

OS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

PROTEÇÃO JURÍDICO-TRABALHISTA
DOS JOGADORES PROFISSIONAIS
DE VIDEOGAME

AUTORIA

GABRIELA MARCASSA THOMAZ DE AQUINO



OS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

PROTEÇÃO JURÍDICO-TRABALHISTA
DOS JOGADORES PROFISSIONAIS
DE VIDEOGAME

2024



LTr Editora Ltda.

© Todos os direitos reservados

Rua Jaguaribe, 571
CEP 01224-003
São Paulo, SP — Brasil
Fone: (11) 2167-1101
www.ltr.com.br
Agosto, 2024

Projeto Gráfico e Editoração Eletrônica: Peter Fritz Strotbek – The Best Page
Projeto de Capa: Danilo Rebello
Impressão: Docuprint

Versão impressa: LTr 6456.7 — ISBN 978-65-5883-316-1
Versão digital: LTr 9920.3 — ISBN 978-65-5883-317-8

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Aquino, Gabriela Marcassa Thomaz de
Os esportes eletrônicos no Brasil : proteção jurídico-trabalhista dos jogadores profissionais de videogame / Gabriela Marcassa Thomaz de Aquino.
— São Paulo : LTr Editora, 2024.
PDF

Bibliografia.
ISBN 978-65-5883-317-8

1. Direito do trabalho – Brasil 2. Jogos eletrônicos 3. Videogame I. Título.

24-215146

CDU-34:331(81)

Índice para catálogo sistemático:

1. Brasil : Direito do trabalho 34:331(81)

Eliane de Freitas Leite – Bibliotecária – CRB 8/8415

Sumário

Lista de Abreviaturas	9
Lista de Figuras, Gráfico e Tabelas	11
Prefácio — <i>Guilherme Guimarães Feliciano</i>	13
Introdução	17
Considerações Metodológicas	21
(i) O objetivo, a pergunta e as hipóteses da pesquisa.....	22
(ii) O recorte da pesquisa	23
(iii) A metodologia utilizada	23
(iv) A estruturação do texto.....	33
Capítulo 1 — O Ecossistema dos Esportes Eletrônicos: Evolução e Desenvolvimento	35
1.1. Elementos caracterizantes e impulsionadores dos esportes eletrônicos.....	35
1.2. Os gêneros de jogos eletrônicos	38
1.3. O ecossistema dos esportes eletrônicos: Atores primários e secundários	42
1.4. O mercado dos esportes eletrônicos no Brasil e no mundo	55
Capítulo 2 — Esporte Eletrônico é Esporte? — Definições Jurídicas e Doutrinárias	61
2.1. Discussões acerca da caracterização dos esportes como esporte	61
2.2. Critérios formais de definição do que é esporte na legislação brasileira	62

2.3. Definições substanciais do termo esporte	68
2.3.1. Atividade competitiva institucionalizada	70
2.3.2. Esforço físico vigoroso e habilidades motoras relativamente complexas.....	77
2.3.3. Motivações intrínseca e extrínseca.....	89
2.4. O que os <i>sports</i> tem de esporte: Proposta de uma análise específica	91

Capítulo 3 — O Mapa de Problemas Envolvendo os Esportes Eletrônicos: Consolidação de Dados Legislativos, Jurisprudenciais, Bibliográficos e das Entrevistas..... 93

3.1. A elaboração do mapa de problemas	93
3.2. As problemáticas envolvendo os esportes eletrônicos	94
3.2.1. Problemas relacionados à competição	95
3.2.2. Problemas relacionados ao contrato	102
3.2.3. Problemas relacionados aos jogadores.....	104
3.2.4. Problemas relacionados ao local de trabalho.....	108
3.2.5. Problemas relacionados à regulação	114
3.2.6. Problemas relacionados à representação	119
3.2.7. Problemas relacionados à saúde.....	122
3.3. O que há de novo no cenário dos esportes eletrônicos?.....	132

Capítulo 4 — Os Desafios Impostos aos Legisladores pelos Esportes Eletrônicos..... 133

4.1. A heterogeneidade do ecossistema dos esportes eletrônicos como pré-requisito para pensar a regulação jurídico-trabalhista.....	133
4.2. Discussão acerca da classificação jurídica dos esportes eletrônicos como atividade desportiva: Obstáculo para se pensar em uma regulação?.....	133
4.3. As possibilidades de sindicalização nos esportes eletrônicos.....	134
4.4. A propriedade intelectual das desenvolvedoras de jogos eletrônicos.	139
4.5. A proteção integral e a prioridade absoluta dos jogadores de videogame em formação	141
4.6. O controle antidopagem no cenário esportivo brasileiro e suas limitações.....	149
4.7. A heterogeneidade organizacional competitiva no cenário dos esportes eletrônicos.....	156

