

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA  
FACULDADE DE DIREITO DE CURITIBA**

**MATHEUS HENRIQUE GUERRA LUIZ**

**ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT): AUSÊNCIA DE REGULAMENTAÇÃO E  
QUESTIONAMENTOS SOBRE O PROJETO DE LEI 383/2017**

**CURITIBA**

**2021**

**MATHEUS HENRIQUE GUERRA LUIZ**

**ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT): AUSÊNCIA DE REGULAMENTAÇÃO E  
QUESTIONAMENTOS SOBRE O PROJETO DE LEI 383/2017**

**Monografia apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Bacharel em Direito do Centro  
Universitário Curitiba**

**Orientadora: Ana Paula Pavelski**

**CURITIBA**

**2021**

**MATHEUS HENRIQUE GUERRA LUIZ**

**ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT): AUSÊNCIA DE REGULAMENTAÇÃO E  
QUESTIONAMENTOS SOBRE O PROJETO DE LEI 383/2017**

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em  
Direito da Faculdade de Direito de Curitiba, pela Banca examinadora formada pelos  
professores:

Orientador: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof. Membro da Banca

Curitiba, de de 2021

## RESUMO

A presente monografia questiona a aplicabilidade do Projeto de Lei 383/2017 do Senado Federal, que, diante de carência legislativa própria no ordenamento jurídico brasileiro, visa regulamentar o esporte eletrônico no país. Pretende mostrar toda a história por trás do E-Sport, bem como seu conceito e abordagem legal ao redor do mundo, em diferentes países asiáticos, europeus e americanos. Estuda o PLS 383/2017, bem como as suas audiências públicas e repercussões. Analisa criticamente o teor dos art. 2º, § 3º, e 4º do PLS, os quais propõem, respectivamente, que o esporte eletrônico: não enquadrará a modalidade de jogos violentos; será controlado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Aborda a possibilidade de criação de novo Projeto de Lei que atenda às peculiaridades do setor, de forma positiva, que possibilite um verdadeiro fomento e crescimento da modalidade no Brasil.

**Palavras-chave:** Regulamentação do esporte eletrônico. Jogos eletrônicos. E-Sport. Projeto de Lei 383/2017.

## ABSTRACT

This monograph questions the applicability of Bill 383/2017 of the Federal Senate, which, given the lack of legislation in the Brazilian legal system, aims to regulate electronic sports in the country. It intends to show the whole story behind E-Sport, as well as its concept and legal approach around the world, in different Asian, European and American countries. It studies PLS 383/2017, as well as its public hearings and repercussions. Critically analyzes the content of section 2nd, § 3rd, and section 4th of the Bill, which propose, respectively, that electronic sport: will not fit the modality of violent games; will be controlled by national and regional sports administration leagues and entities. It addresses the possibility of creating a new Bill that meets the peculiarities of the sector, in a positive way, enabling a real promotion and growth of the sport in Brazil.

**Keywords:** Regulation of electronic sport. Electronic games. E-sport. Bill 383/2017.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Tennis for Two.....	14
Figura 2 - Computador SDS-90, com o Professor Kleinrock ao seu lado .....	16
Figura 3 – Computador PDP-1 rodando o jogo Spacewar!.....	18
Figura 4 - Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar!.....	19
Figura 5 - Videogame Odyssey.....	21
Figura 6 - Computer Space .....	22
Figura 7 - Máquina do jogo Pong.....	23
Figura 8 - Jogo Space Invaders .....	26
Figura 9 - Campeonato de Space Invaders.....	27
Figura 10 - Os vencedores do Campeonato Mundial de Nintendo de 1990.....	30
Figura 11 - Jogo Street Fighter II .....	31
Figura 12 - Super Olimpíada do Video Game, em 1992 .....	32
Figura 13 - Doom.....	34
Figura 14 – Exemplo de uma LAN House .....	36
Figura 16 - Jogo Netrek.....	38
Figura 17 - Jogo Fortnite, exemplo do gênero Battle Royale.....	44
Figura 18 - Copa do Mundo de Fortnite.....	45
Figura 19 - Jogo Overwatch, exemplo do gênero FPS .....	46
Figura 20 - Jogo LoL, exemplo do gênero MOBA .....	47
Figura 21 - Finais do Mundial de LoL em 2019 .....	48
Figura 22 - Jogo Starcraft.....	50

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ARPA	– Advanced Research Projects Agency
ARPANET	– Advanced Research Projects Agency Network
BBL	– Bad Boy Leeroy
BNL	– Brookhaven National Laboratory
CBEE	– Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos
CBDEL	– Condeferação Brasileira de Desporto Eletrônico
CE	– Comissão de Educação, Cultura e Esporte
CEO	– Chief Executive Officer
CF	– Constituição Federal
CLT	– Consolidação das Leis do Trabalho
CS:GO	– Counter-Strike:Global Offensive
DEM-AP	– DEMOCRATAS-AMAPÁ
DLC	– Downloadable content
DOTA 2	– Defense of the Ancients 2
DWANGO	– Dial-up Wide-Area Network
ESPN	– Entertainment and Sports Programming Network
E-SPORT	– Electronic Sport
EUA	– Estados Unidos da América
FPS	– First Person Shooter
JeSu	– Japan e-Sports Union
KeSPA	– Korea e-Sports Association
LAN	– Local Area Network
LOL	– League of Legends
NES	– Nintendo Entertainment System
NFL	– National Football League
NHL	– National Hockey League
MLG	– Major League Gaming
MMA	– Mixed Martial Arts
MOBA	– Multiplayer Online Battle Arena
PC	– Computador
PDP-1	– Programmed Data Processor-1

PLS – Projeto de Lei do Senado

PODE-CE – Podemos-Ceará

PSB-DF – Partido Socialista Brasileiro-Distrito Federal

PSDB-MA – Partido da Social Democracia Brasileira-Maranhão

RPG – Role Playing Game

TV – Televisão

UFC – Ultimate Fighting Championship

UNESP – Universidade Estadual Paulista

3D – 3 Dimensões

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2. A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA COMPUTACIONAL PÓS-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL .....</b>	<b>12</b>
2.1 A CRIAÇÃO DO <i>TENNIS FOR TWO</i> E DA <i>ARPANET</i> NO CONTEXTO HISTÓRICO DA GUERRA FRIA.....	12
2.2 <i>SPACEWAR!</i> E O PRIMEIRO VIDEOGAME CASEIRO <i>ODYSSEY</i> .....	17
2.3 OS FLIPERAMAS.....	22
2.4 <i>SPACE INVADERS</i> .....	25
2.5 O CAMPEONATO MUNDIAL DE <i>NINTENDO</i> E O INÍCIO DAS COMPETIÇÕES ELETRÔNICAS NO BRASIL.....	28
2.6 JOGOS DE COMPUTADOR.....	33
2.7 O EVOLUÇÃO DA JOGABILIDADE ONLINE E O SURGIMENTO DO E-SPORT .....	38
<b>3. O ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT).....</b>	<b>41</b>
3.1 PRINCIPAIS MODALIDADES DE ESPORTE ELETRÔNICO.....	43
<b>4. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT EM OUTROS PAÍSES.....</b>	<b>49</b>
4.1 COREIA DO SUL.....	49
4.2 ALEMANHA.....	51
4.3 CHINA.....	52
4.4 EUA.....	52
4.5 JAPÃO.....	53
4.6 FRANÇA.....	53
4.7 RÚSSIA.....	54
4.8 ESPANHA.....	55
<b>5. O ENQUADRAMENTO LEGAL DO E-SPORT NO BRASIL.....</b>	<b>56</b>
5.1 QUANTO À CRIAÇÃO DO JOGO .....	56
5.2 QUANTO À DISTRIBUIÇÃO DO JOGO E SEUS DERIVADOS.....	57
5.3 QUANTO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DO JOGO .....	58
5.4 QUANTO ÀS COMPETIÇÕES .....	59
5.4.1 Contratos dos Cyber-atletas.....	59
<b>6. PROJETO DE LEI 383/2017 DO SENADO.....</b>	<b>63</b>
6.1 AUDIÊNCIAS PÚBLICAS SOBRE O PROJETO DE LEI 383/2017 .....	67
6.1.1 Primeira Audiência Pública.....	67
6.1.2 Segunda Audiência Pública.....	68
<b>7. QUESTIONAMENTOS SOBRE A IMPOSSIBILIDADE DE APROVAÇÃO DO PLS 383/2017.....</b>	<b>72</b>
7.1 INAPLICABILIDADE DO ART. 2º, § 3º.....	72
7.1.1 Comparação Entre Jogos Violentos e Esportes Agressivos.....	75
7.2 INCONSTITUCIONALIDADE DO ART. 4º.....	77
7.2.1 Entidades do Desporto.....	77
7.2.2 Propriedade Intelectual das Desenvolvedoras de Jogos e Artigo 217 da Constituição da República .....	80
<b>8. NECESSIDADE DE NOVO PROJETO DE LEI.....</b>	<b>86</b>
8.1 JORNADA DE TRABALHO.....	88

