



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**

**CAMPUS I**

**CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS**

**CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO**

**VANILDO BARBOSA TORRES SEGUNDO ALMEIDA**

**O ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA SUA EXPANSÃO E  
DE POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS ADVINDAS DE SUA REGULAMENTAÇÃO**

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2021**

VANILDO BARBOSA TORRES SEGUNDO ALMEIDA

**O ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA SUA EXPANSÃO E  
DE POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS ADVINDAS DE SUA REGULAMENTAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado a coordenação do Curso de  
Direito da Universidade Estadual da  
Paraíba, como requisito parcial à obtenção  
do título de Bacharel em Direito.

**Orientadora:** Prof. Dra. Milena Barbosa de Melo

**CAMPINA GRANDE**

**2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A447e Almeida, Vanildo Barbosa Torres Segundo.

O esporte eletrônico no Brasil [manuscrito] : uma análise da sua expansão e de possíveis consequências advindas de suas regulamentação / Vanildo Barbosa Torres Segundo Almeida. - 2021.

26 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Jurídicas, 2021.

"Orientação : Prof. Dr. Milena Barbosa de Melo , Coordenação do Curso de Direito - CCJ."

1. Esporte eletrônico. 2. Direito Desportivo. 3. Enquadramento Jurídico. I. Título

21. ed. CDD 340.7

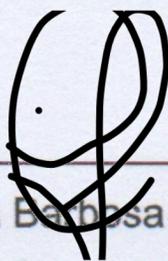
VANILDO BARBOSA TORRES SEGUNDO ALMEIDA

O ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA SUA EXPANSÃO E  
DE POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS ADVINDAS DE SUA REGULAMENTAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado a coordenação do Curso de  
Direito da Universidade Estadual da  
Paraíba, como requisito parcial à obtenção  
do título de Bacharel em Direito.

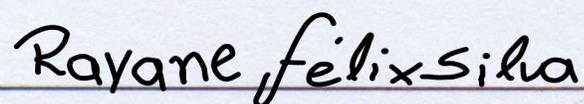
Aprovado em: 04/06/2021.

**BANCA EXAMINADORA**



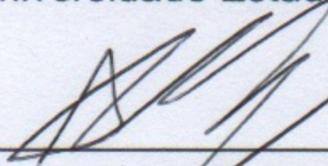
---

Prof. Dra. Milena Barbosa de Melo (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



---

Prof. Ma. Rayane Félix Silva (Examinador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



---

Prof. Me. André Gustavo Santos Lima Carvalho (Examinador)  
Faculdade Maurício de Nassau

A minha família, por ser suporte, incentivo, amparo, fonte de amor incondicional, e por acreditar na minha capacidade mais do que eu mesmo, DEDICO.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>CONCEITO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO ESPORTE ELETRÔNICO .....</b>	<b>8</b>
2.1	O caminho da diversão à competição .....	8
2.2	Da competição recreativa para a chegada e formalização do Esporte Eletrônico no Brasil.....	10
<b>3</b>	<b>O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO E-SPORT NO BRASIL.....</b>	<b>12</b>
3.1	Esporte eletrônico x esporte.....	13
3.2	Apontamentos acerca da regulamentação no Brasil .....	15
<b>4</b>	<b>ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO EM OUTROS PAÍSES.....</b>	<b>16</b>
<b>5</b>	<b>A IMPORTÂNCIA DO E-SPORT NA SOCIEDADE .....</b>	<b>18</b>
5.1	E-sport no âmbito econômico.....	19
5.2	O Esporte Eletrônico como forma de inclusão social.....	20
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>22</b>
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>24</b>

## O ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA SUA EXPANSÃO E DE POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS ADVINDAS DE SUA REGULAMENTAÇÃO

Vanildo Barbosa Torres Segundo Almeida<sup>1</sup>

### RESUMO

Em uma sociedade que está em constante modificação não somente em sua estrutura mas na forma que interage com o mundo, novas tecnologias e práticas vão surgindo constantemente. Uma dessas tecnologias que revolucionou o mercado de entretenimento foi a dos jogos digitais. E por meio dessas novas interações, se enxergou a possibilidade de além do modo recreativo com o qual se interagiu com os jogos eletrônicos, fazê-la de modo competitivo, surgindo a prática desportiva dos Esportes Eletrônicos (e-sports). Nesse sentido, trabalha-se com os projetos de lei em andamento que buscam acrescentar o e-sport no ordenamento jurídico brasileiro (principalmente o PLS 383/2017), analisando-os e tecendo críticas e observações com base na trajetória do esporte eletrônico até os dias atuais. Por fim, se observa a necessidade da certificação legal dessa atividade de uma forma que não venha a impedir seu desenvolvimento e constata sua importância no contexto brasileiro. Para isso, o presente trabalho utiliza-se da pesquisa bibliográfica e documental, com enfoque na legislação aplicável, para discutir as hipóteses levantadas.

**Palavras chave:** Esporte eletrônico; direito desportivo; enquadramento jurídico.

### ABSTRACT

In a society that is constantly changing not only in its structure but in the way it interacts with the world, new technologies and practices are constantly emerging. One of those technologies that revolutionized the entertainment market was that of digital games. And through these new interactions, it was possible to see, in addition to the recreational way in which electronic games interacted, to do it in a competitive way, with the emergence of electronic sports (e-sports). In this sense, work is being done with the bills in progress that seek to add e-sport to the Brazilian legal system (mainly PLS 383/2017), analyzing them and making criticisms and observations based on the trajectory of electronic sport until the current days. There is a need for legal certification of this activity in a way that does not prevent its development and notes its importance in the Brazilian context. Lastly, the present work uses bibliographic and documentary research, with a focus on applicable legislation, to discuss the hypotheses raised.