4.8. Transtorno de jogo: Limitação à prática de videogame?	159
Considerações Finais	171
Bibliografia	177
Anexo	191

Lista de Abreviaturas

ABCD.....	Autoridade Brasileira de Controle de Dopagem
ABERT....	Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão
ADI.....	Ação Direta de Inconstitucionalidade
AMA.....	Agência Mundial Antidopagem
AUT	Autorização de uso terapêutico
CBC	Comitê Brasileiro de Clubes
CBCP.....	Comitê Brasileiro de Clubes Paralímpicos
CBCS.....	Campeonato Brasileiro de <i>Counter-Strike</i> Elite
CBDEL....	Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico
CBEE.....	Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos
CBes	Confederação Brasileira de eSports
CBGE	Confederação Brasileira de Games e eSports
CBLoL....	Campeonato Brasileiro de <i>League of Legends</i>
CID	Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde
CLT	Consolidação das Leis do Trabalho
CNPJ	Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica
COB.....	Comitê Olímpico Brasileiro
COI	Comitê Olímpico Internacional
CS.....	<i>Counter-Strike</i>
CS:GO	<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>
CSPPA....	<i>Counter-Strike Professional Players Association</i>
CTPS	Carteira de Trabalho e Previdência Social
CTSST....	Comissão Tripartite de Saúde e Segurança no Trabalho
Dota 2	<i>Defense of the Ancients 2</i>
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente

ESIC	<i>Esports Integrity Coalition</i>
FPS.....	<i>First-Person Shooter</i>
JAIJ.....	Juízo Auxiliar da Infância e Juventude
LCS.....	<i>LoL Championship Series</i>
LoL.....	<i>League of Legends</i>
MOBA.....	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
NALCS....	<i>North American League Championship Series</i>
NLRA.....	<i>National Labor Relations Act</i>
NR	Norma Regulamentadora
OIT.....	Organização Internacional do Trabalho
OMS	Organização Mundial da Saúde
PNSST....	Política Nacional de Segurança e Saúde no Trabalho
PUBG	<i>Playerunknown's Battlegrounds</i>
RTS	<i>Real-Time Strategy</i>
SBP	Sociedade Brasileira de Pediatria
SIBiUSP..	Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade de São Paulo
Sinesp.....	Sistema Nacional do Esporte
SST.....	Segurança e Saúde no Trabalho
STF.....	Supremo Tribunal Federal
STJ	Superior Tribunal de Justiça
TJ.....	Tribunal de Justiça
TPS.....	<i>Third-Person Shooter</i>
TRT.....	Tribunal Regional do Trabalho
TST.....	Tribunal Superior do Trabalho
USP	Universidade de São Paulo

Lista de Figuras, Gráfico e Tabelas

Figuras

Figura 1: Diferença de enquadramento de jogos <i>First-Person Shooter</i> — FPS e <i>Third-Person Shooter</i> — TPS	40
Figura 2: Atores primários e secundários na indústria dos esportes eletrônicos	43
Figura 3: Espectro de estratégias de regulação adotadas pelas desenvolvedoras de jogos	45
Figura 4: Visão global do ecossistema dos esportes eletrônicos	54
Figura 5: Mercado global de jogos eletrônicos por região	56
Figura 6: Mercado global de jogos eletrônicos por segmento	57
Figura 7: Número de jogadores por região	58
Figura 8: Profissões relacionadas aos <i>esports</i>	76
Figura 9: Competências potencialmente aprimoradas por jogos digitais .	79
Figura 10: Modelo genérico de desempenho esportivo	80
Figura 11: Mapa de problemas dos esportes eletrônicos	94
Figura 12: Amplitude de atuação das entidades sindicais profissionais ..	137

Gráfico

Gráfico 1: Idade de início da carreira profissional	107
---	-----

Tabelas

Tabela 1: Resultados da pesquisa legislativa	25
Tabela 2: Resultados da pesquisa jurisprudencial	26

Prefácio

No crepitar da febre social que os esportes eletrônicos provocaram ao redor do planeta, o Brasil emerge como um dos protagonistas deste novo universo competitivo. O país se destaca como o terceiro em audiência de *e-sports* e o décimo em número de jogadores de videogame, evidenciando a paixão e o envolvimento da população com essa modalidade. Dentre as áreas de trabalho que suscitam maior otimismo entre os profissionais do setor, destacam-se a criação de conteúdo de jogos (68,3%), as publicações ou *marketing* com jogos (68%), a programação de jogos (66%), os efeitos visuais para jogos (65,7%) e o segmento de arte, ilustração e animação de jogos (65%).⁽¹⁾ A projeção de crescimento na América Latina reforça ainda mais a relevância do Brasil nesse contexto, tornando urgente a necessidade de compreendermos os desafios e as especificidades deste fenômeno. Ainda nos ressentimos, todavia, de uma política consistente para essa nova dimensão do trabalho criativo, já que a nossa relevância segue pelo aspecto do *consumo* — movimentam-se cerca de 13 bilhões de reais por ano —, mas ainda não nos destacamos como centro de criação de jogos.⁽²⁾

A obra que que você tem em mãos certamente será um divisor de águas nesse particular escopo. A advogada paulista Gabriela Marcassa Thomaz de Aquino apresenta ao grande público o fruto intelectual de sua investigação de doutorado, levada a cabo sob os auspícios do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, que resultou na obtenção do título de doutora pela FDUSP no final do segundo semestre de 2023, com sugestão de publicação por parte da banca examinadora. Trata-se de uma singular contribuição para o debate da regulação jurídico-laboral dos esportes eletrônicos no Brasil, desenvolvida a partir de um rigoroso trabalho de análise qualitativa que buscou responder, entre outras, a uma crucial pergunta: é necessária uma legislação específica para regular o setor?

(1) V. <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/03/games-e-esports-ganham-forca-como-opcao-de-carreira-no-brasil/>. Acesso em: 11 jun. 2024.

