

ANÁLISE DA REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO DA JUVENTUDE GAMER A PARTIR DO ASPECTO DE VIOLAÇÕES DE DIREITOS

ANALYSIS OF THE REGULATION OF THE WORK OF YOUNG GAMERS FROM THE ASPECT OF RIGHTS VIOLATIONS

ANÁLISIS DE LA REGULACIÓN DEL TRABAJO DE LOS JÓVENES JUGADORES DESDE LA VERTIENTE DE LAS VULNERACIONES DE DERECHOS

Thales Antonio Cardoso Pereira¹

RESUMO: O presente trabalho analisa a situação dos jovens que atuam como jogadores profissionais de jogos eletrônicos, com foco nas condições de trabalho, nos direitos trabalhistas violados e nas políticas públicas existentes no Brasil. A pesquisa destaca a importância de reconhecer os eSports como modalidade esportiva legítima, dado seu caráter cognitivo e estratégico, similar a práticas como o xadrez. A evolução histórica do conceito de esporte, moldado por contextos culturais, corrobora essa inclusão, especialmente em um mundo cada vez mais tecnológico. Além disso, a ausência de políticas públicas agrava a vulnerabilidade dos jovens, limitando a diversidade e a inclusão no cenário. Pais, muitas vezes inseguros quanto à viabilidade dos eSports como carreira, contribuem para um ambiente de exploração financeira. Em resumo, o projeto visa contribuir para o debate sobre as condições de trabalho precárias enfrentadas pelos jovens que trabalham com jogos eletrônicos no Brasil e para o desenvolvimento de políticas públicas que garantam seus direitos trabalhistas e sociais.

2330

Palavras-chave: *E-sports*. Direitos trabalhistas. Jogadores profissionais.

ABSTRACT: This work analyzes the situation of young people who work as professional electronic game players, focusing on working conditions, violated labor rights and existing public policies in Brazil. The research highlights the importance of recognizing eSports as a legitimate sporting modality, given its cognitive and strategic nature, similar to practices such as chess. The historical evolution of the concept of sport, shaped by cultural contexts, corroborates this inclusion, especially in an increasingly technological world. Furthermore, the absence of public policies worsens the vulnerability of young people, limiting diversity and inclusion in the scenario. Parents, often unsure about the viability of eSports as a career, contribute to an environment of financial exploitation. In summary, the project aims to contribute to the debate on the precarious working conditions faced by young people who work with electronic games in Brazil and to the development of public policies that guarantee their labor and social rights..

Keywords: *E-sports*. Labor rights. Professional players.

¹Graduando em Direito, Universidade Federal do Amazonas- UFAM.

RESUMEN: Este trabajo analiza la situación de los jóvenes que actúan como jugadores profesionales de juegos electrónicos, centrándose en las condiciones de trabajo, los derechos laborales vulnerados y las políticas públicas existentes en Brasil. La investigación destaca la importancia de reconocer los eSports como una modalidad deportiva legítima, dado su carácter cognitivo y estratégico, similar a prácticas como el ajedrez. La evolución histórica del concepto de deporte, moldeada por los contextos culturales, corrobora esta inclusión, especialmente en un mundo cada vez más tecnológico. Además, la ausencia de políticas públicas agrava la vulnerabilidad de los jóvenes, limitando la diversidad y la inclusión en el escenario. Los padres, a menudo inseguros sobre la viabilidad de los deportes electrónicos como carrera, contribuyen a un entorno de explotación financiera. En resumen, el proyecto pretende contribuir al debate sobre las condiciones laborales precarias que enfrentan los jóvenes que trabajan con juegos electrónicos en Brasil y al desarrollo de políticas públicas que garanticen sus derechos laborales y sociales.

Palabras clave: *E-sports*. Derechos laborales. Jugadores profesionales.

INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia, surgiram diversas formas de entretenimento digital, incluindo os jogos eletrônicos. Desde os primeiros jogos desenvolvidos na década de 1950, até os mais recentes e complexos jogos multiplayer online, os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais populares e influentes na cultura popular.

