

**ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO  
INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL**

*PROFESSIONAL ELECTRONIC SPORTS AND THE PROTECTION OF CHILD AND  
ADOLESCENT LABOR IN BRAZIL*

**Mateus de Oliveira Fornasier**

Pós-Doutorado em Direito e Teoria pela University of Westminster (Reino Unido). Doutor em Direito pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Professor Titular do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e Doutorado) em Direitos Humanos da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Rio Grande do Sul (Brasil).  
E-mail: mateus.fornasier@unijui.edu.br.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3316861562386174>.

**Paulo Jose Libardoni**

Pós-Doutorado em Direito pela Pontifícia Universidade Católica (PUC/RS). Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Rio Grande do Sul (Brasil).  
E-mail: libardoniadv@hotmail.com.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6569296645331863>.

**Camila Briato da Silva**

Acadêmica do Curso de Graduação em Direito pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Rio Grande do Sul (Brasil).  
E-mail: camilabriato@hotmail.com.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9502289033357350>.

Submissão: 18.08.2021.

Aprovação: 08.03.2023.

**RESUMO**

---

O presente trabalho analisa a evolução dos esportes eletrônicos no Brasil e no mundo e seus impactos nas relações de trabalho, lazer e consumo em meio a infância e a adolescência (Jogadores profissionais de esportes eletrônicos) (pro players / cybers atletas). Objetivou-se trazer à tona a deficiência legislativa sobre o tema no Brasil e a importância do crescimento dos esportes eletrônicos e seu viés empresarial. Muitos adolescentes são explorados, passando muitas vezes por situações proibidas, desumanas e sem a devida proteção jurídica. Para a realização do presente estudo foi utilizado o método hipotético-dedutivo, com base no estudo monográfico nacional e internacional. Por fim, demonstra-se que os direitos e deveres a respeito de jovens jogadores de e-sports dependem da criação de normas especiais, aptas a proteção preventiva dos preceitos normados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, Constituição de República Federativa do Brasil e Convenções da Organização Internacional do Trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** E-Sports. Proteção. Trabalho Proibido. Criança. Adolescente.

## **ABSTRACT**

---

*This paper analyzes the evolution of electronic sports in Brazil and in the world and its impacts on work, leisure and consumption relationships in childhood and adolescence (professional electronic sports players) (pro players / cyber athletes). Its objective is to bring to light the legislative deficiency on the subject in Brazil and the importance of the growth of electronic sports and its business bias. Many teenagers are exploited, often submitted to prohibited, inhumane conditions, without proper legal protection. To carry out the study, the hypothetical-deductive method was used, based on the national and international monographic study. Finally, it is shown that the rights and duties regarding young e-sports players depend on the creation of special rules, suitable for the preventive protection of the precepts established by the Statute of Children and Adolescents, Constitution of the Federative Republic of Brazil and Conventions of the International Labor Organization.*

**KEYWORDS:** E-Sports. Protection. Prohibited Work. Kid. Adolescent.

---

## **INTRODUÇÃO**

A sociedade digital impõe ao direito certo grau de aprimoramento e adequação continuada, ora criando, ora modelando os fatos sociais e jurídicos, os quais necessitam de renovadas formas de proteção. Sob essa perspectiva, a pesquisa fica adstrita aos impactos gerados pelos jogos eletrônicos (games) às relações sociais de trabalho, sendo notório que a tecnologia impacta o direito positivo.

É função do Estado e do Direito manter elevado certo grau de eficácia no que tange às garantias definidas constitucional e legalmente às crianças e adolescentes buscando proteger, ordenar e ou proibir que o trabalho afete, em sobremaneira, esta fase da formação humana. Por outra via, a maior difusão e acessibilidade das crianças e jovens aos jogos eletrônicos vem apresentando casos concretos de exploração e, portanto, violações aos preceitos normados.

A essencial justificativa para o tema proposto é a crescente em que os jogos eletrônicos vêm se popularizado entre todos os públicos. A exemplo disso podemos citar a final do CBLol – Campeonato Brasileiro de *League of Legends* 2020, ao qual atingiu o recorde de transmissão, ultrapassando a marca de 396 mil espectadores simultâneos, além da crescente demanda, o mesmo jogo ultrapassou, em 2019, os 8 milhões de jogadores síncronos por dia na plataforma. Nesse mesmo sentido, crianças de 5 a 17 anos trabalham muitas vezes como se fossem adultos, com o aparente sonho de mudar de vida, deixando de lado sua infância em detrimento às necessidades pessoais e familiares.

Nesse mesmo sentido, vários jogadores profissionais (crianças e adolescentes) se manifestaram recentemente nas redes sociais acerca das condições estabelecidas pelas

organizações, times, moradia, pressão administrativa/produziva, fazendo emergir o problema do trabalho infantil em meio ao mundo dos games (esportes eletrônicos) no cenário brasileiro.

Parte-se do artigo 227, da Constituição da República do Brasil/1988 e do artigo 4, caput do Estatuto da Criança e do Adolescente, somados as Convenções 138 e 182 da Organização Internacional do Trabalho, dentre outras normas aplicadas ao caso. No Brasil há milhares de crianças sem perspectiva de futuro, que têm seus direitos desrespeitados por aqueles que deveriam assegurá-los. Vítimas do trabalho precoce a oportunidade que para muitos poderia gerar melhores condições de subsistência, acaba por ser frustrada, pois sem uma legislação específica, os cumprimentos de contratos por meios judiciais se tornam extremamente inseguros. Outro fato que agrava tal situação nasce quando os times que contratam os jogadores brasileiros são, em muitos casos, geridos por empresas estrangeiras.

A pesquisa utilizou-se do método hipotético-dedutivo, com abordagem qualitativa e técnica de pesquisa bibliográfico-documental, atendo-se à doutrina nacional e estrangeira, bem como a leis brasileiras, projetos e outras normatizações.

Os profissionais que passam atualmente pelo processo de mutação da realidade para que se torne globalizada e informatizada, juntamente com análise sobre o trabalho infantil como um problema social, econômico e político que se mantém diante da ignorado e velado da opinião pública e das autoridades nacionais internacionais.

A hipótese trabalhada é que apesar de não estarem presentes na Constituição Brasileira, os jogos eletrônicos não podem seguir sendo considerados como meros operadores de criações artísticas e tecnológicas. Na contemporaneidade, os jogos deixam de ser apenas uma ferramenta para entretenimento, sendo usados para muitas finalidades ao atuarem em várias áreas, como saúde, direito, educação, política, entre outras, ora como lazer, ora como trabalho.

A pesquisa objetivou analisar a construção sócio cultural dos vídeos games, bem como sua evolução histórica a partir da contribuição teórica sobre os jogos eletrônicos e demonstrar direitos e deveres a respeito dos jovens jogadores e a efetivação das medidas preventivas e protetivas previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente concomitantemente às Leis Trabalhistas, refletindo sobre a necessidade de uma legislação acerca de esportes eletrônicos aptos a efetiva proteção jurídica face aos direitos fundamentais trabalhistas da criança e do adolescente.

O fato de considerar o e-sports como um esporte, vai muito além de um mero capricho, (re) categorizar essa atividade permite encaixá-la na regulação desportiva, trazendo maior segurança jurídica as atividades dos times, dos atletas, das transmissoras, etc. Para

completar esse cenário é necessário entender que há a adequação dos processos jurídicos e com isso novos fatos, pois quanto maior a complexidade da sociedade atual maior a complexidade jurídica a ela atrelada. Sendo assim, os meios e as ferramentas de trabalho também evoluíram, as relações sociais se modificaram, as profissões se modernizaram, mas apesar do grande compromisso dos governos, a exploração do trabalho infantil persiste como problema mundial sob a égide da tecnologia e dos esportes eletrônicos. Nesse sentido, será necessária a criação de uma legislação trabalhista eletrônica que ampare os cybers atletas?

## **1 A IMPORTÂNCIA SOCIAL DOS VIDEOGAMES**

Com a grande proliferação dos meios de comunicação e da internet, os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais populares, a indústria dos videogames, visando sua expansão, encontrou estratégias para semear o desejo humano de se desafiar, não se restringindo à relação familiar e/ou com amigos da escola, resultando na conexão de jogadores do mundo inteiro.

Dos fliperamas aos consoles domésticos, a popularização dos jogos cresceu e junto às competições e torneios, tornando os e-Sports (esportes eletrônicos) não apenas visionários futuristas do entretenimento, mas sim gerando o segundo maior mercado desportivo, ficando atrás somente do Futebol. Os cybers atletas, que é como vamos chamar os jogadores de eletrônicos, necessitam de muita dedicação, disciplina e treinamento, o que gera polêmica, pois, esses mesmos jogadores ficam sentados não exercendo atividade física similar ao pular ou correr, fazendo uso da mente e da destreza nos dedos.

Tanto a vida íntima como a social e a laboral são atualmente mediadas digitalmente. Ao aceitarmos que a expansão da internet aumente o potencial da nossa liberdade, somos ludibriados com o contraponto da mesma ideia, em razão de que a cultura digital está logicamente ligada as sociedades contemporâneas, sendo os videogames o produto cultural dessa fase. Com isso, Muriel e Crawford (2018, p. 02) reconhecem: “A cultura do videogame é diversa, complexa e em constante evolução. Portanto, reconhecemos que é problemático falar sobre uma cultura de videogame singular. Todas as culturas são complexas e nunca estáticas, inevitavelmente, a cultura do videogame é a mesma”.

