



**WENDELL LUCAS FERNANDES MONTEIRO**

**A REALIDADE DO *E-SPORTS* NO BRASIL**

**BRASÍLIA  
2021**

**WENDELL LUCAS FERNANDES MONTEIRO**

**A REALIDADE DO *E-SPORTS* NO BRASIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora, como requisito parcial para a conclusão do curso de Direito e obtenção do título de bacharel em Direito pela Escola de Direito e Administração Pública – EDAP/IDP. Orientador: Prof. Dr. Flavio José Roman

Brasília, julho de 2021.

---

Professor Dr. Flavio José Roman  
Professor Orientador

---

Professor Dr. Eric Jasper  
Membro da Banca Examinadora

---

Professor Dr. Daniel Falcão  
Membro da Banca Examinador

## **AGRADECIMENTO**

Aos meus pais, Viviane Fernandes e Wenderson Monteiro, que me ensinaram o valor de correr em busca dos meus sonhos e que tanto se entregaram para que eu pudesse chegar até aqui, a minha irmã Maria Clara, que sempre me apoiou por vários anos para que eu pudesse focar na parte acadêmica e profissional. sem vocês nada seria possível. Aos meus professores que sempre foram pacientes e atenciosos, vocês são a razão de todos os meus sonhos. Aos amigos do cenário de esporte eletrônico brasileiro, pela compreensão e apoio fundamentais à conclusão desse desafio. Aos amigos do IDP, que comigo compartilharam esses cinco últimos anos e ajudaram a tornar tudo mais leve. Aos funcionários do IDP, sempre prontos a resolver todos os problemas, a atlética Suprema e ao Grupo de Pesquisa em Direito Econômico e Concorrencial (GPEC) que me introduziram ao mundo acadêmico. Aos professores do IDP, que tanto me ensinaram. Ao meu orientador, Flavio José Roman, pelas valiosas sugestões e pela disponibilidade em me auxiliar na construção deste trabalho.

## RESUMO

O trabalho tem como objetivo estudar, sob a perspectiva legal e jurisprudencial, os impactos do desenvolvimento *E-sports* na sociedade, como surgiu, as principais lacunas jurídicas e suas possíveis soluções. O tema é relevante por se tratar de algo relativamente novo, no qual soluções de mercado tendem a ganhar importância frente aos inexistentes incentivos públicos sobre o tema. O estudo realizado busca a conceituação jurídica do esporte eletrônico e um exame da viabilidade jurídica em frente ao cenário atual, assim um desenvolvimento circunstancial do mercado. Essa análise é efetuada a partir de modelo de referência construído com base nas características desse mercado e o direito comparado em relação aos países que já possuem legislações vigentes sobre o tema. Como todos sabem vivemos em um mundo globalizado onde a todo momento vivemos constantes transformações, os estudos científicos e as inovações tecnológicas foram capazes de nos levar onde muitos não imaginariam, modificando culturas e logo os meios de se relacionar. E o *E-sports* surge em meio as grandes novidades, sendo considerada até mesmo como uma das grandes explosões do século XXI uma vez que cresce exponencialmente a cada ano. Esse tema ganhou grandes proporções de uma forma muito rápida e muitos ainda não perceberam os impactos positivos que o *E-sports* causam na sociedade, até mesmo porque existem poucos estudos sobre os impactos nos diversos setores e em particular no âmbito jurídico. Sendo assim, é necessário elucidar vários pontos antes de estabelecermos se há ou não a necessidade de estabelecermos uma legislação setorial específica, que norteará as relações mantidas entre os seus protagonistas a fim de se evitar riscos oriundos de uma ausência legislativa ou até mesmo do seu excesso. Para isso é necessário compreendermos a distinção entre esportes e *E-sports*, a evolução do *E-sports* durante os anos e o seu impacto social econômico e a analisarmos o cenário legislativo brasileiro onde acredita-se que exista muitos pontos similares ao do desporto.

**Palavras-chave:** Esporte; *E-sports*; Impactos jurídicos

## ABSTRACT

The paper aims to study, from a legal and jurisprudential perspective, the impacts of *e-sports* development on society, as it emerged, the main legal gaps and their possible solutions. The topic is relevant because it is something relatively new, in which market solutions tend to gain importance in the face of non-existent public incentives on the topic. The study carried out seeks the legal concept of electronic sport and an examination of legal feasibility, taking for granted the existence of legal support for greater legal security and thus a circumstantial development of the market. This analysis is carried out based on a reference model built based on the characteristics of this market and comparative law in relation to countries that already have legislation in force on the subject. As everyone knows, we live in a globalized world where we constantly experience constant changes, scientific studies and technological innovations were able to take us where many would not have imagined, changing cultures and soon the means of relating. And *E-sports* appears in the midst of great news, being considered even as one of the great explosions of the 21st century since it grows exponentially every year. This topic gained great proportions very quickly and many have not yet realized the positive impacts that *E-sports* cause in society, not least because there are few studies on the impacts in the various sectors and in particular in the legal sphere. Therefore, it is necessary to clarify several points before establishing whether or not there is a need to establish specific sectoral legislation, which will guide the relations maintained between its protagonists in order to avoid risks arising from a legislative absence or even its excess . For this it is necessary to understand the distinction between sports and *E-sports*, the evolution of *E-sports* over the years and its real social and economic impact and the contextualization with the current Brazilian legislative scenario where it is believed that there are many points similar to that of the sport.

**Keywords:** Sport; *E-sports*; Legal Impacts.

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

**B2B** - business to business, relação entre duas pessoas jurídicas

**B2C** – business to consumer, empresas que vendem produtos ao consumidor final

**C2C** - consumer to consumer, referentes as vendas online entre pessoas físicas

**CLT** - Consolidação das Leis do Trabalho

**COI** - Comitê Olímpico Internacional

**DGCCRF** - Direction Générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des Fraudes – Diretório Geral de Concorrência, Consumo e Repressão a Fraude

**FCC**- Français Code de La Consommation – Código do Consumidor Francês

**IeSF** - International eSports Federation

**KeSPA** - Korea *e-sports* Association

**OMS** - Organização Mundial da Saúde

**OPO** - Online Platform Operator – Operador da Plataforma Online

**PL** – Projeto de Lei

**PSB** – Partido Socialista Brasileiro

**PSDB** – Partido da Social Democracia Brasileira

**SD** - Solidariedade

## SUMÁRIO

### INTRODUÇÃO

#### 1. MODELOS JURÍDICOS INTERNACIONAIS

##### 1.1 Considerações Iniciais

##### 1.2 Modelos Jurídicos Internacionais

###### 1.2.1 Coreia do Sul

###### 1.2.2 França

#### 2. CONCEITUAÇÃO SOBRE O TEMA *E-SPORTS*

##### 2.1 Conceito de *E-sports*

###### 2.1.1 Introdução aos jogos multiplayer online: conceito e modalidade

###### 2.1.2 Quem são considerados jogadores amadores e profissionais e a rotina de uma atleta virtual

##### 2.3 Conceito de esporte

#### 3. A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE *E-SPORTS*

##### 3.1 A Lei Pelé (Lei 9.615/98)

##### 3.2 Projeto de Lei 383/2017 – Autoria Senador Roberto Rocha

##### 3.3 Projeto de Lei nº 1512/2015 ALESP – Autoria Deputado Alexandre Pereira

##### 3.4 Projeto de Lei 3450/2017 – Autoria Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas (Apensamento ao PL 383/2017)

##### 3.5 Projeto de Lei 7747/2017 – Autoria Deputada Federal Mariana Carvalho (Apensamento ao Projeto de Lei 3450/2017)

#### 4. Conclusão

#### 5. Referências Bibliográficas

## INTRODUÇÃO

A tecnologia está ao nosso redor, direta ou indiretamente vivemos em um mundo globalizado e totalmente conectado, fato esse que nos proporciona vários elementos de grande impacto social no século XXI. O jogo através do seu formato lúdico e educacional está presente na sociedade a milhares de anos e de diversas formas, sendo considerado por alguns autores elemento fundamental para o desenvolvimento do ser a partir do envolvimento e maior interesse do cidadão e até mesmo de ter influenciado em elementos culturais, o que justifica a necessidade do seu estudo jurídico-sociológico. Com o advento da sociedade moderna e seus processos de industrialização e evolução tecnológica surgiram os jogos eletrônicos de diversos gêneros e modalidades, que podem ser utilizados/jogados por homens, mulheres, crianças, jovens e adultos de todas as idades, sozinhas ou acompanhadas em casa e até mesmo em grupos com pessoas de outras cidades, estados e inclusive países diferentes, no caso dos jogos online. Tudo isso graças ao fenômeno da globalização. O professor de mídias digitais James Newman <sup>1</sup> aponta três razões principais pelas quais se justifica a pesquisa de videogames: o tamanho da indústria mundial de videogames e seus jogos, a sua popularidade febril e o fato de serem instrumentos de interação humano-computador. Logo, o jogo está presente no meio social e o jogo eletrônico possui várias características que o fizeram popular rapidamente pelo mundo, conseqüentemente surgiram as grandes competições em torno desse fenômeno e a necessidade de regulação jurídica sobre o tema.

No Brasil, a realidade atual não é diferente da análise feita por Newman. O tamanho e a popularidade da indústria no país, bem como os valores investidos e a quantidade de pessoas envolvidas com videogames tornam o objeto desse trabalho ainda mais relevante. Quando tratamos da relação entre o homem e a máquina, as percepções ao longo do tempo, com o desenvolvimento da tecnologia e conseqüentemente da informação, afetaram diretamente vários campos sociais, incluindo o preconceito e a área

---

<sup>1</sup> NEWMAN, James. Videogames. [s. L.]: Psychology Press, 2004. 198 p.



jurídico-trabalhista do tema. As relações de trabalho da forma usual e costumeiras não são mais as mesmas, os trabalhos do século XXI não são os mesmos dos séculos anteriores. Vivemos uma nova onda do capitalismo em nível global, viabilizado pelo avanço das redes de tecnologia, que traz à tona as falhas jurídicas que gera uma nova onda social do trabalho, como reflexo da atividade empresarial fluída e difusa, que se desmancha em pequenas unidades reticulares semiautônomas ao redor do mundo.<sup>2</sup>

Logo, existe a necessidade de analisar qual é o limite da adaptação do Direito do Trabalho em relação a todas as mudanças que surgiram com o desenvolvimento de tecnologias disruptivas. Um exemplo importante e objeto desta pesquisa jurídica-sociológica dessa nova problemática das relações laborais, derivada da globalização e das lacunas jurídicas existentes pela falta de adaptação social, são os jogadores profissionais de campeonatos de videogames, os quais permanecem em campos obscuros perante a legislação brasileira.

No Brasil, existe a Lei Pelé (Lei.9615/98) que trata sobre a caracterização empregatícia da relação entre atletas profissionais e dos seus respectivos times, com a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Nesse sentido essa pesquisa busca entender como os atletas virtuais podem ser enquadrados como atletas profissionais perante a legislação trabalhista.

Portanto, a pesquisa será desenvolvida mediante uma abordagem jurídico-sociológica, no sentido elaborado por Miracy Gustin e Dias (2013, p. 22), que propõe-se a compreender a relação dos fenômenos sociológicos – a realidade da atividade dos atletas virtuais – e o fenômeno jurídico, buscando-se uma regulamentação da atividade que incorpore as exigências das relações sociais, uma vez que esta pesquisa não se preocupa apenas com a eficiência das relações normativas, mas com sua eficácia e efetividade.