O desenvolvimento tecnológico permitiu que os jogos eletrônicos evoluíssem com gráficos impressionantes e jogabilidade avançada. Nesse contexto surgem os e-sports, uma nova modalidade de esporte que tem crescido e sido reconhecida como uma forma legítima de esporte em todo o mundo.

Os e-sports são uma modalidade de competição eletrônica que tem ganhado cada vez mais popularidade em todo o mundo. Essa forma de esporte eletrônico envolve jogos competitivos, geralmente multiplayer, em que os jogadores profissionais se enfrentam, muitas vezes com prêmios em dinheiro e patrocínios de grandes empresas do setor de tecnologia e entretenimento.

Em geral, os e-sports abarcam muitos estilos de jogos eletrônicos, que são jogados competitivamente em ambientes controlados, com regras e estrutura similar aos esportes tradicionais. Além disso, possui diversas categorias, como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter) e Battle Royale dentre as principais.

Outro ponto que merece destaque é a presença majoritária de jovens nos esportes eletrônicos. Prova disso é que, segundo dados da Newzoo, fonte de análises no mundo dos esportes eletrônicos, 43% da audiência dos torneios de e-sports compreende entre 10 e 20 anos.

Isso se deve pois muitos dos jogadores começam a jogar desde cedo, com isso, alguns jovens têm mais tempo para se dedicar a jogos eletrônicos do que adultos que trabalham e têm outras responsabilidades. Com o aumento da popularidade dos jogos de e-sports no Brasil, muitos jovens têm buscado uma carreira nesse setor, o que levanta questões sobre os direitos e as condições de trabalho desses profissionais.

Essa situação é agravada pela vulnerabilidade desses jovens jogadores em contratos de trabalho devido a sua pouca experiência na negociação de contratos e na compreensão dos seus direitos trabalhistas. A promessa de grande remuneração e fama são atrativos para a assinatura de contratos que podem ser prejudiciais a longo prazo.

O que coloca os jovens jogadores em risco de exploração e abuso, sendo submetidos a contratos abusivos, com cláusulas que limitam sua liberdade de trabalho e negociação, jornadas excessivas, remuneração inadequada e falta de benefícios trabalhistas.

Essa situação, na ausência uma estrutura clara de proteção trabalhista para os jogadores de e-sports, vai de encontro com o que foi estabelecido no artigo 23 da Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), quando afirma que todo ser humano tem direito a uma remuneração justa e satisfatória

Assim, o trabalho buscará contribuir para a compreensão dos desafios enfrentados pelos jovens que buscam uma carreira em e-sports e para o desenvolvimento de políticas públicas que promovam um ambiente de trabalho justo e seguro para todos os jogadores.

MÉTODOS

Pelo método qualitativo, esta abordagem visa estudar e analisar o objeto de estudo em seu contexto social, buscando ir além da descrição da aparência do fenômeno, estudando também a sua essência. Será realizada a análise de documentos, como contratos de trabalho, acordos coletivos, legislação trabalhista e regulamentos específicos do setor de e-sports.

No que tange às fontes de pesquisa, o presente trabalho utilizar-se-á da pesquisa teórica utilizando livros acadêmicos, artigos científicos, monografias, dissertações de mestrado e teses de doutorado compondo a sua parte doutrinária e respeitando os parâmetros da pesquisa bibliográfica.

Serão examinados os principais aspectos da regulamentação do trabalho de jogadores de e-sports em diferentes países, buscando identificar as boas práticas e as falhas no sistema regulatório.

Por fim, obter-se-ão resultados e conclusões que permitirão o entendimento do problema de forma mais abrangente, não se restringindo a um caso específico.