8.2 VISTO E REGISTRO.....	89
8.3 DIREITO DE IMAGEM .....	90
<b>9. CONCLUSÃO .....</b>	<b>93</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>95</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento do cyber-espço, bem como de aparelhos eletrônicos, deram-se início as competições de jogos eletrônicos ao redor do mundo, o E-Sport cujo constante crescimento possibilitou-o tornar-se um dos mercados com maior potencial de crescimento para os próximos anos.

Tendo em vista a legião de fãs, expansões no mercado de apostas e receitas das competições, por exemplo, o país brasileiro está cada vez mais focado no esporte eletrônico, através da formação de times e jogadores em diversas modalidades de jogos.

Avanços na área tecnológica acarretaram em uma constante flexibilização do direito desportivo e do trabalho, que proporcionou aos cyber-atletas uma mínima inserção no âmbito profissional, deixando, assim, de ser visto como apenas uma atividade lúdica.

Em decorrência do processo de globalização, novas relações de emprego foram formadas e, junto delas, o devido acompanhamento legislativo. Porém, o grande problema é a carência de regulamentação no ordenamento jurídico brasileiro quanto a essa “nova” modalidade esportiva.

Ante a ausência de legislação própria, o esporte eletrônico possui dificuldades no âmbito legal e jurídico no país. Do exposto, este trabalho pretende questionar o Projeto de Lei 383/2017, o qual objetiva regulamentar o esporte eletrônico no país.

Primeiramente, abordar-se-á o histórico do E-Sport, a partir do contexto pós Segunda Guerra Mundial, momento que proporcionou enorme desenvolvimento tecnológico para gerações futuras.

Neste ponto, serão analisadas as mais diversas criações que proporcionaram o crescimento do E-Sport em todo o cenário competitivo e mercado mundial.

Por conseguinte, objetiva-se analisar o conceito de esporte eletrônico e compará-lo com o “esporte clássico”, de modo que serão verificados os diversos gêneros de jogos eletrônicos competitivos. Importante frisar que a palavra “E-Sport” não é padronizada, de forma que pode ser escrita de diversas maneiras, contudo, para fins de facilidade de compreensão deste trabalho, optou-se unicamente pelo uso do termo supracitado.

Posteriormente, pretende-se discorrer sobre a regulamentação do esporte eletrônico ao redor do mundo, na Coreia do Sul, Alemanha, China, Estados Unidos, Japão, França, Rússia e Espanha.

Após, discorrer-se-á quanto o enquadramento legal do E-Sport dentro do ordenamento jurídico brasileiro, no qual, ante a inexistência de regulação específica, aplicam-se diferentes legislações para: a criação do jogo, bem como quanto a sua distribuição e propriedade intelectual, competições e contratos dos atletas.

Adiante, intenta-se estudar o Projeto de Lei 383/2017 e sua repercussão causada na comunidade gamer, que, conseqüentemente, resultaram na realização de audiências públicas para fins de debate quanto a validade do projeto, também objetos de pesquisa desta monografia.

A posteriori serão questionadas a validade do artigo 2º, § 3º, e a inconstitucionalidade do art. 4º do texto final do PLSsupracitado, os quais, propõem, respectivamente, que o esporte eletrônico não enquadrará a modalidade de jogos violentos e que, ainda, deverá ser controlado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

Por fim, planeja-se explorar a possibilidade de um novo projeto de lei, sem apenas com a imposição de barreiras que impeçam o fomento do desporto no país.

Importante ressaltar que o método utilizado para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso foi o dedutivo, somado a pesquisa bibliográfica e documental.

## 2. A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA COMPUTACIONAL PÓS-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

### 2.1 A CRIAÇÃO DO *TENNIS FOR TWO* E DA *ARPANET* NO CONTEXTO HISTÓRICO DA GUERRA FRIA

O desenvolvimento tecnológico no último século, impulsionado pelo contexto histórico da Guerra Fria permitiu uma evolução nos aparelhos computacionais, bem como o avanço do cyber-espaço na sociedade atual com a criação da internet.

Marcada por disputas estratégicas entre Estados Unidos e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, a Guerra Fria marcou um período histórico de disputa político-ideológica que resultou em um impressionante avanço nas áreas tecnológicas.

Para Eric Hobsbawm, “a Segunda Guerra Mundial mal terminara quando a humanidade mergulhou no que se pode encarar, razoavelmente, como uma Terceira Guerra Mundial, embora uma guerra muito peculiar.”<sup>1</sup> Neste quadro, Roberto Lopes Santos Júnior<sup>2</sup> ensina:

A partir de 1945, após a segunda guerra mundial, uma nova realidade tomava forma no cenário internacional. Estados Unidos da América (EUA) e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), as principais potências emergentes do conflito, iriam iniciar uma longa disputa pela hegemonia global, denominada Guerra Fria, disputa essa que ocupou a agenda mundial pelos quase 45 anos seguintes.

Assim, conforme André Farias de Moura, “mesmo sem haver confrontos formais entre as duas potências então dominantes, manteve-se um clima de militarismo com forte ênfase na superação tecnológica.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**; Tradução de Marcos Santarrita; São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

<sup>2</sup> SANTOS JUNIOR, Roberto Lopes dos. Análise sobre o desenvolvimento do campo de estudo em informação científica e técnica nos Estados Unidos e na antiga União Soviética durante a guerra fria (1945-1991). **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, v. 8, n. 2, p. 130-157, jul/dez, 2012. Disponível em: <<https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/217>>. Acesso em: 15 de setembro de 2020.

<sup>3</sup> DE MOURA, André Farias. A inovação tecnológica e o avanço científico: a química em perspectiva. **QuímicaNova**, vol. 23, n. 6, p. 851-853, fev. 2000. Disponível em: <[http://quimicanova.sbq.org.br/detalhe\\_artigo.asp?id=1528](http://quimicanova.sbq.org.br/detalhe_artigo.asp?id=1528)>. Acesso em: 15 de setembro de 2020.

Além disso, ao relacionar o fim da Segunda Guerra, por meio da bomba atômica lançada em Hiroshima e Nagasaki, com o início da Guerra Fria, John Lewis Gaddis<sup>4</sup>, explica:

Além de ver a bomba como um encurtamento da guerra e, assim, negar aos russos qualquer papel na derrota e ocupação do Japão, Stalin também viu a bomba como um meio pelo qual os Estados Unidos buscariam extrair concessões pós-guerra da União Soviética: chantagem de bomba atômica é a política americana.

