



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO DA PONTIFÍCIA  
UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA  
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO  
ARTIGO CIENTÍFICO

**REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA E O E-SPORT**  
ENQUADRAMENTO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO VIGENTE

ORIENTANDA: CAROLINA SOUSA MESQUITA  
ORIENTADOR: PROF. DR. GIL CESAR COSTA DE PAULA

GOIÂNIA-GO  
2022

CAROLINA SOUSA MESQUITA

**REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA E O E-SPORT**  
ENQUADRAMENTO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO VIGENTE

Artigo Científico apresentado à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás Prof. Orientador: Dr. Gil Cesar Costa de Paula.

GOIÂNIA-GO  
2022

CAROLINA SOUSA MESQUITA

**REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA E O E-SPORT**  
ENQUADRAMENTO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO VIGENTE

Data da Defesa: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Orientador: Prof. Dr. Gil Cesar Costa de Paula    Nota

---

Examinador Convidado: Prof. Dr. Ari Ferreira de Queiroz    Nota

## SÚMARIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1 COMPETIÇÃO NO ESPORTE ELETRÔNICO .....</b>	<b>8</b>
1.1 COMPARAÇÃO COM O ESPORTE TRADICIONAL.....	8
1.1.1 Conceito de esporte .....	8
1.1.2 Conceito de esporte eletrônico .....	9
1.2 DAS MODALIDADES DE COMPETIÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO .....	10
1.2.1 Battle Royale.....	10
1.2.1.1 Da competição no Battle Royale .....	10
1.2.2 FPS.....	11
1.2.2.1 Da competição no FPS .....	11
1.2.3 MOBA .....	13
1.2.3.1 Da competição no MOBA .....	13
<b>2. DAS PARTES .....</b>	<b>15</b>
2.1 DO JOGADOR.....	15
2.1.1 Do Jogador Casual .....	15
2.1.2 Do Jogador Profissional .....	15
2.1.3 Do Jogador Streamer .....	17
2.2 A ORGANIZAÇÃO ESPORTIVO ELETRÔNICA .....	17
2.3 ESTRUTURA PIRAMIDAL .....	18
2.3.1 Estrutura Piramidal no Esporte Tradicional .....	18
2.3.2 Estrutura Piramidal no Esporte Eletrônico .....	19
<b>3 LEGISLAÇÃO BRASILEIRA E O ESPORTE ELETRÔNICO .....</b>	<b>21</b>
3.1 DAS LEGISLAÇÕES APLICÁVEIS .....	21
3.1.1 Quanto à criação do jogo .....	22
3.1.2 Quanto à distribuição do jogo.....	22
3.1.3 Quanto à propriedade intelectual do jogo .....	22
3.1.4 Quanto às competições.....	23
3.1.4.1 Contratação dos jogadores .....	23
3.1.4.2 Das punições e a justiça desportiva .....	24
3.1.4.3 Do princípio da liberdade desportiva .....	25
3.2 COMPARAÇÃO COM LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL .....	26

3.2.1 Coreia do Sul .....	26
3.2.2 Estados Unidos .....	26
3.2.3 Rússia .....	27
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>30</b>

# REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA E O E-SPORT

## ENQUADRAMENTO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO VIGENTE

Carolina Sousa Mesquita<sup>1</sup>

Este trabalho teve por objetivo analisar de maneira crítica a regulamentação brasileira sobre o esporte e sua aplicabilidade ao direito esportivo eletrônico, também chamado de eSport, bem como analisar se este sequer se enquadra como esporte nos moldes ditados pela Lei Pelé. Devido ao crescimento do cenário desportivo eletrônico nos últimos anos, fez-se uma comparação deste antes e durante a pandemia. Através da contraposição da regulamentação brasileira com a de outros países como os Estados Unidos, China e Coreia do Sul (entre outros), foi possível chegar a conclusão de que o esporte eletrônico tem todas as características necessárias para ser considerado um esporte, não bastando, porém a sua inclusão na Lei nº 9.615/98. Examinaram-se os projetos de lei que discursam sobre o assunto, com o intuito de entender se uma lei específica seria necessária para o caso objeto desta pesquisa. Concluiu-se que a legislação vigente não seria suficiente para regulamentar esta classe esportiva, sendo possível a alteração da Lei Pelé para atender de forma superficial as necessidades do mundo do esporte eletrônico, mais interessante, porém, a criação de uma nova lei, que se atente às peculiaridades do cenário.

**Palavras-chave:** eSports; Esporte eletrônico; Direito Desportivo; Regulamentação Brasileir

---

<sup>1</sup> Acadêmico (a) do curso de Direito da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos três anos o cenário de eSports cresceu tanto em termos de audiência quanto em faturamento, alcançando marcas de aproximadamente meio milhão de espectadores e mais de U\$ 1 bilhão de faturamento apenas em 2021. Apesar de já ser reconhecido como um esporte em países como a Coreia do Sul, Alemanha, China, Estados Unidos, França e Rússia, ainda há uma instabilidade sobre o assunto no Brasil.

O tema vem sendo debatido no legislativo a cerca de sete anos, mas até agora não se encontrou uma solução satisfatória para todas as partes envolvidas. Sendo assim, o eSport continua sem regulamentação específica, se apoiando em fontes formais imediatas, como a "Lei Pelé", "CLT", o Código Civil e, obviamente a Constituição Federal.

Do cenário competitivo de eSport desdobram-se um emaranhado de relações jurídicas não só entre Organização/Time e Jogador/Atleta, mas também com patrocinadores, plataformas de streaming e administradores das competições. Antonio Bratefixe, advogado do Direito Esportivo Eletrônico, afirma:

"São diversas as situações onde o advogado atua no mercado do Esporte Eletrônico, nós temos os contratos com atletas e clubes, os regulamentos de competição, as organizadoras, as desenvolvedoras, as relações com streamers, com os patrocinadores, casters, coaches, analistas, áreas de compliance, etc."

Ou seja, existe todo um ecossistema voltado a esse mercado, onde diferentes profissões e questionamentos jurídicos surgem. Bratefixe ainda define os eSports como competições que utilizam jogos que são criados para o cenário competitivo individual e de disputa entre times.

Além disso, o eSports é utilizado por muitos como mecanismo de socialização, entretenimento e passa tempo, assim como os esportes tradicionais, proporcionando ainda um intercâmbio de culturas entre os jogadores e os espectadores de diversos países, tendo importância a nível social.

Entretanto, esse cenário carece de regulamentação no ordenamento jurídico brasileiro. Pela ausência de legislação própria, o eSport passa por problemas no âmbito legal. Por exemplo, a Lei Pelé dispõe sobre a justiça desportiva, sendo de competência jurisdicional desta as ações relativas à disciplina e às competições desportivas. Enquanto não considerado um esporte, não tem direito a criação de um tribunal para resolver suas lides, sendo obrigado a recorrer à justiça comum.

Esta pesquisa foi feita com esses problemas em mente. Buscou-se compreender até que ponto a Lei nº 9615/98 supriria as necessidades do direito esportivo eletrônico e onde ela faltaria. É verdade que a Lei Pelé foi feita para reger todos os esportes, então é de se pensar que uma vez considerado um desporto pela legislação brasileira, o eSport também seria regido por ela.