RESULTADOS/DISCUSSÃO

Com o aprofundamento do tema explanado, surge a dúvida se de fato o eSports é um tipo de esporte, para isso é necessário saber o que é esporte. Segundo a definição do site Dicio, “esporte” define-se como o “Conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições (jogos individuais ou coletivas) cuja prática obedece a certas regras; desporto: o esporte aperfeiçoa as qualidades físicas dos indivíduos”. Contudo, embora seja uma definição que satisfaz a maioria das situações do dia a dia, trata-se de um conceito que não engloba todos os desportos que são majoritariamente considerados esporte, pois, exclui os que não desempenham atividade física, a exemplo do xadrez.

O xadrez é um jogo de tabuleiro disputado entre dois jogadores, utilizando-se de um tabuleiro e 16 peças, os quais, dispõem de esforços não superiores a locomover as peças. O esforço realizado pelo jogador não é motor e sim mental, embora ocorra movimentação e a necessidade de resistência em partidas longas, o esforço central do jogo se encontra na habilidade cognitiva em elaborar estratégias. Por esse motivo o xadrez é reconhecido com esporte:

“Em 1999, o Comitê Olímpico Internacional (COI) reconheceu o xadrez como um esporte. Entretanto, não participa das Olimpíadas, por ser um esporte que não exige condicionamento atlético de seus praticantes, quase que exclusivamente mental.”

Tendo em vista que o conceito do dicionário é insuficiente para descrever o que de fato é esporte, é necessária uma pesquisa mais aprofundada acerca não apenas da palavra esporte, mas do estudo das definições. Segundo Reinhart Koselleck, historiador alemão, “a história dos conceitos mostra que novos conceitos, articulados a conteúdos, são produzidos/pensados ainda que as palavras empregadas possam ser as mesmas”. Assim, ele descreve que a definição das palavras sofre constantes mutações ao longo da história humana, sendo influenciada pelo contexto histórico. Prova disso é que a palavra esporte passou por diversos países e obteve vários significados até chegar na língua portuguesa, conforme esclarece Victor Andrade De Melo:

“Em linhas gerais, os ingleses, no decorrer de seis séculos (do XV ao XX), promoveram mudanças conceituais ao redor de uma mesma palavra (sport); os franceses, nos séculos XIX-

XX, passaram a usar o mesmo termo dos ingleses; os portugueses, depois de também utilizarem por um tempo o mesmo termo (no século XIX), mudaram os sentidos e passaram a usar, no século XX, uma palavra já existente desde o século XVIII (desporto); os brasileiros usaram o termo em inglês (século XIX), depois utilizaram o novo sentido da palavra desporto (início do século XX), mas também a traduziram para esporte (mais comum a partir da metade do século XX).”

Cada palavra possui um entendimento dependendo do período histórico, portanto, é necessário acompanhar o contexto temporal para localizar uma definição de esporte, e, em um mundo tão dependente e envolto em tecnologia, não deveria causar estranheza enquadrar eSports como esportes. Já que nos esportes eletrônicos ocorre o uso de habilidade cognitiva em elaborar estratégias tal qual o xadrez.

Tem papel central no início do cenário competitivo de jogos as Lan Houses, descrito pela Lei Estadual nº 12.228/06-SP como “Estabelecimentos comerciais que ofertam a locação de computadores e máquinas para acesso à Internet, utilização de programas e de jogos eletrônicos, abrangendo os designados como ‘lan houses’, ‘cibercafés’ e ‘cyber offices’, entre outros”. Esses locais possuem características atrativas principalmente para adolescentes que veem oportunidade de divertimento pelos jogos eletrônicos e interação social, caracterizado como um espaço tecnossocial por Maxwell Foxman: “Paradoxalmente, também são anunciados como importantes ferramentas de política pública e ‘espaços tecnossociais necessários onde os jovens podem aceder a oportunidades de aprendizagem fora do currículo conservador do governo turco.” (tradução livre)

2334

Esse ambiente de desenvolvimento deu origem a competições amadoras entre os próprios consumidores das lan houses, com prêmios modestos e basicamente simbólicos. A demanda por esse tipo de conteúdo fez com que os eventos voltados ao público geek trouxesse torneios entre equipes pré-definidas e prêmios em dinheiro. O cenário dos eSports cresceu de forma contínua, despertando o interesse das próprias desenvolvedoras em investir em torneios de seus jogos. Com prêmios em dinheiro cada vez mais generosos, esses eventos ganharam cobertura na mídia tradicional e nas transmissões online, algo inovador para a época. Assim, em 2010 ocorreu uma explosão de torneios de jogos eletrônicos.