A segunda guerra mundial foi o estopim para todo o processo acerca do avanço tecnológico, surgindo da evolução das calculadoras eletrônicas que aperfeiçoadas viraram grandes e potentes computadores militares. Até então, nos próprios quartéis, os militares

aproveitavam seu tempo ocioso para criar jogos analógicos, dos quais ainda não podemos denominar vídeo game, pois não continham gráficos e os que tinham, eram exibidos em display vetorial.

Pouco a pouco, o que antes era restrito aos militares, foi se popularizando nas universidades. John Wills (2019, p. 24) preceitua que os “Estudantes universitários, sequestrando recursos do corpo docente para seus próprios usos recreativos, desenvolveram jogos básicos de computador”<sup>1</sup>. Nesse sentido, as primeiras experiências na programação de jogos surgiram dentro das universidades, sendo em 1958 apresentado ao público no laboratório *Brookhaven National*, por William Higinbotham, a grande atração “*Tennis for Two*”, cujo a tela era de um osciloscópio, onde havia uma luz verde que quando acionado o botão do controle era rebatida para o outro lado por cima da rede (NEWMAN, 2014, p. 02).

Como produto da Guerra Fria, *Spacewar* (1961) transformou um simples jogo de computador em uma grande corrida espacial, refletindo em novos modelos de tecnologia, ciência e cultura. Logo, os estudantes do MIT (Massachusetts Institute of Technology), liderados por Steve Russel, transformaram o produto de uma pesquisa em pura criatividade, cultura e entusiasmo proporcionando a outros alunos criarem novas tecnologias.

A jogabilidade era simples, mas o jogo em sua totalidade foi futurístico, apresentando aos jogadores o comando de duas naves espaciais em combate em uma tela monocromática, possibilitando-os o total controle em busca de uma aventura, trazendo foguetes, espaçonaves, velocidade e todo o poder de duelo da Guerra Fria. Passando a refletir sobre os acontecimentos históricos que aconteciam na época, como o lançamento do primeiro satélite projetado em órbita em 1957, Sputnik, o sucesso do cosmonauta Yuri Gagarin, como primeiro humano no espaço, ou ainda das promessas de Kennedy para colocar um homem na lua até o final da década. Integrando *Spacewar*, os filmes e romances, idealizaram o caráter americano, fazendo com que séries como *Skylark* de Smith, ou os filmes *Godzilla* (1954) e *Toho* fossem populares entre a equipe de estudantes do MIT, pois referenciavam envenenamentos de tripulações, criticava o sistema nuclear dos EUA e seus programas de testes, desenvolvendo traumas em torno do armamento atômico (WILLS, 2019, p. 85).

Projetado por uma equipe liderada por Ralph H. Baer, em 1972 foi lançado o *Magnavox Odyssey*, sendo o primeiro produto da indústria eletrônica com o objetivo de interagir com a televisão. Consagrado o primeiro console de vídeo game, atingindo novos avanços com microchips e da memória RAM, é consideravelmente um vídeo game de

---

<sup>1</sup> Traduziu-se, no original: “University students, hijacking faculty resources for their own recreational uses, developed basic computer games. Games also emerged as a product of the US military–industrial complex”.

sucesso, tendo em vista que ainda não haviam simulações de inteligência artificial para disputar contra o jogador, sendo vendido com vários acessórios, sendo dados, fichas estilo poker e dinheiro (como banco imobiliário), encarado diversas vezes como um jogo de tabuleiro digital, era vendido com *game cards* e uma espécie de filtro plástico para colocar na frente da tela da TC, dando a ilusão de linhas, cenários e cores durante o jogo.

No mesmo ano a Atari lança o “*Pong*”, com uma proposta muito simples do qual lembrava o jogo de pingue-pongue, mas ao contrário do console doméstico, tratando do primeiro fliperama instalado em um bar da Califórnia. Comenta Wills (2019, p. 29) “para o fundador da Atari, Nolan Bushnell, a televisão nunca foi mais do que um mecanismo de exibição barato para seus videogames, um meio simples para um fim: ‘Eu não vi televisão tão relevante no que eu estava tentando realizar, além de ser algo velho’”<sup>2</sup>.

Com o sucesso dos primeiros consoles e fliperamas, os anos seguintes marcaram grande evolução no mercado dos videogames, iniciando a grande corrida para disputar a atenção do público e sua fidelidade. Assim sendo, em 1975, Tomohiro Nishikado projeta o “*Gun Fight*” um jogo em modo arcade baseado em dois cowboys do Velho Oeste, alavancando então, a venda dos gabinetes de fliperamas nos Estados Unidos, sendo mais tarde portado para outros consoles mais modernos à época.

Prender a atenção e fascinar o público era o objetivo ao qual todos os criadores de vídeos games buscavam e Tomohiro Nishikado não estava suficientemente satisfeito com *Gun Fight*, almejava algo maior, foi então que inspirado no popular “*Star Wars*” de 1978, criou “*Space Invaders*”, o objetivo do jogador é evitar que alienígenas atinjam a parte inferior da tela, onde se encontra a nave do jogador. Ao atacar os aliens e destruí-los, o número e o tamanho dos aliens aumentam, aumentando também a dificuldade de cada nível. *Space Invaders* foi tão revolucionário e cativante que Nishikado juntamente com a Atari, fizeram o primeiro cartucho em bits do mundo, intensificando a venda de consoles domésticos. Ainda, *Space Invaders* foi o primeiro jogo a receber um campeonato a nível de competição nacional, sendo Rebecca Ann Heineman, considerada a primeira campeã dos EUA de jogos eletrônicos.

O espaço como território ainda não explorado inspirou muitas franquias nesse período, como além dos já mencionados *Star Wars* e acrescentando a lista filmes como *Solaris* (1972), *Star Trek* (1979) e a tetralogia *Aliens* (1979/2017), Wills (2019, p. 55) prescreve “*Space Invaders* apresentou os alienígenas como agressores claros. Inverteu a tese da fronteira, de

---

<sup>2</sup> Traduziu-se, no original: “However, for Atari founder Nolan Bushnell, the television was never more than “a cheap display mechanism” for his video games, a simple means to an end: “I didn’t see television as relevant in what I was trying to accomplish other than as vehicle”.

não revelar, e sim a de se defender a casa. O jogo arcade se tornou um grande sucesso em toda a América, vendendo 60.000 unidades somente em 1979 <sup>3</sup>”.

Dessarte, a propagação dos jogos despertou o olhar empresário de alguns universitários, que viram os fliperamas como recurso de ganhar dinheiro. Dentre esses jovens estava um trio de estudantes do MIT, composto por Doug Macrae, Steve Golson e Mike Horowitz, que descobrem uma forma de reformar os jogos já existentes nos fliperamas, deixando os níveis mais difíceis. Desse modo transformaram o “*Missile Command*”, em uma versão mais elaborada das que dominavam os fliperamas.

Era 1982 e até o momento o público modificava dependendo das espécies de jogos, e a indústria de vídeos games ainda não havia criado nada voltado ao público feminino. Conseqüentemente Toru Iwatani relata (GDLK, 2020, ep.1) “E, pensamos que comer não envolve matar ninguém, e que talvez as mulheres também se divertissem”. Foi então que a criatividade lhe visitou em uma mesa de pizzaria e a ideia de uma pizza sem uma das fatias deu vida ao grande jogo do “*Pac-Man*”. O objetivo era a atuação da Atari no mercado americano, e o lançamento do novo jogo criou na forma do Pac Man um símbolo, não se popularizando apenas no Japão e alcançando o objetivo de atingir em cheio o público das garotas americanas, inspirando canções, comerciais e estrelando seu próprio desenho animado.

Todo jogo de grande repercussão é alvo também de críticas, com Pac Man não foi diferente, pois se tratando de um “come, come” contornando um labirinto comendo frutas e se esquivando de fantasmas, o jogo não muda de dificuldade. Logo, os jogadores aprendiam os padrões ficando realmente bons. Entra em cena o segundo projeto dos ex-estudantes do MIT, do qual resolveram desenvolver uma versão melhorada do Pac Man, com novos labirintos, fantasmas que se moviam aleatoriamente, novos sons.

A venda das várias cópias com melhorias de Missile Command para os proprietários dos fliperamas, já havia chamado a atenção da Atari, que em 1981, processou o trio alegando violação de direitos autorais, deturpação de origem e diluição de marca comercial, resultando o processo em um grande acordo. Mas o que Doug, Steve e Mike prepararam foi algo muito maior, enquanto assinavam um acordo com a Atari, assinavam também com a distribuidora do Pac Man nos EUA, a Midway, resultando no lançamento de “MS. Pac Man”, uma versão feminina (femme fatale) e aprimorada do lançado pela Atari.

---

<sup>3</sup> Traduziu-se, no original: “*Space Invaders* presented the aliens as the clear aggressors. It inverted the frontier thesis, to be not about discovery, but the defense of home. The game became a huge hit across American arcades, selling 60,000 units in 1979 alone”.

