos.

## **Objetivos**

O objetivo geral do estudo é compreender se um praticante de *e-Sport*, valendo-se dessa condição como sua ocupação laboral, pode ser considerado atleta profissional para fins de aplicação da Lei Pelé (Lei nº9.615/98) e do sistema de proteção trabalhista e previdenciário a ela vinculados.



Além disso, como objetivos específicos, busca-se apontar se os jogos eletrônicos podem ser classificados como uma prática desportiva e, portanto, se seus praticantes podem ser considerados atletas profissionais, identificar qual é a posição da doutrina trabalhista sobre essa problemática, avaliar o atual panorama da classe dos jogadores profissionais dos games, notadamente quanto o acesso aos direitos e compreender como o Poder Judiciário vem lidando com eventuais casos de profissionalização dos jogadores.

### **Metodologia**

Para o desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se a vertente jurídico-sociológica, a qual “propõe-se a compreender o fenômeno jurídico no ambiente social mais amplo” (GUSTIN e DIAS, 2010). Ainda, no âmbito investigativo, o estudo recorreu ao tipo jurídico-compreensivo, este que “se utiliza do procedimento analítico de decomposição de um problema jurídico em seus diversos aspectos, relações e níveis” (GUSTIN e DIAS, 2010). Por fim, no que tange à técnica metodológica, a pesquisa utilizou o emprego do artifício doutrinário e, nas próximas etapas, será realizada também a busca e a análise jurisprudencial, na qual se buscará avaliar a comunicação entre o ordenamento jurídico atual, com suas limitações, e as considerações dos magistrados do trabalho em relação às condições dos profissionais dos jogos virtuais.

### **Desenvolvimento**

Considerando as circunstâncias mencionadas, que fazem com que jogadores de *e-Sport*, valendo-se dessa condição como sua principal fonte de renda e, conseqüentemente, como a sua verdadeira ocupação profissional, vislumbra-se necessário que tal cenário de transformação social não passe despercebido pelo crivo do ordenamento jurídico brasileiro.

Em vista disso, atentando-se para a expansão de um novo modelo de profissão e, por conseguinte, da formação de um novo coletivo de trabalhadores, é pertinente realizar uma observação da realidade concreta dos jogadores de *e-Sport*, testemunhando se estes, enquanto profissionais, estão sendo assistidos pelo Direito do Trabalho e, assim, estão em condições de acessar à Justiça no âmbito da conquista de direitos laborais.

Posto isso, em primeiro lugar, deve-se firmar o imaginário de que a prática dos jogadores de *e-Sport*, na modalidade profissional, é uma forma de trabalho e não uma atividade qualquer. Diante disso, utiliza-se do conceito desenvolvido pelo jurista Luciano Martinez, que consagra que o trabalho é uma modalidade que exige necessariamente uma contraprestação financeira em relação aos atos exercidos e que tem como principal finalidade o sustento próprio.

Enquanto que a atividade em sentido estrito, que pode ser prestada em troca de algum benefício financeiro ou não, e que não tem como objetivo a subsistência, mas sim alguma meta diversa (MARTINEZ, 2021). Logo, salientando-se que os jogadores de *e-Sport* recebem salários para representar os seus times e que há premiação por participarem de torneios, bem como que tais remunerações representam a sua forma de independência financeira, conclui-se que essa ocupação pertence ao campo do trabalho.

Ademais, a partir do momento que se entende que a prática de *e-Sport* configura uma forma de trabalho, é indispensável compreender que é uma modalidade de labor diferente dos modos genéricos previstos na CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas) e que, por conta das suas peculiaridades, deve contemplar um regime jurídico específico. Nesse sentido, destaca-se que o *e-Sport* deve ser enquadrado sob a ótica do ordenamento jurídico como uma atividade profissional desportiva, assim como o futebol, o vôlei, a natação, entre outros.

Apesar de a afirmação de que a prática de um jogo eletrônico competitivo pode ser igualada a de um atleta profissional gerar um desconforto inicial, há de se ressaltar que existem elementos objetivos que ajudam na definição do que seja um esporte. Assim sendo, utiliza-se como elementos e requisitos que caracterizam como esporte: “a existência de regras previamente estabelecidas, caráter interpessoal, ocorrência de competição, objetivo final competitivo e atividade física” (MIGUEL apud CASTRO, 2018).