Conforme relata o site web jornalismo “progamers”: “Na primeira década de 2000, o esporte eletrônico passou por um grande crescimento: de 10 torneios, no ano 2000, para 160 no

ano 2010. Durante essa década, os principais torneios foram o World Cyber Games, o Intel Extreme Masters e a Major League Gaming”.

Com o crescente espaço que os eSports vêm conquistando, é inevitável compará-los com o esporte mais popular do Brasil: o futebol. O sonho de se tornar um atleta de jogos eletrônicos está se tornando comum entre os jovens, assim como acontece com o futebol. Isso se deve à promessa de transformação na situação financeira do jogador e de sua família, além da oportunidade de trabalhar com sua paixão.

Contudo, da mesma forma que o futebol, o sucesso nesse cenário é acompanhado de grande dedicação e treinos, fortalecendo a aprendizagem cognitiva e social, já que passam horas em partidas com seus companheiros de equipe. Em redação realizada pela jornalista Renata Persicheto para o site tecnoblog, relata que “Como são moradores de cidades diferentes, os treinos são feitos online, e duram em média 7h por dia. [...] A carga aumenta perto de campeonatos maiores: nessa época, os jogadores vêm a São Paulo, onde ficam incubados num boot camp em que treinam, diariamente, por dez horas.”

Além disso, como parte de sua rotina de trabalho, muitos jogadores realizam transmissões ao vivo no site da Twitch e gravam vídeos para o YouTube. A criação de conteúdo frequentemente se torna imperativa devido aos contratos com os times de eSports e as marcas que os patrocinam. Portanto, é fundamental para esses atletas possuir grande resiliência, estando sempre dispostos nos treinos, além de desenvolverem resistência psicológica para lidar com a exposição ao público.

Pelo exposto, é possível observar que as horas trabalhadas pelos cybers atletas superam o padrão de 8 horas por dia estabelecido pelo art. 7º, XIII da Constituição Federal:

“Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:

XIII - duração do trabalho normal não superior a oito horas diárias e quarenta e quatro semanais, facultada a compensação de horários e a redução da jornada, mediante acordo ou convenção coletiva de trabalho;”

Portando, é crucial reconhecer que, apesar de suas peculiaridades, os eSports não devem estar isentos dos parâmetros de trabalho legais que garantem a saúde e o bem-estar dos jogadores profissionais.

É comum encontrar na mídia reportagens que destacam os casos de progresso e sucesso profissional no âmbito dos esportes eletrônicos. Essas matérias, ao enfatizarem as

oportunidades de ganhos financeiros e avanço na carreira, despertam sonhos e expectativas em relação ao trabalho nesse campo. Contudo, é crucial salientar que essa realidade não necessariamente se aplica aos jogadores de times menores.

Conforme informações apresentadas pela revista Forbes, em um levantamento assinado por Felipe Funari, CEO da equipe de Counter-Strike W7M, os salários dos ProPlayers apresentam uma considerável variação. Para os atletas de elite, os rendimentos podem variar entre R\$ 2,5 mil e R\$ 30 mil mensais, enquanto para os profissionais em ascensão, a faixa salarial oscila entre R\$ 1 mil e R\$ 12 mil. Essa disparidade reflete uma realidade muitas vezes não destacada pela mídia, resultando em desapontamento para muitos jovens entusiastas que buscam a ascensão financeira ao ingressarem em times de jogos eletrônicos locais e receberem salários abaixo das expectativas.

Nesse cenário, a imprecisão salarial nos esportes eletrônicos é um dos fatores que contribuem para a perda de potenciais atletas, os quais optam por buscar oportunidades em outros setores em busca de maior segurança financeira. Essa situação pode ser atribuída, em parte, à falta de políticas públicas no setor de esportes eletrônicos, pois, a ausência de regulamentações claras e de apoio governamental pode dificultar a padronização dos salários e a criação de condições mais favoráveis para os atletas.