Até o momento, os jogos se baseavam em ação enfrentando invasões alienígenas, um jogo de tênis de mesa bem recebido ou evitando fantasmas no jogo de labirinto. O humilde início da Nintendo surge em 1889, quando Fusajiro Yamauchi começou a produzir e vender baralhos japoneses (Hanafuda), expandindo seu portfólio em um Japão competitivo, incluindo brinquedos, jogos de festivais e máquinas de fliperama.

As primeiras representações de videogame da América eram elementares e decididamente básicas. As fundações de uma América Gamer identificável surgiram no contorno de bonequinhos, carros retangulares e lápides brancas simples. Os primeiros pilares de uma América imaginada em forma de jogo de computador jogos e novas Fronteiras eram blocos essencialmente pixelados. Algumas linhas de texto delinearão a presença do jogador em locais americanos imaginados digitalmente. Às vezes, apenas o título ou as instruções do jogo revelaram o contexto de jogo específico do país <sup>4</sup>. (WILLS, 2019, p. 36).

Enquanto a Nintendo conquistava o mercado Japonês, no mercado americano não havia o mesmo resultado, nesse momento, Hirokazu Tanaka desempenha uma importante função, desenvolvendo jogos como *Space Firebird* ou *Radar Scope*, dos quais não obtiveram o sucesso esperado. Elaborado um novo plano para substituir os circuitos das cabines por um novo jogo, a Nintendo traz ao mercado um novo jogo totalmente inédito: *Donkey Kong*.

Nesse sentido, era necessário não apenas um jogo divertido de se jogar, mas também de se ouvir, comenta Hirokazu Tanaka, (GDLK, 2020, ep. 02) “O som é necessário em jogos porque eles são inspirados na vida real. É uma simples imitação da vida, então você precisa de sinais para se sentir imerso, precisa de som”. *Donkey Kong* foi um enorme sucesso, do mesmo que tem seus produtos (símbolos) comercializados e um desenho animado todo sábado de manhã.

Enquanto no Japão a Nintendo construía seu público, nos EUA a situação de concorrência era oposta, o domínio dos consoles domésticos se encontrava com a grande Atari. O colapso em 1983 da indústria de jogos aconteceu com a expansão dos computadores pessoais, a saturação do mercado de jogos eletrônicos, e o lançamento do provável “pior jogo do mundo” – E.T. The Extra-terrestrial - fez com que especialistas da Atari pensarem em um suposto fim do mercado gamer.

---

<sup>4</sup> Traduziu-se, no original: “Early video game depictions of America were elemental and decidedly basic. The foundations of an identifiable Gamic America came in the outline of stick figures, rectangular cars, and simple white tombstones. The first cornerstones of an America imagined in computer game form were essentially pixelated blocks. A few lines of text outlined the player’s presence at digitally imagined American locations. Sometimes, only the game’s title or instructions revealed the country-specific context of play”.

Com a imersão dos jogos da Nintendo no mercado, o lançamento do seu mais novo console Famicom (sistema de computadores voltados para a família), em formato de cartuchos que eram ligados na televisão, o console se tornou logo muito popular. Não só apenas os gráficos eram ótimos, mas a forma como os personagens e a tela se moviam foi vistoso para o período. O grande desafio, foi reconstruir o Famicom em uma ideia americanizada, nascendo o Nintendo Entertainment System, apelidado de NES, com dois controles, além de outros acessórios como Gyro Mite e Duck Hunt.

Apesar de não estourar nas vendas iniciais, após o lançamento de “*Super Mario Brothers*”, em 1983, surtiu o efeito da propaganda de boca em boca, e como consequência tornou-se conceito, uma tendência, passou a não se jogar mais videogame, mas sim Nintendo. A insignificância com a qualidade e suporte adequado a tantas máquinas da Atari, fez a Nintendo se destacar, mostrando as outras cartas da manga como o lançamento de “*Tetris*” e mais tarde, em 1990, o lançamento da PowerFest, que consistia na visita de várias cidades dos EUA, tendo como principais objetivos: exibir jogos novos para as pessoas testarem e comprarem e realizar uma competição para encontrar os melhores jogadores de Nintendo, intitulado em sua final como Nintendo World Championships, segundo campeonato a nível nacional de jogos eletrônicos nos Estados Unidos.

Expandindo seu portfólio, a Nintendo criou o Gameboy, um console portátil em que os jogos eram intercambiáveis, assim, o Nintendo não estava apenas dentro das residências, mas nas escolas, nos bares, shoppings, para onde olhava se via Nintendo. O momento era da introdução ao digital, com a propaganda de máquina com inúmeras funcionalidades, o computador pessoal começou a ser estabelecido nos lares, muitas propagandas utilizavam a ideia de que com os computadores os pais garantiriam a seus filhos melhor educação e aprendizagem em contraste aos jogos que serviam apenas para entretenimento e diversão.

A década de 1980 promoveu a extensão da realidade do espaço funcional, através de construções e blocos digitais, desde Spacewar até Mario Bros é possível perceber a sociedade se modelando para o que conhecemos hoje, uma sociedade contemporânea movida por códigos e algoritmos tendenciosos cujo sistemas de economia e política se atrelam. O mundo do jogo é visto como um local de competição, a introdução do “Score” ou pontuação desperta a sensação e desejo primitivo de competir.

Sendo um fenômeno inimaginável, os jogos eletrônicos em sua genialidade provocaram aos jogadores a participação na produção de um efeito ideológico. Jogos como “*Civilization*” mexem em um propósito de dar ao jogador o poder de conquistar nações e desbravar novas fronteiras. Wills (2019, p. 52) define que “[...] os jogadores exploraram

“terras virgens”, construíram assentamentos e lutaram contra nações. Porém, em constante movimento, eles revelaram espaços escuros no mapa, mudando a fronteira entre "civilização" e "selvageria"<sup>5</sup>.

Enquanto de um lado, a Nintendo avançava em criar um senso comunitário de ser a melhor empresa de videogames do mercado, do outro, abria portas para uma grande concorrência. Em 1970, era lançada uma nova modalidade de jogo, *Dungeons and Dragons* era um jogo de tabuleiro, com palavras e uma história interativa, em que o próprio jogador trilhava sua jornada. A partir deste, Richard Garriott expandiu o antigo *Colossal Cave Adventure* e com a ajuda de Becky Heineman lançou um jogo com características de RPG – Role Playing, em que o real e o digital se encontravam e era possível navegar entre personagens que o jogador queria ser, o *Ultima* (1980) tornava possível se perder no mundo do jogo e até mesmo sentir compaixão por um personagem quando as coisas davam errado.

Com a grande aceitação do *Ultima* no mercado, Garriott acabou em uma encruzilhada, pois o jogo não ofertava um código de ética propício para a convivência em sociedade, ou seja, o caminho garantido para a vitória do jogo não era o virtuoso, mas aquele em que o jogador tinha que saquear as lojas, matar indiferentes para no final lutar contra o grande vilão. Surge então o conceito para Avatar - na crença hinduísta, descida de um ser divino à terra, em forma materializada – e o lançamento do *Ultima IV Quest of the Avatar*, com o alter ego criado Garriott deu ao jogador a oportunidade de criar consciência no jogo, tornando-se responsável pelas ações e feitos do personagem.

Com a evolução da polarização, os jogos foram se tornando diversos, e em 1988 a empresa Sega preparava seu próprio console para competir no mercado com a Nintendo, o Genesis 16 bits, com o lançamento de *Sonic the Hedgehog*, um jogo de plataforma semelhante ao Super Mario, mas com muito mais ação e velocidade. Voltado para o público adolescente, iniciou-se a guerra dos consoles, Nintendo x Sega, o que atraiu cada vez mais atenção para a indústria de videogames entre o público geral.

Desenvolvido pela Eletronic Arts, *John Madden Football*, foi trabalhado com o objetivo de público alvo em que os usuários do computador pessoal, configurado em sistema MS-DOS, foi lançado em 1988. Sua primeira versão foi desenvolvida com onze jogadores de futebol americano sendo seu nome uma referência ao antigo jogador e técnico vencedor do

---

<sup>5</sup> Traduziu-se, no original: “[...]players explored “virgin land,” built settlements, and fought nations. By constantly moving, they revealed dark spaces on the map, shifting the border between “civilization” and “savagery.”

Super Bowl, John Madden. A partir de então a conhecida EA Sports lançou 37 versões do jogo ao longo dos anos, sendo o jogo mais vendido para Playstation 2 nos EUA, em 2006.

Embora a variedade dos jogos fosse maior para os PCs, o que mais contribuiu para o desenvolvimento foi a conexão com a internet. Embora a primeira rede de computadores já formada nos anos 60, somente no final dos anos 80 e início dos anos 90 a internet passou a ser como a que conhecemos hoje. Os primeiros videogames a usavam uma conexão entre computadores que utilizavam o Bulletin Board Systems (BBS), os softwares de acesso por conexão discada. Em 1996, lançado pela produtora Id Software, o pioneiro dos jogos em primeira pessoa (FPS – First Person Shooters), *Doom* era um jogo de ficção científica e horror, em que o usuário assumia o papel de um soldado futurista, destruindo demônios e recolhendo armamento.