**Keywords:** Electronic sport; sports law; legal framework.

---

<sup>1</sup> Bacharelado em Direito pela Universidade Estadual da Paraíba, vanildoalmeidaa@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

É comum aos seres humanos, por serem racionais, o desenvolvimento de novas tecnologias que além de trazer certas facilidades na realização de atividades também são responsáveis pelo surgimento de novas formas de entretenimento e interação. E foi a partir desses avanços tecnológicos que surgiram jogos eletrônicos de computador, videogame e de *smartphones*, que contribuíram para a modificação cultural da sociedade globalizada em que vivemos.

Com o passar dos anos foi implantado nos jogos um recurso que os transformaram não somente em algo para se divertir sozinho, mas também com outras pessoas (sendo companheiros ou adversários), que é o modo multiplayer. O que começou sendo algo que só poderia acontecer com as pessoas que estivessem fisicamente próximas se expandiu com a chegada da internet e tomou proporções gigantescas, que vem expandindo e tomando novas formas nos dias atuais.

As competições que se iniciaram com poucas pessoas em fliperamas jogando “PAC-MAN” por exemplo, evoluíram até os dias de hoje, em que estádios são lotados por torcedores de times participantes do que chamamos de “Esporte Eletrônico” que acontecem em todos os lugares do mundo, movimentam bilhões de dólares por ano e já é considerado em vários países como uma nova modalidade na prática desportiva.

Nesse sentido, após observar que há anos o esporte eletrônico é difundido, incentivado e praticado no Brasil, se iniciou a discussão se o mesmo deveria ser considerado um esporte e sobre a proposição de uma regulamentação jurídica para essas relações existentes entre as pessoas que o praticam (que passariam a ser considerados como atletas) e as equipes.

Não se pode deixar de observar que existe uma certa “lacuna legislativa” e jurídica no que diz respeito a essas relações criadas no *e-sport*, porque esse fenômeno, apesar de existir no país há vários anos, tomou grandes proporções o que fez com que as normas existentes não o abarcasse da forma como deveria, podendo produzir um risco em relação a aos campos sociais e econômicos derivados desse mercado que se tornou muito rentável no mundo inteiro, inclusive servindo de ferramenta de inclusão social devido a grande variedade existente.

Tentando suprir essa necessidade citada, no Brasil já se tentou e vem se tentando elaborar normas que trouxessem a segurança jurídica principalmente para os atletas do esporte eletrônico, que é o que está acontecendo com o Projeto de Lei do Senado (PLS) 383/2017 que propõe o reconhecimento, o fomento e a regulamentação dos esportes eletrônicos no país. Acontece que este projeto é alvo de críticas e gera uma certa apreensão em pessoas que temem que a atual redação trave o crescimento do setor e isole o Brasil das competições internacionais.

Desta maneira, se busca, ainda que não haja a pretensão de esgotar a temática em tela, levar a reflexão de algumas problemáticas, partindo da seguinte questão de pesquisa: diante da evolução do cenário de *e-sport*, a aprovação da PLS 383/2017 seria a melhor forma para regulamentá-lo no Brasil, considerando os possíveis impactos dessa regulamentação na expansão do esporte eletrônico no país?

Para tanto, elencou-se como objetivo principal analisar o crescimento do cenário de esporte eletrônico no Brasil, observando os reflexos nos âmbitos sociais e econômicos. E como objetivos específicos fazer uma retomada histórica para demonstrar tanto a expansão do esporte eletrônico no Brasil quanto as tentativas de regulamentá-lo; analisar o PLS 383/2017 e os requisitos que são colocados para considerar uma atividade como esporte eletrônico; comparar legislações de países em que já houve essa regulamentação, para por fim buscar uma forma de construir uma lei que seja eficaz e não prejudique a expansão do cenário no Brasil.

Para atingir os propósitos da pesquisa, a metodologia utilizada foi a bibliográfica e documental, com enfoque na análise da legislação aplicável, e estudo de outras normas existentes em outros países, bem como documentários acerca do tema em destaque e debates durante audiências públicas acerca da PLS 383/2017 realizados com pessoas do meio do Esporte Eletrônico.

Desta forma, o presente trabalho demonstra sua relevância social ao considerarmos que o esporte eletrônico chegou em um patamar que não pode mais ser ignorado, pois está presente na vida da maior parte dos jovens adultos, adolescentes e crianças, movimentando uma quantidade expressiva de dinheiro, gerando emprego para um grande número de pessoas de forma direta e indireta, e servindo de ferramenta de inclusão social.

Além disso, para não impedir que esse mercado se expanda cada vez mais e seja utilizado da melhor forma possível, é necessário se analisar a forma com que se abarcará juridicamente essa atividade, sendo requisito para tanto o debate e circulação do tema no meio da sociedade.

## **2 CONCEITO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO ESPORTE ELETRÔNICO**

### **2.1 O caminho da diversão à competição**

É de se observar que com o advento da tecnologia da informação, principalmente com a internet, há entre as décadas mais recentes uma grande aceleração nas modificações tanto culturais quanto das interações sociais e com o meio em si. E assim como ocorreu em diversas áreas, no desenrolar da indústria dos videogames não foi diferente. Evoluiu e por meio da interação dos “consumidores” fez surgir o que hoje chamamos de Esporte Eletrônico (*e-sport*).

Antes de falar do e-sport em si, é necessário tomarmos conhecimento do termo “esporte” para tomarmos como ponto de partida para entender os desdobramentos que fizeram com que um “jogar videogame” pudesse chegar ao formato que existe atualmente.

Como bem explicitado por Luís Roberto Castro<sup>2</sup>, há alguns requisitos para que determinada atividade seja considerada esporte, são eles: atividade física, caráter interpessoal, existência de regras previamente estabelecidas, ocorrência de competição, e o objetivo final competitivo e não meramente artístico.

Para cumprir o requisito da atividade física, se considera qualquer movimento corporal em que haja gasto energético para sua realização, e que esse gasto seja maior que no estado de repouso, sendo até mesmo o movimento da mão considerado como atividade física. Isso explica o porquê do tiro esportivo, por exemplo, também ser considerado esporte.