2336

De acordo com o artigo de Carlos Gama, que aborda as principais leis, ações e políticas públicas municipais e estaduais nos Esportes Eletrônicos no Rio de Janeiro, observa-se que, em sua maioria, essas iniciativas se concentram em formalidades relacionadas ao reconhecimento dos eSports como esporte e sua inclusão no calendário esportivo do Rio de Janeiro.

Embora o reconhecimento formal seja um passo importante, as políticas públicas nos eSports devem abordar não apenas questões de reconhecimento legal, mas também aspectos práticos que afetam diretamente a qualidade de vida e o bem-estar dos praticantes e profissionais do setor. Isso inclui a regulamentação dos salários e condições de trabalho dos atletas, o apoio à formação e desenvolvimento de talentos, a criação de infraestrutura adequada para competições e treinamentos, e o incentivo à pesquisa e educação no campo dos eSports.

Segundo o CNN “o conceito de políticas públicas descreve as ações desenvolvidas pelo governo para garantir direitos à população em diversas áreas, como saúde, educação e lazer, com o objetivo de promover qualidade de vida e bem-estar aos brasileiros.”

Com base na definição apresentada pela CNN, no contexto dos eSports, observa-se uma lacuna significativa no que diz respeito ao cumprimento desse princípio fundamental das

políticas públicas. Pois, além da imprecisão salarial, há questões relacionadas à saúde física e mental dos jogadores, como a falta de políticas de suporte e prevenção de lesões e problemas de saúde mental.

Além disso, a ausência de políticas públicas específicas para os eSports também pode limitar o acesso e a participação de grupos sub-representados, como mulheres e minorias étnicas, na indústria dos jogos eletrônicos.

Corroborando com esta ausência de políticas públicas o estudo de Lucas Antônio, sobre a indústria de games e políticas públicas, em que afirma que “em resumo, no Brasil existem políticas públicas que atendem algumas demandas do setor de games, entretanto são programas e medidas que foram majoritariamente adaptadas para cobrir a demanda do setor de games brasileiro, como editais da Ancine ou investimento por parte do BNDES.”

Portanto, é fundamental que os governos reconheçam a importância dos eSports e implementem políticas públicas adequadas para promover um ambiente saudável, justo e inclusivo para todos os envolvidos nessa indústria. Isso inclui a regulamentação dos direitos dos jogadores, a promoção da diversidade e inclusão, o apoio ao desenvolvimento de infraestrutura e programas de educação e treinamento, e o incentivo à pesquisa e inovação nesse campo.

2337

É comum que muitos pais não apoiem a entrada de seus filhos no mundo dos eSports, devido ao desconhecimento do cenário e à sensação de insegurança associada a essa carreira, uma vez que não há garantias a longo prazo, como aposentadoria. Isso leva os jovens a esconderem as situações negativas que enfrentam para aparentar um bem-estar falso. Uma prova disso é evidenciada na pesquisa realizada por Ellber, que entrevistou jogadores de duas equipes sergipanas da modalidade League of Legends:

“Isto posto, os participantes apontaram que o apoio familiar é outra grande dificuldade, principalmente pelo pouco conhecimento que os pais têm dessa atividade que ainda é emergente. Um dos participantes da pesquisa destaca em sua fala que seus pais se preocupam muito pelo fato de quererem que ele tenha um futuro bom, não enxergando os Esports como algo que poderá lhe garantir isso”

A ausência de cuidados dos genitores entre os jogadores menores de idade é um dos elementos que causam vulnerabilidade no mercado de trabalho, uma vez que podem sofrer exploração financeira e a suscetibilidade a abusos e manipulação.