Como forma de persuasão, alguns jogos apresentam sobre a sistematização da vida real, se esforçando para alterar ou afetar a opinião do jogador fora das telas, não apenas quando ele está jogando, movendo o jogador do mundo do jogo para o mundo real, assim explica Ian Bogost (2007, p. 60) que “A crescente popularidade de e atenção da mídia aos videogames significa que meramente produzir e divulgar atribuir um videogame pode ter seu próprio efeito persuasivo<sup>6</sup>”. Criado com o interesse genuíno na expressão e persuasão, a indústria dos jogos comerciais deslumbrou grandes campanhas como o jogo *Crazy World*, lançado em 2004, para uma campanha antitabagismo, em que apresentava, para um público alvo com idades entre 18 e 50 anos, os perigos do cigarro usando humor e ironia (marque pontos evitando a fumaça radioativa, se for pego se transforma em uma forma alienígena).

Desastres naturais e incidentes terroristas não são os únicos complexos políticos e questões sociais que os governos procuram simplificar, as questões importantes acabam muitas vezes sendo escondidas sob a prática política mais complexa. Com a explosão do segmento nos anos 2000, surgiram jogos como Counter Strike, Grand Theft Auto, League of Legends, Dota, nos mais variados consoles, Playstation, Xbox (Microsoft), Nintendo, assim como os aplicativos de celular (móvel) e aperfeiçoamento dos Computadores Pessoais (PC).

Em 2011, foi lançada a *Twitch*, uma das maiores plataformas de transmissão de jogos eletrônicos, além das mais recentes *Facebook Gaming*, *Youtube*, *Mixer*, *Booyah* e muitas outras, proporcionando aos jogadores um serviço de streaming em que produzem conteúdo e recebem de seus seguidores e usuários da plataforma remuneração sob forma de inscrições

---

<sup>6</sup> Traduziu-se do original: “The increasing popularity of and media attention paid to videogames seems that merely producing and distributing a videogame may have its own persuasive effect”.

nos canais (mensal) e monetização conforme as visualizações e interações do que foi produzido.

A imensa e próspera indústria dos jogos eletrônicos pode ser interpretada como a consequência lógica e irreversível de uma transição de uma sociedade industrial para a sociedade da informação e comunicação de hoje onde o lazer, o trabalho e o consumo por vezes se fundem às crianças e aos adolescentes de todo o mundo.

## 2 INFÂNCIA E TRABALHO PROIBIDO

A fase industrial da economia mundial deixou suas marcas nos séculos XVIII e XIX, frente à exploração do trabalho infantil. Tamanha era a exploração que eram designados superiores que tinham por função vigiar o trabalho das crianças, fazendo-as trabalhar até a exaustão, uma vez que o salário desses fiscais era proporcional à quantidade de trabalho que podiam sugar dos menores. As consequências de um ambiente cruel eram inclementes, muitas das crianças eram açoitadas, postas à ferro e torturadas, outras providas de alimentação básica. Trabalhavam excessivamente até serem conduzidas a situações de exaustão, levando-as a perecer e se não morriam de exaustão e esgotamento eram impelidas ao suicídio.

A primeira lei de proteção ao trabalho infantil, assim como de proteção ao trabalhador, surgiu na Inglaterra, em 1802, proibindo o trabalho de crianças com menos de 08 anos de idade, regulando o limite da jornada de trabalho das pessoas que não haviam atingido a idade adulta em no máximo doze horas diárias e proibindo o trabalho noturno para estes. Posteriormente, em 1813, na França, surgiram novas normas proibindo o trabalho para pessoas com menos de 08 anos e, em 1819, na Inglaterra, com a proibição de trabalho infantil para menores de 09 anos. Ainda outros países da Europa industrial inseriram em suas legislações a proteção do trabalho de crianças e adolescentes, como Alemanha e Itália.

O “primeiro ato para a proteção dos menores ocorreu na Inglaterra, com o *Moral and Health Act*, expedido por Robert Pell, em 1802, com o lema “salvemos os menores” que culminou com a redução da jornada de trabalho para 12 horas”. (OLIVEIRA, 2008, p.03)

Somente em 1890 que pode ser tratada a primeira manifestação internacional sobre o tema, na Conferência de Berlim, que reuniu países como Alemanha, Áustria/Hungria, Bélgica, Dinamarca, França, Holanda, Inglaterra, Itália, Luxemburgo, Noruega, Portugal, Suécia e Suíça. Estes assinaram um protocolo de compromisso, fixando idade mínima para os trabalhos pesados (minas/carvão) nos países meridionais em doze anos de idade. Sendo

## ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL

vedado o trabalho de menores de dez anos, e nos demais, em catorze anos, ficando vedado o trabalho de menores de doze anos.

Apesar do relativo decréscimo que se iniciara, o emprego de crianças nas indústrias permaneceria como, se não o principal, um problema do trabalho industrial durante todo o século XIX e assunto nas principais leis das fábricas. Clark Nardinelli (1980, p.744) demonstra, em sua pesquisa, que nas indústrias de seda, por exemplo, a porcentagem de crianças trabalhando era de 29,5%, em 1835, e somente em 1890 chegaria aos 7%.

Mudanças tecnológicas e imposições de impostos reduziram relativamente a demanda do trabalho infantil. Já a implementação da legislação, depois de 1835, reduziu drasticamente o trabalho infantil. Contudo, as crianças permaneceram dentro das fábricas por muito tempo, não as trocando pela escolaridade em tempo integral ou puro lazer. Os interessados em educação continuavam nas fábricas e eram colocados para meio expediente. Muitos discordaram, pois, essas crianças também eram levadas a trabalhos alternativos como o doméstico e o agrícola, o que não melhorava muito seu bem-estar, não sendo muito melhores que os das fábricas.

Diante dessa dura realidade, foi acordada, em 1919, a criação da Organização Internacional do Trabalho (Tratado de Versalhes). Assim, o século XX marca o início da preocupação pública voltada para a proteção das condições de trabalho e a vida humana. Pouco a pouco, leis foram sendo publicadas com a justificativa de reduzir os danos que o trabalho industrial precoce causaria à infância, iniciando, nesse processo, a gradual retirada das crianças do mundo do trabalho, sendo decisivo para o desenvolvimento e para a consolidação da concepção de infância vigente nas sociedades modernas industrializadas.

Nos principais objetivos da Organização Internacional do Trabalho (OIT) criada pelo Tratado de Versalhes, estavam a melhoria das condições de trabalho e garantia dos trabalhadores menos protegidos e, principalmente, das crianças. Na 26ª Conferência, realizada em 1944, a OIT adota a Declaração da Filadélfia, dos quais destaca entre seus objetivos a proteção de crianças como elemento indispensável da justiça social. Em 1946, a OIT passa a integrar o sistema da Organização das Nações Unidas (ONU), conforme previsto na 26ª Conferência, como um organismo especializado para a área do trabalho. Com estrutura tripartite - constituída por governos, empregadores e trabalhadores, fornece a possibilidade de definição das normas através de uma discussão ampla e democrática.

À medida que as crianças foram retiradas dos postos de trabalho, foi se consolidando cada vez mais a necessidade de expandir a obrigatoriedade da escolarização, assim, a instituição escola, assumiu de forma legítima função de socializadora das crianças. A

Convenção nº 138, da OIT, utilizou de métodos eficazes para definir a idade mínima de admissão de emprego e ao trabalho, garantindo que as crianças não comecem a trabalhar muito jovens. A Convenção nº 182 ajudou a direcionar o foco internacional na urgência de ações para eliminar prioritariamente as piores formas de trabalho infantil, sem perder o objetivo, de longo prazo, de eliminar efetivamente todas as formas de trabalho infantil.

Como marco principal do fim da Segunda Guerra Mundial, a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) foi documento basilar para o surgimento do principal diploma que tutela os direitos humanos das crianças, a Declaração Universal dos Direitos das Crianças, em 1959, do qual elenca dez princípios que discorrem acerca dos direitos e liberdades que faz jus a toda e qualquer criança. Elencado em seu primeiro princípio expõe:

A criança gozará todos os direitos enunciados nesta Declaração. Todas as crianças, absolutamente sem qualquer exceção, serão credoras destes direitos, sem distinção ou discriminação por motivo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento ou qualquer outra condição, quer sua ou de sua família. (ONU, 1959).

No Brasil, o problema surge com a necessária erradicação de tais práticas, considerando a naturalidade com que ainda observamos crianças trabalhando em sinais de trânsito, engraxando sapatos, vendendo flores em bares, vendendo picolé e algodão doce, na prestação de serviços domésticos, que por ocorrer na esfera privada, ou seja, no lar e na esfera rural o que não pode ser integralmente monitorado pelo Estado, que deve buscar auxílio na sociedade e família, consolidando a proposta da tutela integral aos menores.

O trabalho infantil é uma das marcas da história da humanidade e na contemporaneidade não está sendo diferente. É necessário o reconhecimento os contratos profissionais de E-Sport como trabalho infantil e este como um problema social atual e urgente, pois o mesmo gera mazelas irreparáveis a formação subjetiva, educacional e social da criança.

Reconhecido como direito fundamental, o direito trabalhista é uma garantia preservada em conjunto com a dignidade da pessoa humana. Quando há falta de regulamentação constitucional para essas situações referentes à dignidade dos trabalhadores ainda no que concerne a respeito da criança e adolescente, há o sentimento de abandono e insegurança jurídica.