Diante deste cenário, a capacidade de destruição mútua estimulou a tecnologia computacional a criar simulações de mísseis, a fim de prever uma possível guerra nuclear.

Mediante a constante evolução tecnológica alimentada pelo desejo de superação armamentista entre as duas grandes nações destaca-se o físico William Higinbotham, famoso pela sua prévia participação no Projeto Manhattan que acabou por produzir a bomba atômica.

Após os eventos resultantes desta bomba, Higinbotham junto de outros cientistas do já mencionado Projeto Manhattan formaram a Federação de Cientistas Americanos (FAS), criada com o intuito de prevenir a proliferação de armas atômicas pelo mundo, tendo como base a defesa do uso consciente da tecnologia nuclear.<sup>5</sup>

No dia 18 de outubro de 1958, após o cientista nuclear iniciar sua carreira no Laboratório Nacional de Brookhaven, do Departamento de Energia dos Estados Unidos, em Nova Iorque, como Chefe da Divisão de Instrumentação no Laboratório Nacional em Brookhaven realizou um experimento científico, denominado *Tennis for Two*, criado para entreter os visitantes do laboratório no chamado *Visitors Day*, evento anual que possibilitava a população de conferir os projetos científicos pesquisados em Brookhaven.<sup>6</sup>

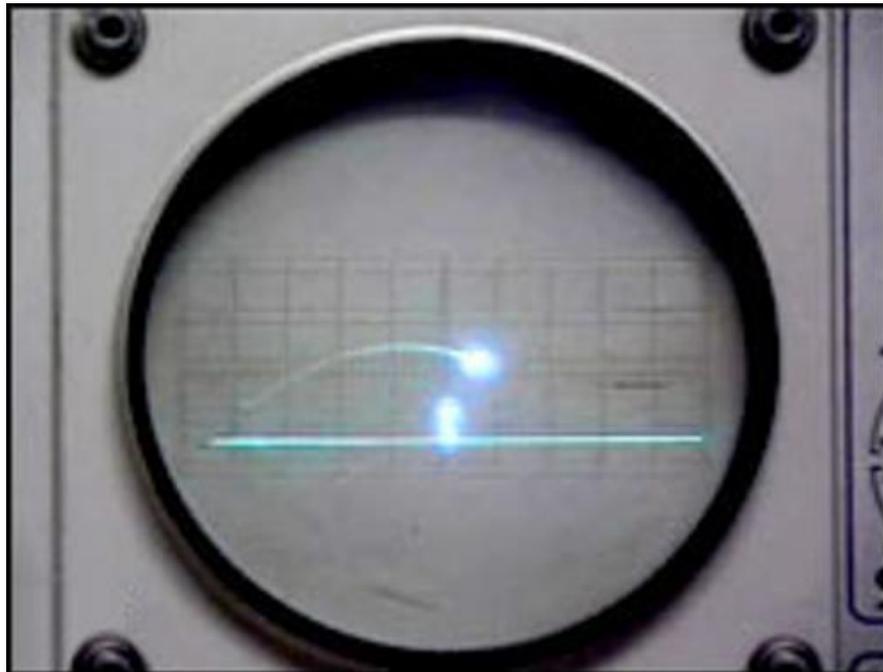
---

<sup>4</sup> GADDIS, John Lewis. **The Cold War**. New York: The Penguin Press, 2003, p. 13; apud MONTEFIORE, Simon Sebag. **Stalin: The Court of the Red Tsar**. New York: Knopf, 2004, p. 502. Tradução livre: "In addition to seeing the bomb as shortening the war and thus denying the Russians any significant role in defeating and occupying Japan, Stalin also saw the bomb as a means by which the United States would seek to extract postwar concessions from the Soviet Union".

<sup>5</sup> FERREIRA, Victor. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica. **UOL**, São Paulo, 26 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>. Acesso em: 16 de setembro de 2020.

<sup>6</sup> BNL, **About Brookhaven**. 21 de outubro de 2008. Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Acesso em: 16 de setembro de 2020.

**Figura 1 - *Tennis for Two***



Fonte: Gamehall<sup>7</sup>

A Divisão do laboratório planejava exibir seu trabalho, no entanto, Higinbotham pensava que a dinâmica não seria suficiente para gerar interesse nas pessoas. Este, junto de seus colegas, começou a idealizar maneiras diferentes de chamar a atenção, tendo o jogo *Tennis for Two* como resultado. Para demonstrar como o jogo funcionava, a BNL<sup>8</sup> publicou em seu site:

O “cérebro” do Tennis for Two era um pequeno computador analógico. O livro de instruções do computador descreve como gerar várias curvas no tubo de raios catódicos de um osciloscópio, usando resistores, capacitores e relés. Entre os exemplos dados no livro estão as trajetórias de uma bala, míssil e bola quicando, todos sujeitos à gravidade e à resistência do vento. Durante a leitura do livro de instruções, a bola quicando lembrou Higinbotham de um jogo de tênis, criando a ideia do Tennis for Two.

Higinbotham usou quatro dos amplificadores operacionais do computador para gerar o movimento da bola, enquanto os seis amplificadores restantes do computador detectavam quando a bola atingiu o solo ou rede e trocaram

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>>.

<sup>8</sup> BNL, 2008. Tradução livre: “The ‘brain’ of Tennis for Two was a small analog computer. The computer’s instruction book described how to generate various curves on the cathode-ray tube of an oscilloscope, using resistors, capacitors and relays. Among the examples given in the book were the trajectories of a bullet, missile, and bouncing ball, all of which were subject to gravity and wind resistance. While reading the instruction book, the bouncing ball reminded Higinbotham of a tennis game and the idea of Tennis for Two was born. Higinbotham used four of the computer’s operational amplifiers to generate the ball’s motion while the computer’s remaining six amplifiers sensed when the ball hit the ground or net and switched controls to the person in whose court the ball was located. In order to generate the court, net, and ball on screen, it was necessary to time-share these functions”.

os controles para a pessoa em cujo campo a bola estava localizada. Para gerar a quadra, a rede e a bola na tela, era necessário compartilhar o tempo dessas funções.

Resumidamente, o jogo era exibido em um osciloscópio e processado por um computador analógico que simulava uma partida de tênis jogada entre duas pessoas, na qual cada jogador controlava uma barra vertical situada nos extremos esquerdo e direito da tela, com o objetivo de rebater a bola.

Antônio Amorin aponta que “nesse jogo não há placar e a tela é o cinescópico de fósforo verde monocromático de um osciloscópio.”<sup>9</sup> O controle possuía um botão giratório, que regulava os ângulos de rebatida da bola, que acontecia quando o outro botão, de pressionar, era acionado. O jogo era simples, divertido de jogar e seu charme era contagiante, na perspectiva de John Anderson.<sup>10</sup>

Higinbotham, apesar de nunca ter patenteado sua criação, desmontada um ano após ter sido inventada, é conhecido, nos dias de hoje, como o verdadeiro pai dos videogames.<sup>11</sup>

Posteriormente, em reação ao lançamento do Sputnik, o primeiro satélite artificial da Terra, em 1957, pela União Soviética, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América formou a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, com a finalidade de desenvolver projetos avançados de pesquisa militar, a partir do investimento em computadores.<sup>12</sup>

Tendo em vista a preocupação dos militares americanos, estes estariam interessados em uma rede de telecomunicações sem uma central, para que não pudesse ser destruída por nenhum ataque localizado, aspirando, portanto, possuir um sistema de comunicação que poderia sobreviver à guerra, salienta David Giles<sup>13</sup>.

Assim, em 1962, foi criada a primeira versão da internet, a *Arpanet*, através do Escritório de Técnicas de Processamento de Informação pertencente à ARPA, que

---

<sup>9</sup> AMORIN, Antônio. **Jogos eletrônicos interativos: a origem dos jogos eletrônicos**. Laboratório de Sistemas Integráveis-USP, 2006.