---

<sup>2</sup> PEREIRA, Flávia Souza Máximo. **Para além da greve**: o diálogo ítalo-brasileiro para a construção de um direito ao pluralismo político da classe-que-vive-do-trabalho. Tese de Doutorado em Direito em Cotutela entre a Universidade de Roma e a Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

O termo *E-sport*<sup>3</sup> é a abreviação para *eletronic sports*, que, em português, seria traduzido como “esporte eletrônico” e os atletas virtuais profissionais são conhecidos como *Pro Players*<sup>4</sup> que significa jogadores profissionais, no português. No contexto geral esse termo é utilizado mundialmente para se referir às competições em jogos eletrônicos, ou seja, o mercado relevante e todos os players envolvidos, jogadas por pessoas profissionalmente ou de forma amadora, que, se assemelha aos esportes tradicionais, sendo organizadas em diferentes modalidades, cada uma possuindo seus regulamentos específicos. Devemos ressaltar, o *E-sports* não são compostos apenas em jogos eletrônicos do gênero “esporte” como o jogo FIFA que simula o futebol da vida real ou o NBA que simula o basquete, mas também incorporam outras categorias, como: FPS (*First person shooter*, ou tiro em primeira pessoa, em português), principalmente com os jogos *Counter Strike*, *Rainbow Six Siege* e *Call of Duty*, e o MOBA (*Multiplayer Online Battle arena*, ou arena de batalha online com multijogadores, em português), que é representado por jogos como *Defense of the Ancients* (DOTA) e *League of Legends* (LOL), sendo esses em terceira pessoa e especificamente em equipe.

Logo, após essa introdução, no segundo capítulo é analisado o que as legislações internacionais dispõem sobre o tema, apresentando as vias mais modernas sobre o tema. Em seguida é exposto a conceituação sobre o tema *E-sports*, trazendo explicações e contextualizações desse cenário e o potencial de mercado, além de deixarmos claro conceito de esporte. No terceiro capítulo faremos uma análise sobre os principais projetos de lei que versam sobre o tema no país. No quarto capítulo é apontado o modelo de vinculação trabalhista sobre o tema e os modelos de contrato.

---

<sup>3</sup> *E-sport*, ou esporte eletrônico, em português, é a intitulação dada às competições de jogos eletrônicos. No presente trabalho, *E-sport* e esporte eletrônico serão tratados como sinônimos.

<sup>4</sup> *Pro Players*, ou jogadores profissionais, em português, é o atleta competitivo virtual de jogos eletrônicos. No presente trabalho, *Pro player* e atleta profissional competitivo serão tratados como sinônimos.

## 1. MODELOS JURÍDICOS INTERNACIONAIS

### 1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Assim como em diversos temas do século XXI, por conta do seu crescimento e ascensão muitas vezes inesperados, o *E-sports* ainda se encontra sem o respaldo jurídico ideal, necessitando de uma regulação legal gerando assim uma segurança jurídica para os pro players, equipes e organizações que compõem um dos mercados que mais crescem a cada ano, podendo chegar a marca histórica de 6 bilhões de dólares anuais<sup>5</sup>.

Levando em consideração o aumento da popularidade do *E-sports* e também o pioneirismo no tema, a Coreia do Sul é um país que merece ser estudado uma vez que o país investiu durante muitos anos em tecnologia, logo, também no videogame. Levaram o assunto tão a sério que o país investiu no videogame e nos jogos eletrônicos como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a *International eSports Federation*<sup>6</sup>, com o intuito de, como a própria organização se refere, “promover o eSport como um verdadeiro esporte, ultrapassando barreiras sociais, culturais e de linguagem”<sup>7</sup>.

Esta organização assim como a grande maioria das entidades de cunho coletivo existe para regular e dirimir sobre as competições esportivas online, definindo regras para que as competições ocorram de forma organizada e coesa, impedindo ou ao menos tentando prevenir que exista qualquer tipo de irregularidade. Como se trata de uma entidade que visa aprimorar e apoiar o

---

<sup>5</sup>eSports em 2021: consultoria projeta receita anual além de R\$ 6 bilhões. Globo Esporte, 2021. <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-em-2021-consultoria-projeta-receita-anual-alem-de-r-6-bilhoes.ghtml>> Acesso em: 20 jun. 2021

<sup>6</sup> Criada em 2008, além da Coreia do Sul a organização teve como primeiros signatários a Dinamarca, Alemanha, Taiwan, Vietnã, Áustria, Bélgica, Suíça e Noruega. Atualmente cerca de 53 países compõem o quadro de integrantes da instituição, estando a maioria deles localizados no continente asiático. Os principais objetivos da federação é treinar juízes para atuar em competições, atuar como anfitriã de campeonatos mundiais, desenvolver regulamentações a respeito da atividade, além de aumentar o número de nações membros.

<sup>7</sup> INTERNATIONAL *E-SPORTS* FEDERATION. IeSF. [S. l.], 2008. Disponível em <<https://www.iesf.org/>> Acesso em 20 jun. 2021.

crescimento do cenário de *E-sports* no mundo, suas regras são das mais simples as mais complexas, essas regras propõem desde orientações sobre o nome dos campeonatos, as configurações que os videogames e computadores devem possuir até sobre as normativas contratuais dos jogadores, da publicidade e inclusive antidoping.<sup>8</sup> Essas normativas não tem caráter jurídico, logo não vinculam os jogadores e entidades possuindo uma diretiva norteadora e orientadora aos países signatários da organização, mesmo o Brasil sendo um deles não vemos essa representatividade atuando no cenário nacional.

## 1.2 MODELOS JURÍDICOS INTERNACIONAIS

### 1.2.1 Coreia do Sul

No início do século XXI a Coreia do Sul fundou a Korean eSports Association (KeSPA)<sup>9</sup>, com intuito de regularizar o cenário de *E-sports* no país. A KeSPA lutou e conseguiu o desenvolvimento de um salário-mínimo no país para os jogadores profissionais, além de uma licença reconhecendo tal pessoa como jogador profissional, assim como estimulou a discussão sobre políticas de doping. Em 2011, o governo coreano aprovou a lei conhecida como Shutdown Law<sup>10</sup>, que proíbe menores de 16 anos de jogarem jogos online entre o horário de meia noite às seis da manhã. Esse tipo de lei possui semelhantes em outros países asiáticos, como Tailândia e China. Vale ressaltar que no caso da KeSPA, por ser um órgão regulador do *E-sports*, sua organização é composta pelo Ministério da Cultura, Esportes e Turismo e o Comitê Olímpico da Coreia do Sul, regulando também as transmissões em canais de televisão de esportes eletrônicos, além de 23 jornalistas e mais de 12 equipes competitivas de esportes eletrônico. Além disso, eles criaram também um sistema de classificação. Em outubro 27 de outubro de 2014, a KeSPA, juntamente com a Riot Games e a Ongamenet (criadoras e desenvolvedoras de jogos e competições), emitiu um comunicado a imprensa informando novas

---

<sup>8</sup> Ibid

<sup>9</sup>Korean eSports Association. KeSPA. Disponível em <<http://e-sports.or.kr/?ckattempt=1>> Acesso em 20 jun.2021

<sup>10</sup> A Coreia do Sul retira a ficha de jogadores adolescentes online noturnos, 2011. Disponível em <<https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>> Acesso em 20 jun.2021

políticas direcionadas a jogadores profissionais coreanos de *E-sports*. As principais mudanças foram:

1. Inclusão de um salário mínimo para os jogadores profissionais de *E-sports* que seja competitivo com os esportes tradicionais populares
2. O estabelecimento de um mínimo de 1 ano para os contratos entre jogadores e equipes a partir da temporada de 2016
3. Limitação da quantidade mínima de jogadores para compor uma equipe de *E-sports*<sup>11</sup>

### 1.2.2 França

A França também é um país avançado na regulamentação dos *E-sports*. A Lei Francesa nº 2016-1321 de 7 de outubro de 2016 para uma República Digital (a "Lei da República Digital") traz a definição de videogame e a primeira distinção entre videogame e apostas que iremos ver (traduzida):

“Para os propósitos deste capítulo, um videogame é qualquer jogo abrangido pelo inciso II do art. 220 do Código Geral Tributário. "Uma competição de videogame consiste em pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores por uma pontuação ou uma vitória. A organização da competição de videogame dentro do significado deste capítulo não inclui a organização de uma aposta.”<sup>12</sup>

Vale ressaltar que essa lei trata sobre diversos temas envolvendo o mercado de *E-sports*, inclusive modificando e trazendo a luz o Código Trabalhista local, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo, introduzindo as competições de videogames, se tornando um marco para a caracterização da profissão no país, tendo em vista que a grande maioria dos atletas profissionais de alto rendimento possuem menos de 16 anos:

“Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja:

<sup>11</sup> DLA Piper's Esports Laws of the World, 2019. Disponível em <[www.DLAPIPER.com](http://www.DLAPIPER.com)> Acesso em 15 fev.2020

<sup>12</sup> FRANCE Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>> Acesso em 20 jun. 2021. Tradução nossa.

- 1 ° Em um show business;
- 2 ° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som;
- 3 ° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L.7123-2;
- 4 ° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321- 8 do Código de Segurança Interna”<sup>13</sup>

O Digital Republic Act cria um status geral, autônomo e impessoal de operador de plataforma online ("OPO") e completa o quadro jurídico existente relativo à proteção do consumidor por meio de informações prévias dos consumidores.

### **1. O status do operador da plataforma online (OPO)**

A Lei da República Digital cria um status de OPO nos termos do Artigo L.111-7, I do Código do Consumidor Francês<sup>14</sup> (o "FCC"- François Code de La Consommation), que define esse OPO como:

"I.- Um operador de plataforma online é qualquer pessoa física ou jurídica que ofereça, como profissão, em regime de remuneração ou não, um serviço de comunicação online ao público baseado em:

- 1° A classificação ou referência, através de algoritmos informáticos, de conteúdos, produtos ou serviços oferecidos ou publicados online por terceiros;
- 2° Ou a vinculação de várias partes para a venda de um produto, a prestação de um serviço ou a troca ou partilha de um conteúdo, produto ou serviço

II.-Qualquer operador de plataforma online é obrigado a fornecer aos consumidores informações justas, claras e transparentes sobre:

- 1 ° As condições gerais de utilização do serviço de intermediação que oferece e os termos de referência, classificação e desreferência dos conteúdos, bens ou serviços a que este serviço dá acesso;
- 2 ° Existência de relação contratual, vínculo de capital ou remuneração em seu benefício, desde que influenciem na classificação ou referência dos conteúdos, bens ou serviços oferecidos ou colocados online;
- 3 ° A qualidade do anunciante e os direitos e obrigações das partes em matéria civil e fiscal, quando os consumidores são colocados em contacto com profissionais ou não profissionais.

Um decreto especifica as condições de aplicação deste artigo, tendo em conta a natureza da atividade dos operadores de plataformas online.