De saída, pode-se afirmar que quase todos esses elementos são perceptíveis na modalidade do *e-Sport*, haja vista que há competições, as modalidades possuem regras fixadas, são disputadas entre equipes que buscam a vitória nesses torneios, restando, portanto, o critério de mais difícil compreensão que é a atividade física. Em vista disso, pontua-se que atividade física e exercício físico são duas formas de movimentação corporais diferentes, sendo, no âmbito dessa análise, essencial entender o que seja o conceito da primeira. Dessa forma, a Dra. Raquel Del Fraro explica que qualquer maneira de sair do repouso, isto é, de colocar o seu corpo em movimento, pode ser considerada como atividade física, como exemplo o simples levantar da cama para beber água (G1, 2020). Assim, os jogadores de *e-Sport* realizam atividade física enquanto movimentam os seus dedos ao controlar o mouse e o teclado, não restando dúvida sobre o enquadramento dos jogos eletrônicos enquanto um esporte. Tendo como paradigma, o reconhecimento do Comitê Olímpico Internacional de que o *e-Sport* pode ser uma atividade desportiva (UOL, 2020).

A partir da constatação de que os jogos eletrônicos competitivos são um esporte e, portanto, que os jogadores de *e-Sport* são atletas profissionais, também chamados de ciberatletas (GOIS, 2017), é primordial elucidar o dispositivo legal brasileiro que disciplina o Direito Desportivo, sendo este a Lei nº 9.615/1998, denominada popularmente como Lei Pelé.

De início, pontua-se que o *e-Sport* pode ser enquadrado conforme o Art. 3º, inciso III, da Lei 9.615/98 como um “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”. E ainda, enquanto esporte de rendimento, o *e-Sport* é organizado “de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva”, como dispõe o Art. 3º, §1º, inciso I da referida Lei.

Sob essa ótica, as classificações do *e-Sport*, de acordo com a Lei Pelé, enquanto uma atividade desportiva de rendimento e praticada de maneira profissional, geram implicações no vínculo jurídico trabalhista a qual os ciberatletas devem estar submetidos com as equipes que representam. Para elucidar tal construção, destaca-se o Art.28º da Lei 9.615/98, o qual pontua que “a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva”.

Nesse prisma, importa-se afirmar que esse contrato especial de trabalho desportivo apresenta diferenciações em relação aos contratos genéricos previstos na CLT em razão das singularidades do exercício do esporte como uma profissão, tendo como pressuposto a garantia de que os atletas profissionais possuam acesso aos direitos trabalhistas e a plenas condições de exercer a sua atividade de forma digna e humana. Dessa maneira, essa relação jurídica específica se diferencia por ter que ser firmada por escrito, por ter um prazo mínimo e máximo de duração e ser solene, porque exige um especial registro na entidade que regula a prática desportiva em questão (FOGGIATO, 2017).

Logo, em um plano em que a realidade fática se comunica com o mundo ideal do dever-ser disciplinado pela Lei Pelé, os atletas profissionais do *e-Sport* devem ter seu contrato de trabalho regulado pela supracitada norma. No entanto, o que se percebe no mundo real é que os ciberatletas não vêm firmando o contrato especial de trabalho desportivo, e sim há a celebração de contratos da seara cível, estes que fogem dos limites do Direito do Trabalho e que não permitem com que esses profissionais do *e-Sport* tenham acesso aos direitos essenciais e básicos de um trabalho justo e digno.

Todavia, o quadro em que se predomina a formalização de contratos cíveis entre ciberatletas e suas equipes representa algo bastante problemático, uma vez que o que se percebe na realidade desses profissionais é a configuração de uma relação de emprego, que deve ser regulada pelo contrato especial de trabalho desportivo pertencente ao campo do Direito do Trabalho. Conforme expõe o advogado Hélio Tadeu Coelho, “tem-se verificado que as contratações têm sido um quanto propensas ao reconhecimento do vínculo de emprego diante das exigências contratuais que são propostas” (COELHO, 2016).

Diante desse cenário, é primordial, de forma sucinta, elencar os elementos que caracterizam uma relação de emprego e, de forma conjunta, os relacionar com a dinâmica enfrentada no dia a dia dos atletas de *e-Sport*. À luz disso, Luciano Martinez instrui em seu Curso de Direito do Trabalho que uma relação de emprego, espécie do gênero trabalho, é configurada quando há a junção de todos os elementos que a caracterizam, os quais são: a pessoalidade, a onerosidade, a não assunção dos riscos da atividade patronal, a não eventualidade da atividade e a subordinação ao empregador (MARTINEZ, 2021).

Em vista disso, ressalta-se que a pessoalidade é observada na dinâmica dos ciberatletas, uma vez que eles são contratados pelas equipes justamente por suas habilidades individuais que os diferenciam de um jogador qualquer. Já o critério da onerosidade se faz presente na medida em que os atletas recebem salários para representar os seus times, além de possíveis bonificações pela participação em torneios. Ainda, ressalta-se que os jogadores não assumem os riscos da atividade patronal, uma vez que são contratados para simplesmente jogar e não respondem por eventuais prejuízos decorrentes da atividade econômica das organizações pelas quais foram empregados.