<sup>10</sup> ANDERSON, John. Who really invented the video game? **Creative Computing Video & Arcade Games Magazine**, vol. 1, n. 1, p. 8-11, set, 1983.

<sup>11</sup> FERREIRA, 2017.

<sup>12</sup> DARPA. **Where the Future Becomes Now**. Disponível em: <<https://www.darpa.mil/about-us/darpa-history-and-timeline>>. Acesso em: 17 de setembro de 2020.

<sup>13</sup> GILES, David. **Media Psychology**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2003, p. 262 apud ELLERMAN, Evelyn; GACKENBACH, Jayne. **Introduction to psychological aspects of internet use. Psychology and the Internet**. p. 1-25. Academic Press, 1998.

consistia em um sistema de transmissão de dados em rede de computadores que permitia a comunicação entre pontos distantes entre si.<sup>14</sup>

**Figura 2 - Computador SDS-90 utilizado para enviar as primeiras mensagens da Arpanet, com o Professor Kleinrock ao seu lado**



Fonte: Adrenaline<sup>15</sup>

Descreve Mauro J.Barreto<sup>16</sup> quanto ao funcionamento do computador SDS-90, utilizado para enviar as primeiras mensagens da Arpanet:

O processador de interface de mensagens (IMPG) agia com um roteador, fazendo as mensagens navegarem de um computador ao outro. Seis computadores Honeywell RP-61R processavam os dados. Suprimento de energia pesado de 115V alimentava os componentes. Seis grandes ventoinhas estabilizavam a temperatura interna.

Isto possibilitou, a partir do ano de 1969, que centros universitários de pesquisa pudessem se conectar pela *Arpanet*, totalizando 15 nós de conexão em 1971,

<sup>14</sup> GILES, 2003, p. 262.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/artigos/v/19365/o-que-e-arpanet-veja-as-imagens-do-inicio-da-internet>>.

<sup>16</sup> BARRETO, Mauro J. O que é ARPANET? Veja as imagens do início da Internet. **Adrenaline**, 17 de maio de 2010. Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/artigos/v/19365/o-que-e-arpanet-veja-as-imagens-do-inicio-da-internet>>. Acesso em: 18 de setembro de 2020

segundo Manuel Castells<sup>17</sup>. Nesta conjuntura, interpreta Michael Dertouzos<sup>18</sup>, que isso possibilitou à esta comunidade trocar informações variadas, dialogar sobre ciência e banalidades, bem como trocar softwares desenvolvidos por eles, o que constituiu uma nova tecnologia de compartilhamento de informações por computadores.

Elucida Manuel Castells<sup>19</sup> que fora apenas no início da década de 1990 que muitos provedores de serviços da Internet montaram suas próprias redes, o que a possibilitou crescer rapidamente como uma rede global de redes de computadores.

Do exposto, observa-se que, durante a Guerra Fria, as tecnologias usadas em armas nucleares serviram de base para a criação do primeiro jogo eletrônico, o *Tennis for Two* e da Internet. Deste modo, iniciava-se uma evolução tecnológica no inédito “mundo dos games”.

## 2.2 SPACEWAR! E O PRIMEIRO VIDEOGAME CASEIRO ODYSSEY

Em 1962, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, o estudante Steve Tussel, com o auxílio de seus colegas Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson, Wayne Wilitanen e Martin Graetz, através de pesquisas no desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando o supercomputador PDP-1, que operava usando aritmética binária de ponto fixo, inventaram o jogo *Spacewar!*.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2003, p. 14.

<sup>18</sup> DERTOUZOS, Michael. **O que será: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

<sup>19</sup> CASTELLS, op. cit., p. 16.

<sup>20</sup> VILLELA, Marcelo. SpaceWar: relembre sucesso e torneio do jogo de PC de 1962. **TechTudo**, 23 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/01/spacewar-relembre-sucesso-e-torneio-do-jogo-de-pc-de-1962-esports.ghtml>>. Acesso em: 19 de setembro de 2020.

**Figura 3 – Computador PDP-1 rodando o jogo *Spacewar!***



Fonte: Bojoga<sup>21</sup>

Assenta Mark J.P Wolf<sup>22</sup> que o jogo consistia em duas naves espaciais que disparavam mísseis uma na outra, com uma estrela gigante no fundo que puxava as espaçonaves para si.

Disponível apenas em laboratórios de informática, acessível apenas a um grupo seleto de estudantes, cientistas e técnicos, como informa Devin Monnes e Martin Goldberg<sup>23</sup>, o jogo foi selecionado para as Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar!*, realizada na Universidade de Stanford nos Estados Unidos, em 1972. Nascia, por consequência, a primeira competição esportiva eletrônica.

---

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://bojoga.com.br/retroplay/colunas/dossie-retro/spacewar-e-seu-livre-legado/>>.

<sup>22</sup> WOLF, Mark J.P. **The Video Game Explosion: A history from PONG to Playstation and Beyond**. Westport, CT: Greenwood Press, 2008, p. 13.

<sup>23</sup> MONNENS, Devin; GOLDBERG, Martin. Space Odyssey: The long journey of spacewar! From MIT to computer labs around the world. **Cultural History of Video Games Special Issue**, p. 124-147, junho, 2015. Disponível em: <<https://www.kinephanos.ca/2015/space-odyssey-the-long-journey-of-spacewar-from-mit-to-computer-labs-around-the-world/>>. Acesso em: 20 de setembro de 2020.

**Figura 4 - Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar!***



Fonte: Redbull<sup>24</sup>

Após diversas modificações combinada com computadores PDP-6/PDP-10, que suportava 5 jogadores, o jogo sofreu algumas mudanças e adquiriu novas dinâmicas para a competição.

Revela Stewart Brand<sup>25</sup> que o torneio contou com 20 participantes, e foi dividido em 3 modalidades: “vale tudo” entre cinco jogadores, competição em times de dois e a competição individual. Ademais, classificou o *Spacewar!* como uma bola de cristal das coisas que estariam por vir na ciência da computação.

Após esta primeira competição esportiva no cenário eletrônico, cujo prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone, a primeira geração de videogames ganhava corpo.

Relata Cobbet Steinberg<sup>26</sup> que os aparelhos de televisão começaram a invadir as salas de estar americanas na década de 1950, e em 1960 quase 90% dos lares dos EUA já possuíam uma televisão. A partir deste pensamento entra em cena Ralph Baer, inventor alemão naturalizado americano, considerado um dos pioneiros dos jogos eletrônicos.

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.redbull.com/pt-pt/esports-origens>>.

<sup>25</sup> BRAND, Stewart. *Spacewar*. **Rolling Stone**. n. 123, p. 50-56. Dec, 1972.

<sup>26</sup> STEINBERG, Cobbett. **TV Facts**. New York: Facts on File, Inc., 1980, p. 142.

Engenheiro Chefe da Divisão de Design de Equipamentos na empresa Sanders Associates Inc., Baer, ao entender o aparelho de televisão como um dispositivo de exibição o qual poderia ser usado para jogos eletrônicos, foi responsável por trazer os videogames para casa, bem como tornar o produto acessível podendo, desta forma, ser adquirido pelo consumidor médio.<sup>27</sup>

Baer<sup>28</sup> relatou como surgiu a ideia do primeiro videogame:

Durante uma viagem de negócios à cidade de Nova York, enquanto esperava em um terminal de ônibus que outro engenheiro da Sanders viesse à cidade para uma reunião com um cliente, fiz algumas anotações sobre o uso de aparelhos de televisão domésticos comuns para jogar.  
[...] Quando voltei ao meu escritório em New Hampshire em 1º de setembro de 1966, transcrevi aquelas notas para um jornal de quatro páginas, descrevendo a ideia de jogar jogos de televisão em um aparelho de TV doméstico. Listei vários tipos de jogos que poderiam ser jogados usando o aparelho de TV como uma tela: jogos de ação, jogos de tabuleiro, jogos de esportes, jogos de perseguição e outros.