Sobre o caráter interpessoal se observa que se duas pessoas ou mais estiverem realizando uma atividade física, mas que nada tem a ver uma em relação a outra, não poderia formar um esporte. No entanto, se nessa atividade as pessoas

---

<sup>2</sup> CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Volume I, pp. 15-42. Porto Alegre: INEJE, 2017, p. 16-17.

mantiverem relação umas com as outras, de modo competitivo, e buscando um objetivo em comum, se poderá ir formando a atividade desportiva.

O requisito das regras previamente estabelecidas é extremamente importante, pois faz com que aquelas pessoas que realizam atividade física com caráter interpessoal busquem o objetivo em comum por meio dos mesmos parâmetros para que o requisito da competição aconteça de forma justa, já que deve haver um vencedor.

Como último requisito está o objetivo final competitivo e não meramente artístico. Salientando que a dança, por exemplo, mesmo que por vezes preencha os outros elementos, não é considerado um esporte, mas sim uma manifestação cultural com conotação artística.

São esses os elementos do esporte que com o passar do tempo foram sendo integrados ao mundo dos “games” fazendo com que uma experiência individual passasse a ser uma brincadeira entre amigos, evoluindo para uma competição, que foi tomando forma e tamanho para construção de torneios, organizações, times, chamando a atenção de empresas que se tornaram patrocinadoras, e tudo foi se montando para a situação que temos hoje.

Em outubro de 1972 tivemos o primeiro campeonato de que se tem registro, que aconteceu em Stamford e era voltado para o público universitário. Foi um campeonato envolvendo o jogo *Spacewar* e tinha como prêmio 1 ano da assinatura da revista *Rolling Stone*. Passados alguns anos, em 1980, a empresa de produtos eletrônicos *Atari*, realizou outro grande campeonato, com mais de 10 mil competidores, desta vez com o jogo *Space Invaders* em que a norte-americana Rebecca Heineman venceu e recebeu um aparelho de fliperama como prêmio.

Os anos foram passando e após o acontecimento de vários torneios e competições, os jogos eletrônicos passaram a ocupar espaço na TV de diversas formas, seja mostrando novidades sobre os jogos ou transmitindo campeonatos em si. O que proporcionou uma grande visibilidade, possibilitando a realização de outros dois grandes campeonatos organizados pela gigante empresa japonesa de games *Nintendo Co. Ltd.*, ressaltando o “Nintendo World Championships” que teve ocorreu em 1990, percorreu 29 cidades dos Estados Unidos e foi concluído em Los Angeles, e se repetiu em 1994 no evento “Nintendo PowerFest 94”.

Na década de 2000, competições importantes passaram a acontecer ao redor do mundo, principalmente envolvendo jogos como *Counter-Strike*, *FIFA*, *Quake III Arena* e *Age Of Empires*. Eventos como a “Intel Extreme Masters”, a “Major League Gaming” e o “World Cyber Games” trouxeram uma nova roupagem, influenciando para que grandes equipes de *e-sports* pudessem surgir, inclusive a brasileira Made in Brazil (MIBR).

## **2.2 Da competição recreativa para a chegada e formalização do Esporte Eletrônico no Brasil**

Após a formação dessas grandes competições e da intensa publicidade que se fez dos eventos, a atenção de muita gente, principalmente jovens, se voltou para essas atividades com outros olhares. Por causa da internet o mundo se interligou, e as barreiras físicas foram quebradas, de modo que uma pessoa poderia jogar online com outra de até mesmo de países diferentes, e às vezes aquelas competições que precisavam de um espaço físico para reunir todo mundo para jogar, passou a poder ser realizada também remotamente.

Com o investimento massivo em infraestrutura de redes pelo governo da Coreia do Sul, a expansão do *e-sport* foi imensa. Com programas de jogos aparecendo na TV coreana e com um grande marketing girando em torno do esporte eletrônico, cada vez mais investidores eram captados. E por causa desses investidores diversas *lan-houses* começaram a surgir e reunir principalmente jovens que iam até esses locais para se divertir e encontrar mais pessoas com interesses similares aos seus.

Visando o reconhecimento internacional daquela atividade que estava sendo tão lucrativa para o país, o governo sul coreano instituiu a *Korea E-Sports Association (KeSPA)*, órgão que até os dias de hoje atua incentivando, organizando e promovendo a prática dos esportes eletrônicos no país, bem como fiscalizando-os, se tornando a pioneira no formato que conhecemos hoje do *e-sport*.

Apesar desse modelo de esporte eletrônico ter se expandido para diversos países de forma mais rápida, a sua chegada no Brasil aconteceu de forma gradativa. Isso porque não tínhamos aqui no país uma estrutura que viabilizasse para aquela pessoa que quisesse ser jogador profissional exercer essa profissão, já que economicamente não era viável e por isso no máximo era praticado como um hobby mais sério.

Com a intensificação de campeonatos locais, muitas vezes promovidos pelas próprias lan-houses onde os jogadores se reuniam, várias empresas enxergaram no esporte eletrônico uma forma de crescimento, e similar ao que aconteceu na década de 1990 em outros países, por volta dos anos 2000 os investimentos se intensificaram de forma que o esporte eletrônico pudesse contar com a dedicação exclusiva daqueles que antes não podiam por causa de dinheiro.

Os anos se passaram e o público do e-sport aumentou de forma exponencial. O uso de plataformas de streaming (serviço de transmissão de áudio e vídeo pela internet sem a necessidade de baixar o conteúdo) como a Twitch TV foi fundamental para esse crescimento. Isso porque os campeonatos passaram a ser acompanhados sem a necessidade do espectador estar no local em que acontecia.

Até o ano de 2014 a internet era o único espaço no Brasil em que se conseguia acompanhar o e-sport, porque por mais que na TV fosse noticiado um ou outro evento, não havia até então uma cobertura do cenário competitivo. E apesar de fazer alguns anos em que o público que acompanhava esses jogos ser imenso, só nesse ano foi que aconteceu uma final de um campeonato com muitos presentes. A final do CBLol (Campeonato Brasileiro de League of Legends) foi sediada no Maracanãzinho e contou com a presença de 8 mil torcedores.