Este decreto especifica ainda, para qualquer operador de plataforma online cuja atividade consista no fornecimento de informação que permita comparar

<sup>13</sup> FRANCE. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>> Acesso em 20 jun. 2021. Tradução nossa

<sup>14</sup> FRANCE. ARTICLE L111-7 Disponível em: <[https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000033219601/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000033219601/)> Acesso em 20 jun. 2021

preços e características de bens e serviços oferecidos por profissionais, a informação comunicada aos consumidores relativa aos elementos dessa comparação e ao que se enquadra na publicidade na aceção do artigo 20 da lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, sobre a confiança na economia digital.

Este decreto também estabelece os termos segundo os quais, quando profissionais, vendedores ou prestadores de serviços são colocados em contato com os consumidores, o operador plataforma online proporciona-lhes um espaço que lhes permite comunicar aos consumidores as informações previstas nos artigos. L. 221-5 e L. 221-6.”.

Esta definição é deliberadamente ampla e aberta, a fim de abranger o maior número possível de atividades de intermediação online, incluindo B2C ou C2C. A este respeito, os marketplaces (sites de vendas online) e comparadores online - direcionados para B2C e C2C, referentes as vendas online entre pessoas físicas) irão, sem dúvida, entrar na categoria de OPO e, portanto, estarão sujeitos às novas obrigações que pesam sobre os OPOs.

Por outro lado, a inclusão desta definição no FCC exclui relacionamentos B2B - do empreendimento resultante. É importante notar, entretanto, que a definição ampla de um OPO ainda pode ser relevante para qualificar plataformas B2B.

## **2. Os novos compromissos com OPOs**

Como tal, as pessoas singulares ou coletivas sujeitas a este estatuto terão de cumprir as obrigações adicionais relativas à informação do consumidor e os consumidores irão beneficiar do regime de proteção, independentemente da sua inclusão nos termos e condições dos OPOs. A Lei da República Digital também estabelece uma obrigação para os OPOs a função de criar, implementar e publicar suas “melhores práticas” relacionadas à informação do consumidor.

### **a. Requisitos adicionais de informações do consumidor**

Independentemente do cumprimento obrigatório de outros requisitos de informação estabelecidos pela lei francesa <sup>15</sup> e pelos regulamentos da UE <sup>16</sup>, os OPOs estão sujeitos a uma nova obrigação geral de informar os consumidores nos termos do Artigo L.111-7, II da FCC. Os OPOs devem, portanto, fornecer aos seus usuários informações justas, claras e transparentes relacionadas a:

- os termos de uso relativos ao seu serviço de intermediação;
- os métodos utilizados para referenciar e ordenar os conteúdos, produtos ou serviços acessíveis através da sua plataforma;
- a existência de relação contratual ou capitalista entre a ODO e o anunciante ou vendedor, bem como a existência de uma remuneração a favor da ODO, podendo tais elementos influenciar a classificação ou referenciação dos conteúdos, produtos ou serviços acessíveis através da
- a capacidade do anunciante e os direitos e obrigações civis e sociais das partes em que os consumidores lidam com profissionais ou não profissionais.

A extensão das informações a serem comunicadas de acordo com o Artigo L.111-7, II da FCC permanece obscura até hoje. A este respeito, decretos de aplicação específicos do setor, adaptados à natureza das atividades do ODO, detalharão as informações a serem comunicadas pelos ODO aos seus usuários e a forma como essas informações deverão ser fornecidas. Esses decretos podem ser publicados durante os primeiros meses de 2017.

Além disso, podem surgir conflitos entre esta nova obrigação de fornecer aos consumidores informações específicas e outros direitos da OPO, por exemplo, segredos comerciais. De fato, um OPO pode usar um algoritmo secreto para fazer referência ou classificar conteúdos em sua plataforma, e tal algoritmo pode estar sujeito a segredos comerciais que proíbem sua divulgação pública. Esse equilíbrio pode ser verificado pelos decretos de aplicação a seguir. Nesse ínterim, atenção específica deverá ser dada aos

---

<sup>15</sup> Artigo L.111-1 e seguintes do Código do Consumidor Francês, artigo 19 da Lei Francesa de confiança na economia digital, artigo 1112-1 do Código Civil Francês e artigo 32 da Lei Francesa de Proteção de Dados

<sup>16</sup> Regulamento (CE) nº 593/2008 de 17 de junho de 2008 sobre a lei aplicável às obrigações contratuais (Roma I).



projetos de decretos, a fim de evitar qualquer empreendimento exagerado de divulgar informações para usuários finais e concorrentes.

#### **b. Regulamentação específica do setor de opiniões de consumidores online**

A Lei da República Digital prevê requisitos específicos relacionados à coleta, moderação ou exibição de opiniões do consumidor por OPOs. Esses requisitos também se aplicam a OPOs que publicam opiniões de consumidores como um serviço auxiliar à sua atividade principal, por exemplo, mercados ou comparadores.

De acordo com o Artigo L. 111-7-2 da FCC, os OPOs precisarão fornecer a seus usuários informações justas, claras e transparentes relacionadas à publicação e ao processamento de opiniões de consumidores online. Mais precisamente, eles precisarão fornecer a seus usuários o seguinte:

- se as opiniões dos consumidores online estão ou não sujeitas a revisão e, quando aplicável, as características de tal controle;
- a data da opinião do consumidor, bem como a data de sua atualização, se houver;
- os motivos que fizeram com que uma opinião publicada online por um consumidor fosse rejeitada pela plataforma.

Além disso, os OPOs deverão configurar uma funcionalidade gratuita para permitir que os responsáveis por qualquer produto ou serviço objeto de uma opinião de consumidor on-line relatem qualquer questionamento relacionado à autenticidade dessa opinião, desde que tal relatório seja justificado.

Mais uma vez, os decretos de aplicação futuros especificarão as características e o conteúdo das informações a serem fornecidas pelos OPOs de acordo com o Artigo L. 111-7-2 da FCC.

### c. Melhores Práticas

O Artigo L.111-7-1<sup>17</sup> da FCC reforça os requisitos adicionais de informação do consumidor relativos a certos OPOs, exigindo a criação e publicação de suas “melhores práticas” relacionadas aos procedimentos e meios atribuídos às informações do consumidor.

Apenas os OPOs cuja atividade ultrapasse um determinado número de ligações - também a definir por decreto em breve - estarão sujeitos a esta nova obrigação. Os OPOs afetados precisarão criar e publicar “melhores práticas” com relação ao cumprimento de sua obrigação de fornecer informações claras, transparentes e justas aos consumidores. Diante do exposto, essas “melhores práticas” precisarão ser formalizadas em um documento para serem publicadas, on-line ou não.

Uma autoridade administrativa (DGCCRF) controlará a existência de tais “melhores práticas”. Essa autoridade também poderá fazer uma comparação de várias “melhores práticas” e solicitar informações adicionais aos OPOs. Essa autoridade publicará os resultados de seus controles regularmente e poderá publicar uma lista de OPO que não cumpriram com seus novos requisitos de informação ao consumidor como uma sanção informal.

### 3. Sanções aplicáveis

Independentemente de outras sanções aplicáveis a violações das obrigações de informação do consumidor sob a FCC <sup>18</sup>, qualquer falha em cumprir com os novos requisitos de informação do consumidor estabelecidos pelo Artigo L.111-7 e L.111-7-2 da FCC pode desencadear as seguintes sanções de acordo com o Artigo L.131-4 da FCC:

- Multa administrativa de 75.000 € para pessoas físicas;
- Multa administrativa de 375.000 € a pessoas jurídicas

A DGCCRF é responsável por controlar, investigar e sancionar OPOs não conforme<sup>19</sup>. Normalmente, a DGCCRF primeiro estabelece um relatório

<sup>17</sup>FRANCE Article L.111-7-1 Disponível em:

<[https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000033207023](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000033207023)> Acesso em 20 jun.2021

<sup>18</sup> FRANCE Article L.131-1 e seguintes do código do consumidor francês

<sup>19</sup> FRANCE Article L.522-1 e seguintes do código do consumidor francês

relacionado a uma violação da FCC e, em seguida, envia uma carta de cessar e desistir, sujeita a penalidades financeiras. Em caso de violação contínua e não cumprimento, a DGCCRF poderá então aplicar as multas mencionadas contra uma OPO.

A mesma lei citada acima modificou o Código Trabalhista local, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo, introduzindo as competições de videogames:

“Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja: 1 ° Em um show business; 2 ° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som; 3 ° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2; 4 ° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321-8 do Código de Segurança Interna.”

Diferentemente do modelo adotado pela Coreia do Sul no qual foi criado uma organização dentro do órgão governamental com o intuito de regular e incentivar o mercado do *E-sports*, trazendo orientações e recomendações para o desenvolvimento do cenário, na França vemos uma diretriz mais normativa de caráter jurídico e vinculativo criando e editando normas de diversos gêneros existentes para que o mercado emergente fosse recepcionado da melhor forma possível.

Essas são questões que os países precisam compreender e legislar sobre o *E-sports* garantindo que se estabeleça e consiga se desenvolver como as outras atividades esportivas.