Ainda, esclarece: “a invenção dos videogames em 1966, a ideia de usar aparelhos de televisão para outra coisa que não assistir a rede de canais, veio primeiro; construir os primeiros modelos de viabilidade veio a seguir.”<sup>29</sup>

Wolf<sup>30</sup> ressalta que os experimentos de Baer resultaram em uma série de sete protótipos que teve o console *Brown Box* como o sétimo, que após ser exibido a vários fabricantes de televisão foi licenciado pela empresa Mangavox em 1971.<sup>31</sup> Assim, em 1972, era comercializando o primeiro console caseiro de videogame na história, o *Odyssey*.

<sup>27</sup> WOLF, Mark J.P. **Encyclopedia of vídeo games: The culture, Technology and Art of Gaming**. Denver, CO: Greenwood, 2012, p. 63.

<sup>28</sup> BAER, Ralph H. **Genesis: How the Home Video Games Industry Began**. RalphBaer, arquivado a partir do original em 16 de outubro de 2015 e recuperado em 26 de janeiro de 2015. Disponível em: <[http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm)>. Acesso em 21 de setembro de 2020. Tradução livre: “During a business trip to New York City on the last day of August in 1966, while waiting at a bus terminal for another Sanders engineer to come into town for a meeting with a client, I jotted down some notes on the subject of using ordinary home TV set to play games. [...] When I got back to my office in New Hampshire on September 1, 1966, I transcribed those notes into a 4-page paper, a Disclosure Document which described the idea of playing television games on a home TV set. It lists various types of games that might be playable using the TV set as a display, such as Action Games, Board Games, Sports Games, Chase Games and many others”.

<sup>29</sup> Id. **Videogames: In the Beginning**. Springfield, NJ: Rolenta Press, 2005, p. 3. Tradução livre: “The invention of videogames in 1966, the concept of using TV sets for something other than watching network fare, came first; building the early feasibility models came next”.

<sup>30</sup> WOLF, op. cit., p. 63.

<sup>31</sup> Id., 2008, p. 54.

**Figura 5 - Videogame *Odyssey***



Fonte: Muzeez<sup>32</sup>

Joyce Bedi<sup>33</sup>, revela como funcionava o aparelho:

Para jogar, os usuários primeiro conectavam uma pequena caixa comutadora de radiofrequência (RF) aos terminais da antena de seu aparelho de televisão. Isso permitiu alternar entre as transmissões regulares de televisão e o jogo. [...] Portanto, para começar a jogar, os usuários acionariam o botão para “jogo” e girariam o botão da televisão para um canal não utilizado. Um cabo conectava a caixa de controle ao console principal Odyssey, que por sua vez era conectado por cabos aos dois controladores individuais de jogo. Os controladores tinham botões para movimento vertical, horizontal e “inglês” das peças do jogo e um botão para reiniciar o jogo. Todos os jogos eram baseados em não mover mais do que três pontos pela tela. O console principal alimentado por bateria também incluiu mostradores para ajustar a velocidade do jogo e posicionar a linha central para jogos como tênis.

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://muzeez.com.br/historias/lancamento-do-magnavox-odyssey-o-primeiro-videogame/xKgKw4b5Ec7CpnNYM>>.

<sup>33</sup> BEDI, Joyce. Ralph Baer: Na interactive life. **Human Behavior and Emerging Technologies**, v. 1, n. 1, pg. 18-25, feb, 2019. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.119>>. Acesso em: 22 de setembro de 2020. Tradução livre: “To play the games, users first attached a small radio frequency (RF) switch box to the antenna terminals of their television set. This allowed switching between regular television broadcasts and game play. [...] So, to begin playing, users would flick the switch to “game” and turn the dial on the television to an unused channel. A cable connected the control box to the main Odyssey console, which in turn was connected by cables to the two individual game-play controllers. The controllers had knobs for vertical, horizontal, and “English” movement of the game pieces, and a button to reset play. All games were based on moving no more than three dots around the screen. The battery-powered main console also included dials to adjust the speed of play and to position the center line for games like tennis”.

Com seu lançamento, o *Odyssey*, possibilitou às pessoas a diversão eletrônica em casa. No entanto, apesar do sucesso causado pela comercialização deste novo videogame, o hype dos fliperamas era superior.

### 2.3 OS FLIPERAMAS

Criado pelos engenheiros Nolan Bushnell e Ted Dabney, o *Computer Space* foi o primeiro jogo digital disponível comercialmente, considerado uma variante do jogo *Space Wars*, exposto anteriormente.<sup>34</sup>

**Figura 6 - *Computer Space***



Fonte: Massewerk<sup>35</sup>

Bushnell, através de prévio trabalho como gerente do departamento de jogos em um parque de diversões, enquanto estudante, cogitou aplicar o mecanismo das

<sup>34</sup> LÚDICO, Erick. *Computer Space*, um fracasso que define os videogames. **Neofusion**, 03 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://neofusion.com.br/materia/opiniaio/computer-space-fracasso-define-videogames/>>. Acesso em: 23 de setembro de 2020.

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://www.masswerk.at/rc2017/04/02.html>>.

máquinas de jogos que operavam por moedas em um jogo digital.<sup>36</sup> Porém, Erick Lúdico<sup>37</sup> também salienta que

transportar o conceito do jogo para um monitor e um painel de controle, sem um processador de um computador, fez com que os elementos fossem simplificados. A experiência de **SpaceWar!**, que era o combate de naves entre dois jogadores, já não poderia mais ser reproduzida. Portanto, o jogo passou a ser um *single player*, com dois inimigos controlados por inteligência artificial. **(grifo do autor)**

Após fechar parceria com a empresa *Nutting Associates*, bem como ter suas máquinas testadas no bar *Dutch Goose*, próximo do campus da Universidade de Stanford, e em uma pizzaria, o arcade teve sua estreia pública em outubro de 1971, em Chicago, durante uma feira voltada a máquinas de parque de diversão alimentadas por moedas, o *Music Operators of America*.<sup>38</sup>

Constatado o interesse de alguns indivíduos no decurso do evento, a empresa financiadora do jogo apostou na produção de 1500 gabinetes do *Computer Space*, que se mostrou fracassado, após a venda de somente algo entre 500 a 1000 unidades. Posteriormente, a dupla inventora do jogo deixou a *Nutting*, e fundou a *Atari*, em 1972, criando, em seguida, o jogo *Pong*, desenvolvido pelo engenheiro Allan Alcorn.<sup>39</sup>

Figura 7 - Máquina do jogo *Pong*



<sup>36</sup> LÚDICO, 2020

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Ibid.

Fonte: Techtudo<sup>40</sup>

Apesar de o jogo de tênis de mesa virtual já ter sido explorado pelo console *Odyssey*, *PONG* teve um sucesso comercial demasiadamente maior. Para compreender tamanho triunfo do jogo, Gabriel Gonçalves<sup>41</sup> revela:

Em setembro de 1972, a primeira máquina de Pong foi instalada na Andy Capp's Tavern, na Califórnia. Contudo, alguns dias depois o proprietário liga para a Atari dizendo que a máquina havia quebrado. Alcorn foi verificar o problema e constatou que o fliperama não havia quebrado, e sim emperrado por causa da grande quantidade de moedas dentro dela. Era a prova de que Pong caíra no gosto do público.

Outrossim, Gonçalves<sup>42</sup> instrui quanto à dinâmica do jogo:

O game Pong era tão simples quanto seu próprio nome. O objetivo consistia no controle de uma raquetinha pelo jogador, que devia rebater a bolinha para tentar fazer seu adversário – que podia ser controlado pelo computador ou por outro jogador – errar o alvo e marcar um ponto. [...] A novidade vinha com a dificuldade: a bolinha aumentava de velocidade cada vez que ela encostava em uma das raquetes, e também mudava sua direção dependendo de onde batia.