Ademais, os elementos subordinação e não eventualidade do *e-Sport* podem ser esclarecidos a partir da ilustração de uma forma muito particular da organização e do treinamento dos ciberatletas que se concretiza nas chamadas *gaming houses*, locais onde esses jogadores realizam o treinamento diário, como também os serve de moradia. Esses locais, estruturados pelas equipes de *e-Sport*, contam com a figura de treinadores, nutricionistas, psicólogos e outros profissionais que ajudam na definição da rotina dos atletas, controlando como e quando devem treinar, o horário de acordar e de dormir, o que devem comer, além de outras tarefas (GOIS, 2017). Realidade a qual evidencia a subordinação desses atletas ao *staff* da equipe, bem como demonstra que o exercício da atividade é contínuo e não eventual, haja vista a residência nas *gaming houses*, os treinos regulares e o seguimento de determinações

específicas dadas aos jogadores pelos treinadores e membros da direção da organização. Restando, portanto, configurada a relação de emprego.

Pois bem, o que se percebe é uma dinâmica profissional e de treinamentos muito próxima a de atletas como os do futebol, estes que tem a aplicação do contrato especial de trabalho desportivo consolidada. E, como maneira de assegurar que os ciberatletas possam acessar os direitos trabalhistas e ter o seu contrato de emprego reconhecido, expõe-se o Princípio do Contrato Realidade. Este define que mais vale a realidade de fato vivenciada pelo profissional do que o estabelecido formalmente no contrato (MANUS, 2017). E, por conseguinte, apesar das equipes de *e-Sport* firmarem contratos cíveis com os seus atletas, o que deve prevalecer é o que se observa na facticidade, na qual há os elementos que configuram uma relação de emprego, esta que deve ser disciplinada pelo contrato especial de trabalho desportivo disposto na Lei Pelé.

Dessa maneira, os ciberatletas, que muitas vezes se encontram em situação de vulnerabilidade ao negociar o seu contrato com a sua equipe, como também aceitam contratos precários como forma de continuar alimentando o seu sonho de ser profissional, vão poder ter acesso às garantias trabalhistas. Estas que são essenciais para que o exercício da profissão não ultrapasse os limites da legislação laboral, bem como asseguram o direito de reconhecimento a um trabalho digno e que se perfaz de valores humanos, primordiais para a construção da própria identidade e da dignidade.

### **Conclusão**

Embora o projeto ainda esteja em desenvolvimento, já existem alguns resultados prévios. Entre eles, destaca-se o entendimento dos requisitos formais e materiais para a configuração da relação trabalhista, bem como a possibilidade de compreender o *e-Sport* na categoria de esporte de alto rendimento, devendo, então, ser regido pela Lei 9.615/98.

Nessa perspectiva, tem-se observado que, no Brasil de hoje, há um cenário regulatório ainda em construção, de modo que a definição do enquadramento jurídico do *e-Sport* pelo Direito do Trabalho e, conseqüentemente, pelas suas garantias, pode demonstrar o acesso à Justiça pela via dos direitos dos ciberatletas, em especial pelo direito fundamental ao trabalho previsto no artigo 6º da Constituição Federal, com o objetivo de alcançar o reconhecimento deste Direito Humano, o qual constrói não apenas a identidade, mas a dignidade dos cidadãos.

## **Referências**

**Atividade física ou exercício físico? Saiba a diferença entre os dois termos.** G1, 22 de Dezembro de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/especial-publicitario/bem-viver-em-minas/noticia/2020/12/22/atividade-fisica-ou-exercicio-fisico-saiba-a-diferenca-entre-os-dois-termos.ghtml> Acesso em: 20 de outubro de 2021.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-sport: Os riscos nos contratos de cyber-atleta.** Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas> Acesso em: 10 de outubro de 2021.

**COI reconhece eSport como esporte. Mas caminho olímpico segue distante.** Uol, 26 de Abril de 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/04/26/coi-reconhece-esport-como-esporte-mas-caminho-olimpico-segue-distante.htm> Acesso em: 20 de outubro de 2021.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos.** 2017. 65 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros.** 2017. 69 f. Monografia (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Souza; DIAS, Maria Teresa Fonseca. **(Re)Pensando a Pesquisa Jurídica: Teoria e Prática.** 3º Edição. Belo Horizonte: Del Rey Editora, 2010.

MANUS, Pedro Paulo Teixeira. **O Direito do Trabalho e a Teoria do contrato-realidade.** Conjur, 30 de Junho de 2017. Disponível em: ConJur - O Direito do Trabalho e a teoria do contrato-realidade Acesso em: 22 de Outubro de 2021.

MARTINEZ, Luciano. **Curso de Direito do Trabalho.** 12º Edição. Saraiva Jur, 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** 2018. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.