Na matéria da Globo que relata a situação vivida pelos jogadores do time Jaguares, é possível verificar a ocorrência de atrasos de salários, propostas de contrato abusivas e condições degradantes nas gamehouses, além da falta de comissão pelo uso de imagem dos jogadores, entre os quais se encontram adolescentes:

“Além disso, os atletas ou os responsáveis legais, no caso dos menores de idade, assinaram termos de autorização de uso de imagem com o clube, sem nenhuma remuneração.”

Na mesma matéria é relatado situação vivida pelo grupo feminino de Valorant do time Jaguares, as quais recebiam não recebiam salário satisfatório, situação que seria facilmente vivenciada por menores de idade sem instrução financeira nem conhecimento do mercado de trabalho.

“Jogadoras de uma equipe feminina de Valorant entraram na Jaguares em abril, recebendo R\$ 1 mil de salário e não tiveram as promessas de reajuste cumpridas, apesar das metas estipuladas terem sido alcançadas, segundo alegou uma fonte.”

Dessa forma, é possível observar clara vulnerabilidade de jovens no mercado de eSports, os quais são expostos a uma série de desafios que afetam negativamente seu desenvolvimento profissional nesse cenário.

CONCLUSÃO

Em conclusão, a análise do conceito de esporte evidencia que a definição tradicional, focada exclusivamente em atividades físicas, não é suficiente para abranger a complexidade de modalidades como o xadrez, que, apesar de não exigir esforço físico significativo, são amplamente reconhecidas como esportes. A evolução histórica do termo "esporte" demonstra que suas definições são moldadas por contextos culturais e históricos específicos, permitindo uma compreensão mais ampla e adaptada às novas realidades, como a inclusão dos eSports como uma forma legítima de esporte. Assim como o xadrez, os eSports exigem alta capacidade cognitiva e estratégias elaboradas, características centrais de muitas práticas esportivas, o que justifica sua aceitação como esportes em um mundo cada vez mais tecnológico.

O desenvolvimento dos eSports foi profundamente influenciado pelas Lan Houses, que desempenharam um papel fundamental no início do cenário competitivo de jogos eletrônicos ao proporcionar um espaço acessível e atrativo para jovens interessados em entretenimento digital e interação social. Esses locais, mais do que simples centros de lazer, atuaram como

espaços tecnossociais onde surgiram as primeiras competições amadoras, pavimentando o caminho para o crescimento e a profissionalização dos eSports.

Esse crescimento atrai cada vez mais jovens, que veem nos eSports uma oportunidade de transformação de vida, similar ao que ocorre no futebol. No entanto, o sucesso nessa área exige dedicação intensa, treinamento extensivo e resiliência para lidar com a pressão e a exposição pública. Apesar do glamour, a realidade dos jogadores profissionais pode ser desafiadora, com jornadas de trabalho que frequentemente excedem o limite estabelecido pela legislação trabalhista brasileira, evidenciando a necessidade de regulamentação específica para proteger a saúde e o bem-estar desses atletas.

No contexto do Rio de Janeiro e do Brasil como um todo, a falta de políticas públicas e regulamentações claras no setor de eSports agrava as vulnerabilidades dos jogadores, especialmente os mais jovens. A ausência de medidas de suporte à saúde física e mental, somada à falta de incentivo à diversidade e inclusão, limita a participação de grupos sub-representados, como mulheres e minorias étnicas. Além disso, o desconhecimento e a insegurança dos pais em relação ao futuro dos eSports como carreira contribuem para um ambiente propício à exploração financeira e abusos.

Portanto, é crucial que os governos reconheçam a importância dos eSports e implementem políticas públicas abrangentes que promovam um ambiente justo, inclusivo e seguro para todos os envolvidos. A regulamentação dos direitos dos jogadores, a criação de infraestrutura adequada, o apoio à educação e ao desenvolvimento de talentos, e o incentivo à pesquisa e inovação são medidas essenciais para garantir o crescimento sustentável da indústria e a proteção dos jovens aspirantes a uma carreira nos eSports.