Além disso, a fim de aumentar seu público-alvo, a Atari lançou o *Home Pong*, uma versão doméstica do game. A diferença quanto a versão arcade de fliperama consistia em não ser mais necessário a inserção de moedas para o início das partidas.<sup>43</sup> No Brasil, este console ganhou o nome de Tele-Jogo, fabricado pela *Philco Ford* em 1977, sendo o primeiro videogame comercializado no país.<sup>44</sup>

Muitos jogos se destacaram na chamada “era de ouro” dos games, como *Pac-Man* e *Donkey Kong*, integrantes da competição que definiu o campeão mundial de videogames pelo *Guinness Book*, em 1983, como realça Vinícius Vidal Rosa<sup>45</sup>:

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>>.

<sup>41</sup> GONÇALVES, Gabriel. Como o simples Pong (Atari) foi um marco na história dos videogames. **GameBlast**, 09 de maio de 2014. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2014/05/pong-atari-blast-from-the-past.html>>. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> TEIXEIRA, Victor Alcaíde. Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história. **TechTudo**, 07 de março de 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>>. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

<sup>44</sup> Museu do Videogame. **Telejogo Philco Ford I**. Disponível em: <<http://museudovideogame.org/games/31/telejogo-philco-ford>>. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

<sup>45</sup> ROSA, Vinícius Vidal. Primórdios: nos anos 80, torneios de games eram nos fliperamas. **SalvandoNerd**, 28 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.salvandonerd.blog.br/primordios-nos-anos-80-torneios-de-games-eram-nos-fliperamas/>>. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

Ainda que em menor escala, em 1983 foi realizado o primeiro torneio que definiu o campeão mundial de videogame reconhecido pelo **Guinness Book**. A competição levou dois dias e foi exibida tempos depois pela emissora ABC, o que já indicava o grande potencial que os torneios de game teriam com o passar dos anos. Neste campeonato, jogos como “*Frogger*”, “*Millipede*”, “*Joust*”, “*Super PAC-Man*” e “*Donkey Kong Jr*” estavam na lista.

Na ocasião, foram 19 participantes que participavam de desafios para chegar aos três finalistas. A proposta era mostrar suas habilidades em cinco jogos diferentes. O vencedor foi Ben Gold, que tinha 16 anos, quando conseguiu completar a missão 15 segundos antes dos concorrentes. Diferente dos prêmios em dinheiro que os competidores ganham atualmente, os finalistas do primeiro torneio ganharam assinaturas gratuitas das revistas Playmeter, Replay e Joystick. **(grifo do autor)**

Todavia, o principal responsável pelo verdadeiro boom no mundo dos jogos eletrônicos foi *Space Invaders*.

## 2.4 SPACE INVADERS

Lançado no Japão, em 1978, *Space Invaders* é um dos jogos pioneiros na modalidade tiro com gráfico bidimensional, cujo objetivo, conforme o site “TechTudo”<sup>46</sup>, era

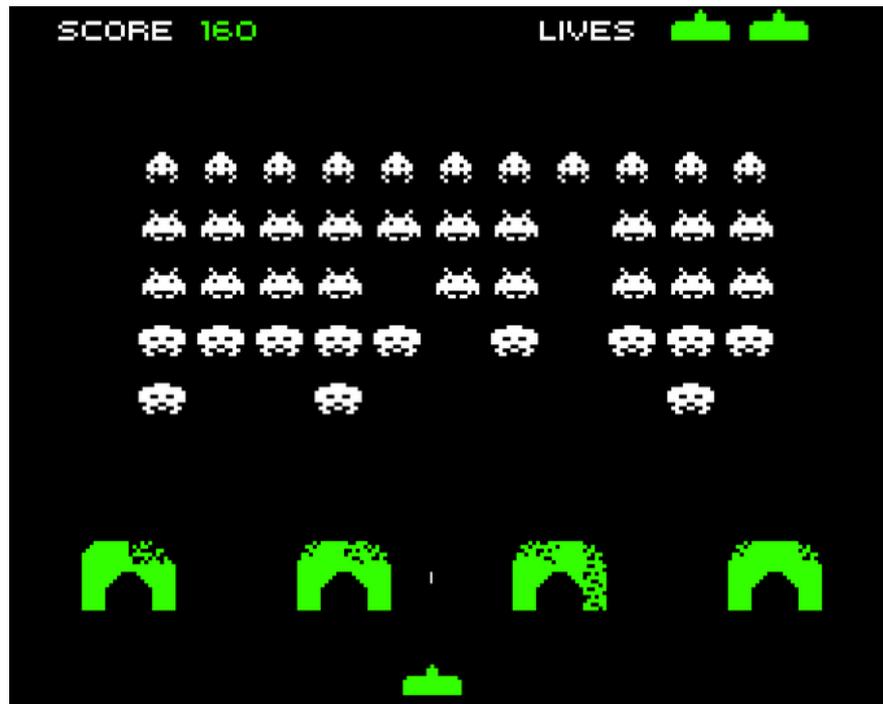
destruir ondas de naves com um canhão à laser para ganhar o maior número de pontos possíveis. Cada alien possui pontos diferentes: os da primeira e segunda fileiras, 10 pontos, os da terceira e quarta fileiras, 20 pontos, os da quinta, 40 pontos, e as naves vermelhas que passam possuem pontos aleatórios. Essas naves surgem ocasionalmente na parte superior da tela e dá ao jogador pontos extras quando atingida.

[...] seus controles são incrivelmente simples! Com as teclas direcionais, você movimenta seu canhão para direita e esquerda e com a barra de espaço, você atira.

Da parte superior marcham em direção ao canhão aliens organizados em linhas. O jogador precisa evitar que os aliens atinjam a parte inferior da tela, por isso o canhão possui munição infinita para atirar. Ao acertar e destruir um número grande aliens os restantes começam a marchar mais rapidamente em direção ao jogador. Quando o jogador elimina todos os aliens de **Space Invaders** uma nova formação é montada agora iniciando uma linha abaixo da formação anterior. **(grifo do autor)**

---

<sup>46</sup> Space Invaders: Relembre este clássico do Atari direto no seu navegador. **TechTudo**, 25 de janeiro de 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/space-invaders.html>>. Acesso em 27 de setembro de 2020.

Figura 8 - Jogo *Space Invaders*

Fonte: GameBlast<sup>47</sup>

Pontifica Michael Z. Newman<sup>48</sup> que o jogo era tão famoso na época a ponto de os fliperamas necessitarem de várias cabines do mesmo a fim de pelo menos tentar acompanhar sua fama, sendo que nunca possuíram mais de uma máquina para cada jogo. Afim de comprovar seu poderoso sucesso na época, André Luiz de Mello Pereira<sup>49</sup> comenta sobre a “lenda das moedas no Japão”:

[...] o governo japonês notou que o país começou a passar por uma escassez de moedas de 100 ienes. Era como se elas tivessem sumido dos bolsos da população e dos comércios.

[...] O que intrigou a mídia local é que essas moedas de 100 ienes também eram utilizadas nos arcades do país, todos lotados com o lançamento de *Space Invaders*. Por isso, o game acabou sendo apontado como possível causa do desaparecimento de moedas em todo o Japão. Com o tempo, o problema foi resolvido, mas mostra o poder e sucesso do game quando foi lançado.

<sup>47</sup>Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2014/05/relembre-o-classico-space-invaders.html>>.

<sup>48</sup> NEWMAN, Michael Z. **Atari Age: The Emergence of Videogames in America**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017, p. 40.