A evolução do Direito Brasileiro passou por uma fase muito importante após a promulgação da Constituição Federal de 1988, em vigor, marcando a renovação democrática,

## ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL

valorizando a coletividade e cada caso sendo analisado em relação com a dignidade da pessoa humana sendo significativamente inovadora.

Houve a equiparação de trabalhadores urbanos e rurais. O salário mínimo passou a ser unificado em todo o território nacional. A jornada de trabalho, antes de 48 horas, passou a ter duração de 44 horas semanais, conforme artigo 7, inciso XIII da Magna Carta. A Constituição ainda previu o aumento do adicional de horas extras, passando de 20%, previsto no §1 do artigo 59 da CLT, para 50%, contemplado no artigo 7, XVI da CF. A licença maternidade foi ampliada para cento e vinte dias, e houve previsão de cinco dias para licença paternidade, conforme artigo 10, §1 do ADCT. Quanto às férias, houve um aumento de um terço da remuneração quando o empregado fosse gozar desse direito.

O trabalho infantil no Brasil passou por diversas análises e evoluiu até o resultado apresentado no capítulo referente aos Direitos Sociais, precisamente no artigo 7º, inciso XXXIII, da Constituição Federal de 1988, que proíbe essa forma de trabalho em condições de periculosidade ou insalubridade, bem como em período noturno, a todos os menores de dezoito anos. Em condições normais de trabalho não é possível seu desenvolvimento por menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz a partir dos quatorze anos, abrindo a possibilidade do desenvolvimento cognitivo-profissional aos adolescentes. Como segue:

Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: [...] XXXIII - proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos. (BRASIL, 1988).

Ademais, a Constituição brasileira estabelece garantias fundamentais à Criança e Adolescente, sendo-lhes assegurada toda garantia e prioridade necessárias, pois se encontra em desenvolvimento. Assim, a Lei Maior determina uma proteção plena ao qual podemos observar o estabelecido no artigo 227, caput:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 1988)

Analisando o referido artigo, tem-se que assim como qualquer cidadão, a toda criança e adolescente são garantidos seus direitos fundamentais, tais como direito à vida, à saúde, à

alimentação, à educação, à profissionalização, ao respeito, convivência familiar e comunitário, dentre outros. Ainda a Constituição procura introduzir a ideia de que as crianças e adolescentes são os próprios titulares dos seus direitos, assim como qualquer pessoa, inclusive aquelas em condições especiais e peculiares em processo de desenvolvimento.

Nesse contexto, toda criança e adolescente é considerada pessoa em desenvolvimento, tornando essencial a necessidade de guardiões os habilitados para assegurar e suprirem suas necessidades, assim, a participação dos maiores responsáveis é fundamental para seu desenvolvimento. Essa participação fundamental e efetiva do poder público juntamente com o poder familiar fornece à criança e ao adolescente o cuidado básico para que, por meio do convívio familiar, do fornecimento de escola e educação, da saúde, do lazer e do esporte, a garantia do desenvolvimento fundamental de cidadão, podendo a falha desses gerar sérios problemas e transtornos à formação do menor.

Certo de que a necessidade era maior acerca da regulamentação do artigo 227 da Carta Magna, foi apresentado pelo Deputado Nelson Aguiar (Espírito Santo), pelo Projeto nº 1.506/89, na Câmara dos Deputados e no Senado, pelo Senador Ronan Tito (Minas Gerais), pelo Projeto nº 193/89, o Estatuto da Criança e do Adolescente, tornando os menores dignos e merecedores de uma proteção integral, dando-lhes peculiares condições necessárias para seu desenvolvimento, rompendo grandes obstáculos e mudando conceitos e valores. Visto que estes já estavam há muito tempo clamando por socorro por um melhor lugar na sociedade. De forma totalmente inovadora, o Estatuto da Criança e do Adolescente passou a tratar os menores como detentores de vários direitos até então inexistentes. Isso tornou-se necessário para que o equilíbrio entre estes e os demais segmentos da sociedade fosse uma realidade”. (MENDES, 2006, p. 29).

Até o momento, o único meio em que a sociedade mantinha contato direto com a criança e adolescente era por meio do Código de Menores, quando mencionava o “menor infrator”, o que acabava por muitas vezes marginalizando toda a filosofia apresentada em relação aos direitos essenciais da criança e adolescente. Por essa e outras razões, o Estatuto da Criança e do Adolescente, baseando-se no mandamento constitucional do 9º princípio da Declaração dos Direitos da Criança, da ONU, estabelecendo em seu artigo 5º que “Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais”. (BRASIL, 1990).

Assim, é de possível compreender a importância e verdadeira revolução social que o Estatuto da Criança e Adolescente trouxe para a sociedade, em que, até então, os menores

eram massacrados e desprezados juridicamente. Como consequência, a transformação da percepção de que os menores não seriam mais vistos como delinquentes, há a exposição do pensamento que estes passaram a ser crianças e adolescentes, pessoas com necessidades de desenvolvimento, carinho e cuidados especiais.

Além da Constituição Federal e do Estatuto da Criança e do Adolescente, o tema foi alvo direto da Consolidação das Leis do Trabalho, ao qual comporta em seu artigo 3º, a modalidade do “trabalho do menor”, considerando-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. Ainda, o menor aprendiz é também disciplinado pela legislação trabalhista em seu artigo 428, combinado com o artigo 431 que disciplina ao modelo e a contratação do menor aprendiz. Havendo, contudo, outras modalidades, os adolescentes assistidos, o trabalho socioeducativo (ECA, artigo. 67) e o trabalho familiar (CLT, art.402, parágrafo único), dentre outros.

Sob a concepção da Consolidação das Leis do Trabalho, o trabalho do menor aprendiz e a forma de como deve ser empregado é disposto dos artigos 428 ao 433 da legislação referida, tratando principalmente acerca do contrato de aprendizagem, o controle de horas de serviço prestado, a inscrição em programa de aprendizagem profissionalizante. Pois tem como intuito acolher e garantir a inserção do jovem ao tão disputado mercado de trabalho. Ainda trabalho socioeducativo do menor é autorizado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente em seu artigo 67, sob responsabilidade de entidade governamental ou não governamental sem fins lucrativos e que assegure ao adolescente que dele participe condições de capacitação para o exercício de atividade regular remunerada, nos quais as exigências pedagógicas relativas ao desenvolvimento pessoal e social do educando prevalecem a outros fatores exigidos aos funcionários em regime normal de trabalho.

O menor de hoje será o trabalhador adulto de amanhã. Por sua idade, por seu incipiente desenvolvimento mental e orgânico, a lei trabalhista lança mão de todos os meios ao seu alcance a fim de evitar desgastes exagerados em seu corpo. É igualmente necessário que o trabalho executado pelo menor, por força das contingências da vida moderna, não prejudique a aquisição, através do estudo, dos conhecimentos mínimos indispensáveis à participação ativa do homem na vida do País. [...] Só dando ao menor o que ele merece, defendendo a formação de seu espírito e a constituição de seu corpo, é que a sociedade poderá contar com homens úteis a si mesmos e à comunidade. (RUSSOMANO, 1984, p. 501).

Em se tratando de menor empregado, dispõe o artigo 402, caput da CLT, que para fins trabalhistas, aquele com menos de 18 anos, dos quais presta serviços subordinados, contínuos

e remunerados a empregador tem todos os direitos trabalhistas previstos na CLT. O tratamento para os menores de 16 anos como empregado é vedado (CF, art. 7º, incisos XX e XIII). Como aprendiz, é permitido o trabalho a partir dos 14 anos de idade (CF, art.7º, XXXIII, e CLT, art. 403).

Com o objetivo de permitir aos menores carentes, existentes no Brasil, a legislação é clara quando abrange, em seus dispositivos, a oportunidade de iniciação à profissionalização criada por meio do Decreto-Lei nº 2.318 de 30 de dezembro, de 1986, a figura do menor assistido por uma instituição de assistência social e por esta encaminhada à empresa. As empresas são obrigadas a admitir, como assistidos, com duração de 4 horas diárias de trabalho e sem vinculação com a previdência social, menores entre 12 e 18 anos de idade, que frequentem escola, em número correspondente a 5% do total de empregados.

Com a finalidade de proporcionar ao jovem a oportunidade de obter uma primeira ocupação como empregado, foi instituído, em 2003, (Lei nº. 10.748 e 10.940, de 2004) o Programa Nacional de Estímulo ao Primeiro Emprego para os jovens – PNPE, visando a criação de posto de trabalho para jovens e prepará-los para o mercado de trabalho, ocupações alternativas geradoras de renda e a sua qualificação para o mercado de trabalho e inclusão social. Estes jovens devem ter entre 16 a 24 de idade em situação de desemprego involuntário que, cumulativamente, não tenham tido vínculo empregatício anterior. Sejam membros de famílias com renda mensal per capita de até meio salário-mínimo, incluídas, nesta média, eventuais subvenções econômicas de programas congêneres e similares, estejam matriculados e frequentando regularmente estabelecimento de ensino fundamental, médio, cursos técnicos ou graduação, ou ainda que tenham concluído o ensino médio, e que estejam cadastrados nas unidades executoras do Programa.