PAÍSES	LEI SOBRE PROMOÇÃO DO E-SPORTS	LEI SOBRE PROMOÇÃO NACIONAL DO E-SPORTS	CÓDIGO CRIMINAL	LEI SOBRE CASOS ESPECIAIS DE REGULAÇÃO E PUNIÇÃO	LEI DE PROTEÇÃO A JUVENTUDE	PROMOÇÃO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS	LEI DO COPYRIGHT E REGISTRO DE MARCA	LEI DE PROTEÇÃO DE DADOS
COREIA DO SUL (Estadutos KeSPA)	De acordo com o Artigo 12, uma instituição responsável pela seleção de jogos pode ser designada, e atualmente KeSPA é designada como tal instituição relevante, para selecionar e apoiar vários jogos de e-sports como 'jogos especializados', incluindo LOL e FIFA Online. De acordo com o Artigo 14, a fim de promover o intercâmbio internacional de esportes eletrônicos, o governo pode fornecer assistência necessária à Federação Internacional de Esportes e outros relacionados aos esportes eletrônicos.	O artigo 48, itens 3 e 4 prevêem sanções penais para loteria esportiva ilegal.	O Artigo 246, Parágrafo 1 prevê penalidades criminais para jogos de azar, incluindo jogos de azar no resultado de um jogo. O artigo 314 prevê penalidades criminais para uma pessoa que interfere nos negócios de um organizador de torneio ao fixar o resultado de uma partida ou outros meios fraudulentos (Decisão do Tribunal Distrital de Changwon 2016 Goda n 892 proferida em 2 de junho de 2016). penalidades para uma pessoa que fraudar uma empresa de apostas fixando o resultado de uma partida e, assim, obter um ganho financeiro (Decisão do Tribunal Distrital de Changwon 2016 Goda n 4257 proferida em 11 de maio de 2017).	O Artigo 2, Parágrafo (1), item 1 define um ato especulativo como qualquer ato de partilha de bens ou interesses financeiros, decidindo ganhos e perdas por acaso, e causando ganho ou perda de bens	O Artigo 26, Parágrafo 1 prevê um sistema de desligamento obrigatório sob o qual os provedores de serviços de jogos na Internet (gerando KRW 30 bilhões ou mais de vendas anuais) devem bloquear o acesso ao jogo na Internet por menores de 16 anos entre meia-noite e 6 horas da manhã. O sistema de desligamento obrigatório se aplica até mesmo a menores que participam de torneios de esportes. O Artigo 59, item 5, prevê penalidades criminais para quem violar o sistema de desligamento obrigatório (prisão de até dois anos ou multa de até KRW 20 milhões).	O Artigo 34, Parágrafo (1) proíbe a indicação de uma classificação de jogo diferente da classificação real, o conteúdo de publicidade diferente do conteúdo real do jogo e a publicidade para promover o espírito especulativo. O Artigo 34, Parágrafo (1) proíbe a indicação de uma classificação de jogo diferente da classificação real, o conteúdo de publicidade diferente do conteúdo real do jogo e a publicidade para promover o espírito especulativo. De acordo com o Artigo 21, os jogos devem obter uma classificação etária (Geral, 12+, 15+ e 18+) e uma classificação de conteúdo da Classificação e Administração do Jogo ("GRAC"). Os jogos com mais de 18 anos devem verificar a idade do usuário.	O Artigo 2, item 1 fornece a proteção de direitos autorais de um jogo "e u também" que tem registros e / ou expressões semelhantes. O Artigo 13 protege e promove atividades criativas relacionadas a jogos como direitos de propriedade intelectual.	Prevê um sistema estrito de aceitação para coleta e uso de informações pessoais.
FRANÇA	Lei nº 2010-476 de 12 de maio de 2010 relativa à abertura à competição e à regulamentação do jogo online e dos jogos de azar.	As disposições dos artigos L.321-8 e seguintes do Código de Segurança Interna francesa relativas aos concursos de videogames referem-se ao artigo 220.tercies do Código Geral Tributário francês para a definição de jogos de vídeo. Assim, um videogame é definido como qualquer software de lazer disponibilizado ao público em meio físico ou online e que inclua elementos de criação artística e tecnológica, oferecendo a um ou mais usuários interações baseadas em moldura escrita ou situações simuladas e ressaltando o movimento, com ou sem sons.	O não cumprimento das disposições do Código Francês de Segurança Interna pode ser punido com as seguintes sanções: Até 3 anos de prisão e multa de até EUR 90.000 para indivíduos e EUR 450.000 para pessoas jurídicas (ou até 7 anos de prisão e multa de até EUR 200.000 para indivíduos e EUR 1.000.000 para pessoas jurídicas, se cometidas em um grupo organizado); Confisco da máquina de jogo ou loteria, se aplicável; Sanções adicionais para indivíduos: perda dos direitos civis (por exemplo, direito de votar / ou ser eleito para um cargo público); • confisco dos meios usados para cometer o crime; • publicação da decisão; • encerramento permanente ou encerramento por até 5 anos do estabelecimento(s) usado para exercer as atividades. Sanções adicionais para pessoas jurídicas: • dissolução; • encerramento permanente ou por até 5 anos; • confisco dos meios utilizados para cometer o crime; • publicação da decisão; e • proibição de até 5 anos de obtenção ou manutenção da licença necessária para operar atividades de jogos de azar online.	Os organizadores podem ser punidos (por infração) com uma multa de até EUR 1.500 no caso de: Sanções adicionais podem ser aplicadas em caso de: • violação dos regulamentos de jogos de azar e jogos de azar; • engano, agressivo ou práticas comerciais desleais; e • violação das regras de proteção de dados	Os organizadores podem ser punidos (por infração) com uma multa de até EUR 1.500 no caso de: • um menor de 12 anos participar de um torneio de esportes com prêmio em dinheiro; • o organizador de um torneio de esportes eletrônicos não poder provar a autorização por escrito do representante legal do menor que participou do torneio.	Os itens a seguir não podem ser concedidos como prêmios: • Armas (Artigo 5 da Lei nº 85-706 de 12 de julho de 1985). • Produtos relacionados ao tabaco (Artigo L. 3512-4 do Código de Saúde Pública da França). • Animais vivos, exceto animais de fazenda e em torneios relacionados à agricultura (Artigo L.914-4 do Código de Pesca Rural e Marítimo). • Qualquer coisa contrária à ordem pública ou qualquer coisa cuja distribuição seja proibida ou regulamentada (por exemplo, drogas). O proprietário da marca pode objetar que seus produtos sejam oferecidos como prêmios. O Artigo R. 321-45 do Código de Segurança Interna da França estabelece que os organizadores dos torneios de esportes devem depositar receitas mensais recebidas por um menor de 16 anos na Caisse des Dépôts et Consignations francesa em nome do menor.	Artigo L.111-7, I do Código do Consumidor Francês	Artigo L.111-7, I do Código do Consumidor Francês. Este decreto especifica ainda, para qualquer operador de plataforma online cuja atividade consista no fornecimento de informação que permita comparar preços e características de bens e serviços oferecidos por profissionais, a informação comunicada aos consumidores relativa aos elementos dessa comparação e ao acesso do artigo 20 da lei nº 2004-575, de 21 de junho de 2004, sobre a confiança na economia digital.

## 2. CONCEITUAÇÃO SOBRE O TEMA E-SPORTS

### 2.1 Considerações iniciais

Os esportes eletrônicos ou **E-sports** são uma nova modalidade que vêm dominando o mercado de games (jogos eletrônicos) e atraindo legiões de jovens no mundo, sendo um total de 2.8 milhões ao todo segundo pesquisa feita pela Newzoo, 2021.<sup>20</sup> (chegando a 728 milhões de pessoas assistindo, crescimento de 10% em relação a 2020

Esportes eletrônicos, esportes cibernéticos, jogos de computador competitivos, jogos eletrônicos e esportes virtuais são sinônimos para o termo

<sup>20</sup> 2021, Newzoo . Global Esports & Live Streaming Market Report 2021

*Esports*. No entanto, o que são os *E-sports*? Uma resposta simples seria a de que são competições de video game, em nível profissional ou não. De certa maneira, as variações da definição de *E-sports* utilizadas sempre remetem aos seus elementos básicos, como é possível perceber na tentativa de definição por Wagner:

“ eSport é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidade mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação” <sup>21</sup>.

Para Seth et a (Douglas Heaven), *E-sports* é um termo genérico para jogos que se assemelham esportes convencionais, na medida em que têm astros, playoffs, fãs, uniformes, mas toda ação ocorre online, e os concorrentes dificilmente se movimentam intensivamente em termos físicos. Em razão de toda a ação ocorrer online, os eSports são suscetíveis a um rápido potencial de transformação, o que os tornam uma atividade de difícil definição. A expansão da variabilidade de categorias do eSport está relacionada com a melhoria da tecnologia de streaming e com conexões de internet mais rápidas, permitindo que os fãs acompanhem torneios e seus jogadores on-line.<sup>22</sup>

Nesse sentido, é fato que os E-sports se tornaram uma indústria cultural, movimentando valores milionários. Competições de videogame se tornaram um mercado em ascensão, movimentando a economia e entregando prêmios de alto valor. Diversos torneios ocorrem ao redor do globo: dados<sup>23</sup> coletados pela consultoria Interactive Advertising Bureau (IAB) demonstram que existem cerca de quinze ligas principais com prêmios para os vencedores, totalizando, segundo o site *E-sports Earnings*<sup>24</sup>, mais de 500 milhões de dólares distribuídos. No Brasil, o cenário não é diferente. Diversos

<sup>21</sup> WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006, p. 438, tradução nossa.

<sup>22</sup> HEAVEN, Douglas. Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxl>>. Acesso em: 20 junho. 2021

<sup>23</sup> IAB. Marketer's Guide to eSports: How To Get in The Game, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2Oe6l3s/>>. Acesso em: 20 de junho 2020

<sup>24</sup> *E-SPORTS EARNINGS*. Highest Total Prizes Awarded, 2021. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/games>. Acesso em: 20 jun. 2021

times profissionais surgem e alcançam importância no panorama competitivo mundial. Nosso país possui atletas importantes e reconhecidos, além de sediar etapas dos maiores campeonatos, que ocorrem nas nossas principais capitais

Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial ou online, através de diversas plataformas de *streaming* online ou TV.

Obviamente para muitos seja difícil imaginar como essa atividade com movimento físico extremamente limitado seria considerado esporte. Sempre há de ressaltar que para muitos o conceito basilar a considerar antes de atribuir o adjetivo “atletico” a qualquer tipo de atividade é o movimento físico. Outrora podemos sempre invocar o exemplo do automobilismo, no qual o atleta sentado em uma cadeira desafia seus limites físicos e mentais, indo muitas vezes além das suas expectativas e saindo da zona de conforto para alcançar níveis mais elevados dentro da competição e ainda sim ninguém desafia o seu caráter atlético.

Portanto, como primeira aproximação ao tema, vejamos na sequência, o conceito de esporte.

### **2.1.1 Introdução aos jogos multiplayer online: conceito e modalidade**

Os jogos com características “multiplayer online” referem-se aos que permitem que um dois ou mais jogadores participem simultaneamente com uma conexão via internet. Quanto maior for a velocidade e sua internet mais fácil será para se conectar aos servidores, aos seus amigos e até mesmo para viabilizar a transmissão junto as várias plataformas de streamings. Levando em consideração as maiores premiações do cenário e obviamente os jogos que atraem mais espectadores podemos destacar jogos como DOTA, LEAGUE OF LEGENDS E COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE. Esses jogos além de serem todos jogados em equipe, são respectivamente, os dois primeiros do tipo Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) e o último um First-Person Shooter (FPS).

## Interface de uma partida de League Of Legends



25

Em um MOBA, retirando as individualidades de cada título específico, existem dois times em que o objetivo é destruir a base inimiga<sup>48</sup>. Esse tipo de jogo também é categorizado como Real Time Strategy (RTS), pois cada jogador deve perceber vantagens e desvantagens em personagens e suas combinações específicas, para depois aplicá-las em tempos de resposta curtíssimos, no intuito de obter melhor resultado para o seu time.

De forma detalhada, o jornalista Andrew Groen promove uma explicação sobre esse gênero de jogo:

“O MOBA define um gênero no qual duas equipes devem defender suas bases umas das outras. A principal característica é que cada equipe tem um fluxo de aliados controlados por IA saindo de sua base e marchando em direção à base do inimigo. Os jogadores controlam personagens heróicos excepcionalmente poderosos que são muito fracos para destruir o inimigo sozinhos, mas são poderosos o suficiente para influenciar o fluxo da batalha. O objetivo é empurrar o inimigo para trás e levar seus aliados à base deles para destruí-lo. Normalmente, torres defensivas agem como um

<sup>25</sup>League Of Legends Riot lança blog com segredos do desenvolvimento do game. Disponível em <https://www.comboininfinito.com.br/principal/league-of-legends-riot-lanca-blog-com-segredos-do-desenvolvimento-do-game/>> Acesso: 20 jun. 2021

posto de controle (ou seja, se suas forças conseguirem destruí-las, será mais fácil para ondas futuras entrarem na base).<sup>26</sup>

Sobre a importância da estratégia e do desenvolvimento dos jogadores de forma individual e como equipe, o artigo "*Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success*" in MOBA" define:

“Os jogos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) são um subgênero de jogos de estratégia em tempo real, no qual duas equipes, normalmente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há unidade ou desenvolvimento de construção em um jogo MOBA, e grande parte da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em combate. Nos jogos MOBA, o combate em equipe é altamente dinâmico e difícil de dominar. Dito isto, o sucesso no combate é muitas vezes a chave para a vitória nos jogos MOBA. A fim de se tornar habilidoso no combate, os jogadores devem obter uma grande quantidade de conhecimento tático, bem como investir uma grande quantidade de tempo e esforço na prática (...)<sup>27</sup>

## Interface Counter Strike: Global Offensive

---

<sup>26</sup> GROEN, Andrew. Ask GR Anything: What's a MOBA?. Games Radar. 2012, s/p. tradução nossa. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/ask-gr-anything-whats-moba/> . Acesso em: 20 jun. 2021.