(2) FILHO, Márcio; ZAMBON, Pedro. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. *Carta Capital*. 29 set. 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 11 jun. 2024.

De acordo com Taylor,⁽³⁾ a cultura dos esportes eletrônicos desafia nossas concepções tradicionais de esporte e entretenimento, exigindo novas abordagens regulatórias que considerem as suas especificidades. Trata-se efetivamente de desporto? No Brasil, aplicam-se, a propósito, a Lei Pelé (Lei n. 9.615, de 24 de março de 1998) e a recente Lei Geral do Esporte (Lei n. 14.597, de 14 de junho de 2023)? Marcassa conclui que sim; e, nisto, acompanho-a incondicionalmente. Nessa direção, aliás, também Wagner⁽⁴⁾ destaca a necessidade de reconhecimento jurídico dos esportes eletrônicos para garantir a mínima proteção da esfera jurídica dos envolvidos (notadamente *cyber-atletas* e desenvolvedores). Para Hutchins,⁽⁵⁾ enfim, a profissionalização dos *gamers* traz consigo questões críticas relacionadas às condições de trabalho e à saúde dos jogadores, a desafiar novas abordagens, com acurácia e seriedade, porque já não se trata simplesmente de esporte, mas de esporte *como* mídia, com um nível de interpenetração e indissociabilidade entre desporto, conteúdos midiáticos, tecnologias de informação e comunicação em rede jamais visto nas sociedades humanas.

Forte nessa percepção, a presente obra é dividida em capítulos que exploram concatenada e coerentemente toda essa realidade caleidoscópica, desde a evolução e o desenvolvimento do ecossistema dos esportes eletrônicos até as definições jurídico-doutrinárias que podem caracterizá-los legalmente como esportes. O estudo revela, por meio de levantamentos bibliográficos, jurisprudenciais, legislativos e inclusive empíricos — a saber, entrevistas estruturadas (na verdade, apenas duas entrevistas realizadas com *cyber-atletas* de times de *League of Legends*, o que bem revela, na base desses nichos, uma compreensível resistência a qualquer escrutínio jurídico-científico que possa conduzir ao reconhecimento legal-formal de direitos que hoje são objeto de livre negociação) —, desenhando, ao final, um mapa detalhado das problemáticas enfrentadas por jogadores e demais atores envolvidos nesse universo.

(3) TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. [s.l.]: MIT Press, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>. Acesso em: 13 jun. 2024.

(4) WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. Las Vegas: CSREA Press, 2006, p. 437-442.

(5) HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: Informational developments, societal consequences. *New Media & Society**. Vol. 10, N. 6, 2008, p. 851-869. *In verbis*: (examinando, em particular, o evento “*World Cyber Games*”): “This popular event and the ‘cyber-athletes’ that compete in it cannot be explained fully by reference to existing studies of computer and video gaming, media and sport, media events or organized sporting competition. It is not possible to think in terms of sport and the media when considering the WCG and organized competitive gaming. This is sport as media or e-sport, a term that signifies the seamless interpenetration of media content, sport and networked information and communications technologies”

Ao longo da obra, com efeito, a autora identifica nada menos do que trinta e oito problemáticas organizadas em sete eixos temáticos: competição, contratos, jogadores, locais de trabalho, regulação, representação e saúde. A análise cuidadosa desses eixos revela que uma parte menor dos desafios já é contemplada pela legislação vigente, enquanto outra parte carece de regulamentação específica, apropriada para o tratamento dos problemas inéditos e/ou intrínsecos à fenomenologia dos esportes eletrônicos. E para promovê-la, direi eu, não haverá campo dogmático mais propício que o Direito do Trabalho e a sua inesgotável normatividade pluricêntrica.

A conclusão de Marcassa, assim, é inapelável: vive-se a premente necessidade de engendrar uma regulação jurídico-trabalhista específica para os esportes eletrônicos no Brasil, capaz de equilibrar, por um lado, especificidade e flexibilidade, e de equacionar, por outro, os diversos gargalos regulatórios do setor, sem, todavia, engessá-lo economicamente. Nessa direção, além de oferecer uma sólida base teórica e prática para futuras regulamentações, a tese deita os melhores alicerces para uma importante reflexão — que não consegue e nem poderia exaurir — sobre a saúde mental dos jogadores, os riscos físicos associados à prática intensiva de videogames e a proteção integral dos jovens que aspiram à profissionalização nesse campo.

Em um momento no qual os esportes eletrônicos se consolidam como uma das principais formas de entretenimento e competição do século XXI, a pesquisa de Gabriela Marcassa Thomaz de Aquino torna-se, sem favor, uma leitura obrigatória para tantos quantos queiram compreender e aprimorar a regulação deste dinâmico e complexo segmento lúdico-desportivo.

Eis aqui, caro leitor, o seu *start*. Resta jogar o jogo.

São Paulo, 11 de junho de 2024.

Guilherme Guimarães Feliciano

Professor Associado II do Departamento de Direito do Trabalho e da Seguridade Social da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo.
Doutor e Livre-Docente pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo e Doutor pela Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa.
Vice-Presidente da Associação Nacional dos Magistrados da Justiça do Trabalho (2015/2017).
Juiz Titular da 1ª Vara do Trabalho de Taubaté/SP.

Introdução

As competições de videogame não são uma novidade no cotidiano brasileiro ou mundial, sendo uma realidade presente na infância, na adolescência ou na vida adulta de muitas pessoas, nas disputas realizadas no sofá da sala de casa ou nos fliperamas.