Porém, a medida em que se foi adentrando no tema, mais diferenças revelaram-se.

## **1 COMPETIÇÃO NO ESPORTE ELETRÔNICO**

### **1.1 COMPARAÇÃO COM O ESPORTE TRADICIONAL**

#### **1.1.1 Conceito de esporte**

O esporte é inserido na sociedade brasileira de maneira intrínseca, às crianças ele é apresentado tanto no ambiente escolar, por meio das aulas de educação física, quanto no ambiente familiar, seja pelos pais que acompanham determinado time de futebol, ou por serem colocados em aulas de natação porque faz bem à saúde.

O esporte está em todas as classes sociais, não faz distinção de cor, sexo ou gênero. Eventos como a Copa do Mundo FIFA, que ocorre a cada quatro anos, trazem ao brasileiro uma sensação de pertencimento e patriotismo, tamanho é o poder do esporte.

Em seu artigo "*On the Scientific Relevance of eSports*" Michael G Wagner busca entender qual é a relevância científica do eSport. Para tanto, ele conceitua o esporte como um campo cultural de atividades em que pessoas engajam voluntariamente com outras pessoas com a intenção consciente de



desenvolver e treinar habilidades de importância cultural, bem como para se comparar com esses indivíduos, levando em conta determinadas aptidões, seguindo regras previamente aceitas e sem machucar ninguém deliberadamente.

Ele continua dizendo que é de se esperar que as atividades aceitas pela sociedade como disciplinas esportivas irão mudar à medida que o sistema de valores muda, por exemplo, devido ao progresso tecnológico.

A importância de se considerar uma atividade como esporte se dá ao fato de que esta poderá ser regulamentada pela legislação, trazendo segurança jurídica às partes dessa relação.

#### 1.1.2 Conceito de esporte eletrônico

Após conceituar o esporte tradicional, adentra-se então na caracterização do esporte eletrônico ou eSports.

Ainda em seu artigo, Wagner define o eSports como uma área das atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas e/ou mentais no uso de tecnologias da informação e comunicação.

Ele diz que não há necessidade de olhar o eSports como uma disciplina que satisfaria a definição tradicionalista de esporte, mas que existe uma conexão natural entre o esporte tradicional e o eSports, que vai além do argumento comumente utilizado de que o eSports, através dos jogos de computador, tem relação com o treinamento da coordenação motora por isso se aproximaria do esporte.

Ele acredita que times que treinam para disciplinas do eSports vão se tornar mais competentes na hora de tomar decisões estratégicas com alto grau de complexidade numa maior rapidez.

Já Nielsen Abreu da Cunha conceitua o eSports como "a modalidade de jogos que podem ser jogados competitivamente e independem de serem jogos esportivos tradicionais"

A aproximação dos esportes eletrônicos às modalidades tradicionais não está apenas ligada ao reconhecimento legislativo, mas também à

importância que exercem na prática. Considerar o eSports um esporte não se trata de mero capricho. Essa categorização da atividade permite enquadrá-la na regulamentação desportiva, conferindo maior segurança jurídica à atividade dos times, atletas, plataformas de transmissão, streamers e outras partes.

## 1.2 DAS MODALIDADES DE COMPETIÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO

O eSports possui um ecossistema peculiar e cheio de variedades. Dentro deste ecossistema é possível encontrar jogos de todas as modalidades, para jogar sozinho ou com um time, mas algo que todas tem em comum é a competitividade.

Existem diversos tipos de competições de eSports, e a possibilidade de competir em jogos pelo celular, videogame ou pelo computador. Passa-se a enunciar as modalidades que mais fazem sucesso no mundo competitivo do eSports.

### 1.2.1 Battle Royale

Nesta modalidade de jogo chamado Battle Royale apenas um jogador ou equipe será sobrevivente dentre todos os outros competindo. Durante a partida o jogador deverá explorar e extrair recursos que serão utilizados como armas, munição, cura, etc. O mapa começa de um tamanho e diminui com o passar da partida e/ou a eliminação dos outros players. Dentro desta categoria temos jogos extremamente populares como o Free Fire, Call of Duty Warzone e Fortnite.

#### 1.2.1.1 Da competição no Battle Royale

Das competições surgem um conjunto de relações jurídicas entre aquele que administra a competição (pessoa física ou jurídica), os clubes (também conhecidos como orgs), os jogadores (ou players), os patrocinadores e as plataformas de transmissão.

Para fins de exemplificação, escolheu-se o Free Fire. A principal competição brasileira desta modalidade, a Liga Brasileira de Free Fire (LBFF), é promovida e administrada pela desenvolvedora do jogo, a Garena. Antes

conhecida como Free Fire Pro League Brazil, a LBFF é dividida em três divisões.

A Série A conta com 18 equipes que competem em partidas semanais; a Série B conta com 36 equipes, divididas em três grupos de 12; e a Série C contou com a inscrição de 1536 times em 2020, dentre eles o Santos eSports, que foi o primeiro campeão da edição e teve seu acesso à Série A garantido através dessa competição.

A cada dia de competição são disputadas seis quedas entre os três mapas do jogo: Bermuda, Kalahari e Purgatório. Os pontos são corridos durante toda a etapa do campeonato, semelhante à contagem de pontos do Campeonato Brasileiro de Futebol (Brasileirão).

### 1.2.2 FPS

Os jogos FPS (First-Person Shooters) são jogos de tiro em primeira pessoa. O jogador não vê o personagem que controla, a não ser pelas mãos. Suas principais características são a ampla visão que o personagem tem. O jogador consegue visualizar todo o ambiente ao seu redor. Nesta categoria de jogos o foco é o combate principalmente com armas de fogo, podendo, no entanto, contar com armas brancas.

Os gêneros desta modalidade são muitos, mas dentre os mais famosos estão: Overwatch, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) e Valorant.

#### 1.2.2.1 Da competição no FPS

Para ilustrar essa modalidade, utilizar-se-á os gêneros CS:GO e Valorant. Estes jogos têm muitas similaridades. CS:GO, desenvolvido pela empresa Valve em 2012, consiste em dois times de cinco pessoas cada, competindo um contra o outro em rounds de um minuto e quarenta e cinco segundos. Um time começa no papel de "terrorista" e o outro de "contraterrorista", alternando no final da primeira metade da competição. O primeiro time a atingir um determinado ponto (comumente chamado de match point) ganha a partida.

Da mesma forma acontece no Valorant, jogo desenvolvido pela empresa Riot Games, lançado em 2020. Em ambos, a equipe que está jogando

como "terrorista" precisará plantar a bomba e impedir que o outro time a desarme. Enquanto isso, o time que está jogando como "contraterrorista" tenta impedir que o time inimigo plante a bomba.

Suas similaridades terminam quando se adentra no cenário competitivo de ambos. As competições no CS:GO são descentralizadas, ou seja, qualquer empresa é livre para organizar torneios, desde que se atente a determinadas regras.