Com outro evento no ano seguinte que reuniu mais de 12 mil pessoas presencialmente no estádio do Allianz Parque em mais uma final de CBLol os programas e canais de esportes tradicionais perceberam que o esporte eletrônico não era apenas um hobby mas sim um fenômeno que não seria passageiro e que só cresceria nos anos seguintes. E foi dessa forma por exemplo que a Sportv e Canal Interativo colocaram em sua grade programas dedicados a cobrir o e-sport em suas diversas modalidades.

Atualmente a audiência e o capital que gira em torno dessas competições chegam em patamares que ultrapassaram expectativas. Em matéria de janeiro de 2020 publicada no portal da Istoé Dinheiro foi retratado esse fenômeno:

“No Brasil, houve um crescimento de 20% em audiência no ano passado, com 21,2 milhões de espectadores (9,1 milhão dos chamados entusiastas, que assistem a pelo menos uma partida por mês, e 12 milhões de espectadores ocasionais). É a terceira maior audiência no mundo, atrás apenas da China e dos Estados Unidos. Veículos especializados na cobertura esportiva convencional não deixaram passar sem perceber. O site brasileiro da ESPN, por exemplo, tem cinco seções principais –

Futebol, NFL, NBA, MMA e... e-sports. O Globo Esporte também já destaca em sua lista de editoriais o e-sports, junto de Fórmula 1, e o UOL tem dentro de seu canal de games o espaço para e-sports.

A Globo, aliás, conduz parcerias para ter exclusividade nesse universo, pelo menos dos principais produtos. Uma das marcas estratégicas é a francesa Ubisoft, há 20 anos no Brasil, dona das franquias Just Dance e Rainbow Six Siege. O acordo envolve direito de transmissão de eventos, com exclusividade, a licenciamento de produtos.”<sup>3</sup> (CHIMINAZZO, 2020)

Com uma média de espectadores cativos de mais de 9 milhões de pessoas, o Brasil está em terceiro lugar no ranking de fãs de e-sports no mundo, ficando atrás apenas da China e dos Estados Unidos.

Nesses mais de 20 anos equipes que surgiram no Brasil se consagraram vencedores em diversas competições e se destacaram em outras. Como exemplo temos 8 “Majors” (uma espécie de mundial) no Counter-Strike Global Offensive; 1 campeonato mundial de Magic: The Gathering; 1 Campeonato mundial e 1 Copa América de Free Fire; 1 mundial no Rainbow 6, dentre vários outros títulos.

O cenário do esporte eletrônico no Brasil, no caminho que está seguindo, só cresce e conquista mais espaço, sendo reconhecido no mundo inteiro, demonstrando um futuro mais que promissor.

### **3 O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO E-SPORT NO BRASIL**

Não se tem mais dúvida sobre a importância e da relevância que o fenômeno do esporte eletrônico tem no Brasil. Só que assim como outros novos fatos sociais, este surgiu e se moldou de forma independente, em meio a um cenário indefinido no país em relação a normal que o regulamentem, podendo gerar prejuízo e deixar instável os campos econômicos e sociais principalmente, que são os mais afetados pela atividade do e-sport.

Embora no Brasil ainda tenha muita discussão acerca de como esse enquadramento jurídico deva ser feito, é constatada a sua necessidade, principalmente em relação a defesa dos direitos trabalhistas do jogador profissional, que por, apesar de ter sua atividade muito próxima a de um atleta, encontra o obstáculo jurídico de sob qual égide pode recorrer.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>> Acesso em: 12 mai. 2021

A partir desses fatores é importante, utilizando os conceitos tratados até aqui para que, ao analisar o caminho que estamos traçando, possamos observar as consequências do enquadramento jurídico do esporte eletrônico resultado por meio da aprovação projetos de lei atuais, detectando quais normas regulariam as relações entre as “peças” do e-sport.

### 3.1 Esporte eletrônico x esporte

Como citado, no Brasil já existe projetos de lei no sentido de regulamentar a atividade do esporte eletrônico o considerando como modalidade desportiva advindos tanto do Senado Federal como da Câmara dos Deputados, que são: o PLS n.º 383/2017, o PL n.º 3450/2015 e o PL n.º 7747/2017.

Seguindo uma mesma linha, o PL n.º 3450/2015 de autoria do deputado federal João Henrique Caldas (PSB / Alagoas), e o PL n.º 7747/2017 da deputada federal Mariana Carvalho :

“PROJETO DE LEI Nº 3450 DE 2015: Acrescenta o inciso V ao artigo 3o da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Essa lei altera a Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V:

“Art. 3º .....

V – 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.”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação”.

“PROJETO DE LEI Nº 7747/2017: Institui o esporte virtual.

Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação:

“Art.3º.....

§ 3º – 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.”

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação”.

Observa-se que os dois convergem no sentido de reconhecer o esporte eletrônico como esporte de uma forma muito similar em que o primeiro acrescenta um 5º inciso ao artigo 3º à Lei Pelé definindo o que é o e-sport, enquanto o segundo acrescenta um parágrafo 3º no mesmo artigo da Lei 9615 de 1998 também definindo o termo.

Sobre o tema o PLS 383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha (PSDB / Maranhão):

“PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 383/2017: Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

§ 1º Entende-se por esporte 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, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

§ 2º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.”

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-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 e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

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

IV – garantir o acesso à prática esportiva eletrônica sem quaisquer distinções ou formas de discriminação;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.”

Esse projeto, que diferente dos outros, busca criar uma lei própria para o esporte eletrônico trazendo valores e “missões”, é alvo de muitas críticas principalmente em relação ao artigo 4º e ao § 2º do artigo 1º, encontrando alta resistência no setor de e-sports.

Em relação ao artigo 4º existe um receio em relação aos poderes que seriam dados às Confederação, Federação, Liga e entidades associativas. Isso porque caso fique atribuído a eles a organização de eventos competitivos, ou haja a necessidade de autorizar o acontecimento dos mesmos, seria um prejuízo imenso para a evolução. Isso porque no Brasil atualmente, acontece, só pela plataforma da Gamers Club, mais de 400 campeonatos por ano.