<sup>49</sup> PEREIRA, André Luiz de Mello. *Space Invaders: veja a lista completa com curiosidades e polêmicas do jogo*. **TechTudo**, 12 de março de 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/03/space-invaders-veja-lista-com-curiosidades-e-polemicas-do-jogo.html>>. Acesso em 28 de setembro de 2020.

Neste quadro, esclarece Riad Chikhani<sup>50</sup>:

A natureza dos jogos gerou competição entre os jogadores, que podiam registrar suas pontuações mais altas com suas iniciais e estavam determinados a marcar seu espaço no topo da lista. Nesse ponto, o jogo multiplayer estava limitado aos jogadores que competiam na mesma tela. O primeiro exemplo de jogadores competindo em telas separadas veio em 1973 com “Empire” - um jogo estratégico baseado em turnos para até oito jogadores - que foi criado para o sistema de rede PLATO. PLATO (Lógica Programada para Operação de Ensino Automático), foi um dos primeiros sistemas de ensino baseados em computador generalizados, originalmente construído pela Universidade de Illinois e mais tarde assumido pela Control Data (CDC), que construiu as máquinas nas quais o sistema funcionava.

Assim, diante este cenário competitivo, a recém-famosa desenvolvedora do jogo *PONG*, a *Atari* lança o *Atari 2600*, em 1977, organizando em 1980 a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala da história, com aproximadamente 10 mil participantes, o campeonato de *Space Invaders*.

**Figura 9 - Campeonato de *Space Invaders***



<sup>50</sup> CHIKHANI, Riad. The history of gaming: An evolving community. **TechCrunch**, 31 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2020. Tradução livre: “[...] The nature of the games sparked competition among players, who could record their high scores with their initials and were determined to mark their space at the top of the list. At this point, multiplayer gaming was limited to players competing on the same screen. The first example of players competing on separate screens came in 1973 with “Empire” — a strategic turn-based game for up to eight players — which was created for the PLATO network system. PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operation), was one of the first generalized computer-based teaching systems, originally built by the University of Illinois and later taken over by Control Data (CDC), who built the machines on which the system ran.”

Fonte: CBeSports<sup>51</sup>

Apesar de toda a glória do jogo, fundamenta Chikhani<sup>52</sup>:

O boom dos videogames causado pela Space Invaders causou um grande número de novas empresas e consoles surgindo, resultando em um período de saturação do mercado. Muitos consoles de jogos e poucos jogos interessantes e envolventes para jogar neles acabaram levando à queda dos videogames na América do Norte em 1983, que causou enormes perdas e uma grande quantidade de títulos impopulares e de baixa qualidade enterrados no deserto apenas para livrar-se deles. A indústria de jogos precisava de uma mudança.

Mais ou menos ao mesmo tempo em que os consoles começaram a receber má publicidade, computadores domésticos como o Commodore Vic-20, o Commodore 64 e o Apple II começaram a crescer em popularidade. Esses novos sistemas de computador doméstico eram acessíveis para o americano médio, custando cerca de US \$ 300 no início dos anos 1980 [...], e foram anunciados como a opção "sensata" para toda a família.

Esses computadores domésticos tinham processadores muito mais poderosos do que a geração anterior de consoles; isso abriu a porta para um novo nível de jogo, com jogos mais complexos e menos lineares. Eles também ofereceram a tecnologia necessária para os jogadores criarem seus próprios jogos com o código BASIC.

Posteriormente, com o lançamento do console *NES* da *Nintendo*, em 1985, popularmente conhecido como Nintendinho, a indústria de videogames recuperou-se da crise, introduzindo no mercado a ideia de jogos desenvolvidos por terceiros, e não somente pela própria fabricante.

## 2.5 O CAMPEONATO MUNDIAL DE *NINTENDO* E O INÍCIO DAS COMPETIÇÕES ELETRÔNICAS NO BRASIL

Aponta Ronaldo Gogoni<sup>53</sup>:

<sup>51</sup> Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>.

<sup>52</sup> CHIKHANI, 2015. Tradução livre: "The video game boom caused by Space Invaders saw a huge number of new companies and consoles pop up, resulting in a period of market saturation. Too many gaming consoles, and too few interesting, engaging new games to play on them, eventually led to the 1983 North American video games crash, which saw huge losses, and truckloads of unpopular, poor-quality titles buried in the desert just to get rid of them. The gaming industry was in need of a change. At more or less the same time that consoles started getting bad press, home computers like the Commodore Vic-20, the Commodore 64 and the Apple II started to grow in popularity. These new home computer systems were affordable for the average American, retailing at around \$300 in the early 1980s (around \$860 in today's money), and were advertised as the "sensible" option for the whole family. These home computers had much more powerful processors than the previous generation of consoles; this opened the door to a new level of gaming, with more complex, less linear games. They also offered the technology needed for gamers to create their own games with BASIC code".

<sup>53</sup> GOGONI, Ronaldo. Famicom, NES, Nintendinho: 30 anos de vida, 20 anos de Brasil (oficialmente). **TecnoBlog**, 2013. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/meiobit/132266/famicom-nes-nintendo-30-anos/>>. Acesso em: 29 de setembro de 2020.

[...] lançado nos Estados Unidos em 1985 e já com *Super Mario Bros.* incluído, o NES virou uma coqueluche. Por anos Nintendo foi sinônimo de videogame e Mario se tornou mais famoso que o Mickey.

O hype da Nintendo fora tão avassalador que, em 1990, o Campeonato Mundial de *Nintendo* foi elaborado, com etapas em várias cidades dos Estados Unidos, sendo a final disputada na Califórnia.<sup>54</sup>

Chip e Jonathan Carter<sup>55</sup> realizaram uma matéria quanto ao campeonato supracitado, mencionando nesta:

Os campeões locais se enfrentarão jogando um cartucho de " triathlon" especialmente projetado. O primeiro é Super Mario Bros., com telas praticamente iguais às do cartucho que você tem em casa. Colete 50 moedas e siga para Rad Racer, onde você deve terminar uma volta sem perder o gás. Faça isso e você seguirá para Tetris e tentará acumular tantos pontos quanto puder antes que o tempo acabe. A coisa toda leva exatamente seis minutos.

Os campeões foram Jeff Hansen, na categoria até 11 anos, Thor Aackerlund, 12-17 anos, e Robert Whiteman, 18+ anos. Segundo Daniel Lemes<sup>56</sup>, os prêmios da final tomaram a seguinte forma:

Os prêmios da final melhoraram: perdedores entre os finalistas receberam mil dólares (em títulos). O campeão de cada categoria levou 10 mil dólares, um conversível da Suzuki, uma TV de retroprojeção de 40 polegadas, e um troféu dourado de Mario.

---

<sup>54</sup> CBeS. **História do eSports**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020.

<sup>55</sup> CARTER, Chip; CARTER, Jonathan. Nintendo's powerfest' 90 is the video game olympics. **Chicago Tribune**. Chicago, 07 de dezembro de 1990. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1990-12-07-9004110423-story.html>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020. Tradução livre: "The local champions will square off against each other playing a specially designed "triathlon" cartridge. First up is Super Mario Bros., with screens pretty much the same as the cartridge you have at home. Collect 50 coins and you move on to Rad Racer, where you've got to finish a lap without ever letting off the gas. Do that, and you move on to Tetris and try to rack up as many points as you can before time runs out. The whole thing takes exactly six minutes".

<sup>56</sup> LEMES, Daniel. Nintendo World Championships 2015 e a história do torneio original. **MemoriaBit**, 19 de maio de 2015. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/nintendo-world-championships-2015-historia-torneio-original/>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020.