<sup>27</sup> YANG, Pu et al. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. FDG, [s. l.], p. 1-8, 2014. Tradução nossa. Disponível em:< <https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>.> Acesso em: 20 jun. 2021.





28

Já os First-Person Shooter (FPS) são jogos baseados em combates de armas, geralmente réplicas de armas de fogo, em que a câmera tenta imitar a visão de uma pessoa real e possui como objetivo a eliminação de outros jogadores da equipe adversária enquanto explora-se mapas fictícios. O site TechoPedia define FPS como:<sup>29</sup>

“Um first person shooter (FPS) é um gênero de videogame de ação que é jogado do ponto de vista do protagonista. Jogos FPS tipicamente mapeiam os movimentos do jogador e fornecem uma visão do que uma pessoa real faria no jogo. Um FPS geralmente mostra os braços do protagonista na parte inferior da tela, carregando qualquer arma que esteja equipada. Espera-se que o jogador impulse seu avatar durante o jogo, movendo-o para frente, para trás, para os lados e assim por diante, usando o controle do jogo. (...). A fim de aumentar o nível de realismo, muitos jogos incluem os sons da respiração e os passos, além dos efeitos sonoros regulares. (...) O modo multijogador envolve vários jogadores participando através de uma rede e jogando em um ambiente de jogo compartilhado. O modo multiplayer pode ter várias formas, incluindo: Deathmatches; Capturar a bandeira; Team deathmatch (...)”<sup>30</sup>

<sup>28</sup> Spottv e streamer Gaules fecham parceria para transmitir torneios de CSGO Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2020/08/05/sportv-e-streamer-gaules-fecham-parceria-para-transmitir-torneios-de-csgo.htm>> Acesso em: 20 jun 2021

<sup>29</sup> 1TECHOPEDIA. First Person Shooter (FPS). Disponível em:<<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>> . Acesso em: 20 jun 2021

<sup>30</sup> TECHOPEDIA. First Person Shooter (FPS). Disponível em:<<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>> . Acesso em: 20 jun. 2021. tradução nossa

## Interface do FIFA 21



31

O FIFA 21 é um exemplo de jogo que se encaixa na modalidade single player, ou seja, que você tem a possibilidade de jogar sozinho contra a própria inteligência artificial do jogo, como multiplayer online em suas versões head-to-head (você controlando um time com 11 jogadores contra um time controlado por outra pessoa) como também no modo Pro Clubs (onde você contra apenas 1 jogador, onde seu time pode ser composto de até 11 pessoas cada um controlando um jogador dentro de campo e os demais serão controlados pela inteligência artificial do jogo) no qual será uma simulação prática de uma equipe de futebol online.

O mercado do futebol virtual vem crescendo cada vez, hoje existem competições a nível municipais, estaduais, nacional e internacionais nos formatos online e presenciais. Suas premiações variam de R\$ 100,00 até mesmo R\$ 500.000,00.

Esses jogos são as principais atividades no cenário de *E-sports* mundial. Representam a vida de diversos jogadores pelo mundo, tanto em seus

<sup>31</sup> FIFA 21 dicas para melhorar sua marcação no jogo Disponível em: <<https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/fifa-21-dicas-para-melhorar-sua-marcacao-no-jogo/17vb7r2i0obgz1sf5b8jn9htzz>> Acesso em: 20 jun.2021

momentos de lazer, quanto em momentos de dedicação e treinamento intensivo para que se tornem os melhores em suas atividades.

### **2.1.2 Quem são considerados jogadores amadores e profissionais e a rotina de uma atleta virtual**

Estima-se que o número de jogadores de videogames casuais e profissionais na atualidade somam mais de 2.8 milhões de pessoas pelo mundo<sup>32</sup> chegando a uma audiência de 728 milhões de pessoas no mundo, sendo que pouco mais de 10 mil destes desempenham a atividade como jogadores profissionais.

De acordo com o professor Ingo Froböse da Universidade de Colônia, na Alemanha, esses atletas atingem uma média de quatrocentos toques por minuto, somando teclados, mouses ou botões no controle: isso representa quase quatro vezes mais do que um usuário padrão de videogames efetua normalmente<sup>33</sup>. Logo, eles precisam balancear suas capacidades motoras de alta precisão com planejamento e profundo conhecimento das regras do jogo, além de foco e concentração para elaborar a estratégia perfeita, chegando ao nível de estratégia e complexidade similar ao do xadrez mas com novos recursos a disposição. Em um trabalho para verificar os níveis de stress atingidos pelos jogadores profissionais o professor Froböse afirmou:

“A quantidade de cortisol produzida é aproximadamente o mesmo nível de um motorista de carro de corrida (...) Isso é combinado com pulsação alta, às vezes de 160 a 180 batidas por minuto, o que equivale ao que acontece durante uma corrida. (...). Então, na minha opinião, eSports são tão exigentes quanto a maioria dos outros tipos de esportes, se não mais exigentes.”<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> 2020 Global Players Per Region. Disponível em: <<https://newzoo.com/key-numbers>> Acesso em: 20 jun. 2021.

<sup>33</sup> SCHÜTZ, Martin. Science shows that eSports professionals are real athletes. DW, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-realathletes/a-19084993> . Acesso em: 20 jun. 2021.

<sup>34</sup> RUDOLF K, Grieben C, Achtzehn S, Froböse I. Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf. In n.n. 2016. Tradução nossa

O jornalista Rich Stanton<sup>35</sup>, em um texto escrito para o canal de esportes ESPN,(Entertainment and Sports Programming Network - Rede de Programação de Entretenimento e Esportes), reflete sobre a intensidade da atividade de cyber-atleta, e, conseqüentemente os reflexos gerados na vida pessoal, como fadiga extrema, causando aposentadoria precoce:

“POUCAS CARREIRAS DESGASTAM tão intensamente - e tão brevemente - quanto a de um profissional de eSports. Os jogadores geralmente competem entre a metade e o final da adolescência, e a maioria é aposentada aos 20 anos. Muitas vezes, é devido ao cansaço ou fadiga: o estilo de vida intenso e as horas de trabalho constantes que ele exige para ser um jogador profissional não são realistas por períodos de décadas. Mas melhor aptidão física pode ajudar a prolongar a vida útil de um atleta de E-sports? Não tem sido tradicionalmente uma prioridade, mas à medida que a indústria cresce e as pressões da concorrência aumentam, visões mais holísticas estão surgindo lentamente.”<sup>36</sup>

O isolamento social e o afastamento da família também são pontos cruciais e prejudiciais a esses atletas, visto que, geralmente, existem dois cenários nessa situação.

O primeiro é o atleta que se mantém em casa e promove todas as suas atividades de forma online e, o segundo cenário, são atletas que participam das chamadas gaming houses ou boot camps, que seriam comparáveis aos centros de treinamentos esportivos tradicionais, onde os membros de uma mesma equipe decidem, por questões facilitadoras, morarem e treinarem juntos presencialmente (PERSICHETO, 2013).

Com todo esse esforço, alguns desses cyber-atletas apresentam status semelhantes ao de celebridade, possuindo milhões de fãs e produzindo publicidade devido à reputação e ao prestígio no cenário dos E-sports (FURTADO, 2017). O desgaste e a aposentadoria precoce para muitos pode

---

<sup>35</sup> STANTON, Rich. The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice. ESPN, [S. l.], p. 1, 29 maio 2015. Disponível em: <[https://www.espn.com/espn/story/\\_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle](https://www.espn.com/espn/story/_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle)> Acesso em: 20 jun. 2021.

<sup>36</sup> STANTON, Rich FEW CAREERS BURN as intensely -- and as briefly -- as that of an eSports professional. Disponível em: [https://africa.espn.com/espn/story/\\_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle](https://africa.espn.com/espn/story/_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle) Acesso em: 20 jun. 2021

significar apenas um simples percalço nos benefícios monetários que a atividade pode gerar. Além dos campeonatos com premiações milionárias existem outros meios de compensação monetária na profissão:

“Um cyber atleta (independente do jogo), tem 3 formas principais de monetização: Contrato com a equipe que ele joga: Obviamente que você receberá um salário de custo para abrir mão de sua vida, se mudar para uma gaming house e treinar durante o dia todo. Esse salário pode variar bastante. Mas recentemente, segundo matéria divulgada no MyCNB, os jogadores de League of Legends assinaram carteira com salário base de R\$ 1.240,00. Mas esse salário pode chegar até R\$3.000,00. Publicidade/Patrocínio: Vender a sua imagem para estampar uma marca também é uma excelente forma de ganhar uma grana extra sendo um cyber atleta. Quanto mais conhecido e maior “fan base” você construir, mais você terá de retorno financeiro com publicidade. Streams: Essa forma de ganhar dinheiro depende de sua popularidade e de suas habilidades sociais para interagir com o público, manter as pessoas conectadas e assistindo o que você tem a oferecer. O Streamer Bruno “axt” faturou US\$1900 (R\$5.795) entre Janeiro e Fevereiro, por exemplo.”<sup>37</sup>

Com as formas de monetização apresentadas é fácil desenvolver um paralelo com, por exemplo, jogadores de futebol profissionais. O sistema de contrato existe de maneira semelhante também no mundo do futebol. Salário e contratos milionários permeiam esse ambiente. Além disso, os centros de treinamentos, usados para abrigar e treinar novos talentos têm seu funcionamento bastante semelhante quanto gaming houses (centros de treinamentos para concentração de atletas profissionais de *E-sports*, nos quais os mesmos podem chegar até a morar). Os patrocínios também possuem um sistema único nesses dois ambientes esportivos, uma vez que este atleta se torna um porta-voz de marcas relacionadas e são concebidos como influenciadores, podendo receber produtos para que compartilhem com seus fãs/seguidores. O ponto dos stream é o que mais difere os dois ambientes nesse paralelo.

Streaming é um recurso de transmissão ao vivo pela internet e é dessa forma que as partidas oficiais e casuais, além de outras atividades, são geralmente transmitidas. Atualmente, também é possível encontrar canais de TV por assinatura transmitindo campeonatos de E-sports. Portanto, a rotina

---

<sup>37</sup> 3 LEITE, Felipe; VARELLA, João. Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família. 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>> Acesso em: 20 jun. 2021.

dos cyber-atletas envolve variáveis positivas e negativas, na medida em que é uma plataforma de ascensão socioeconômica célere, em razão dos prêmios milionários, mas, que, por outro lado, implica dedicação de muitas horas a mesma atividade, o que pode levar à problemas de saúde e a aposentadorias precoces.

### **2.3 Conceito de esporte**

Desde cedo somos incentivados e instigados à prática de atividade física, e, mais particularmente do esporte. Aqui no Brasil, mundialmente conhecido como “O país do futebol”, tendo uma das maiores populações praticantes do esporte e sendo o mais vitorioso em toda a história.