Contudo, a preocupação maior se dá sobre o § 2º do artigo 1º que não reconhece jogos violentos como esporte eletrônico. Isso porque no Brasil como principais jogos em questão tanto de audiência quando de títulos são o Counter-Strike, Rainbow 6, League of Legends e Free Fire. Ou seja, caso o projeto fosse aprovado com esse texto, os jogadores das principais “modalidades” não estariam incluídos e ainda e o cenário que existe em volta dos jogos seria totalmente enfraquecido.

Essas preocupações existem porque, ao contrário dos esportes convencionais como o futebol, os jogos eletrônicos possuem donos, que são os responsáveis por determinar as regras e autorizar a organização de torneios. Então complicações e interferências na forma com que o e-sport se organiza pode afastar o investimento dessas publishers bem como de investimentos de patrocinadores.

### **3.2 Apontamentos acerca da regulamentação no Brasil**

O enquadramento jurídico do esporte eletrônico, no molde com que se vem discutindo, busca reconhecer o e-sport como prática desportiva. E desse modo há

algumas implicações na organização das relações entre os atletas com o cenário como um todo, mas principalmente com seu “empregador”.

Neste caso, as legislações a serem aplicadas são a Lei Geral de Desporto e subsidiariamente a Consolidação das Leis de Trabalho, de modo que observando os requisitos da pessoalidade, onerosidade, não eventualidade e subordinação, aliados a existência de um contrato especial de trabalho desportivo (Art. 3º, § 1º, I, LGD), estará o atleta caracterizado como profissional.

Assim, de maneira mais específica temos o caso do atleta autônomo. Por não possuir um contrato especial de trabalho desportivo, com base no artigo 442-B da CLT, ele não terá uma relação de emprego com sua equipe, mas sim de trabalho, sendo os contratos regidos pela sistemática do Código Civil.

Temos em nossa legislação, mais precisamente no capítulo III do título VIII da Constituição Federal, a ligação entre o desporto e a cultura e educação. Deste modo, também se nota, no PLS 283/2017 no mesmo sentido a ênfase em valores que devem ser agregados ao esporte eletrônico, promovendo cidadania, respeito, educação, entre outros.

Portanto, para que tudo isso possa ocorrer contando com a valorização dessa atividade e do atleta, deve-se ressaltar o dever do tratamento isonômico e igualitário destes em relação aos dos outros esportes mais tradicionais, sendo observado apenas as peculiaridades de cada um. Isso porque como já demonstrado neste trabalho, o e-sport nada mais é do que uma prática desportiva que foi “atualizada” por causa de uma revolução tecnológica que modifica e interage constatemente com o mundo inteiro.

#### **4 ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO EM OUTROS PAÍSES**

Levando em conta que, como já posto, o cenário brasileiro ainda é de instabilidade jurídica, já que apesar de existirem projetos de lei que tem o intuito de regularizar a situação do esporte eletrônico, ainda existem muitas lacunas legislativas e algumas celeumas envolvendo os benefícios e os malefícios que podem vir a ocorrer a partir desse enquadramento jurídico, passaremos a observar, como forma de

parâmetro, como e em que momento se encontra a situação do tratamento jurídico às questões do e-sport em âmbito internacional.

Nesse sentido, partindo de uma realidade que já passou pela fase que vivenciamos no Brasil, temos a nação francesa, que assim como no Brasil, já possuiu projetos de lei que buscaram regularizar juridicamente a prática do e-sport e culminaram em sua regulamentação. A França legalizou os e-sports principalmente para desvinculá-los de jogos de azar, através de uma legislação sobre internet denominada “Lei por uma República Digital” (nº 2016-1321).

Com isso, às competições e aos jogadores passou-se a ser aplicada a legislação preexistente de modo que o esporte eletrônico foi englobado pelas normas desportivas, que regulam os fatores trabalhistas, econômicos e tributários dessa atividade. Salientando que também determinou que em caso de haver menores de idade jogando em alguma competição o seu prêmio seria guardado em uma conta, e liberado para eles ao atingir a maioridade.

Outra realidade que se aproxima da brasileira é a espanhola, que também tem discutido a viabilidade e efetividade de uma legislação específica para os jogos eletrônicos, os reconhecendo como esporte e trabalho, para que também se leve em conta as questões trabalhistas se passarem a ser considerados atletas. Sobre isso, à luz das palavras de Ricardo Georges (2018, p.98):

“Notamos que na Espanha existe a mesma instabilidade jurídica que no Brasil nesse mister, porque não há um modelo próprio definido para se enquadrar os atletas de *esports*, pairando dúvida acerca da aplicação de lei específica ou da lei geral. Enquanto isso, as relações e negócios jurídicos entre atletas e equipes estão sendo firmadas dentro da ausência legislativa.” (MIGUEL, 2018, p.98)

São pontos que na aplicação têm distinção porque enquanto a Espanha aplica a lei do desportista profissional nesses casos, no Brasil, ao considerar o e-sports como esporte, seria aplicado a Lei Geral do Desporto e a Consolidação das Leis do Trabalho de forma subsidiária.

Uma peculiaridade pode ser observada entre as posturas da Coréia do Sul e da Rússia frente a esta situação. A Coréia, por mais que tenha sido pioneira no *e-sport*, não o reconheceu como esporte, o deixando como uma ferramenta de desenvolvimento econômico e criando uma Federação Internacional do e-Sport

(leSF). Já a Rússia, pelo contrário, foi o único país que regulou o *e-sport* como esporte.

Por outro lado, há um posicionamento desses dois últimos países que é algo visto como negativo pela grande maioria das organizações de *e-sport*, que é o de, após regulamentar essa atividade do esporte eletrônico, fazer com que as Confederações e Federações controlem os torneios ou tenham que liberar para que aconteçam, algo que trouxe medo para os envolvidos nessa atividade no Brasil caso fosse feita essa regra em nosso território.