Cada campeonato deste jogo possui regras próprias, prêmios, maneiras de se classificar, canais de transmissão e grau de importância. Atualmente, as principais empresas que organizam campeonatos de CS:GO são: Epic Games Events; ESL; e Valve. Os torneios de maior importância nesse meio são: Major de CS:GO; ESL Pro League; ESL ONE; e Epic Esports Events.

O Major, conhecido como o Mundial de Counter-Strike, é o campeonato mais relevante da temporada. Validado pela Valve, este evento é realizado duas vezes ao ano, contando com a participação de vinte e quatro times que disputam um prêmio total de US\$ 1 milhão.

Transmitidas ao vivo nas plataformas Twitch, Youtube e Facebook, existem duas maneiras de se classificar para o Major: terminando entre os quatorze melhores da edição anterior, o que garante o status de "lenda" e automaticamente classifica para o próximo campeonato; a outra forma é a partir dos "Minors", que nada mais são do que torneios qualificatórios distribuídos nas regiões da América, Europa, Ásia e Leste Europeu.

O Brasil já acumula dois títulos mundiais nesta categoria. Por esse motivo os números de audiência impressionam. Em 2022, durante o jogo do Major de CS:GO, entre Imperial Esports e Cloud 9, o primeiro sendo brasileiro e o segundo americano, o streamer "Gaulés" alcançou um público de 710 mil espectadores simultâneos durante sua transmissão na Twitch.

Ao contrário do que acontece no CS:GO, as competições oficiais de Valorant são administradas por sua desenvolvedora, a Riot Games. Esta estrutura todo o calendário de jogos, regras e premiação. Sendo assim, as

competições planejadas por terceiros não autorizados não são consideradas oficiais.

No ano de 2022, o Brasil se consagrou vitorioso no campeonato mundial de Valorant, o Valorant Champions Instambul, que ocorreu entre os dias 31 de agosto de 2022 e 18 de setembro, sendo representado pela equipe LOUD, levando para casa a premiação de \$ 300 mil dólares americanos.

A desenvolvedora do jogo, Riot Games, aproveitou para anunciar o ano de 2023 como um ano épico para a história do eSports na modalidade do FPS. Para a felicidade do torcedor brasileiro, a primeira etapa do calendário competitivo desta modalidade acontecerá em São Paulo, no Brasil, logo no início do ano.

### 1.2.3 MOBA

Nos jogos Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), dois times se enfrentam em um mapa espelhado, até que um dos lados consiga destruir a base da equipe inimiga. Têm uma variedade de personagens que podem ser escolhidos pelos atletas, cada um com habilidades próprias capazes de impactar o jogo de maneiras diferentes. Nesta modalidade os jogos de maior sucesso são o League of Legends (LOL) e o Defense of the Ancients 2 (DotA 2).

#### 1.2.3.1 Da competição no MOBA

O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) é o principal torneio de eSports do Brasil. Tendo iniciado em 2012, a competição vem evoluindo muito desde o começo, contando atualmente com uma franquia de dez times.

Utilizando os anos de 2019 e 2020 como referência podemos ver como o campeonato cresceu em termos de audiência:

"Em 2019, o pico de audiência do Campeonato Brasileiro de League of Legends foi de 240 mil pessoas na grande decisão (com 118 mil até as semifinais). Neste ano, sem contar a final, que acontece neste sábado, o novo patamar já é de 338 mil espectadores - um recorde absoluto para o campeonato" (FABER, 2020, s/p)."

Vale lembrar que apesar de o jogo League of Legends ter sido lançado em 2009, ele chegou no Brasil oficialmente apenas em 2012. No mesmo ano o

CBLOL aconteceria no Brasil, premiando a equipe vencedora durante o evento da BGS (Brasil Game Show) com o valor de US\$ 50.000.

Não foi até 2014 que o Brasil finalmente conseguiu uma vaga no campeonato mundial tendo ficado entre as melhores equipes da América. Mesmo assim o desempenho a nível internacional pecou e peca até os dias atuais.

Em 2015 o torneio ganhou um formato mais parecido com o do campeonato brasileiro de futebol. Contando com o campeonato principal (CBLOL) e o Circuito Desafiante como segunda divisão do LoL nacional, impulsionando a competitividade tanto das equipes quanto dos jogadores que passaram a almejar uma vaga no maior campeonato brasileiro da modalidade.

Segundo estudo feito pela Newzoo, em 2019 a indústria de eSports teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões. Em 2020 porém, apresentou pequena queda de 1,1%, devido às medidas restritivas adotadas e ausência de campeonatos. Em 2021 esse faturamento volta a crescer cerca de 14,5%, tendo sido arrecadado mais de US\$ 1 bilhão. Seguindo a lógica e consultando os dados acredita-se que a modalidade chegue a faturar por volta de US\$ 1,6 bilhão até 2024.

A redação da Globo eSports afirma assertivamente que:

"A queda de 1,1% no faturamento envolvendo os eSports de 2019 para 2020 tem influência direta no cancelamento dos eventos presenciais. As receitas com ingressos e taxas de publishers e merchandising foram afetadas diretamente. Por outro lado, o confinamento das pessoas em casa fez com que o número de jogadores casuais e fãs que frequentam plataformas de streaming aumentasse."

Ademais, constata que:

"No primeiro ano sem eventos presenciais, notou-se um aumento de 9,6% no número de espectadores nas plataformas de streaming. Em 2021, os números voltaram crescer 8,7%. A tendência é que para 2024, a audiência atinja 570 milhões de pessoas. O número significativo de aumento na audiência está vinculado com o total de faturamento."

O LOL conta com duas temporadas por ano, sendo que o campeão da primeira tem acesso ao Mid Season Invitational, um pré-campeonato mundial que acontece no meio do ano, e o campeão da segunda tem acesso ao Worlds, Campeonato Mundial de League of Legends, que acontece no final do ano.

Vinte e duas equipes de todo o mundo disputam pela premiação total de US\$ 2.225 milhões de dólares, e pela chance de ganhar o status de melhor equipe de LOL do mundo.

## **2. DAS PARTES**

### **2.1 DO JOGADOR**

#### **2.1.1 Do Jogador Casual**

Quando se fala do jogador dentro do mundo eletrônico é importante diferenciar seus tipos. Assim como no esporte tradicional tem-se o jogador casual, o profissional e o amador, no eSport encontra-se situação similar.

O jogador casual é o principal consumidor dos jogos eletrônicos, aquele que disputa partidas dentro do próprio sistema de classificação do jogo. Seu objetivo é competir contra outros jogadores, amigos ou desconhecidos, buscando melhorar e subir de "ranking". Este jogador não busca títulos ou premiações fora aquelas que a própria plataforma disponibiliza.

Comparando com o esporte tradicional, pode-se fazer alusão àquele que joga futebol, ou até mesmo vôlei, com seus amigos toda semana, buscando um momento de lazer, descontração, sem tirar o fator competição do ato. Atualmente é comum pessoas praticarem o vôlei de praia aos finais de semana com um grupo de conhecidos, dentre outros esportes.

A lei protege o interesse dessa figura através do disposto no art. 3º, inciso II, da Lei nº 9.615/98, como se vê:

"Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;"

Desta mesma forma funciona o jogador casual de jogos eletrônicos.