A internet foi o elemento que permitiu uma grande mudança nesse panorama, possibilitando o ganho de escala das competições de videogame e a participação de pessoas de diferentes localidades, que encontraram um novo ambiente de interação. A maior difusão das competições e a maior interação dos fãs de videogame fortaleceram o mercado de jogos eletrônicos e propiciaram que campeonatos com maior estrutura fossem organizados.

Com a organização de campeonatos mais estruturados e com maiores premiações, houve um movimento de profissionalização no setor, que envolveu tanto os jogadores de videogame quanto os técnicos, preparadores físicos, fisioterapeutas, times e diversos outros atores.

A grande novidade envolvendo as competições de videogame, portanto, encontra-se nessa profissionalização do setor, que foi uma consequência direta da expansão global dos jogos eletrônicos e da criação de estruturas competitivas organizadas e atrativas.

Esse cenário competitivo profissional passou a ser denominado como esporte eletrônico (*esport*) e, segundo a última projeção realizada pelo periódico especializado Newzoo, é um mercado com receitas globais que alcançaram 1,38 bilhão de dólares (2022), com crescimento projetado para 1,86 bilhão de dólares em 2025.⁽¹⁾

O Brasil ocupa um papel relevante no cenário dos *esports*, sendo o terceiro país do mundo em número de entusiastas⁽²⁾ de esportes eletrônicos⁽³⁾ e o décimo país mundial em número de jogadores de videogame (incluindo profissionais e não profissionais), com 101 milhões de pessoas.⁽⁴⁾ É preciso

(1) NEWZOO. *Global Games Market Report 2022*. p. 7. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: abr. 2023.

(2) O relatório define entusiastas de esportes eletrônicos como as pessoas que assistem conteúdos de *esports* (profissionais) mais de uma vez ao mês.

(3) NEWZOO. *Global Esports & Streaming Market 2021*. p. 10. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>. Acesso em: abr. 2023.

(4) NEWZOO. *Key insights into brazilian gamers*. p. 7. Disponível em: <https://newzoo.com/>

destacarmos, ainda, que a América Latina é uma das regiões que apresentam uma tendência de crescimento maior em relação ao mercado de jogos eletrônicos,⁽⁵⁾ de modo que o Brasil pode apresentar números ainda mais significativos em um futuro próximo.

Esta pesquisa foi proposta considerando a profissionalização ocorrida nos *esports*, a importância desse mercado no Brasil e as projeções de crescimento do setor em nível tanto regional quanto mundial. Com o foco nos jogadores profissionais de esportes eletrônicos, o estudo busca responder à seguinte pergunta: É necessária a elaboração de uma legislação jurídico-trabalhista para regular o setor ou as legislações existentes são suficientes para garantir a proteção desses jogadores?

Para responder a essa pergunta, a pesquisa debruçou-se sobre os problemas existentes no cenário dos esportes eletrônicos, considerando os resultados provenientes dos mapeamentos bibliográfico, jurisprudencial e legislativo, além das respostas das entrevistas realizadas com as equipes de *esports*, conforme explicado melhor nas “considerações metodológicas” a seguir. Após a construção do mapa de problemas, identificamos que existem problemáticas que não estão restritas ao cenário dos esportes eletrônicos, mas ganham novos contornos nesse modelo, e problemáticas que são próprias dos *esports*.

A fim de apresentarmos todos os resultados obtidos e de responder à pergunta central da pesquisa, estruturamos este estudo em quatro capítulos centrais, além desta introdução, considerações metodológicas, considerações finais, referências e anexos.

No primeiro capítulo, apresentamos a descrição do ecossistema dos esportes eletrônicos, identificando quais elementos são essenciais para o desenvolvimento das atividades relacionadas ao videogame e como esses elementos foram se modificando com o desenvolvimento tecnológico. Além disso, o capítulo apresenta os atores primários e secundários que compõem esse ecossistema, os papéis desempenhados por esses atores e as diferenças desse ecossistema, quando comparado com a organização encontrada nos esportes tradicionais.

O segundo capítulo trata da discussão acerca da caracterização ou não dos esportes eletrônicos como atividade desportiva. São apresentadas definições jurídicas e da literatura desportiva sobre o termo “esporte” e estudos

resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report. Acesso em: abr. 2023.

(5) NEWZOO. *Global Games Market Report 2022*. p. 21. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: abr. 2023.

realizados com jogadores de videogame no âmbito da psiquiatria, psicologia, educação física, medicina.

O terceiro capítulo aborda o mapa de problemas envolvendo os esportes eletrônicos, resultado dos mapeamentos bibliográfico, jurisprudencial, legislativo e das respostas das entrevistas realizadas. O mapa foi organizado em sete eixos temáticos — (i) competição, (ii) contrato, (iii) jogadores, (iv) local de trabalho, (v) regulação, (vi) representação e (vii) saúde — e apresenta problemas que são encontrados em outros tipos de trabalho, problemas que possuem novos contornos no ecossistema dos esportes eletrônicos e problemas que são próprios do setor.

No quarto capítulo, discutimos as problemáticas que são próprias dos esportes eletrônicos, incluindo tanto questões que apresentam novos contornos quanto as que são identificadas apenas nesse cenário competitivo. O capítulo apresenta as especificidades desses problemas, os motivos pelos quais as legislações em vigor não são suficientes para resolvê-los e os caminhos que podem ser seguidos pelo legislador, a fim de garantir a proteção aos jogadores profissionais de videogame.