Os requisitos ou elementos que devem existir para caracterizar o esporte são a atividade física; caráter interpessoal; existência de regras previamente estabelecidas; ocorrência de competição; e objetivo final competitivo e não meramente artístico, sendo obrigatória a sua coexistência uma vez que a ausência de um deles descaracteriza a atividade como esporte.

“Atividade física pode ser definida como qualquer movimento corporal, produzido pelos músculos esqueléticos, que resulta em gasto energético maior do que os níveis de repouso (CASPERSEN et alii, 1985), portanto, um simples movimento de um dedo pode ser considerado uma atividade física. Mesmo apresentando alguns elementos em comum, a expressão Exercício Físico não deve ser utilizada com conotação idêntica a Atividade Física. É fato que tanto o Exercício Físico como a Atividade Física implicam na realização de movimentos corporais produzidos pelos músculos esqueléticos que levam a um gasto energético, e, desde que a intensidade, a duração e a frequência dos movimentos apresentam algum progresso, ambos demonstram igual relação positiva com os índices de aptidão física. No entanto, Exercício Físico não é sinônimo de Atividade Física: o Exercício Físico é considerado uma subcategoria da Atividade Física. Por definição, “Exercício Físico é toda Atividade Física planejada, estruturada e repetitiva que tem por objetivo a melhoria e a manutenção de um ou mais componentes da aptidão física (CASPERSEN et alii, 1985). Como exemplo, podemos citar uma caminhada de uma hora sem parar e com ritmo constante”. Não obstante, em determinadas situações outras categorias da Atividade Física de nosso cotidiano podem, eventualmente, provocar adaptações positivas nos índices de aptidão física. No entanto, mesmo assim não devem se constituir como Exercício Físico. É o caso de algumas ocupações profissionais, de tarefas domésticas específicas ou outras atividades do dia a dia que, pelo seu envolvimento quanto à demanda energética, podem repercutir favoravelmente na aptidão física. Igualmente, uma pessoa que torna seu tempo livre e as atividades destinadas ao lazer mais ativas fisicamente, deverá usufruir as vantagens quanto à aptidão física. Contudo, as dificuldades quanto ao seu planejamento, à sua estruturação e repetição as impedem de ser consideradas Exercício Físico. O termo “Esporte” pode ser definido como um sistema ordenado de práticas

corporais de relatividade complexidade que envolve atividades de competição institucionalmente regulamentada, que se fundamenta na superação de competidores ou de marcas e/ou resultados anteriores estabelecidos pelo próprio esportista (GENERALITAT DE CATALUNYA, 1991)<sup>38</sup>

Desse texto podemos observar dois pontos importantes, quais sejam o exercício físico como espécie do gênero de atividade física; e o fato da atividade física não exigir necessariamente demasiado esforço físico.

Portanto, podemos tomar como conclusão que existe uma definição de esporte pertinente à análise sociológica dos elementos e requisitos necessários para se considerar uma prática como esporte.

Além disso, ao contrário do senso comum, atividade física é definida como qualquer movimento realizado que gere um gasto de energia, seja ele nas tarefas do dia a dia, tarefas do trabalho, atividades realizadas durante uma viagem ou no seu momento de lazer, podendo o simples mover de um dedo ser considerado atividade física.

Podemos usar como exemplo a modalidade tiro olímpico em relação ao esporte eletrônico, é possível afirmar que a quantidade de movimentos praticados na primeira modalidade é menor, exigindo menos desgaste físico mas não perdendo a sua essência de atividade física.

Há que se considerar como primeiro elemento caracterizador do esporte o seu caráter lúdico e emocional da disputa, não só o conceito de atividade física, tanto que países como França e Rússia reconheceram xadrez como esporte.<sup>39</sup> Em segundo lugar a interação humana, ou a relação interpessoal. Duas ou mais pessoas praticando atividade ou exercício físico nada representam, mas se estão mantendo uma relação entre elas, de modo competitivo, se ambas têm o alcance de um mesmo objetivo a ser medido entre elas, haverá o preenchimento do requisito interação. O terceiro elemento é a existência de regras. “Sem regra, inexistente o esporte”<sup>40</sup>. É de suma importância que duas ou mais pessoas praticando atividade física e mantendo uma interação estejam a realizar a prática sobre as mesmas condições, pois sem isso não há como avaliar a competição, deve existir sempre um equilíbrio na disputa. Sendo assim, é possível dizer que a necessidade da regra decorre da própria interação das pessoas praticantes. A partir desse conjunto surge o quarto elemento, a competição. O atingimento de um objetivo pré-definido na regra. Quem atinge se sagra vitorioso, sendo o último elemento definido pelo caráter competitivo e não meramente lúdico ou cultural.

Segundo Huizinga, primeiro a definir jogo, este consiste em:

---

<sup>38</sup> Diferenças entre atividade física exercício físico e o esporte Disponível em: <  
<http://revistapilates.com.br/2012/07/09/diferencas-entre-atividade-fisica-exercicio-fisico-e-o-esporte/>>  
Acesso em: 20 jun. 2021

<sup>39</sup> FURTADO JÚNIOR, Elberto -Definir o Esporte. In:Curso de Direito Desportivo Sistêmico. vol II. São Paulo:Quartier Latin, 2010.p. 268.

<sup>40</sup>CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Porto Alegre. INEJE.2017 p. 17

“...uma atividade ou ocupação voluntária executada dentro de determinados limites de tempo e de lugar, de acordo com regras livremente aceitas mas absolutamente obrigatórias, tendo o seu objetivo em si próprio, e sendo acompanhado por um sentido de tensão, alegria e a consciência de que isso é diferente da vida normal”.<sup>41</sup>

O jogo torna-se mais competitivo, reduzindo a conotação lúdica bem como o conceito sócio-cultural.<sup>42</sup> Seguindo os ensinamentos de Pierre Bourdier, exercícios físicos foram transformados em esporte justamente com a introdução de regras e do convívio social, ao qual entendemos se tratar da própria inter-relação pessoal dos praticantes.<sup>43</sup>

“Parece indiscutível que a passagem do jogo ao desporto propriamente dito se tenha efectuado nas grandes escolas reservadas às “elites” da sociedade burguesa, nas public schools inglesas onde os filhos das famílias da aristocracia ou da grande burguesia retomaram um certo número de jogos populares, quer dizer, vulgares, fazendo-os sofrer uma transformação de sentido e de função inteiramente semelhante à que o campo da música erudita fez sofrer às danças populares, bourrées, sarabandas ou gavotas, fazendo-as entrar em formas eruditas como a site”.<sup>44</sup>

Logo podemos perceber que o jogo evolui para a prática desportiva dentro das escolas nas aulas de educação física, que já eram ministradas nas escolas da Grécia Antiga.<sup>45</sup> Isso ocorreu justamente por conta da transformação do esporte como mero elemento de lazer para se tornar um trabalho, atividade rentável com espaço reconhecido dentro do cenário econômico, situação idêntica ao que vem ocorrendo com os *E-sports* no mundo todo.

O esporte passou a ser considerado parte primordial para a formação do caráter do homem, pois ensina a competição dentro de regras justas e iguais para todos, o que equivale a transmitir ensinamentos de moral ou ética.<sup>46</sup>

A própria Constituição Federal, no seu artigo 217 dispõe que:

---

<sup>41</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens, essai sur la formation social du jeu*. Paris: Gallimard, 1951. Apud TUBINO, Manoel José Gomes. *Dimensões Sociais do Esporte*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2. p. 30-31.

<sup>42</sup> TUBINO, Manoel J. G. *Dicionário Eiclopédico Tubino do Esporte*. Rio de Janeiro, SENAC, 2007. p. 37.

<sup>43</sup> BOURDIER, Pierre. *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003. p. 184.

<sup>44</sup> *Idem*, p.185

<sup>45</sup> A esse respeito insta destacar a lição de Tubino, no sentido de que algumas modalidades de prática desportiva no passado serviram de instrumentos de dominação das classes dominantes, tanto que o futebol foi proibido aos negros e pobres como modalidade desportiva, sendo que sua prática se dava em escolas inglesas e portuguesas destinadas às elites. TUBINO, op. cit. p. 25-26.

<sup>46</sup> BOURDIER, op.cit.p. 187.



“É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:

I -a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II -a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III -o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV -a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O poder público incentivará o lazer, como forma de promoção social”.

Diante do comando constitucional em destaque é possível perceber que o lazer é tratado na mesma esfera do dever estatal de promoção do esporte. O legislador elevou o lazer ao mesmo patamar constitucional da prática desportiva, pois o esporte é uma forma de lazer, sendo natural a evolução de jogo para esporte quando observados os parâmetros aqui tratados.

Percebe-se que não há definição unânime para Esporte, mas todas tangenciam os elementos tratados e, principalmente, abarcam a possibilidade de se considerar o jogo eletrônico como esporte.

### **3. CONCEITO JURÍDICO DO *E-SPORTS* NO BRASIL**

#### **3.1 A Lei Pelé (Lei 9.615/98)**

A Lei 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamenta toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de comissões, punições, conceito de atleta e até de questões concernentes a anabolizantes. Mesmo que o nome da Lei remeta ao astro do futebol nacional, vale destacar que a Lei 9.615/98 visa proteger todo e qualquer desportista. A Lei Pelé também expressa no art. 28, § 4º, o seu caráter de especificidade em relação à Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) no tocante à regulamentação jurídica do labor do atleta:

Art. 28 (...) §4: Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes: I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede; II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto; III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual; IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana; V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; VI - Jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.<sup>47</sup>

Juridicamente, os atletas de *E-sports* se esquadriam nesses requisitos trabalhistas, visto que não existe regulação trabalhista específica. Infelizmente poucas pessoas do cenário de *E-sports* sabem que possuem esses direitos, tendo em vista a falta de fiscalização por parte dos entes públicos e a ausência de regulação sobre o tema.

A respeito de como os contratos desses atletas são tratados perante a legislação, Alice Monteiro de Barros<sup>48</sup>, no seu texto “O Atleta Profissional do Futebol em face da Lei Pelé” afirma que:

“O contrato entre o atleta, com interesse pecuniário, e a entidade de desporto é vista como um contrato especial de trabalho. Aplicam-se aos atletas profissionais do futebol a Lei 6.354, de 02.09.1976, cujo anteprojeto foi de autoria do Prof. Evaristo de Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento - Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 - e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art. 28, da Lei 6.423, de 1977).”

A autora traz de forma clara a sua interpretação sobre o enquadramento do atleta de *E-sports* na Lei Pelé, reforçando a ideia inicial de direito comparado para a lacuna jurídica existente.

O advogado André de Oliveira Schenini Moreira analisa o teor PL 383/2017<sup>49</sup>:

<sup>47</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei Pelé. Brasília, DF, mar 1998. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm). Acesso em: 17 jun. 2021

<sup>48</sup> BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

<sup>49</sup> MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?