#### **2.1.2 Do Jogador Profissional**

Jogador Profissional, dentro do universo do esporte eletrônico, é aquele que, de maneira individual ou em equipe, representando ou não uma

organização (comumente chamado de time), participa de competições com outros jogadores profissionais, buscando destaque em sua modalidade, além das premiações e títulos.

Este jogador está inserido em uma intensa rotina de treinos que exigem disciplina e seriedade. De acordo com informação obtida na Revista Exame, os jogadores (que muitas vezes estão ainda na adolescência ou recém se tornaram legalmente adultos),

"(...) moram no trabalho e treinam 8 horas por dia. No clube CNB, há cinco titulares e três reservas, com idade entre 18 e 25 anos. Eles tem a manhã livre, mas trabalham até pelo menos 8 da noite. Nutricionistas e psicólogos garantem a saúde dos jogadores. A Seleção para a entrada no time é estar entre os melhores do país no ranking do próprio jogo ou já ter participado de outro time profissional."

Segundo a reportagem, a compra desse jogador funciona assim como no futebol. Os salários no Brasil, em 2017, chegavam até o valor de R\$ 30.000 (trinta mil reais). Além da rotina oficial de treinos, os jogadores muitas vezes ultrapassam essas 8h de jogo, levando em conta que muitos também são Streamers (tópico 2.1.3).

Esse jogador profissional é, para o mundo do eSport, um atleta. A importância de o definir como tal se dá para que se insiram nas proteções legais e nos direitos adquiridos por esta categoria. Por certo afirmar que a Lei Pelé não foi criada pensando nas especificidades que integram o cenário do esporte eletrônico, mas não o torna menos importante que estes tenham acesso àquelas garantias descritas na legislação.

Apesar da Lei nº 9.615/98 apenas caracterizar como atleta profissional aquele que possuir um contrato especial de trabalho desportivo (art. 3º, parágrafo primeiro, inciso I), este não pode ser aplicado ao cenário eletrônico desportivo. Atletas "nascem" e "morrem" com imensa rapidez neste caso, visto que muitos iniciam suas carreiras no meio da adolescência e se aposentam aos vinte e poucos anos.

O PLS 68/2017 dispõe no art. 69, parágrafo único de tal forma:

"Considera-se como atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração."



O Projeto de Lei descreve o atleta profissional de maneira mais assertiva e em congruência com o que se espera de uma legislação que incentiva a prática do desporto.

### 2.1.3 Do Jogador Streamer

O jogador Streamer é um criador de conteúdo digital que faz transmissões ao vivo em plataformas como a "Twitch" ou "Youtube", nas quais ele joga algum jogo enquanto é assistido por pessoas.

O objetivo desse jogador é o entretenimento que ele proporciona para quem queira o acompanhar. Ele interage com seu público, através das plataformas, e pode monetizar o seu serviço, seja através de "doações" feitas pelos que assistem, patrocínios de marcas, por mecanismos das próprias plataformas, ou ao ser contratado por uma organização, que além de jogadores profissionais, investe nesses Streamers para atrair seu público para se tornarem torcedores, caracterizando assim uma relação mútua.

Para ser Jogador Streamer, o indivíduo não precisa ter habilidade no jogo que escolhe jogar, e nem busca, necessariamente, o destaque dentro do jogo, e sim a diversão própria e do público.

Muitos Jogadores Profissionais agem, subsidiariamente, como Jogadores Streamers, buscando muitas vezes a aproximação com seus torcedores e, até mesmo, ter mais horas de prática dentro do jogo, enquanto complementam seus salários. Isto não altera sua relação com o jogo, que é a de um Jogador Profissional. Destes é esperado boa postura e comportamentos condizentes com às regras e regulamentações da própria desenvolvedora do jogo e de sua equipe, mesmo que não estejam em "horário de trabalho".

## 2.2 A ORGANIZAÇÃO ESPORTIVO ELETRÔNICA

A Organização, nada mais é que um time de esportes eletrônicos. É criada através da união de pessoas que buscam possibilitar o desenvolvimento das atividades dos jogadores, sejam eles jogadores profissionais, casuais ou streamers. São empresas, ou seja, pessoas jurídicas de direito privado.

Uma Organização pode competir em quantas modalidades de jogos quiser. Esta é subdivida em equipes, compostas por jogadores profissionais (dentre outros que serão apresentados mais a frente), que competirão em sua modalidade. De forma similar ao esporte tradicional, que pode ter, por exemplo, equipes de vôlei e de futebol, ambas defendendo o escudo do Flamengo, uma Organização, pode contar com uma equipe para o Valorant, outra para o League of Legends, outra para o CS:GO, e assim por diante.

## 2.3 ESTRUTURA PIRAMIDAL

Estrutura Piramidal é o nome que se dá para a cadeia hierárquica que regula o funcionamento de cada modalidade desportiva, no que se diz respeito às normas e diretrizes.

No caso do desporto tradicional, as regras são ditadas pelas organizações que se encontram no topo, enquanto àquelas que se encontram abaixo as seguem.

### 2.3.1 Estrutura Piramidal no Esporte Tradicional

Como o objetivo deste trabalho é entender se a legislação existente é suficiente para abranger todas as necessidades e especificidades dos esportes eletrônicos, importante é sua comparação ao tradicional.

No topo da pirâmide tradicional, tem-se as Federações Internacionais. Estas são a autoridade maior de seus respectivos esportes. Cada modalidade terá a sua. O futebol, por exemplo, é regido, primeiramente, pelas normas impostas pela FIFA, a Federação Internacional de Futebol. Esta é responsável por dirigir as associações de futsal, futebol de praia ou de areia, e o futebol tradicional. Outras federações que podem servir de exemplo são a FIBA, Federação Internacional de Basquete, e a FIVB, Federação Internacional de Vôlei.

Abaixo, encontram-se as federações continentais. Continuar-se-á utilizando o Futebol a termo de exemplo, visto que seu mercado, a nível mundial, pode ser considerado o de maior relevância no meio desportivo. Aqui

encontram-se instituições como a CONMEBOL (América do Sul), UEFA (Europa) e a CONCACAF (América do Norte, Central e Caribe).

Em seu trabalho "A Estrutura Piramidal no Esporte", André Oliveira discorre sobre a função das federações continentais:

"Sua principal função é organizar competições continentais entre clubes e seleções nacionais. Elas também têm papel regulatório, mas, no geral, o exercem de maneira menos intensa, se comparado à FIFA. [...] Importante dizer que as federações continentais não são, propriamente, membros da FIFA, embora a mesma as reconheça; sua relação com o órgão maior do futebol é indireta, mas, ainda assim, fazem parte da pirâmide, justamente por esse reconhecimento, que as coloca em posição hierarquicamente elevada"

Posteriormente, estão as federações nacionais. Se as federações continentais têm o papel de organizar competições continentais, as federações nacionais tem o de organizar competições em território nacional.