Nas considerações finais, são apresentadas as conclusões acerca da necessidade de elaboração de uma legislação jurídico-trabalhista específica para os esportes eletrônicos, considerando as formas de organização dos ecossistemas de competição, os problemas envolvendo os *esports* e as respostas para cada um dos objetivos específicos propostos no estudo.

Por fim, apresentamos a lista de referências bibliográficas que foram as fontes de estudo da pesquisa e, nos anexos, os documentos relacionados à realização das entrevistas com as equipes de esportes eletrônicos.

Considerações Metodológicas

Compreender como a pesquisa será desenvolvida é essencial para identificar seus contornos e suas limitações.

O tema deste estudo foi proposto considerando o crescimento exponencial dos esportes eletrônicos. Esse crescimento, conforme visto anteriormente, ocorre não só em âmbito internacional senão em âmbito nacional, com o Brasil ocupando um papel importante no setor, em relação tanto à audiência dos *esports* quanto ao número de jogadores de videogame.

Tendo em mente esse cenário, veio a ideia de desenvolver um estudo sobre a temática, debruçando-nos sobre as questões trabalhistas envolvendo os jogadores profissionais de videogame. Em um primeiro momento, pensamos em utilizar a técnica de entrevista (pesquisa empírica) para identificar as questões relacionadas à rotina dos jogadores profissionais de *esports*.

Limitamos o número de profissionais entrevistados levando em conta dois jogos que possuem modelos competitivos (regulatórios) diferentes e têm um grande público no Brasil e no mundo: o *League of Legends* (LoL) e o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO).

Dessa forma, as entrevistas seriam realizadas com jogadores de *League of Legends* (LoL), levando em conta os times que disputam o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL): paiN Gaming, RED Canids Kalunga, Liberty, FURIA, Flamengo Los Grandes, INTZ, KaBuM!, Rensga, LOUD e Miners.⁽⁶⁾

As entrevistas com os jogadores de *Counter-Strike: Global Offensive* considerariam os times que disputam o Campeonato Brasileiro de *Counter-Strike* Elite (CBCS). A primeira versão foi disputada em 2021 e contou com estas equipes: MIBR, Havan Liberty, Isurus, Bravos, Paquetá, Santos, Sharks,

(6) GE. *CBLOL 2022 2º Split*: as mudanças nas escalações dos times. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/06/07/cblol-2022-2o-split-as-mudancas-nas-escalacoes-dos-times.ghtml>. Acesso em: jul. 2022.

DETONA, Furious, Jaguares, Bears, Vivo Keyd, BD.ECHO, Meta Gaming, SWS e INTZ.⁽⁷⁾

O roteiro para as entrevistas⁽⁸⁾ foi submetido ao Comitê de Ética da Escola de Artes, Ciências e Humanidades (EACH) da Universidade de São Paulo e aprovado em 16 de dezembro de 2020 (Parecer n. 4.468.465). Após a aprovação do parecer, houve tentativas para a realização das entrevistas por cerca de um ano e meio; no entanto, durante esse período, foram realizadas apenas duas entrevistas com times de *League of Legends* (LoL), e as outras equipes não responderam ao pedido de entrevista, sendo que uma dessas equipes se negou a participar. Diante dessa dificuldade, optamos por reformular a metodologia de pesquisa, mantendo-se, no entanto, o mesmo objetivo.

Explicada essa dificuldade na execução da metodologia inicialmente pensada, pretendemos, nesta parte, elucidar (i) o objetivo da pesquisa, bem como sua pergunta (ou problema de pesquisa) e suas hipóteses; (ii) o recorte de pesquisa; (iii) os caminhos escolhidos para que o objetivo seja alcançado; (iv) a estrutura do texto desta investigação.

(i) O objetivo, a pergunta e as hipóteses da pesquisa

Conforme já mencionamos, a principal preocupação, logo no início do processo de pensar a pesquisa, foi compreender como ocorrem as relações trabalhistas no cenário de esportes eletrônicos no Brasil. Tendo essa preocupação em mente, a pergunta que a pesquisa visa responder é esta: Há necessidade de uma regulação jurídico-trabalhista específica para esportes eletrônicos (*esports*) no Brasil?

Para que respondamos a essa pergunta norteadora (objetivo geral), é preciso analisarmos alguns objetivos específicos que a complementam:

- (i) Identificar como se organiza o ecossistema dos esportes eletrônicos;
- (ii) Compreender como é a regulação do cenário competitivo de *esports*;
- (iii) Identificar quais são as problemáticas que envolvem a regulação dos *esports*;
- (iv) Entender como é a rotina de trabalho e as atividades desenvolvidas pelos profissionais de *esports*;

(7) GE. *CBCS Elite*: tabela com jogos, times, horários, datas e mais. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/cbcs-elite-tabela-com-jogos-times-horarios-datas-e-mais.ghtml>. Acesso em: dez. 2021.

(8) Disponível no anexo.

(v) Identificar os possíveis impactos da atividade na saúde dos profissionais, considerando os estudos publicados;

(vi) Refletir sobre a necessidade de proteção jurídico-trabalhista especial aos trabalhadores adolescentes, considerando a doutrina da proteção integral e da prioridade absoluta;

(vii) Verificar se a legislação trabalhista existente é suficiente para abarcar todas as especificidades da atividade desenvolvida pelo jogador profissional de videogame.