Percebemos assim, que as experiências de outros países na regulamentação do esporte eletrônico, por mais que possuam pontos de congruência, tem suas peculiaridades devido aos momentos diferentes que vivem em relação a prática dessa atividade. E todos os modos que esses Estados utilizaram para criar normas para proteger jurídico, social e economicamente devem sim servir como parâmetro para que o Brasil busque fazer algo da melhor forma, diminuindo o risco de prejudicar um negócio que se demonstra tão promissor e em constante crescimento.

## **5 A IMPORTÂNCIA DO E-SPORT NA SOCIEDADE**

Não é novidade que o esporte é, para muitas pessoas, um meio de desenvolvimento não só físico, mas também mental e psicológico, principalmente em tempos em que problemas como depressão e ansiedade assolam a sociedade e são considerados o mal do século. Além disso, muitos jovens veem no esporte uma oportunidade de mudar de vida e conquistar sua independência financeira se tornando atletas profissionais, já que muitas vezes o que começa com uma brincadeira, acaba se tornando um propósito de vida.

Nesse sentido, se consideramos o fenômeno da contemporaneidade, esbarramos com os mesmos propósitos, mas desta vez com uma nova roupagem tecnológica, surge então o mundo dos e-sports. Os jogos eletrônicos dominam o imaginário dos jovens e também dos adultos, principalmente em um contexto em que as brincadeiras de outrora, em virtude de questões sociais, como a violência por exemplo, muitas vezes não podem ser realizadas, dentro de casa, então, através tela de um computador, televisão ou celular, surge um novo mundo de possibilidades.

## 5.1 E-sport no âmbito econômico

O mundo dos jogos eletrônicos tem se mostrado um mercado em expansão extremamente rentável, uma das maiores fontes de receita do mundo, segundo notícia publicada no Globo Esporte<sup>4</sup>, em que se projetou um mercado de 1 bilhão de reais com jogos eletrônicos em média por ano no Brasil, caso em que, mais uma vez, cabe ressaltar a necessidade de tratamento jurídico adequado. Quando falamos na indústria brasileira de esportes eletrônicos, estamos falando não só nos jogadores e nas competições, mas também naqueles gamers que jogam por diversão, falamos também em *streamers*, que são aqueles que transmitem ao vivo algum tipo de conteúdo associado ao jogo; em transmissões das competições; e principalmente nos espectadores, que são os maiores “patrocinadores” sem os quais o e-sport não teria a dimensão atual.

Toda essa estrutura movimenta bilhões, e conseqüentemente vem impactando na economia e atraindo a atenção de empresários, inclusive fazendo com que times de esportes tradicionais como o Flamengo, Santos, Corinthians, Barcelona e Paris Saint German, resolvessem também criar seus times de e-sport. Além de jogarem, os chamados “pro-players” acabam entrando em um mercado de mídia, divulgações, e muitas vezes também se tornando, em certa medida, influenciadores. Sobre isso:

Para se ter uma ideia do papel que os games estão desempenhando na cultura humana neste início de terceiro milênio, basta repetir o que vem sendo reiteradamente alardeado, a saber, que a movimentação financeira de sua indústria é superior à do cinema, e é a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e automobilística. Disso, pode-se supor que os games são os grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento, aproveitando-se das pesquisas de ponta, ao mesmo tempo em que as disponibilizam em larga escala e com grande rapidez (FEITOZA, 2009, p.254).

A atenção voltada para esse mercado se dá principalmente pela paixão e dedicação que emana dos espectadores do esporte eletrônico. Como a comunidade gamer atual praticamente vivenciou toda a ascensão do cenário, há um sentimento de pertencimento em cada vitória ou conquista que o seu time ou seu jogador favorito alcança. E esse fato causa um engajamento tão grande, que por muitas vezes o

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/pr/liga-estudantil/noticia/pesquisa-projeta-mercado-de-r-1-bilhao-no-brasil-com-jogos-eletronicos.ghtml>>. Acesso em 05 mai. 2021

dinheiro que os players recebem são em maior parte de doação que os próprios torcedores e apreciadores fazem. Doações essas feitas por meio da Twitch TV, plataforma de streaming que possibilita que as pessoas interajam com alguém que esteja fazendo uma transmissão ao vivo por meio de um chat ou mensagens de voz.

Além disso, ainda existem as plataformas, como o mobile, videogame, computador e smart TV, que também se adaptaram para atender essa demanda e suportar a projeção dos jogos que se tornam cada vez mais tecnológicos e interativos, seja para fazer com que os aparelhos tenham mais desempenho para que o usuário possa atingir um melhor rendimento nos jogos, ou até mesmo para fazer com que os espectadores possam acompanhar de modo mais rápido e prático.

Uma curiosidade em relação ao esporte eletrônico do ponto de vista econômico é que durante a pandemia do Covid-19 o mercado que envolve essa atividade cresceu em 140% em um momento de crise em grande parte dos setores da economia. Isso porque houve um aumento na venda de jogos, equipamentos (teclado, mouse, controle, placas de vídeo, etc), no consumo de conteúdos que possuem espaço para propagandas e patrocínios, em premiações de competições, não se esquecendo das compras realizadas dentro dos próprios jogos (de itens que interagem dentro dos games).

Portanto, se observando todos esses pontos, que são uma pequena amostra de tudo que envolve o mercado de games que é promovido também pelos esportes eletrônicos, não pode um governo simplesmente ignorar essa oportunidade de expandir sua economia, e nem muito menos estudar e analisar os possíveis impactos que pode haver caso tome decisões que venham a impedir o crescimento dessa seara ou até mesmo faça com que a mesma regrida.

## **5.2 O Esporte Eletrônico como forma de inclusão social**

Para muito além de ser um mercado rentável, o e-sport acabou se tornando uma grande ferramenta de inclusão social, já que a partir do momento em que existem pessoas jogando juntas, existe uma interação e uma sociabilidade que proporciona o nascimento de novas amizades, o conhecimento de culturas diferentes e também de pessoas com diferentes realidades. O mundo dos jogos online não exige um padrão estético, não tem barreiras físicas de espaço e por isso acaba se mostrando tão

atraente, porque por meio dele, vários paradigmas e modelos da sociedade são desconstruídos.