Sobre elas, Oliveira diz:

"No que se refere à função regulatória, elas também têm atuação muito forte; cabe às federações nacionais determinar como será organizado o futebol a nível nacional como um todo, o que envolve construir regras de transferência e registro, normas a respeito de contratos, entre outros. Em suma, cabe às federações nacionais aplicar, em seu território, as normas da FIFA, criando regras que se adaptem à realidade do país." (grifo nosso)

Abaixo delas, tem-se as federações regionais e, por fim, os clubes, atletas, treinadores etc. A estes resta participar nas competições e seguir as regras impostas pelos que são hierarquicamente superiores.

Os esportes tradicionais não possuem "donos", é reservado a todos o direito de o praticar. Este direito está protegido no artigo 2º da Lei nº 9.615, e na própria Constituição Federal, no artigo 217, caput.

### 2.3.2 Estrutura Piramidal no Esporte Eletrônico

Em seu texto sobre a estrutura da indústria do eSport (Structure of the Esports Industry), Adam McGlynn, criador do site ETHOUGHTS, mostra os principais agentes atuantes na indústria. Enquadrando o que é dito por ele nesta estrutura, e utilizando dos conhecimentos perpassados pelo advogado especialista em direito digital, Dr. Hélio Tadeu Brogna Coelho, divide-se a pirâmide em quatro.

No topo da pirâmide encontramos a Desenvolvedora. A figura da Desenvolvedora nada mais é do que uma pessoa jurídica de direito privado, nacional ou estrangeira. Ela é quem desenvolve o programa de computador (software dos jogos), e, muitas vezes, o explora. Em seu texto, McGlynn divide a Desenvolvedora em duas: as grandes desenvolvedoras, que possuem uma estrutura milionária; e as desenvolvedores indie, estas são menores, não possuem a capacidade estrutural de suas concorrentes e são formadas por grupos menores de pessoas.

Abaixo da Desenvolvedora, encontra-se a Publisher. Esta é responsável somente pela exploração dos jogos eletrônicos. Assim como a Desenvolvedora, a Publisher é uma pessoa jurídica de direito privado. Como dito acima, algumas Desenvolvedoras, além de desenvolverem os programas também se responsabilizam por sua exploração. Porém, é igualmente comum que estas o façam por intermédio das Publishers.

Isto se dá pela facilidade com a qual as Publisher conversam com o mercado de seus países. Desta forma, o jogo poderá se adequar ao consumidor-alvo do mesmo. Se um jogo deseja se expandir para o Brasil, por exemplo, mas foi desenvolvido por uma empresa Chinesa, podemos assumir que os costumes e linguagem chineses não se parecem com os dos brasileiros. A partir daí entra a figura da Publisher, que, conhecendo seu território de atuação, trabalhará a imagem do jogo para com seu público.

Então temos os organizadores de eventos. Igualmente as duas outras figuras supracitadas, é uma pessoa jurídica de direito privado. Esta empresa é responsável apenas pela organização de eventos esportivos. Diferente do esporte tradicional, o esporte eletrônico é um "esporte com dono". Quem vai ditar como e por quem esses eventos podem ser realizados são as Desenvolvedoras. Sendo assim, muitas vezes os organizadores precisam de autorização especial para produzir seus eventos.

Esta autorização pode ser de caráter geral (àqueles que, se atentando as regras e normas, bem como limites de premiações e participantes, desejarem realizar um evento de jogo X, poderão o fazer), ou específico (uma empresa X cria um evento e pede autorização deste formato a Desenvolvedora

do jogo). Temos ainda a figura dos organizadores oficiais, como é o caso da LBFF (citada no subitem 1.2.2 e 1.2.2.1), e a dos organizadores independentes.

Na base da pirâmide, encontra-se, então, os times e jogadores. Estes já foram cuidadosamente caracterizados nos itens acima.

Importante lembrar que o direito autoral é uma das garantias constitucionais concedidas ao cidadão, com dispositivo legal do artigo 5º, inciso XXVII, da Constituição Federal e, também, pela Lei de Direitos Autorais nº 9.610/98. Da mesma forma, a propriedade intelectual, no artigo 5º, inciso XXIX, da Constituição Federal e, também, pela Lei nº 9.279/96.

### **3 LEGISLAÇÃO BRASILEIRA E O ESPORTE ELETRÔNICO**

#### **3.1 DAS LEGISLAÇÕES APLICÁVEIS**

Por se tratar de um ecossistema que apenas "nasce" a partir da criação ou desenvolvimento do jogo, seguido de sua distribuição para o público, até o momento em que se torna um esporte de fato, se faz necessário mencionar como a legislação lida com todas as suas etapas.

De acordo com o advogado Nicholas Bocchi, em palestra na Câmara dos Deputados, o eSport surge, primeiramente, de forma natural, tendo em vista que é intrínseco ao ser humano a necessidade de competir e, secundamente, por parte da Desenvolvedora, que busca promover seu produto.

Então, graças ao seu poder de evolução, o eSport acaba virando um produto por si só, trazendo ganhos financeiros para a Desenvolvedora, que passa a pensar em mudanças para seu jogo que incentivarão o cenário competitivo do mesmo.

Sendo assim, e levando em conta a importância das etapas de formação do jogo, Bocchi divide a aplicação da legislação de acordo com os subitens seguintes.

### 3.1.1 Quanto à criação do jogo

Como viu-se acima, a Desenvolvedora é responsável por criar o software que eventualmente poderá se transformar num esporte eletrônico. Esse software (comumente chamado de jogo) vai ter seu conteúdo e este terá que se adequar as normas do país no qual deseja ser distribuído.

No que diz respeito da criação/desenvolvimento do jogo, são obedecidas as normas dispostas, primeiramente, na Constituição Federal, já que esta é considerada a lei máxima do Brasil. Além desta, são seguidas as regras descritas no ECA, Estatuto da Criança e Adolescente, bem como na Portaria do Ministério da Justiça nº 1.189/2018, que versa sobre a Classificação Indicativa.

Estas leis existem para proteger os cidadãos, principalmente os menores de idade, de quaisquer conteúdos que possam ser prejudiciais para os mesmos, como, por exemplo, os que façam apologia ao nazismo ou que contenham conteúdos de pedofilia, dentre outras práticas consideradas ilegais pela legislação brasileira.

Este trabalho não adentrará no mérito de quais jogos podem ser considerados esporte eletrônico e porque, nem discutirá sobre a possibilidade de exclusão de jogos cujo conteúdo pode ser considerado violento, visto que esta preocupação deve ser discutida em outro momento e nada tem relação com a necessidade de considerar o eSport um desporto propriamente dito.

### 3.1.2 Quanto à distribuição do jogo

Ao falar sobre a distribuição do jogo não há muito segredo. Aqui é aplicado o disposto no Código de Defesa do Consumidor. Tudo que diz respeito a venda dos jogos, funcionamento dos servidores, mercadoria dentro do jogo e entre outros, deverá ser regido pela legislação consumerista.

Há de se mencionar rapidamente, entretanto, a necessidade de se classificar determinados termos que surgiram com o nascimento dessa relação de vendas dentro do jogo, como é o caso dos chamados "bens virtuais".