“Apesar de tudo isso que parece não ter qualquer impacto no mundo desportivo eletrônico, estão nas entrelinhas do PL citado as proposições capazes de afetar de forma relevante esse cenário dos eSports. Falo do reconhecimento destes como prática desportiva e de seus jogadores como atletas. Ao fazer essa ligação, o legislador brasileiro coloca aqueles envolvidos com a prática de jogos eletrônicos inegavelmente sob as regras da Lei nº 9.615/98, a famigerada Lei Pelé – um ambiente legal extremamente regrado e, por consequência, severamente criticado. Portanto, voltando este texto à pergunta que o intitula, o que muda com a eventual aprovação do PL nº 383/2017? Muda que o legislador acaba com a discussão sobre o enquadramento dos eSports como esportes, atraindo assim as regras da Lei Pelé para o âmbito esportivo eletrônico - o que pode trazer muitas mudanças e conflitos[...].”

Além da aplicabilidade da Lei Pelé (9.615/98) nas relações laborais do cenário do **E-sports**, é importante destacar que projetos de lei anteriores, que não tinham a intenção de criar uma legislação específica para as atividades de **E-sports**, tinham como objetivo modificar a estrutura da Lei Pelé para que abarcasse atividades relacionadas aos videogames e ao esporte eletrônico.

### **3.2 Projeto de Lei 383/2017 – Autoria Senador Roberto Rocha – Partido da Social Democracia Brasileira - PSDB**

Iremos analisar o PL que se encontra mais avançado em termos de tramitação no Congresso Nacional. Hoje mesmo o Brasil sendo um dos países signatários da International eSports Federation (IeSF)<sup>50</sup>. Não há, contudo, leis específicas sobre a temática. Existem apenas alguns Projetos de Lei (PL), a exemplo do PL 383/2017<sup>51</sup>, de autoria do senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, que ainda está em tramitação no Senado, aguardando apresentação de emendas. Vale destacar que em pesquisa no site do Senado, consultada no dia 20 de junho de 2020, a maioria da população estava insatisfeita com o PL 383/2017<sup>52</sup>.

Entende-se que esta reação da população pode estar relacionada com a ideia de que algum tipo de regulamentação do **E-sports** limitaria o potencial

<sup>50</sup> International Esports Federeation Disponível em: <<https://iesf.org/>> Acesso em: 20 de jun.2021

<sup>51</sup> PL 383/2017 Disponível em:

<<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>> Acesso em: 20 jun.2021

<sup>52</sup> Idem

da atividade, de certa forma engessando as possibilidades de expansão, suas características e seus custos. O PL 383/2017, em sua última versão, define:

“Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II - propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.”

Discussões foram geradas no tocante ao conteúdo do parágrafo 3º do art. 2º do Projeto, membros interessadas/os da comunidade de *E-sports* dizem que a redação pode prejudicar jogos já clássicos e de grande fama no cenário competitivo de *E-sports*, como o “Counter-Strike”<sup>53</sup> jogo de tiro que tem como plataforma o computador, ficou muito famoso no início do século 21 com o advento da internet e por ser um jogo acessível para qualquer classe social, sendo um dos principais produtos das famosas lan-houses, chamando a atenção de muito jovens por conta da possibilidade jogar com os amigos presencialmente e no multiplayer online (com outras pessoas através da

<sup>53</sup> Counter Strike Global Offensive Entenda O cenário competitivo do CSGO. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/counter-strike-global-offensive-entenda-o-cenario-competitivo-do-csgo.ghtml> Acesso em: 10 jun.2021

internet) assim com a globalização se tornou possível a expansão e intercomunicação desse jogo de estratégia e tiro, em razão do jogo imitar ao máximo a realidade com gráficos que à época eram bastante realistas. Conforme os membros da comunidade de **E-sports**, deveria ser feita uma definição mais precisa do termo violento ali utilizado.<sup>54</sup>

Sendo assim, apenas as modalidades esportivas olímpicas seriam consideradas esportes eletrônicos, ou seja, jogos de aventura, ação, tiro, estratégia, não se enquadrariam nesse rol. Existe um ponto positivo e um negativo dentro dessa questão, tendo em vista que não existe qualquer tipo de regulamentação já seria um grande passo visando uma maior segurança jurídica. O ponto negativo é a falta de previsão legal para as categorias que mais movimentam o mercado mundial, deixando insatisfeitos vários players do mercado, visto que estamos falando de um mercado muito novo.

Não podemos deixar de notar que no artigo 3º, inciso II é assegurado o caráter esportivo dos jogos eletrônicos, tendo como base o princípio educacional e social para desenvolvimento do atleta como cidadão, para que assim venha contribuir cada vez mais para a sociedade.

A partir da análise dos textos supracitados, fica nítida a intenção do projeto de Lei em equiparar as atividades de esporte tradicional com o **E-sports**. Além disso, deve-se destacar a importância do texto do Projeto para as entidades que já promovem os eventos que envolvem os cyber-atletas. Assim como na IeSF e na KeSPA, o art. 4º repassa a competência de regulamentação das normas do *E-sports* para as entidades que já atuam no cenário brasileiro, no caso seria muito interessante se existe uma unificação das entidades visto que existem várias confederações e federações que tratam sobre o mesmo tema mas com nomenclaturas diferentes, como por exemplo CBDEL – Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos; CBDU – Confederação Brasileira de Desporto Universitário; CBeS- Confederação Brasileira de eSports; CBGE – Confederação Brasileira de Games e Esports; CBEE- Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos.

---

<sup>54</sup> Controversa Regulamentação dos *E-sports* pode ter ano decisivo no senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado> Acesso em: 20 jun.2021

Vale ressaltar ainda, que o texto base não traz de forma clara e segura a defesa ao lazer e ao entretenimento, deixando restrito apenas a parte lúdica e educacional dos jogos eletrônicos, restringindo o seu potencial econômico.

A parte mais preocupante desse texto é o art. 4º, no qual como forma de corrigir as lacunas jurídicas existentes traz como “salvação” que os demais temas específicos sejam regulamentados pelas Confederações e Federações. Ocorre que hoje na realidade brasileira falta união por parte desses entes representativos, para que possuam mais poder de barganha junto ao congresso. Como exemplo disso podemos levar em consideração a falta de apoio desses entes junto as audiências públicas, até mesmo a frente parlamentar do esporte eletrônico que infelizmente não chegou a obter os resultados esperados.<sup>55</sup>

O que nós vivemos hoje é algo totalmente a par dos outros temas tratados no congresso, temos um mercado que está sendo explorado dia após dia por empresas privadas e internacionais, sem regulamentação e sem representatividade tornando o tema bastante controverso no ponto de vista jurídico e um “oceano azul”<sup>56</sup> no ponto de vista econômico.

### **3.3 Projeto de Lei nº 1512/2015 ALESP – Autoria Deputado Alexandre Pereira – Solidariedade – SD**

O PL 1512/2015 ALESP, foi usado como texto base para a PL 383/2017. A distinção ocorre em alguns pontos como veremos abaixo:

**Artigo 1º** - O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado de São Paulo obedecerá ao disposto nesta lei.

**Parágrafo único** - Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.

**Artigo 2º** Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de “atleta”.

---

<sup>55</sup> Sem representantes do setor frente parlamentar é lançada para discutir futuro dos *e-sports*  
Disponível em:

[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports)

[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports) Acesso em: 20 jun. 2021

<sup>56</sup> KIM, C.; MAUBORGNE, R. A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante.(2005)

**Artigo 3º** - É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado de São Paulo, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

**Parágrafo único** - São objetivos específicos do esporte eletrônico:

**1** – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana através da prática esportiva;

**2** - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito;

**3** - desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social;

**4** - combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games.

**5** - contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

**Artigo 4º** - O Estado de São Paulo reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Artigo 5º** - Fica instituído o “Dia Estadual do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

**Artigo 6º** - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação<sup>57</sup>

Ressalta-se a retirada do p.º referente ao conceito de esporte eletrônico e a designação de uma data para se comemorar o dia do esporte eletrônico conforme previsto no artigo 5º.

### **3.4 Projeto de Lei 3450/2015 – Autoria Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas (JHC) – Partido Socialista Brasileiro (PSB)**

O PL 3450/2017, de autoria do deputado federal João Henrique Holanda Caldas do PSB do estado do Alagoas, aguarda parecer do relator da Comissão de Esportes. Esse projeto introduziria no âmbito da regulamentação da Lei Pelé os **E-sports**, nos termos do art. 3º:

"Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero".

<sup>57</sup> PL 1512/2015 ALESP. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>

Como justificativa o nobre deputado ressaltou alguns pontos que acho importante trazer a cerne dessa pesquisa sendo eles:

1. Os investimentos bilionários no setor guiando até mesmo a indústria de filmes e livros, campeonatos mundiais com premiações milionárias e contratos com emissoras de televisão e patrocínios de diversas empresas
2. Os Estados Unidos da América e seu programa de bolsa de estudos para jogadores profissionais em diversas faculdades incluindo a Universidade Robert Morris, de Chicago.
3. O alcance desse mercado citando o Pedro Afonso Resende, conhecido com “RezendeEvil” no Youtube onde chegou a alcançar mais de 1 bilhão de visualizações em seu canal onde faz postagens sobre games, chegando a uma renda anual de mais de R\$1.000.000,00.
4. Reforçando a ideia de que o desporto não necessariamente implica em atividade física, usando como exemplo o xadrez.

Podemos notar que as colocações veem de encontro com o objeto de pesquisa desse artigo, trazendo à tona latente necessidade a cerca do tema.

### **3.5 Projeto de Lei 7747/2017– Autoria Deputada Federal Mariana Carvalho (Apensamento ao Projeto de Lei 3450/2017) – Partido da Social Democracia Brasileira**

Outro projeto, ainda mais antigo, é o PL 7747/2017, de autoria da deputada federal Mariana Carvalho, membro do PSDB de Rondônia, que se encontra apensado ao PL 3450/2015, pois também deseja a modificação da Lei Pelé, adicionando ao seu art. 3º o seguinte parágrafo:

"Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero".<sup>58</sup>

Com o intuito de definir o conceito de esporte eletrônico, assim como no artigo 1º, p.ú do PL 1512/15 ALESP que disponha sobre o mesmo tema.

**“Artigo 1º** - O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado de São Paulo obedecerá ao disposto nesta lei.

---

<sup>58</sup>Proposições PL 3450/2015. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015) Acesso em: 20 jun.2021



**Parágrafo único** - Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.”

Foi usado como justificativa o exemplo da Coreia do Sul, que reconhece a modalidade competitiva do *E-sports* desde o ano 2000. Ressaltou ainda alguns pontos importantes:

1. A semelhança entre o esporte tradicional, por ser composta de times e jogadores oficiais sendo necessário que uma equipe seja patrocinada por uma grande marca, além dos jogadores possuírem marcas próprias e direitos autorais;
2. a importância de uma legislação específica para determinar diretrizes contratuais e dar maior segurança aos profissionais e atletas do ramo do esporte virtual, visando que as Olimpíadas de 2022 serão realizadas na Ásia e terão a modalidade esporte virtual elencada junto as demais;
3. o papel da política em coibir a precarização dos torneios e condições de trabalho para os jogadores, considerando a realidade dura demais, reforçando a necessidade de um devido reconhecimento e assim estabelecer os ajustes necessários junto a legislação para viabilizar a construção de uma segurança jurídica aos jogadores e contratos derivados a este esporte.