REFERÊNCIAS

ESPORTS in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces. 23 jul. 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces>> Acesso em: 26 de abril de 2023

DECLARAÇÃO Universal dos Direitos Humanos. 10 de dez. 1948. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>> Acesso em 26 de abril de 2023

E-SPORTS: a legitimate sport?. 13 jul. 2020. Disponível em: <https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1578-84232020000200001&script=sci_arttext&tlng=pt> Acesso em: 26 de abril de 2023

eSports em 2021: consultoria projeta receita anual além de R\$ 6 bilhões. 10 mar. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-em-2021-consultoria-projeta-receita-anual-alem-de-r-6-bilhoes.ghtml>> Acesso em: 26 de abril de 2023

ESPORTE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/esporte/>>. Acesso em: 10 fev. 2024.

Xadrez: o que é, regras, objetivo e história. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/xadrez/>>

KOSELLECK, R. Uma história dos conceitos: problemas teóricos e práticos. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 7, 1992. Disponível em: <<http://www.cpdoc.fgv.br/revista/arq/101.pdf>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

MELO, Victor Andrade de. Por uma história do conceito esporte: diálogos com Reinhart Koselleck. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.), Porto Alegre, v.32, n. 1, set. 2010, p. 46. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is>. Acesso em 13 fev. 2024.

FOXMAN, Maxwell. Out of the Cafe and into the Arena. 2021. Disponível em: <<https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/144>> Acesso em 13 fev. 2024

LEI Estadual nº 12.228/2006-SP, de 11 de janeiro de 2006. Dispõe sobre os estabelecimentos comerciais que colocam a disposição, mediante locação, computadores e máquinas para acesso à Internet e dá outras providências.

UNIVERSIDADE Católica de Pernambuco. História dos e-Sports. 2019. Disponível em: <https://webjornalismo.unicap.br/pro-gamers/historia-dos-e-sports/#:~:text=Na%20primeira%20od%C3%A9cada%20de%202000,e%20a%20Major%20Leagu e%20Gaming>. Acesso em 15 fev. 2024.

PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil. Tecnoblog. 2013. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>. Acesso em: 15 fev. 2024.

PACETE, Luiz Gustavo. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports? 2023. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/#:~:text=dentro%20do%20cen%C3%A1rio,-,A%20defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20faixa%20salarial%20varia%20de%20acordo%20com%20cada,mil%20a%20R%24%2012%20mil.>> Acesso em: 20 fev. 2024

CNN. Políticas Públicas: entenda o que são, para que servem e veja exemplos. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/politicas-publicas/> Acesso em: 21 fev. 2024.

GAMA, Carlos. Principais Leis, ações e políticas públicas municipais e estadual nos Esportes Eletrônicos no Rio de Janeiro. 2023. Disponível em: <<https://pt.linkedin.com/pulse/principais-leis-a%C3%A7%C3%B5es-e-pol%C3%ADticas-p%C3%ABlicas-municipais-carlos-gama->> Acesso em: 25 fev. 2024.

DA SILVA, Lucas Antônio. Começando um novo jogo: Indústria de games e políticas públicas. 2018. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189098/001086263.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 27 fev. 2024.

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. Coisa de criança ou sonho de atleta? Uma análise qualitativa sobre características significantes dos Esports. 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Cae-Rodrigues/publication/344430378_Coisa_de_crianca_ou_sonho_de_atleta_Uma_analise_qualitativa_sobre_caracteristicas_significantes_dos_Esports_Colecao_Pesquisa_em_Educacao_Fisica_2020/links/5f7478d492851c14bcaocoed/Coisa-de-crianca-ou-sonho-de-atleta-Uma-analise-qualitativa-sobre-caracteristicas-significantes-dos-Esports-Colecao-Pesquisa-em-Educacao-Fisica-2020.pdf> Acesso em 03 mar. 2024.

OLIVEIRA, Gabriel. Jaguares é acusada de atrasar salários e cobrar por estadia em gaming house. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/jaguarese-acusada-de-atrasar-salarios-e-cobrar-por-estadia-em-gaming-house.ghtml>> Acesso em 05 mar. 2024.