### 3.1.3 Quanto à propriedade intelectual do jogo

Como dito acima, o esporte eletrônico possui um dono. Este é aquele detentor dos direitos autorais e da propriedade intelectual do jogo. Por isso, utiliza-se o disposto na Constituição Federal, na Lei de Direitos Autorais e demais leis que versem sobre o assunto. Terceiros que queiram explorar essa atividade, precisarão de autorização daquele que é detentor desses direitos.

#### 3.1.4 Quanto às competições

##### 3.1.4.1 Contratação dos jogadores

Em que pese a relação jurídica entre os jogadores e o time ainda não ser tema pacífico no sistema judiciário, dois são os modelos mais utilizados para sua contratação.

O primeiro é mediante regime celetista, ou seja, CLT. Neste, o atleta deverá assinar o contrato de trabalho desportivo, possuir a Carteira de Trabalho, que deverá estar assinada pela equipe contratante, e então terá todos os direitos previstos na lei trabalhista.

Além deste método, a Organização (time), poderá contratar os jogadores como prestadores de serviços, por intermédio de pessoas jurídicas constituídas pelos atletas. Neste caso, ficará a cargo do Código Civil, por meio dos artigos 593 a 609, regular esta relação.

Apesar desta última ser relativamente mais simples e menos onerosa, não basta escolher esse modelo para que não se configure relação trabalhista. Isto porque existe um princípio no direito trabalhista chamado Princípio da Primazia da Realidade. Este preceito define que, mais importante do que o documento formalmente instituído, são os fatos que ocorrem. Ou seja, vale mais o que ocorre na realidade do que o que está no contrato.

Acontece que, ao contratar um jogador, a equipe espera que ele siga uma rotina de treinos, de maneira disciplinada, com dedicação e esforço, que muitas vezes ultrapassa jornadas de 8 (oito) horas diárias. Por não ter uma regulamentação, essa relação jurídica fica submetida a uma análise casuística. Ou seja, cada relação entre jogador e empresa deverá ser analisada individualmente.

Desta forma entende o advogado Helio Tadeu Brogna Coelho:

"(...) uma vez configurada a relação jurídica de emprego, ficam automaticamente descartadas outras modalidades ou natureza contratual. Ressalta-se, mais uma vez, que a situação é casuística, podendo ocorrer ou não a relação de vínculo de emprego entre o "cyber-atleta" e a organização, tudo a depender dos termos em que as obrigações e condições contratuais foram firmadas, bem como, e isso é o mais importante, a dinâmica a partir da qual as situações venham a se desenhar no dia a dia."

Caso fosse considerado um esporte, suas partes fariam jus a utilização do Contrato Especial de Trabalho Desportivo. Porém, a lei determina que o vínculo esportivo com a equipe só passará a existir quando o contrato for registrado na entidade administrativa responsável pelo desporto, que no caso do futebol seria a federação (artigo 28, § 5º, Lei 9.615/98)

Contudo, como viu-se anteriormente, o esporte eletrônico tem seus respectivos donos, pessoas jurídicas de direito privado e detentoras de direitos autorais. Não possuem órgãos licenciados pelo governo e, sendo assim, o negócio jurídico não teria validade. Precisaria então, que estes fossem registrados na própria Desenvolvedora ou Publisher, a depender de quem está responsável pelo jogo, e que a legislação assim o permitisse.

Além das Leis CLT e nº 9.615, é importante mencionar o Estatuto da Criança e Adolescente. Os jovens são apresentados aos jogos desde cedo e, a grande maioria, o vê apenas como um momento de lazer. Não é o caso, porém, de muitos outros jovens talentosos, considerados prodígios no cenário, que sonham em viver do esporte eletrônico.

#### 3.1.4.2 Das punições e a justiça desportiva

Um dos maiores problemas para as lides provenientes das relações jurídicas do eSport é a competência jurisdicional dos tribunais. De acordo com o parágrafo 1º do art. 217 da Constituição Federal:

§ 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.

Ou seja, é previsto na própria constituição a existência da justiça desportiva.

A Lei Pelé, em seus artigos 47 e 48, versa da ordem desportiva. Atribui às entidades administrativas responsáveis por determinado desporto a



competência para decidir as questões relativas ao cumprimento das normas e regras de prática desportiva. Como se vê:

Art. 47. No âmbito de suas atribuições, os Comitês Olímpico e Paraolímpico Brasileiros e as entidades nacionais de administração do desporto têm competência para decidir, de ofício ou quando lhes forem submetidas pelos seus filiados, as questões relativas ao cumprimento das normas e regras de prática desportiva.

Já no artigo 48, especifica quais sanções poderão ser aplicadas por essas entidades. Como se vê:

Art. 48. Com o objetivo de manter a ordem desportiva, o respeito aos atos emanados de seus poderes internos, poderão ser aplicadas, pelas entidades de administração do desporto e de prática desportiva, as seguintes sanções:

- I - advertência;
- II - censura escrita;
- III - multa;
- IV - suspensão;
- V - desfiliação ou desvinculação.

§ 1º A aplicação das sanções previstas neste artigo não prescinde do processo administrativo no qual sejam assegurados o contraditório e a ampla defesa.

§ 2º As penalidades de que tratam os incisos IV e V deste artigo somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva da Justiça Desportiva.

Destaca-se, porém, o parágrafo 1º, que defende os princípios do contraditório e da ampla defesa, e 2º deste artigo, que fala da figura da Justiça Desportiva. Está defeso aos esportes tradicionais a criação da Justiça Desportiva, porém, enquanto o esporte eletrônico não é aceito dentro da classificação de desporto, as partes dessa relação continuam sendo lesadas por falta de um órgão próprio responsável por essas decisões.

#### 3.1.4.3 Do princípio da liberdade desportiva

Enquanto a lei desportiva protege a liberdade da prática esportiva, de acordo com a capacidade e interesse de cada um, estando ele associado ou não a entidade administrativa de cada setor, o mesmo não pode ser feito pelo esporte eletrônico.

No mundo do jogo eletrônico, é preciso autorização até mesmo para ser um jogador casual. Àquele que queira acesso ao servidor do jogo, precisará concordar com os termos de uso e de serviço propostos pelo dono do jogo. Sem essa concordância, não há participação. Nesse cenário, quem dita as

regras é a figura de autoridade (Desenvolvedora ou Publisher), sendo que todos que se interessem por participar, aceitam se submeter a elas.

Diferentemente do que se vê no tradicional, já que qualquer um pode explorar e praticar qualquer atividade que lhe interesse.

## 3.2 COMPARAÇÃO COM LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL

### 3.2.1 Coreia do Sul

Primeiro país a reconhecer a existência do Esporte Eletrônico, a Coreia do Sul foi pioneira ao profissionalizar os atletas do eSport. Por causa da crise dos tigres asiáticos, os coreanos buscaram meios alternativos e mais baratos de entretenimento.