Quanto à hipótese de pesquisa, pensada após a leitura de parte da bibliografia relacionada ao tema, é a de que a legislação trabalhista brasileira, incluindo as disposições que tratam sobre desporto, não é suficiente para abarcar todas as especificidades do ecossistema dos esportes eletrônicos. A pesquisa, no entanto, depois de traçar as questões e problemáticas que envolvem os esportes eletrônicos, confirmará ou negará essa hipótese.

(ii) O recorte da pesquisa

Nesse aspecto, é preciso ressaltarmos que a pesquisa se debruça sobre as questões envolvendo os jogadores profissionais de esportes eletrônicos, isto é, aqueles que são contratados por times/organizações para disputar competições de determinados jogos.

É importante mencionarmos esse recorte, pois, no cenário dos *esports*, existem jogadores amadores e também aqueles que se dedicam profissionalmente como criadores de conteúdo digital, compartilhando seu processo de jogo, em tempo real, com outros jogadores ou público,⁽⁹⁾ que não estão inseridos no bojo da pesquisa.

(iii) A metodologia utilizada

A metodologia diz respeito ao caminho percorrido pelo pesquisador na construção de seu estudo. Esta pesquisa pauta-se por um caráter qualitativo, já que buscamos promover mais informações acerca do objeto da pesquisa em sua complexidade e em suas múltiplas características.⁽¹⁰⁾

(9) WOHN, Donghee Yvette; FREEMAN, Guo. Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. In: *Games and Culture*, vol. 15, p. 74. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412019859184>. Acesso em: jan. 2023.

(10) IGREJA, Rebecca Lemos. O direito como objeto de estudo empírico: o uso de métodos qualitativos no âmbito da pesquisa empírica em direito. In: MACHADO, Maíra Rocha. *Pesquisar empiricamente o direito*. São Paulo: Rede de Estudos Empíricos em Direito, 2017. p. 14.

A pesquisa baseia-se no método indutivo, que é aquele que parte de dados particulares, possibilitando que se identifique uma possível verdade que não está contida nos dados em si.

Como dito anteriormente, a proposta inicialmente pensada de aplicação do método de entrevista não foi possível de viabilizar, tendo em vista a falta de respostas/recusa das equipes, o que pode ser um indício de que os atores do ecossistema de *esports* possuem receio da regulação do cenário.

Mantendo o objetivo principal, qual seja a análise da necessidade de uma legislação trabalhista específica sobre esportes eletrônicos no país, optamos por elaborar um mapa de problemas envolvendo *esports* e, por meio da análise das problemáticas, identificar se as legislações existentes estão, ou não, aptas a resolver as questões.

Assim, adotamos, como técnica de pesquisa empírica, a pesquisa legislativa e a pesquisa jurisprudencial. Além disso, foi adotada como técnica a pesquisa bibliográfica. Para a construção do mapa de problemas, também foram levadas em conta as respostas das duas entrevistas realizadas com times de *League of Legends* (LoL).

Nesse sentido, é importante destacar que se compreende como pesquisa empírica os estudos que se baseiam em técnicas que levam em conta evidências baseadas em observação ou experiência, conforme definição proposta por Lee Epstein e Gary King. Assim, segundo os autores, a evidência pode ser tanto numérica (quantitativa) quanto não numérica (qualitativa), pois o que define o empirismo é o fato de a técnica estar baseada em dados que podem ser históricos, legislativos ou jurisprudenciais, baseados em estudos de pesquisas anteriores ou em coleta de dados primários.⁽¹¹⁾

A pesquisa legislativa foi realizada nos sites da Câmara dos Deputados e do Senado Federal desde o início, em 2020, e foi atualizada até 6 de janeiro de 2023, a fim de englobar novos projetos de lei em trâmite. Foram utilizados como termos de busca <*esports*> e <esportes eletrônicos>. No entanto, no decorrer da análise, foi identificado que o termo <desporto virtual> também era aplicado em alguns projetos de lei; dessa forma, o termo também foi englobado na busca.

A busca retornou sete projetos de lei em tramitação na Câmara dos Deputados e um projeto de lei em tramitação no Senado Federal. Tais propostas

(11) EPSTEIN, Lee; KING, Gary. *Pesquisa empírica em direito*: as regras de inferência. Tradução de Fabio Morosini. São Paulo: DIREITO GV, 2013. p. 11-12.

de regulação foram analisadas a fim de compreender quais problemas se pretende regular no país.

Os resultados de acordo com os termos de busca estão organizados na tabela a seguir:

Tabela 1: Resultados da pesquisa legislativa.

Casa Legislativa	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Total
Câmara	esports	24	22	0	2
Câmara	esportes eletrônicos	21	18	0	3
Câmara	desporto virtual	17	15	0	2
Senado	<i>esports</i>	4	3	0	1
Senado	esportes eletrônicos	5	0	5	0
Senado	desporto virtual	1	1	0	0

Elaboração própria.

A pesquisa jurisprudencial teve por objetivo identificar as principais questões judicializadas e, portanto, problemáticas envolvendo os esportes eletrônicos. Da mesma forma que a pesquisa bibliográfica, não foi estipulado um recorte temporal.