Como exemplo, podemos citar o grande número de mulheres que participam das comunidades de jogos eletrônicos, seja como jogadoras, espectadoras ou até mesmo como apresentadoras das competições. Segundo notícia do ano de 2020, publicada no portal do Globo Esporte, elas são maioria entre os jogadores casuais do Brasil pelo quinto ano consecutivo.

No universo que circunda o esporte eletrônico tem muitos episódios de conquista e superação. Como exemplo podemos citar o streamer Wesley “Deercheerup”, um autista com Síndrome de Asperger, que surgiu da comunidade de Counter-Strike e começou a fazer transmissões jogando, o que o ajudou a desenvolver sua capacidade de comunicação com outras pessoas, e que hoje é um dos maiores streamers do Brasil. Wesley possui um projeto beneficente para ajudar crianças com autismo severo, que conseguiu em uma de suas ações, a doação de mais de R\$345.000,00 em menos de 24 horas.

E esse não é um caso isolado, é muito comum abrir o site da Twitch e ver pessoas portadoras de deficiência jogando e disputando no mesmo nível, outras que são obesas, magras, jovens e idosos, todos jogando e demonstrando para as pessoas que acompanham que para alcançar seus objetivos não necessita preencher nenhum padrão, mas sim ser você mesmo e se esforçar.

E ao falar de inclusão social não poderia deixar de lado o fenômeno dos jogos de celular. Vários outros jogos, por mais que sejam grátis, requerem equipamentos para serem jogados, o que faz com que surja uma barreira para quem não tem condições de investir naquele videogame ou computador. E é justamente para essa dificuldade que o mercado mobile trouxe uma solução democratizando o acesso aos jogos, ao permitir com que pessoas possam tanto se divertir quanto competir com seus próprios celulares, sem necessitar de um investimento maior.

No Brasil, se referindo ao mercado mobile especificamente, o jogo que está tendo esse papel de incluir é o *Free Fire*, um *battle royale* que pode ser jogado de modo individual e em equipe. Sobre ele, a Folha de Pernambuco<sup>5</sup> retratou:

Em uma época que os eletrônicos estão cada vez mais caros, dar o próximo passo para subir de nível poderia ser cada vez mais difícil para jogadores e jogadoras das periferias brasileiras. Equipamentos custam, em média, R\$ 2,5 mil, impossibilitando a participação de muitos jovens das favelas nas competições de eSports. Aproveitando o terreno fértil e acessível do Free Fire - jogo eletrônico de ação para o mobile - campeonatos estão buscando a inclusão e a profissionalização de jogadores das quebradas brasileiras. (VINICIUS, 2020)

Com tudo isso, fica evidente a função de inclusão social que o esporte eletrônico naturalmente acabou exercendo direta e indiretamente, mesmo sem ter essa prioridade ou intenção. Acabou por se mostrar um aliado no desenvolvimento dessa função essencial para a sociedade, principalmente levando em conta que ações que combatem a exclusão da política de benefícios da vida em comunidade é função de todos.

## 6 CONCLUSÃO

Após as discussões apresentadas e os estudos feitos acerca do tema, conclui-se que assim como outros âmbitos da sociedade, o esporte também foi atingido pela mudança e evolução derivada do avanço tecnológico no meio em que nos relacionamos entre pessoas e com o ambiente em que vivemos. E assim como surgiu a atividade esportiva, o esporte eletrônico no seu desenrolar começou com uma atividade recreativa, sem nenhuma intenção econômica ou comercial, e se desdobrou até o estágio atual que mistura negócios, cultura e entretenimento.

Notou-se que a internet foi uma peça fundamental para a grande expansão e rompimentos de barreiras para o esporte eletrônico. Com o advento desta, foi possível não somente que pessoas pudessem jogar com outras de outros locais, mas principalmente a realização das transmissões e divulgação de conteúdo, que possibilitou com que milhões de pessoas fossem atingidas e passassem a acompanhar as competições que aconteciam no mundo inteiro.

Devido ao sucesso em todos os países em que o e-sport se popularizou, essa atividade se popularizou no Brasil e com o passar do tempo se viu uma necessidade

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/cultura/como-o-free-fire-tem-democratizado-o-acesso-aos-jogos-nas-periferias/154483/>>. Acesso em: 05 mai. 2021.

de reconhecê-lo como esporte, justamente pelas suas características de atividade física, inter-relação humana, regras e competição que apresentam.

E justamente pelo fato da importância e da dimensão social e econômica que o esporte eletrônico tomou se vê necessário a aplicação de um tratamento jurídico que diminua os riscos de, por estar em meio a uma lacuna legislativa, haver instabilidade nas relações e demandas jurídicas derivadas da relação entre os atletas e equipes.

Para tanto, no Brasil foram propostos projetos de lei com o objetivo de reconhecer o esporte eletrônico como prática desportiva, o que, ao assim enquadrá-lo, possibilitará um tratamento que é dado por meio da Lei Geral de Desporto, e subsidiariamente pela Consolidação das Leis do Trabalho. Desse modo, por meio da isonomia, deverá se tratar da mesma forma o e-sport e os esportes tradicionais, observando as peculiaridades de cada um.

No entanto, se deve atenção ao modo com que busca enquadrar juridicamente o esporte eletrônico, visto que no PLS 383/2017 há dois pontos críticos, que se aprovados e dependendo da forma que for executado, poderá causar um retrocesso gigantesco, isolando o Brasil do crescimento internacional do cenário de e-sport.

O segundo parágrafo do artigo 1º do projeto citado é o mais polêmico por não considerar como esporte eletrônico a modalidade que utilize jogo com conteúdo violento. Com base em todos os fatores apresentados, considerando que já existem classes indicativas para os jogos e que o alvo do esporte eletrônico não é menor de idade, se conclui que é além de nocivo a toda atividade do e-sport, desnecessário.