No Brasil, o trabalho infantil está ligado diretamente às condições de vida das famílias. Conforme a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD realizada no ano de 2015, entre 1992 e 2015, 5,7 milhões crianças e adolescentes de cinco a 17 anos deixaram de trabalhar no Brasil, o que significou uma redução de 68%. Entretanto, ainda há 2,7 milhões de crianças e adolescentes em situação de trabalho infantil no país, ressaltam ainda que 59% das crianças e adolescentes em situação de trabalho infantil são meninos e 41% são meninas e que a maioria da população ocupada entre cinco e 17 anos está nas regiões Nordeste (852 mil) e Sudeste (854 mil), seguidas das regiões Sul (432 mil), Norte (311 mil) e Centro-Oeste (223 mil).

É notório que por ajudarem no sustento da família, as crianças que trabalham podem acabar enfrentando sérios problemas em sua educação. O esgotamento físico e mental de uma

criança que trabalha e vai à escola é enorme, visto que seu rendimento escolar não é satisfatório. O trabalho infantil toma o tempo em que as crianças utilizariam para estudar, descansar ou ainda, o mais importante, brincar. E a falta de qualquer dessas atividades comprometem a saúde mental do menor. É sabido e consabido que quando ocorre há probabilidade da criança ou adolescente repetir de ano e ficar atrasada em relação as outras da mesma idade, podendo gerar um ciclo vicioso acarretando no abandono dos estudos, visto que o rótulo de fracasso surge por não obter o desempenho desejado para a idade, o que seria precarizado se o trabalho fosse intensificado, nesta fase.

### **3 E-SPORTS: TRABALHO, LAZER OU CONSUMO?**

Vídeos games não são apenas brinquedos que objetivam a distração infantil. Ao que sabemos, o cinema, os quadrinhos e a televisão também já sofreram o desprezo popular. Em vista disso, devemos reconhecer o crescimento dos jogos eletrônicos como um meio legítimo, não devendo mais fazer comparações com outras mídias de baixo grau de interação.

As habilidades envolvidas em jogar e dominar os jogos eletrônicos levaram a profissionalização do setor fazendo com que os E-sports cresçam e se tornem um setor muito explorado e lucrativo no mundo esportivo. No Brasil, já existem organizações que funcionam com o mesmo modelo de clubes de futebol. Tais organizações são responsáveis pelos jogadores contratados e criam entre si competições e torneios capazes de entreter milhões de espectadores ao redor do mundo.

Para um desempenho bem-sucedido, os jogadores E-Sports precisam (i) ter ótimos conhecimento sobre o videogame, (ii) pensar estrategicamente e tomar decisões rápidas e inteligentes,(iii) estar motivado para seguir em frente (ou seja, não pensar sobre os desempenhos anteriores),(iv) ser capaz de separar a vida diária do desempenho, (v) evitar se distrair e manter-se focado, (vi) lidar de forma adaptativa com o assédio, (vii) manter uma mentalidade de crescimento (atitude positiva) e (viii) aquecimento antes do desempenho, seja física e/ou mentalmente<sup>7</sup>. (BÁNYAI, 2019, p. 08).

Diante desse grande crescimento, há também várias preocupações e questionamentos que vem à tona quando se fala em crianças e adolescentes sendo contratados por tais

---

<sup>7</sup> Traduziu-se do original: “For successful performance, emphasized that sport players need to (i) have great knowledge about the video game, (ii) think strategically and make fast and smart decisions, (iii) be motivated to keep moving forward (i.e., not think about the past performances), (iv) be able to separate daily life from performance, (v) avoid being distracted and stay focused, (vi) cope adaptively with the harassment, (vii) maintain a growth mindset (i.e., positive attitude), and (viii) warm up before performance either physically and/or mentally”.

organizações para prestarem serviço de mídia, propaganda e comporem as equipes competitivas de jogadores profissionais em E-sports. O mercado se encontra sólido, cursos na área dos jogos já são ofertados em algumas universidades do país como na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC SP), Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL), Universidade Estácio de Sá (UNESA), Universidade Norte do Paraná (UNOPAR) e Centro Universitário Senac (SENAC SP).

O mercado de E-Sports brasileiro ainda tem muito a se desenvolver comparado com mercados internacionais. Em sua maioria, os atletas e equipes brasileiras de E-Sports sofrem ainda com uma falta de estrutura e investimento. Alguns dos atletas que mais se destacaram no Brasil acabaram procurando estrutura de outros países para seu desenvolvimento.

Contudo, diante desse cenário em que não há lei específica que trate dos direitos trabalhistas dos cybers atletas, há a tramitação de projetos de Lei no Congresso Nacional. Nesse sentido, tem-se como principal objetivo deslindar o assunto, de forma clara e objetiva, a fim de definir os objetivos jurídicos acerca da necessidade de uma legislação trabalhista que proteja os direitos primordiais, não apenas dos jogadores profissionais, mas a criança e o adolescente, que desde cedo são absorvidos no mercado de trabalho dos jogos eletrônicos profissionais.

Por fim, é preciso desmistificar o tema de que a sociedade do século XXI tenha superado o trabalho infantil. Tais fatos estão vivos e por vezes enraizados em nossa formação social. No mais, tais fatos estavam atrelados às famílias, crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social, mas, contemporaneamente, o trabalho infantil ganha novos contornos a partir da tecnologia, passando a afetar as crianças e os jovens envoltos ao mundo eletrônico dos jogos sem que tais vulnerabilidades existam. A questão do trabalho infantil, a sua proibição jurídica, somado aos esforços para erradicá-lo do mundo, é uma pauta delicada e ainda de difícil efetivação.

É notório perceber que as relações trabalhistas ganham destaque em épocas turbulentas e na pandemia não poderia ser diferente, quando o mundo foi obrigado, por razões de cuidado e saúde, a ficar em casa, a mudança de hábitos provocou um aumento muito significativo no mercado dos jogos eletrônicos por parte das crianças.

O trabalho infantil esportivo, em larga medida, tende a ser não apenas uma busca da criança e do adolescente, mas sim um projeto ou investimento da família do garoto ou garota. A expectativa de fama, bons salários e elevação do consumo enchem os olhos de todos os que rodeiam o menino ou menina. A família tende a abusar da criança ou ao adolescente na medida em que ela atribui a este a responsabilidade de ser o provedor do núcleo familiar.

## ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL

Constitui abuso familiar também as situações de violência financeira, em que familiares, empresários ou “responsáveis” se apoderam e dilapidam o patrimônio do garoto ou da garota. Para evitar a perpetração de tais abusos, torna-se importante que o valor arrecadado pela Justiça, para fins de reparação a que tenham direito as crianças e adolescentes, seja depositado numa poupança em favor da vítima, de modo que esta somente fique autorizada a sacar quando atingir a maioridade. (SOBRINHO, 2018, p. 05).

Desde que os jogos produzidos para computador, smartphones e consoles ficaram mais acessíveis e populares, a comunidade gamer também aumentou, fazendo com que esse consumo e quantidade razoável de jogadores novos fossem inseridos em campeonatos e torneios competitivos e terem acesso a eles é tão simples quanto ter em mãos um computador ou smartphone, pois por serem ferramentas mais acessíveis, os jogos voltados a essas plataformas, costumam ser mais baratos ou gratuitos.

No Brasil, o cenário para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos já está bastante consolidado, são milhões de espectadores. O Brasil já deu início à criação da Confederação Brasileira de E-Sports (CBeS), entidade que tem como objetivo integrar e desenvolver os E-Sports no âmbito nacional. Junto disso, em 2016, os maiores clubes de E-Sports brasileiros criaram a Associação Brasileira de Clubes de E-Sports (ABCDE) para profissionalizar a classe e fomentar o esporte eletrônico no país.

A ideia de que vídeos games é assunto de criança é ultrapassada, frente à expansão e à lucratividade envolvidas nos E-Sports. Os menores enfrentam rotinas de um atleta ao se assemelharem à de esportistas tradicionais. Submetem-se a treinos diários, concentrações e até cuidados nutricionais e acompanhamento técnico. Saneada a discussão acerca dos esportes eletrônicos serem esportes ou não, ressaltam-se algumas peculiaridades do contrato especial de trabalho desportivo, tal qual está previsto na Lei nº 9.615/98, ou mais conhecida como Lei Pelé, conforme o art. 28 da referida lei. Mesmo com a regulamentação da Lei Pelé, ainda há alguns obstáculos jurídicos que ganham forma, ainda sobre propaganda, tributos, modalidade de contratos, direito à imagem, cláusulas de não concorrência, de exclusividade, dentre outras.

O entendimento do Tribunal Superior do Trabalho (TST) passou a reconhecer a existência de relação de trabalho aos atletas adolescentes alojados em clubes ou no caso dos esportes:

MENORES DE 14 ANOS. CATEGORIAS DE BASE. FUTEBOL. Constatada a hiper competitividade e a seletividade dos treinamentos ofertados por grandes clubes de futebol a crianças e adolescentes, a prática desportiva enquadra-se na modalidade de desporto de rendimento, ainda que

## ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL

não profissional, a teor do art. 3º, III, da Lei nº 9.615/98. Sendo assim, verifica-se a existência de relação de trabalho lato sensu, o que, no caso de jovens menores de 14 anos, é vedado pelos arts. 7º, XXXIII, e 227, § 3º, I, da CR/88. (TRT-3 - RO: 01656200901103003 0165600-22.2009.5.03.0011, Relator: Maria Laura Franco Lima de Faria, Primeira Turma, Data de Publicação: 10/06/2011, 09/06/2011. DEJT. Página 119. Boletim: Não.) (BRASIL, 2011).