O levantamento considerou todas as decisões dos Tribunais Regionais do Trabalho (TRTs), dos Tribunais de Justiça (TJs), do Tribunal Superior do Trabalho (TST), do Superior Tribunal de Justiça (STJ) e do Supremo Tribunal Federal (STF). Foram utilizados como termos de busca <esports>, <esporte eletrônico>, <esportes eletrônicos> e <desporto virtual>. A pesquisa sempre tomou em conta a busca pelo termo exato e foi realizada entre 5 e 19 de setembro de 2022.

Cabe-nos realçar que se optou por analisar as decisões tanto da Justiça do Trabalho quanto da Justiça Comum, porque não há um regramento claro quanto ao tipo de contrato que deve ser firmado entre jogadores profissionais e times. Sendo assim, abarcar ambas as justiças foi uma forma de garantir que todos os problemas judicializados fossem identificados.

Os resultados separados de acordo com os tribunais foram organizados na tabela seguinte:

Tabela 2: Resultados da pesquisa jurisprudencial.

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TRT-1	esporte eletrônico	1	0	0	1
TRT-1	esportes eletrônicos	1	1	0	0
TRT-1	<i>esports</i>	4	1	3	0
TRT-1	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-2	esporte eletrônico	3	0	0	3
TRT-2	esportes eletrônicos	8	3	5	1
TRT-2	<i>esports</i>	8	7	1	0
TRT-2	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-3	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-3	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-3	<i>esports</i>	1	1	0	0
TRT-3	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-4	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-4	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-4	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-4	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-5	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-5	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-5	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-5	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-6	esporte eletrônico	2	0	1	1
TRT-6	esportes eletrônicos	2	0	2	0
TRT-6	<i>esports</i>	531	531	0	0
TRT-6	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-7	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-7	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-7	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-7	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-8	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-8	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-8	<i>esports</i>	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TRT-8	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-9	esporte eletrônico	1000	1000	0	0
TRT-9	esportes eletrônicos	1000	1000	0	0
TRT-9	<i>esports</i>	9	9	0	0
TRT-9	desporto virtual	1000	1000	0	0
TRT-10	esporte eletrônico	1	0	0	0
TRT-10	esportes eletrônicos	1	0	1	0
TRT-10	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-10	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-11	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-11	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-11	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-11	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-12	esporte eletrônico	1	1	0	0
TRT-12	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-12	<i>esports</i>	1	0	1	0
TRT-12	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-13	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-13	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-13	<i>esports</i>	1	1	0	0
TRT-13	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-14	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-14	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-14	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-14	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-15	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-15	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-15	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-15	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-16	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-16	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-16	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-16	desporto virtual	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TRT-17	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-17	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-17	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-17	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-18	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-18	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-18	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-18	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-19	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-19	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-19	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-19	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-20	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-20	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-20	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-20	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-21	esporte eletrônico	15	15	0	0
TRT-21	esportes eletrônicos	7	7	0	0
TRT-21	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-21	desporto virtual	2	2	0	0
TRT-22	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-22	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-22	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-22	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-23	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-23	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-23	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-23	desporto virtual	0	0	0	0
TRT-24	esporte eletrônico	0	0	0	0
TRT-24	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TRT-24	<i>esports</i>	0	0	0	0
TRT-24	desporto virtual	0	0	0	0
TST	esporte eletrônico	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TST	esportes eletrônicos	1	1	0	0
TST	<i>esports</i>	3	3	0	0
TST	desporto virtual	0	0	0	0
TJAC	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJAC	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJAC	<i>esports</i>	443	443	0	0
TJAC	desporto virtual	0	0	0	0
TJAL	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJAL	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJAL	<i>esports</i>	726	726	0	0
TJAL	desporto virtual	0	0	0	0
TJAP	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJAP	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJAP	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJAP	desporto virtual	0	0	0	0
TJAM	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJAM	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJAM	<i>esports</i>	238	238	0	0
TJAM	desporto virtual	0	0	0	0
TJBA	esporte eletrônico	3	3	0	0
TJBA	esportes eletrônicos	4	3	1	0
TJBA	<i>esports</i>	1	1	0	0
TJBA	desporto virtual	0	0	0	0
TJCE	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJCE	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJCE	<i>esports</i>	546	546	0	0
TJCE	desporto virtual	0	0	0	0
TJDFT	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJDFT	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJDFT	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJDFT	desporto virtual	0	0	0	0
TJES	esporte eletrônico	1	1	0	0
TJES	esportes eletrônicos	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TJES	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJES	desporto virtual	0	0	0	0
TJGO	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJGO	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJGO	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJGO	desporto virtual	1	1	0	0
TJMA	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJMA	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJMA	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJMA	desporto virtual	0	0	0	0
TJMT	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJMT	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJMT	<i>esports</i>	115	115	0	0
TJMT	desporto virtual	0	0	0	0
TJMS	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJMS	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJMS	<i>esports</i>	1	1	0	0
TJMS	desporto virtual	0	0	0	0
TJMG	esporte eletrônico	3	3	0	0
TJMG	esportes eletrônicos	3	3	0	0
TJMG	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJMG	desporto virtual	0	0	0	0
TJPA	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJPA	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJPA	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJPA	desporto virtual	0	0	0	0
TJPB	esporte eletrônico	36	36	0	0
TJPB	esportes eletrônicos	2	2	0	0
TJPB	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJPB	desporto virtual	13	13	0	0
TJPR	esporte eletrônico	3	3	0	0
TJPR	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJPR	<i>esports</i>	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TJPR	desporto virtual	0	0	0	0
TJPE	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJPE	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJPE	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJPE	desporto virtual	0	0	0	0
TJPI	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJPI	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJPI	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJPI	desporto virtual	0	0	0	0
TJRJ	esporte eletrônico	4	4	0	0
TJRJ	esportes eletrônicos	4	4	0	0
TJRJ	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJRJ	desporto virtual	1	1	0	0
TJRN	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJRN	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJRN	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJRN	desporto virtual	0	0	0	0
TJRS	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJRS	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJRS	<i>esports</i>	3	3	0	0
TJRS	desporto virtual	0	0	0	0
TJRO	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJRO	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJRO	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJRO	desporto virtual	0	0	0	0
TJRR	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJRR	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJRR	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJRR	desporto virtual	0	0	0	0
TJSC	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJSC	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJSC	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJSC	desporto virtual	0	0	0	0