Foi nesse momento, meados do ano 2000, que foi criada a KeSPA, Associação Coreana de eSports, com o objetivo de regulamentar e transformar os esportes eletrônicos em esportes oficiais do país. Sobre suas competências diz:

A KeSPA tinha autoridade comercial para negociar direitos de imagem dos torneios, transmissões pela TV, melhorar e regular as condições salariais dos jogadores profissionais, e claro, encorajar o mercado de games no país. Além do trabalho em Starcraft, a KeSPA formou parcerias com a Major League Game e com a Riot Games. (apud GUERRA LUIZ, 2021, p. 49)

Na Coreia do Sul, então, encontra-se um exemplo de legislação que criou uma entidade federativa que ficou encarregada de regular e fomentar o esporte eletrônico, bem como promover os campeonatos e agir como órgão fiscalizador. Também se encarregam de questões como o licenciamento de direitos de transmissão dos jogadores, direito de imagem, entre outros.

### 3.2.2 Estados Unidos

Outro país que já reconhece os eSports como um esporte são os Estados Unidos. Segundo a revista Forbes, o que motivou a decisão foi a dificuldade que jogadores forasteiros encontravam para entrar no país norte americano para participar de competições.

A partir de 2013, os Estados Unidos passaram a emitir vistos de atletas profissionais a esses jogadores que buscavam entrar no país para competir.

Isso impulsionou o cenário do esporte eletrônico no país e facilitou com que as compras de jogadores gringos fossem realizadas de forma menos burocrática e menos demorada.

### 3.2.3 Rússia

Desde 2016 a Rússia reconhece a importância dos esportes eletrônicos. Segundo o site Talk eSport, o Ministério do Esporte da Federação Russa anunciou, em junho daquele ano, que o eSport seria oficialmente reconhecido como um esporte.

Essa decisão veio acompanhada do reconhecimento da "Russian e-Sports Federation (ReSF)" como a autoridade maior do eSport na Rússia. Conseqüentemente, receberia apoio para abrir programas educacionais voltados ao eSport e seria capaz de criar competições endossadas oficialmente pelo Ministério do Esporte. Além disso, haveria uma simplificação da emissão de vistos para jogadores internacionais.

Era esperado que essa decisão impulsionasse o cenário dos eSports em toda a Europa. Exemplo disso já pode ser visto em diversos times de futebol europeus que decidiram investir no eSport, como é o caso do PSG, que possui jogadores profissionais de FIFA 23 e Brawlstars.

## CONCLUSÃO

Após estabelecer a importância de se reconhecer o eSport como um desporto propriamente dito, buscou-se entender o enquadramento jurídico desta atividade. A falta de definição e regulamentação para este cenário traz instabilidade a todo o ecossistema que surge das relações jurídicas do mesmo.

O sistema jurídico brasileiro é fundado sobre os preceitos do Civil Law. Isso significa dizer que é um sistema jurídico que tem a lei como fonte imediata de direito, ou seja, utiliza as normas como fundamento para a resolução de litígios.

Além das normas escritas, utiliza-se, subsidiariamente, a doutrina e os princípios como fontes de direito. Assim, os casos concretos, no Brasil, são julgados de acordo com a Constituição Federal, as normas e as leis.

Atualmente, porém, vem se apoiando cada vez mais às decisões jurídicas anteriores para a resolução de conflitos que se assemelham. Isso acontece por causa da impossibilidade de existirem leis suficientemente completas para regularem todos os casos possíveis, e também pela dificuldade que o sistema encontra em progredir ao passo que a sociedade progride. Além disso, aplicar decisões de teor similar a diversos casos auxilia na celeridade do processo.

De qualquer forma, o Civil Law continua sendo o sistema jurídico utilizado pelo Brasil de forma prioritária. A Constituição Federal, em seu artigo 5º, inciso II, assegura que "ninguém será obrigado a fazer ou deixar de fazer alguma coisa senão em virtude de lei". Ou seja, somente a lei poderá criar direitos, deveres e proibições.

Tem-se debatido projetos de lei que objetivam regulamentar o jogo eletrônico como prática desportiva, como é o caso do Projeto de Lei do Senado 387/2017, que, apesar de ser o mais "completo", peça em seu excesso de tentar definir todas as possibilidades de prática desportivo eletrônica.

As normas, em regra, devem ser gerais (prescritas para todos os que se enquadrem na regra) e abstratas (aplicáveis a todas as situações admitidas à norma). Ao buscar incluir o máximo de possibilidades possível, o Projeto supracitado acaba excluindo àquelas que possam vir a surgir. Considerando, ainda, a velocidade com a qual o cenário dos esportes eletrônicos evolui, não seria inteligente delimitar quais tipos de tecnologias ou modalidades de jogos devem ser considerados esporte eletrônico.

De certo é que as relações interpessoais se apoiam em variadas fontes do direito. É claro, ainda, que as relações jurídicas deste universo dos jogos eletrônicos podem e devem encontrar apoio nas leis existentes aonde forem cabíveis. Entretanto, por se tratar de um universo tecnológico desconhecido por muitos juristas e profissionais do direito, existe um risco de que a parte hipossuficiente (jogador) desta relação se veja lesada mais vezes do que protegida, em relação às empresas.

Desta maneira, conclui-se que é importante regulamentar o mundo do esporte eletrônico, com uma legislação apropriada e que cubra todos os pontos onde este se diferencia do tradicional, e atenda às necessidades e especificidades de tal cenário. Alterar a Lei Pelé serviria como uma solução temporária e superficial, porém, para de fato atender as necessidades que surgem dessas relações, é necessário criar uma legislação focada a essa atividade.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Moacyr. Esport os riscos nos contratos de Cyber-Aletas. Slides Share, 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 07 jun. 2022

CAMPEONATO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS. Wikipedia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato\\_Mundial\\_de\\_League\\_of\\_Legends](https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_League_of_Legends). Acesso em dia: 18 mar 2022.

CBLol: HISTÓRIA, CAMPEÕES E TUDO SOBRE O CAMPEONATO. Globo Esports, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-historia-campeoes-e-tudo-sobre-o-campeonato.ghtml>. Acesso em: 03 jun. 2022.

CIVIL LAW, Significados. Disponível em: <https://www.significados.com.br/civil-law/#:~:text=O%20que%20é%20Civil%20Law,para%20a%20resolução%20de%20litígios>. Acesso em: 06 jun. 2022.

CONHEÇA A LIGA BRASILEIRA DE FREE FIRE, ANTIGA PRO LEAGUE BRAZIL. Techtudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/free-fire-pro-league-brazil/>. Acesso em: 24 mai 2022.

CONHEÇA OS PRINCIPAIS TIPOS DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO MUNDO. TechTudo, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/01/conheca-os-principais-tipos-de-esportes-eletronicos-no-mundo-esports.ghtml>. Acesso em: 25 mai 2022.

DEOLINDO, Breno. A história do CBLol. The Enemy, 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/a-historia-do-cblol>. Acesso em: 17 mar 2022.

Entrevista, Tribunal Superior do Trabalho, 2019. Disponível em: [https://www.tst.jus.br/web/guest/noticia-destaque-visualizacao/-/asset\\_publisher/89Dk/content/direito-garantido-primazia-da-realidade/exclusive#:~:text=REPÓRTER%20-%20O%20chamado%20Princípio%20da,que%20está%20formalizado%20no%20contrato](https://www.tst.jus.br/web/guest/noticia-destaque-visualizacao/-/asset_publisher/89Dk/content/direito-garantido-primazia-da-realidade/exclusive#:~:text=REPÓRTER%20-%20O%20chamado%20Princípio%20da,que%20está%20formalizado%20no%20contrato). Acesso em: 06 jun. 2022.