É notável também a importância e a oportunidade gerada por meio do e-sport para o país como um todo, tanto no âmbito econômico em que bilhões de dólares circulam mundialmente em torno desse mercado, com no social de modo que se utilizado da forma correta já se comprovou ser forma de inclusão social e propagação de valores essenciais para a sociedade.

Deve, portanto, além de escutar o que a comunidade do esporte eletrônico tem a dizer e sugerir para a construção de uma norma que seja eficaz, se analisar o posicionamento e o resultado de outros países que passaram por esse processo e

que servem como referência para novos avanços, visto que no Brasil o e-sport só tende a crescer e conquistar cada vez mais espaço.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAPTISTA, Rodrigo. **E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor**, 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 12 mai. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3450 de 2015**. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Brasília: Câmara dos Deputados, 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: 08 mai. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 7747 de 2017**. Institui o esporte virtual. Brasília: Câmara dos Deputados, 2015. Disponível em: <[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=PL+7747/2017](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=PL+7747/2017)>. Acesso em: 08 mai. 2021.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília, DF: Senado Federal, 2019. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1606769676977&disposition=inline>>. Acesso em: 08 mai. 2021.

CASTRO, Luiz Roberto Martins. **Conceito e Evolução Sociológica do Esporte**. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Volume I, pp. 15-42. Porto Alegre: INEJE, 2017, p. 16-17.

CHIMINAZZO, Gustavo. **E-sports não é (mais) brincadeira**. 2020. Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>>. Acesso em: 12 mai. 2021.

FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

FRANCO, Pedro Lopes, **e-sport: do entretenimento ao plano de carreira**, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/11451/1/21486412.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2021.

LARGHI, Nathália. **Com pandemia mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo**, 2021. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>>. Acesso em: 05 mai. 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. São Paulo: Quartier Latin, 2019.

MONÇÃO, A. A. D. **E-Sports: Direitos de Arena e de Imagem dos Cyber-Atletas**. Data Venia. Edição n.º 12. 2021. Disponível em: <[http://www.datavenia.pt/ficheiros/edicao12/datavenia12\\_p073\\_120.pdf](http://www.datavenia.pt/ficheiros/edicao12/datavenia12_p073_120.pdf)>. Acesso em: 05 mai. 2021.

MOREIRA, Guilherme. **Pesquisa projeta mercado de 1 bilhão no Brasil com jogos eletrônicos**, 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/pr/liga-estudantil/noticia/pesquisa-projeta-mercado-de-r-1-bilhao-no-brasil-com-jogos-eletronicos.ghtml>. Acesso em: 05 mai. 2021.

REIS, Gabriel. **Brasil ultrapassa marca de 20 milhões de fãs de esports**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasil-ultrapassa-marca-de-20-milho-es-de-fas-de-esports.ghtml>>. Acesso em: 08 mai. 2021.

VINHA, Felipe. **League of legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLOL**, 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>>. Acesso em: 12 mai. 2021.

VINICIUS, Bruno. **Como o Free Fire tem democratizado o acesso aos jogos nas periferias**. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/cultura/como-o-free-fire-tem-democratizado-o-acesso-aos-jogos-nas-periferias/154483/>> Acesso em: 05 mai. 2021.

WAKKA, Wagner. **Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19**. 2021. <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>> Acesso em: 05 mai. 2021.

## AGRADECIMENTOS

Ao terminar o colégio existia uma dúvida muito forte em meu coração sobre qual caminho seguiria em minha graduação. Considerando alguns fatores decidi começar a cursar Engenharia Elétrica, e para minha tristeza não me identifiquei. Nesse momento escolhi seguir o meu coração, me mudei para o Direito, e sempre com o apoio pessoas que contribuíram e me ajudaram a chegar até aqui.

Agradeço primeiramente aos meus pais, Antonio e Kassandra, por serem minha base e por desde o meu nascimento não medirem esforços para me proporcionar o melhor possível. Que me ensinaram o valor das pequenas coisas e a enxergar a felicidade nos momentos mais difíceis.

A Marina, que desde o primeiro momento da graduação esteve comigo das mais diversas formas, sendo exemplo e me fazendo acreditar que eu conseguiria e me acalmando sempre. Ela que companheira e paciente, é o maior presente que o curso me deu.

Aos meus avós Ivanilza, José e Lenilda, por todo o amor e carinho que me foi dado, e principalmente por fazer me sentir muito melhor do que eu realmente sou.

A Maria Luisa, que com sua chegada me ensinou o amor de uma família não é dividido, mas multiplicado. Com quem aprendi sobre a responsabilidade de cuidar e proteger a quem se ama. A amiga que divide comigo os momentos mais aleatórios e divertidos.

Aos meus tios, aqui representados por Katenuzia, Kleiton e Roberta, e aos primos por Pamela, Kelly e João, por me acompanharem no meu crescimento me trazendo momentos tão felizes e divertidos, essenciais no meu caminho.

Aos meus amigos, que entre os vários, aqui faço representados por Maria, Rafael, Marília, Vinicius, Savigny, Ronaldo, Pedro, Joaquim e Luis, por tantas vezes compartilharem comigo os momentos de estresses, diversão e novas experiências. Por sempre torcerem por mim e me ajudarem a dar risada dos fracassos.

A todos os profissionais que fizeram parte da minha formação, desde a UEI-UFCG, passando pelo Pequeno Príncipe, Colégio Motiva e culminando na UEPB. A vocês agradeço aos ensinamentos de conteúdo e de vida, que se transformaram em valores para mim.

Aos jogos, por me mostrarem que para cada falha tem um recomeço, que existem fases mais fáceis e mais difíceis; que ter pessoas ao seu lado faz com que as coisas sejam mais simples e divertidas; que independentemente do tamanho do monstro que apareça em nossas vidas, com paciência e sabedoria conseguiremos passar por ele, sendo instrumento de não só diversão, mas de educação.

Por último, mas não menos importante, à Deus por ter colocado todas essas pessoas em minha vida, e ter, por meio de todos, me dado força para continuar em busca do meu objetivo.

Com amor, Vanildo Segundo.