No mesmo sentido, o mesmo acórdão traz o entendimento que apesar dos benefícios da prática desportiva por menores de idade, é possível estabelecer uma relação empregatícia prejudicial ao desenvolvimento de tais adolescentes, ou seja, a rigidez da rotina dos treinos, a submissão às regras de organização do clube e a formação visando lucro futuro são dados que evidenciam existir relação empregatícia. Desse mesmo ponto de vista, o acórdão ainda cita:

É de conhecimento geral que o treinamento de jovens pelos grandes clubes não tem como fim, propriamente, o oferecimento de lazer ou a viabilização de sua integração social. Tais efeitos, se que existentes, são apenas secundários, pois o fim realmente colimado é, na verdade, puramente econômico: encontrar e lapidar talentos para, futuramente, auferir lucros a partir de seu trabalho. (BRASIL, 2015)

Em certos casos, os objetivos profissionais extrapolam o objetivo de desenvolver habilidades, tendo em vista que os times não têm como princípio contribuir com o desenvolvimento educacional e psicomotor das crianças e adolescentes, mas sim, obter patrocínios, lucros e vantagens com a sua profissionalização.

Em âmbito internacional, é possível citar a WESA (World E-Sports Association - Associação Mundial de Esportes Eletrônicos) que auxilia tanto nas confecções de códigos de conduta de equipes e jogadores, quanto nas regras e arbitragem dos E-Sports. A legislação brasileira não tem enfrentado com bons olhos a necessidade de reconhecimento do desporto eletrônico, especialmente nas propostas em andamento: Projeto de Lei Federal 3450/2015 (Câmara dos Deputados), Projeto Lei Federal 7747/2017 (apenso ao PL 3450/2015) e Projeto de Lei do Senado Federal 838/2017 (PL.383/2017) que visam a regulamentação dos E-Sports no Brasil, em nível estadual o Rio de Janeiro, Bahia, São Paulo e Espírito Santo já aprovaram leis que regulamentam a prática dos esportes eletrônicos.

Os dois primeiros Projetos buscam apenas alterar a Lei Pelé, a fim de incluir os esportes eletrônicos no art. 3º da norma, seja na forma de um novo inciso, seja na criação de um parágrafo único ao dispositivo.

Já o PL nº 383/2017, por sua vez, tem como objetivo criar uma lei própria para os E-Sports, conceituando-os e prevendo os valores que envolvem a modalidade e a possibilidade

de organizar-se em confederações, federações, ligas e entidades associativas. Este último, tornou-se polêmico na comunidade gamer, pois prevê que jogos violentos não estariam abrangidos no conceito de E-Sports, o que criaria verdadeiro impedimento para as competições de games famosos, como o Counter Strike.

Aos atletas surgem algumas preocupações em que a Lei Pelé não abrange. Por serem grandes centros de atração midiática, seja por meio dos *Streaming* ou participação em grandes eventos transmitidos ao vivo para o mundo inteiro, os atletas jogadores estão sempre em risco de terem sua propriedade intelectual violada, pois de um lado temos competidores que devem se orientar quanto à necessidade de proteção intelectual (copyrights, marcas, patentes e licenças, etc.), enquanto do outro, temos as empresas e clubes que devem atentar para não infringirem os direitos já mencionados.

Para além do contrato de trabalho, o jogador pode firmar com o clube um contrato de licença de uso de imagem, de natureza civil, e que não se confunde com o contrato especial de trabalho desportivo. Ademais, há outra situação que se refere à exploração da organização empregadora da imagem dos atletas, o chamado direito de arena também regulado pela Lei 9.615/98 (Lei Pelé). O direito de arena decorre de participação do atleta nos valores obtidos pela entidade esportiva com a venda da transmissão ou retransmissão dos jogos em que ele atua, nos tribunais o entendimento do direito de arena é praticamente comparado com a gorjeta visto que o atleta recebe de terceiros.

Embora muitos dos jogadores utilizem outras plataformas de divulgação e produção de conteúdo, há também preocupação quanto a marketing e patrocínio. Usados como garotos e garotas propaganda de teclados, mouses, headphones há a necessidade de estabelecer entre atleta e empresa, ou ainda atleta e patrocinador, contratos de patrocínio, pois tão somente o jogador que divulga o produto. Em relação ao investidor, deve-se ter cautela quanto às regras da Legislação do Consumidor e Cível.

Atualmente, não é difícil encontrar pessoas que ganham a vida por meio de *Streaming de Games* - transmissão de áudio e vídeo por meio da rede de internet, em tempo real - nesse caso é muito comum que as remunerações sejam em formato de doações e/ou *Merchandising*. Com essa modalidade, muitos jogadores passaram também a narrar jogos (Casters), contudo, nessas circunstâncias, há a necessidade de análise jurídica para assegurar os direitos de propriedade intelectual.

Todavia, os jogadores que chegam às etapas profissionais dos jogos, em sua maioria, são crianças e adolescentes, o que os coloca em grande desvantagem na hora de formular e assinar contratos justos. De fato, a Lei Pelé, que regulamenta as formas de contratos

desportivos, não carrega uma definição a respeito dos esportes eletrônicos, o que em muitas ocasiões, times e empresas se aproveitam da falta de cuidado e entendimento do atleta para se sobressair perante às legislações já existentes, como diminuir os encargos trabalhistas e fiscais e direitos de imagem, cláusulas de não concorrência (impedem, por um período de tempo limitado, que um jogador se junte a um time concorrente quando o seu contrato com a equipe antiga acabar ou for encerrado) e cláusulas de exclusividade (patrocínios) entre outras.

Não apenas os empregadores deverão cumprir exigências como também os *pro players* deverão se submeter à diversas tarefas, como rotinas dentro do limite das 44 horas semanais já impostas pela CLT, visto que também devem separar quando o jogo é treinamento e trabalho, quando ele é diversão. Muitas organizações possuem uma *gaming house* que serve de centro de treinamento voltado para a prática de esportes eletrônicos.

Em contrapartida, algumas organizações utilizam o modelo gaming office, que é muito similar a um escritório comum, onde os jogadores se dirigem a sede do clube todos os dias para treinar e se preparar para as partidas e campeonatos. Para os dois formatos de centros de treinamentos há a necessidade da disponibilidade de psicólogos e *personal trainers*, para dedicação a saúde mental e física, a fim de evitar lesões ocupacionais. Se ocorrido, é importante a organização agir de forma preventiva e emitir a Comunicação de Acidente de Trabalho para garantir que o INSS possa auxiliar o atleta lesionado.

Refletindo a ação de intermediação da Associação Brasileira de Clubes de E-Sports (ABCDE), foi firmado acordo estabelecendo que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL) deveriam ser adequados às legislações trabalhistas e à Lei Pelé, o que não garante todos os direitos decorrentes do contrato celetista de trabalho.

Na prática, já existem alguns contratos de trabalho desportivo regulando as relações entre equipes de E-Sports e seus integrantes. No entanto, isso ainda não é respeitado e muitas crianças e adolescentes saem lesados e com seus sonhos destruídos em uma tentativa falha de mudar de vida. É totalmente necessário exigir uma previsão específica para a modalidade, visto que por mais que esteja regulada como desporto de rendimento pela Lei Pelé, os E-Sports obedecem a outras regras, visto o vasto leque de opções digitais dentro da categoria ou a proibição integral e efetiva do uso de menores em contratos de E-sports.

## CONCLUSÃO

Jogos eletrônicos são considerados, atualmente, criações artísticas e tecnológicas e, deste modo, podem ser compreendidos sob outras dimensões, concomitantemente. A contemporaneidade dos jogos é tão vasta que eles deixaram de ser apenas uma ferramenta para entretenimento e passam a ser instrumentos de trabalho, consumo, lazer e educação, entre outros.

A tecnologia, a globalização e a grande evolução do mundo digital, tornam inegáveis o reconhecimento dos jogos eletrônicos, de simples aparelhos de comunicação da Segunda Guerra Mundial, progredindo para Atari's, Nintendo's e Playstation's, contribuindo para a construção de novos paradigmas da sociedade moderna. Sendo necessário para compreender que o videogame vai muito além do que simples interação de um ou alguns indivíduos para com a tela de uma máquina eletrônica.

E-Sports são atividades desportiva que se transformam em atividade laborais, pois não somente na sua prática, como de fato na sua influência, utilizam-se dos métodos de perfeição técnica e rendimento, visando ao lucro. O jogo eletrônico é capaz de influenciar no uso de comunicação e linguagem, derivando novas abordagens e avançando em novas áreas que não diretamente ligadas ao jogo de computador, como o Direito, a profissionalização, a exploração e o uso da mão de obra infantil, o que é constitucionalmente proibido.

Os jogos eletrônicos e a incorporação dos contratos profissionais com crianças e adolescentes em nível educacional-profissional violam o texto constitucional, o ECA e as normas internacionais da OIT.

Em se tratando de relações de trabalho, pode-se concluir que enquanto não houver proteção legal efetiva para regular o trabalho dessas crianças, tal realidade exploratória tornar-se-á perene.