Tribunal	Palavra-chave	Resultados	Não pertinentes	Repetidos	Decisões analisadas
TJSP	esporte eletrônico	6	1	1	4
TJSP	esportes eletrônicos	6	0	6	0
TJSP	<i>esports</i>	19562	19556	6	0
TJSP	desporto virtual	0	0	0	0
TJSE	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJSE	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJSE	<i>esports</i>	0	0	0	0
TJSE	desporto virtual	0	0	0	0
TJTO	esporte eletrônico	0	0	0	0
TJTO	esportes eletrônicos	0	0	0	0
TJTO	<i>esports</i>	366	366	0	0
TJTO	desporto virtual	0	0	0	0
STJ	esporte eletrônico	0	0	0	0
STJ	esportes eletrônicos	0	0	0	0
STJ	<i>esports</i>	0	0	0	0
STJ	desporto virtual	0	0	0	0
STF	esporte eletrônico	0	0	0	0
STF	esportes eletrônicos	0	0	0	0
STF	<i>esports</i>	1	1	0	0
STF	desporto virtual	0	0	0	0
Total		25695	25657	28	10

Elaboração própria.

Cabe-nos ressaltar que os tribunais que apresentaram grande volume de resultados sem pertinência temática são aqueles em que os filtros para busca exata dos termos não estavam funcionando; portanto, a busca acabou retornando resultados que não estavam relacionados com o tema da pesquisa.

Outro ponto importante de mencionar no tocante à pesquisa jurisprudencial é que somente foram considerados, na análise e estruturação do mapa de problemas, os processos que se relacionavam aos jogadores; no entanto, durante as buscas, foi possível perceber a judicialização de questões envolvendo outros profissionais: treinadores, diretores de transmissão de jogos e *head de esports*.

A pesquisa bibliográfica abrangeu a produção já publicada sobre o tema, como livros, artigos, revistas, monografias, boletins, relatórios. O levantamento

bibliográfico foi realizado nas bases SSRN, Jstor, Lexis Nexis, HeinOnline, Scopus, Scielo, além do repositório da biblioteca da Universidade de São Paulo (USP), por meio do Sistema Dedallus e Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade de São Paulo (SIBiUSP). Não foi estipulado um recorte temporal, tendo em vista que a temática é recente em estudos científicos.

Para o levantamento, utilizamos como termos de busca <esports>, <esporte eletrônico> e <desporto virtual> em português, inglês, italiano e francês. A busca nos repositórios, realizada até 9 de janeiro de 2023, resultou em 136 textos, divididos da seguinte forma: SSRN (28 resultados), Jstor (13 textos), Lexis Nexis (nenhum resultado), HeinOnline (37 resultados), Scopus (53 resultados) e Scielo (5 resultados). Todos os textos foram catalogados em uma planilha do Excel e identificados quanto ao conteúdo.

Dos 136 textos selecionados, 54 tratavam de algum aspecto jurídico envolvendo os esportes eletrônicos, mas apenas 20 deles tratavam de algum aspecto trabalhista da relação. Outro ponto relevante de destacar é que apenas um dos textos selecionados analisa o contexto brasileiro, o que demonstra o quanto a temática ainda é incipiente no país.

Cabe-nos pôr em relevo que os textos selecionados foram utilizados para o trabalho desenvolvido em todos os capítulos da pesquisa, porém, para a estruturação do mapa de problemas envolvendo os esportes eletrônicos, foram considerados apenas aqueles que tratavam de temáticas jurídicas que impactavam os jogadores profissionais de videogame.

A pesquisa no repositório da biblioteca da Universidade de São Paulo (USP) retornou 30.986 resultados, cuja maioria estava relacionada com esportes em geral e não esportes eletrônicos. Nenhum dos textos encontrados relacionava-se com a área jurídica, de modo que os estudos utilizados no trabalho foram selecionados de acordo com a viabilidade de aplicação.

Após a análise dos resultados das pesquisas legislativa, jurisprudencial e bibliográfica, foi elaborado um mapa de problemas envolvendo os esportes eletrônicos e os jogadores profissionais de videogame. Após a elaboração do mapa, foi feita a análise das legislações em vigor no país e da efetividade delas em resolver os problemas identificados.

(iv) A estruturação do texto

A tese foi organizada em nove partes: introdução, considerações metodológicas, capítulo 1, capítulo 2, capítulo 3, capítulo 4, considerações finais, referências bibliográficas e anexo.