ESPORT: CONTRATOS DE TRABALHOS DOS ATLETAS DO MUNDO ELETRÔNICO. Rina Advogados. Disponível em:

<https://rina.adv.br/2022/02/28/esport-contratos-de-trabalho-dos-atletas-do-mundo-eletronico/>. Acesso em: 07 jun. 2022.

E-SPORTS: VISÃO GERAL E DESAFIOS JURÍDICOS. B/Luz, 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: 03 jun. 2022.

FABER, Rodrigo. CBLol 2020: com audiência maior e aprendizado, diretor faz balanço do ano. Globo Esports, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-com-audiencia-maior-e-aprendizado-diretor-faz-balanco-de-2020.ghtml>. Acesso em: 17 mar 2022.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL. Wikipedia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação\\_Internacional\\_de\\_Basquetebol](https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação_Internacional_de_Basquetebol). Acesso em: 05 jun. 2022.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL. Wikipedia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação\\_Internacional\\_de\\_Futebol](https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação_Internacional_de_Futebol). Acesso em: 05 jun. 2022.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE VOLEIBOL. Wikipedia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação\\_Internacional\\_de\\_Voleibol](https://pt.wikipedia.org/wiki/Federação_Internacional_de_Voleibol). Acesso em: 05 jun. 2022.

FILIPPE, Marina. Não subestime os atletas brasileiros da internet. Revista Exame, 2017. Disponível em: <https://exame.com/revista-exame/nao-subestime-os-atletas-brasileiros-da-internet/>. Acesso em: 03 jun. 2022

GUIA WORLDS 2021: FORMATO DE DISPUTA, DATAS E EQUIPES DO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS. ESPN, 2021. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/9309629/guia-worlds-2021-formato-de-disputa-datas-e-equipes-do-mundial-de-league-of-legends](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9309629/guia-worlds-2021-formato-de-disputa-datas-e-equipes-do-mundial-de-league-of-legends). Acesso em: 03 jun. 2022.

LIGA BRASILEIRA DE FREE FIRE. Wikipedia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Liga\\_Brasileira\\_de\\_Free\\_Fire](https://pt.wikipedia.org/wiki/Liga_Brasileira_de_Free_Fire). Acesso em: 19 mar 2022.

MARCEL, Giovanni. USP, AUN – Agência Universitária de Notícias, 2018. Disponível em: <https://aun.webhostusp.sti.usp.br/index.php/2018/12/18/esportes-eletronicos-buscam-reconhecimento-e-legitimidade/>. Acesso em: 07 jun. 2022.

MCGLYNN, Adam. Structure of the Esports Industry. ETHOUGHTS, 2020. Disponível em: <https://www.ethoughts.co.uk/post/structure-of-the-esports-industry>. Acesso em: 05 jun. 2022.

MERCADO DE ESPORTS: FATURAMENTO, AUDIÊNCIA E O CENÁRIO NO BRASIL. Globo Esports, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 18 mar 2022.

MERCADO E-SPORTS E SUA PROFISSIONALIZAÇÃO NO BRASIL: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulcano Esports. UFMA, 2018. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/2853>. Acesso em: 02 jun. 2022.

O QUE SÃO ESPORTS? COMO SURTIRAM E OS PRINCIPAIS JOGOS COMPETITIVOS. Globo Esports, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 01 jun. 2022.

O QUE SÃO JOGOS FPS? Tecnoblog, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-sao-jogos-fps/>. Acesso em: 27 mai 2022.

OLIVEIRA, André. Artigo Científico. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/wp-content/uploads/2019/10/Estrutura-piramidal-do-Esporte.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2022.

PEREIRA, Luciana. O princípio da legalidade na Constituição Federal: análise comparada dos princípios da reserva legal, legalidade ampla e legalidade estrita. Direito Net, 2012. Disponível em: <https://www.direitonet.com.br/artigos/exibir/7125/O-principio-da-legalidade-na-Constituicao-Federal-analise-comparada-dos-principios-da-reserva-legal-legalidade-ampla-e-legalidade-estrita>. Acesso em: 06 jun. 2022.

PEREIRA, Wesley. Valorant Champions 2022: tabela, jogos, horários, times e mais, Globo Esporte, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/08/26/valorant-champions-2022-formato-jogos-grupos-times-e-mais.ghtml>. Acesso em: 03 jun. 2022

PRINCIPAIS CAMPEONATOS DE CS:GO DO MUNDO: CONHEÇA TODAS. Esportelândia, 2021. Disponível em:



<https://www.esportelandia.com.br/esports/campeonatos-de-csgo/>. Acesso em: 02 jun 2022.

PUIATI, Julio. O que é streaming? Veja significado e streamers famosos de jogos. Tech tuno, 2019. Disponível: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-streaming-veja-significado-e-streamers-famosos-de-jogos-esports.ghtml>. Acesso em: 05 jun. 2022.

TASSI, Paul. The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes. Forbes, 2013. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/?sh=5299a0323ac9>. Acesso em: 07 jun. 2022.

TOFANI, Isabelle. A Estrutura Piramidal de Gestão do Esporte. SporTI, 2019. Disponível em: <https://plataforma.sporti.com.br/noticias/2019-7-a-estrutura-piramidal-no-esporte>. Acesso em: 05 jun. 2022.

TWITCH: GAULES CHEGA À MARCA DE 100 MIL INSCRITOS. Globo Esports, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2022/05/21/twitch-gaules-chega-a-marca-de-100-mil-inscritos.ghtml>. Acesso em: 30 mai. 2022.

TWITTER. Disponível em: <https://twitter.com/psgesports>. Acesso em 07 jun. 2022.

VIEWERSHIO ENGAGEMENT CONTINUES TO SKYROCKET ACROSS GAMES AND ESPORTS: THE GLOBAL LIVE STREAMING AUDIENCE WILL PASS 700 MILLION THIS YEAR. Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year/>. Acesso em: 18 mar 2022.

WAGNER, M.G. On the Scientific Relevance of eSports. Department for Interactive Media and Educational Technology, Austria. Disponível em: Acesso em: 01 jun. 2022.



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
Pró-Reitoria de Graduação  
Escola de Direito, Negócios e Comunicação  
Curso de Direito  
Núcleo de Prática Jurídica  
Coordenação Adjunta de Trabalho de Curso

2

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO DE PRODUÇÃO ACADÊMICA

O(A) estudante Carolina Saura Mesquita  
do Curso de Direito, matrícula 2018200016630,  
telefone: 61 9915-7620, e-mail mesquitacarolina17@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Regulamentação Brasileira e no E-sport, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SNS); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 24 de agosto de 2022.

Assinatura do(s) autor(es): Carolina Mesquita

Nome completo do autor: Carolina Saura Mesquita

Assinatura do professor-orientador: Gil Cesar Paula

Nome completo do professor-orientador: Gil Cesar Costa de Paula