No caso dos E-Sports, devem ser sistematicamente integrados à lei do aprendiz, à lei Pelé entre outros dispositivos legais e constitucionais, aptos à guarda e proteção dos menores.

Conclui-se que tanto o Estatuto da Criança e do Adolescente quanto a Lei Pelé, documentos responsáveis pela normatização do desporto brasileiro, são insuficientes para fim de assegurar a proteção do games players, aptos a criar o pleno desenvolvimento e segurança na prática desportiva por adolescentes, pois, o e-sports pode ser um meio de aprendizado e crescimento, não de violação e precarização desta etapa da vida.

Os games, enquanto ferramenta profissional, devem, acima de tudo, respeitar o desenvolvimento da criança e do adolescente determinando imposições legais para assim

efetivar a proteção de crianças e adolescentes para cumprimento dos direitos mínimos assegurados.

O maior desafio do século XXI é reconhecer a existência e ao mesmo implementar esforços para o fim do trabalho infantil, no meio eletrônico.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Mauricio M. *O Código Mello Matos e seus Reflexos na Legislação posterior*. Museu de Justiça do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2007. Disponível em: [http://www.tjrj.jus.br/documents/10136/30354/codigo\\_mello\\_mattos\\_seus\\_reflexos.pdf](http://www.tjrj.jus.br/documents/10136/30354/codigo_mello_mattos_seus_reflexos.pdf). Acesso em: 09 fev.2021.

BÁNYAI, Fanni. *et al.* The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies* volume 35, p. 351–365. 2019.

BOGOST, Ian. *Unit Operations An Approach to Videogame Criticism*. Massachusetts Institute of Technology. London, England. 2006.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology. London, England. 2007.

BOGOST, Ian. *How To Talk About Videogames*. University of Minnesota Press. Minneapolis. 2015.

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

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Brasília: Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. Lei nº 17.943-A de 12 de outubro de 1927. *Código de Menores*. [S.l.: s.n.]. Revogado pela Lei nº 6.697, de 1979. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1910-1929/d17943a.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1910-1929/d17943a.htm). Acesso em 05 mai. 2021.

BRASI. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)*. Brasília: Diário Oficial da União, 2018.

BRASIL. Tribunal Superior do Trabalho. **Processo nº 165600-22.2009.5.03.0011**. Ação Civil Pública. Recurso de Revista. Relator Alberto Luiz Bresciani de Fontan Pereira, 3ª Turma. Brasília, 23.set.2015. Disponível em: <https://aplicacao5.tst.jus.br/consultaunificada2/inteiroTeor.do?action=printInteiroTeor&format=html&highlight=true&numeroFormatado=RR%2520-%2520165600%252022.2009.5.03.0011&base=acordao&rowid=AAANGhAAFAAAOD0AA A&dataPublicacao=25/09/2015&localPublicacao=DEJT&query=adolescentes%2520and%2520atletas%2520and%2520emprego>. Acesso em: 04 jun. 2021.

CUSTÓDIO, André V. *et al.* A Influência do Direito Internacional no Processo de Erradicação do Trabalho Infantil no Brasil. *Rev. direitos fundam. democ.*, v. 23, n. 2, p. 178-197, mai./ago. 2018.

Disponível em: <https://revistaeletronicardfd.unibrasil.com.br/index.php/rdfd/article/view/1141/549>. Acesso em: 31 maio 2021.

EUGENIO, Gabriel S. *O panorama normativo, em âmbito nacional e internacional, do trabalho doméstico infantil. A busca pela Proteção Integral para a erradicação das formas de trabalho degradante prestadas pelas pessoas em desenvolvimento.* Instituto Brasiliense de Direito Público - IDP. Brasília/DF, 2013. Disponível em: [https://repositorio.idp.edu.br/bitstream/123456789/1492/1/Monografia\\_Gabriel%20Soares%20Eugenio.pdf](https://repositorio.idp.edu.br/bitstream/123456789/1492/1/Monografia_Gabriel%20Soares%20Eugenio.pdf). Acesso em: 31 mai. 2021.

FABRIS, Adriano. Digital Culture, the anthropological dimension and the educational problem. *Revista Signos*. Lajeado. ano 41, n. 1, 2020.

FORNASIER, Mateus de O. *Democracia e tecnologias de informação e comunicação: Mídias sociais, bots, blockchain e inteligência artificial na opinião pública e na decisão política.* Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2020.

GALUSZKA, Damian M.A. *Video Games in the Family Context How Do Digital Media Influence the Relationship Between Children and Their Parents.* Kraków, Póland: The Jagiellonian University Institute of Sociology, 2018.

*GDLK - High Score.* Direção de France Costrel. Música: Power Glove. 2020. Minissérie, son., color. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81019087>. Acesso em: 16 out. 2020.

HANSON, Christopher. *Game Time: Understanding Temporality in Video Games.* Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 2018.

HANZ, Alex. *Exploring The Sports Environment.* Degree Programme in Business Administration. Turku University of Applied Sciences. Turku, Finlândia. 2020

ILO - International Labour Office. *Global estimates of child labour. Results and Trends 2012-2016.* Geneva, 2017. Disponível em: [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/documents/publication/wcms\\_575499.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/documents/publication/wcms_575499.pdf). Acesso em: 12 maio 2021.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Pesquisa nacional por amostra de domicílios: síntese de indicadores 2015.* Coordenação de Trabalho e Rendimento. - Rio de Janeiro. IBGE, 2016. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv98887.pdf>. Acesso em: 12 maio 2021.

KEMP, C; PIENAAR, P R; RAE, D E. Brace yourselves: esports is coming. *South African Journal of Sports Medicine.* Bloemfontein/África do Sul. v. 32, n. 1, p. 1-2, 2020. Disponível em: [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1015-51632020000100007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1015-51632020000100007&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 04 abr. 2021.

MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who play them.* Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

MENDES, Moacir P. *A Doutrina da Proteção Integral da Criança e do Adolescente à Lei 8.069/90*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC. São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/teste/arqs/cp009234.pdf>. Acesso em: 23 maio 2021.

METUARAU, Tuakana P.H. *A History of Video Games*. Victoria University of Wellington, 2017.

MURIEL, Daniel. *et al. Video Games as culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge, 2018.

NARDINELLI, C. Child Labor and the Factory Acts. *The Journal of Economic History*. New York/USA, 40 (4), 739-755, 1980.

NEWMAN, Michael Z. *Game after: a cultural study of video game afterlife*. UW-Milwaukee, USA. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 2014.

*O DILEMA DAS REDES*. Direção de Jeff Orłowski. Produção de Sarah Keo. Realização de Exposure Labs. 2020. (94 min.), Filme, son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81254224>. Acesso em: 25 set. 2020.

OIT - Organização Internacional do Trabalho. *Convenção nº 138 da OIT*. 58ª reunião da Conferência Internacional do Trabalho. Genebra/Suíça. Plano Internacional. 1973. Disponível em: [https://www.ilo.org/brasil/temas/trabalho-infantil/WCMS\\_235872/lang--pt/index.htm](https://www.ilo.org/brasil/temas/trabalho-infantil/WCMS_235872/lang--pt/index.htm). Acesso em 23 mai. 2021.

OIT - Organização Internacional do Trabalho. *Convenção nº 182 da OIT*. Genebra/Suíça. 1999. Disponível em: [https://www.ilo.org/brasil/temas/trabalho-infantil/WCMS\\_236696/lang--pt/index.htm](https://www.ilo.org/brasil/temas/trabalho-infantil/WCMS_236696/lang--pt/index.htm). Acesso em 23 mai. 2021.

ONU - Organização das Nações Unidas. *Declaração Universal dos Direitos da Criança*. Assembleia das Nações Unidas. Disponível em: <http://crianca.mppr.mp.br/pagina-1069.html>. 1959. Acesso em 13 mai. 2021.

PAUL, Christopher A. *The Toxic Meritocracy of Video Games Why Gaming Culture Is the Worst*. Minnesota, MN- Minneapolis, USA. University of Minnesota Press, 2018.

RUGGILL, Judd Ethan. *et al. Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play*. New York: Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, na Informa Business, 2017.

SAWYER, Sarah. *et al. KOWERT, Rachel (ed.). Video games and Well-being: Press Start*. Seattle, WA, USA: Palgrave Studies in Cyberpsychology, 2020.

TORNEIO DE E-SPORTS OCORREU EM ODESSA: escolares contra pensionistas. Traduziu-se do original: “В Одессе состоялся матч по киберспорту: школьники против пенсионеров”. *Odessa News*. Odessa/Ucrânia. 21 de maio de 2021. Disponível em: <https://on.od.ua/2021/05/21/v-odesse-sostoyalsya-match-po-kibersportu-shkolniki-protiv-pensionerov-173890>. Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPORTES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS E A PROTEÇÃO DO TRABALHO INFANTIL E ADOLESCENTE NO BRASIL

VASCONCELLOS, Luiz C. F de. *et al.* A importância histórica e social da infância para a construção do direito à saúde no trabalho. *Saúde Soc.* São Paulo, v. 26, n. 1, p.271-285. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/TbXFk3Sc7WGcvBXzjz5Hr3z/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 31 maio 2021.

WAGNER, Michael G. *On the Scientific Relevance of eSports*. Krems, Austria: Danube University Krems, 2006.

WILLS, John. *Gamer Nation: Video Games e American Culture*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2019.