Como foi possível observar, os dois últimos projetos buscam a alteração no conteúdo da Lei Pelé, que se trata da lei que rege os esportes e seus atletas no Brasil, visando trazer à tona a real necessidade desse cenário e não apenas isso mas deixando nítido que é necessário um debate mais profundo sobre o tema acerca de alcançarmos um denominados comum.

## **CONCLUSÃO**

O esporte encontra-se em constante mudança assim como a sua conceituação básica, conforme o tempo vai passando mais complexa e mais definições vão se acumulando de acordo com as necessidades sociais. Com o passar do tempo o esporte foi se tornando uma ferramenta de lazer, cultura e fazer parte da formação do indivíduo cidadão, por isso a doutrina começou a tratar o direito ao desporto como um direito fundamental.

O esporte, como uma forma de socializar, sentiu as transformações do século XXI, e os jogos online passam a ser disputados do mesmo modo expansivo em alto grau de competitividade, uma vez que o adversário não é mais o seu familiar ou amigo da escola, hoje dentro do seu quarto você tem condições para disputar com pessoas do mundo inteiro, tornando um verdadeiro

espetáculo que envolvem questões econômicas, políticas e culturais. Nesse novo contexto social surge a necessidade de conceitua-lo com esporte, razão pela qual analisamos os requisitos inerentes a sua conceituação, concluindo que jogo eletrônico é esporte e deve receber tratamento jurídico para tal. Importante destacar os modelos jurídicos adotados em outros países como forma de parâmetro para a realidade do cenário brasileiro a fim de elucidar possíveis melhoras que a conjectura atual necessite e evitar instabilidade nas relações mantidas entre os atletas e equipes da modalidade, e até mesmo, quem sabe, prevenir as demandas judiciais que versam sobre o tema.

Como vimos existem inúmeros projetos de leis para o reconhecimento do esporte eletrônico, entendemos não haver necessidade de diferenciação em relação a essa nova modalidade quanto a sua enorme similaridade ao futebol e outras modalidade singulares e coletivas que já possuem regulamentações, como por exemplo a própria Lei Geral do Desporto<sup>59</sup> tendo em vista a previsão de que os atletas de modalidades coletivas que trabalham com contratos especiais de trabalhos desportivos são empregados, subsidiariamente será aplicada a CLT para reger as relações jurídicas entre atletas e equipes de *E-sports*. Devemos ainda salientar que trata-se de questão constitucional a não diferenciação de uma modalidade desportiva da outra, ou seja, quando estamos falando de um direito fundamental não podemos analisa-las de forma diferente sem que haja um objetivo concreto, resguardado apenas suas respectivas peculiaridades. Logo, o atleta de esporte eletrônico deve ser tratado da mesma forma que o atleta de natação ou futebol por exemplo, respeitando as peculiaridades de cada modalidade.

Ao fim desse estudo concluímos que vivemos em uma nova era, um mundo globalizado onde as formas de esportes mudaram, as formas de monetização através do trabalho mudaram e principalmente a sociedade mudou em uma velocidade inimaginável. Neste novo “mundo” as relações sociais foram afetadas diretamente pela tecnologia da informação e comunicação e com isso surge a necessidade de consciência social para que acompanhe esses avanços tecnológicos, o esporte eletrônico se tornou uma realidade e os seus impactos sociais necessitam de uma atenção especial. Essa pesquisa conclui o seu objetivo ao trazer uma análise sobre o cenário atual do esporte eletrônico no Brasil e nos países referências da modalidade no mundo.

## Referências

2020 Global Players Per Region. Disponível em: <https://newzoo.com/key-numbers> Acesso em: 20 jun. 2021.

2021, Newzoo . Global Esports & Live Streaming Market Report 2021

---

<sup>59</sup> Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm)> Acesso em: 20 jun.2021

A Coreia do Sul retira a ficha de jogadores adolescentes online noturnos, 2011. Disponível em <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html> Acesso em 20 jun.2021

A esse respeito insta destacar a lição de Tubino, no sentido de que algumas modalidades de prática desportiva no passado serviram de instrumentos de dominação das classes dominantes, tanto que o futebol foi proibido aos negros e pobres como modalidade desportiva, sendo que sua prática se dava em escolas inglesas e portuguesas destinadas às elites. TUBINO, op. cit. p. 25-26.

Artigo L.111-1 e seguintes do Código do Consumidor Francês, artigo 19 da Lei Francesa de confiança na economia digital, artigo 1112-1 do Código Civil Francês e artigo 32 da Lei Francesa de Proteção de Dados

BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

BOURDIER, op.cit.p. 187.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei Pelé. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm). Acesso em: 17 jun. 2021

CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Porto Alegre. INEJE.2017 p. 17

Controversa Regulamentação dos E-sports pode ter ano decisivo no senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado> Acesso em: 20 jun.2021

Counter Strike Global Offensivive Entenda O cenário competitivo do CSGO. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/counter-strike-global-offensive-entenda-o-cenario-competitivo-do-csgo.ghtml> Acesso em: 10 jun.2021

Diferenças entre atividade física exercício físico e o esporte. Disponível em: <http://revistapilates.com.br/2012/07/09/diferencas-entre-atividade-fisica-exercicio-fisico-e-o-esporte/> Acesso em: 20 jun. 2021

DLA Piper'sEsports Laws of the World, 2019. Disponível em [www.DLAPIPER.com](http://www.DLAPIPER.com) Acesso em 15 fev.2020

E-SPORTS EARNINGS. Highest Total Prizes Awarded, 2021. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/games> Acesso em: 20 jun. 2021

eSports em 2021: consultoria projeta receita anual além de R\$ 6 bilhões. Globo Esporte, 2021. <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-em-2021-consultoria-projeta-receita-anual-alem-de-r-6-bilhoes.ghtml>> Acesso em: 20 jun. 2021

FIFA 21 dicas para melhorar sua marcação no jogo Disponível em: <<https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/fifa-21-dicas-para-melhorar-sua-marcacao-no-jogo/17vb7r2i0obgz1sf5b8jn9htzz>> Acesso em: 20 jun.2021

FRANCE Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=&categorieLien=id> Acesso em 20 jun. 2021. Tradução nossa.

FRANCE. ARTICLE L.111-1 e seguintes do Código do Consumidor Francês, artigo 19 da Lei Francesa de confiança na economia digital, artigo 1112-1 do Código Civil Francês e artigo 32 da Lei Francesa de Proteção de Dados

FRANCE. ARTICLE L111-7 Disponível em: [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000033219601/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000033219601/) Acesso em 20 jun. 2021

FRANCE. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id> Acesso em 20 jun. 2021. Tradução nossa

FURTADO JÚNIOR, Elberto -Definir o Esporte. In:Curso de Direito Desportivo Sistêmico. vol II. São Paulo:Quartier Latin, 2010.p. 268.

GROEN, Andrew. Ask GR Anything: What's a MOBA?. Games Radar. 2012, s/p. tradução nossa. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/ask-gr-anything-whats-moba/> . Acesso em: 20 jun. 2021.

HEAVEN, Douglas. Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots. 2014. Disponível em:

<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-bigprize-pots/#.VR9OzeEyRxI> Acesso em: 20 junho.

HUIZINGA, J. Homo ludens, essai sur la formation social du jeu. Paris: Gallimard, 1951. Apud TUBINO, Manoel José Gomes. Dimensões Sociais do Esporte. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2. p. 30-31.

IAB. Marketer's Guide to eSports: How To Get in The Game, 2018. Disponível em:< <http://bit.ly/2Oe6I3s/>> . Acesso em: 20 de junho 2020

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. IeSF. [S. l.], 2008. Disponível em <<https://www.iesf.org/>> Acesso em 20 jun. 2021.

International Esports Federation Disponível em: <https://iesf.org/> Acesso em: 20 de jun.2021

KIM, C.; MAUBORGNE, R. A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante.(2005)

Korean eSports Association. KeSPA. Disponível em <<http://e-sports.or.kr/?ckattempt=1>> Acesso em 20 jun.2021

League Of Legends Riot lanca blog com segredos do desenvolvimento do game. Disponível em <<https://www.comboinfinito.com.br/principal/league-of-legends-riot-lanca-blog-com-segredos-do-desenvolvimento-do-game/>> Acesso: 20 jun. 2021

League of Legends: Riot lança blog com segredos do desenvolvimento do game Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/league-of-legends-riot-lanca-blog-com-segredos-do-desenvolvimento-do-game/> Acesso: 20 jun. 2021

LEITE, Felipe; VARELLA, João. Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família. 2018. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?

NEWMAN, James. Videogames. [s. l.]: Psychology Press, 2004. 198 p.

PEREIRA, Flávia Souza Máximo. Para além da greve: o diálogo ítalo-brasileiro para a construção de um direito ao pluralismo político da classe-que-vive-do-trabalho. Tese de Doutorado em Direito em Cotutela entre a Universidade de Roma e a Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

PL 1512/2015 ALESP. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>

PL 383,2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177> Acesso em: 20 jun.2021

Proposições PL 3450/2015. Disponível em:  
[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015) Acesso em: 20 jun.2021

Regulamento (CE) nº 593/2008 de 17 de junho de 2008 sobre a lei aplicável às obrigações contratuais (Roma I).

Regulamento (CE) nº 593/2008 de 17 de junho de 2008 sobre a lei aplicável às obrigações contratuais (Roma I).

RUDOLF K, Grieben C, Achtzehn S, Froböse I. Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf. In n.n. 2016. Tradução nossa

SCHÜTZ, Martin. Science shows that eSports professionals are real athletes. DW, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em:  
<https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-realathletes/a-19084993> Acesso em: 20 jun. 2021.

Sem representantes do setor frente parlamentar é lançada para discutir futuro dos e-sports. Disponível em:  
[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6720168/sem-representantes-do-setor-frente-parlamentar-e-lancada-para-discutir-futuro-dos-esports) Acesso em: 20 jun. 2021

SporTV e streamer Gaules fecham parceria para transmitir torneios de CS:GO Disponível em:  
<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2020/08/05/sportv-e-streamer-gaules-fecham-parceria-para-transmitir-torneios-de-csgo.htm> Acesso em: 20 jun 2021

STANTON, Rich FEW CAREERS BURN as intensely -- and as briefly -- as that of an eSports professional. Disponível em:  
[https://africa.espn.com/espn/story/\\_id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle](https://africa.espn.com/espn/story/_id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle) Acesso em: 20 jun. 2021

STANTON, Rich. The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice. ESPN, [S. l.], p. 1, 29 maio 2015. Disponível em:  
[https://www.espn.com/espn/story/\\_id/13053116/esports-athletes-puthours-training-reach-pinnacle](https://www.espn.com/espn/story/_id/13053116/esports-athletes-puthours-training-reach-pinnacle). Acesso em: 20 jun. 2021.

TECHOPEDIA. First Person Shooter (FPS). Disponível em:  
<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps> . Acesso em: 20 jun 2021

TUBINO, Manoel J. G. Dicionário Eciclopédico Tubino do Esporte. Rio de Janeiro, SENAC, 2007. p. 37. BOURDIER, Pierre. Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003. p. 184.

WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006, p. 438, tradução nossa.

YANG, Pu et al. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. FDG, [s. l.], p. 1-8, 2014. Tradução nossa. Disponível em:<  
<https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>>  
Acesso em: 20 jun. 2021.