**Figura 10 - Os vencedores do Campeonato Mundial de Nintendo de 1990 reunidos com seus prêmios**



Fonte: Nintendolife<sup>57</sup>

Adentrando na denominada “era dos 16 bits”, esta ficou marcada pelo embate entre *Sega* e *Nintendo*, em uma guerra de vendas entre o *Mega Drive* e *Master System*, lançados 1989, e o *Super Nintendo*, em 1990. Ainda, o *Master System* tentava competir com os outros dois consoles mencionados.

Desde uma disputa entre os jogos *Sonic 2* e *Super Mario World*, os dois jogos mais altos de cada franquia, *Street Fighter II*, um jogo de fliperama, chegou a ambos os videogames, algo revolucionário na época, apesar de algumas limitações técnicas, de acordo com Fernando Mucioli<sup>58</sup>.

O jogo de luta *Street Fighter II*, lançado em 1991, possibilitou uma nova abordagem nas competições. Ao invés de depender de pontuações altas para se classificar, os jogadores, dentro do game, lutavam diretamente entre si, popularizando, desta maneira, a competição direta entre dois jogadores nos torneios.

<sup>57</sup>

Disponível

em:

<[https://www.nintendolife.com/news/2020/05/feature\\_how\\_nintendo\\_and\\_a\\_band\\_of\\_teenage\\_high\\_score\\_obsessives\\_created\\_the\\_idea\\_of\\_the\\_pro\\_gamer](https://www.nintendolife.com/news/2020/05/feature_how_nintendo_and_a_band_of_teenage_high_score_obsessives_created_the_idea_of_the_pro_gamer)>.

<sup>58</sup> MUCIOLI, Fernando. Dez jogos que definiram a guerra entre Super Nintendo e Mega Drive. **Exame**, 24 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/dez-jogos-que-definiram-a-guerra-entre-super-nintendo-e-mega-drive/>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020.

Figura 11 - Jogo *Street Fighter II*



Fonte: TechTudo<sup>59</sup>

A grande popularidade de jogos do mesmo estilo levou a fundação do torneio internacional *Evolution Championship Series*, em 1996, que atualmente as maiores e mais antigas de competições de jogos de luta do mundo.

Diante deste contexto, André Franco<sup>60</sup> descreve como o Brasil passou a se comportar neste período:

Os primeiros números das revistas brasileiras, como *Ação Games* e *Video Game*, já incentivavam seus leitores a enviarem fotos com high scores, além de publicarem rankings dos sistemas da época, como NES, Master System e Mega Drive.

Coube à TecToy, representante oficial da Sega no Brasil, dar o próximo passo. Em parceria com a revista *Super Game*, ela organizou em 1992 a primeira Super Olimpíada do Video Game. Realizada em São Paulo, a Super Olimpíada reuniu centenas de jogadores que competiram em um grande torneio dividido pelas categorias Master System e Mega Drive. Os jogadores tinham que realizar o maior score possível em jogos de cada console que eram sorteados a cada rodada, com *Sonic 2* de Master e Mega sendo o jogo da final. O evento contou com cobertura dos principais canais de TV e patrocínio de empresas como McDonalds.

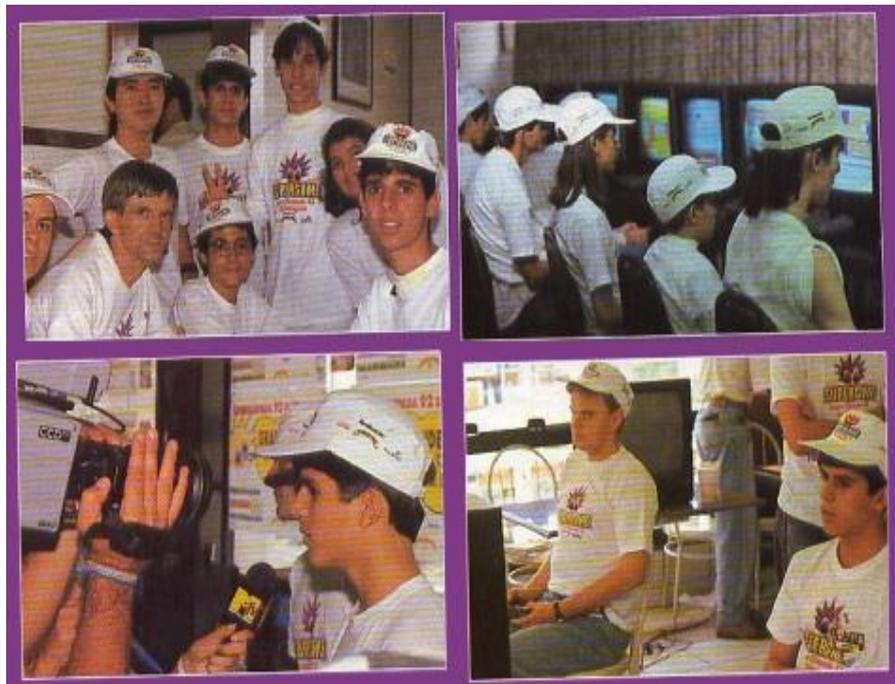
<sup>59</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/03/20-anos-de-street-fighter-ii.html>>.

<sup>60</sup> FRANCO, André. Túnel do tempo: como eram os torneios de games antes dos eSports. **UOL**, 15 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/15/os-torneios-de-video-games-antes-do-e-sports.htm>>. Acesso em: 09 de outubro de 2020.

As revistas especializadas também organizaram eventos do tipo. A Video Game organizou três Video Game Shopping Festival que, apesar do nome, não rolava em um Shopping Center e sim no salão do Club Homs, na Avenida Paulista, em São Paulo. O Evento é descrito como um campeonato somente com lançamentos de Super Nintendo que aconteceria dentro de um festival. A revista Ação Games também organizou um torneio, o 2º Campeonato Brasileiro de Games, em parceria com a Nescau. A primeira etapa exigia que os jogadores enviassem fotos de high scores dos jogos OutRun Europa (Master System), Krusty's Super Fun House (Nintendo), Road Runner's Death Valley Rally (Super Nintendo) e Terminator 2: The Arcade Game (Mega Drive). Os jogadores com os maiores high scores então competiram em uma final que aconteceu no parque de diversões Playcenter, em São Paulo.

Observa-se, então, que a Super Olimpíada do Video game, realizada em 1992, foi um marco importante para o início de “competições virtuais” no país.

**Figura 12 - Super Olimpíada do Video Game, em 1992**



Fonte: MemoriaBit<sup>61</sup>

Em seguida, uma nova geração de consoles aparecia, com o *Playstation*, criado pela *Sony*, em 1994, considerado o console mais vendido da história (155 milhões), bem como o *Nintendo 64*, pela *Nintendo*, em 1996.

Nessa nova fase de videogames, com processadores mais rápidos de 32 ou 64 bits, os jogadores conseguiam mover-se tridimensionalmente, e não apenas em duas

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/olimpiadas-de-video-game-no-brasil-sim-e-faz-tempo/>>.

direções como antes.<sup>62</sup> Contudo, afirma Mark Overmars<sup>63</sup> que durante a década de 90,

os jogos de computadores também amadureciam. O computador estava obtendo uma vantagem considerável sobre os consoles. Eles eram muito mais poderosos. A resolução gráfica deles era melhor, eles tinham mais memória, eles tinham discos rígidos para armazenar dados do jogo e tinham uma velocidade de processador muito maior. Muitos grandes jogos foram produzidos para computadores, como por exemplo Lemmings, Sim City (de Will Wright), Civilization (de Sid Meier), Popoulos (de Peter Molyneux), Tomb Raider, Quake, Half-life e Grand Theft Auto.

Neste sentido, entende-se que jogos de computador se tornavam a nova moda no mundo cibernético dos videogames.

## 2.6 JOGOS DE COMPUTADOR

A partir da década de 90, os jogos de computador também mostravam uma evolução estrondosa. Na visão de Overmars, “[...] jogadores hardcore preferem jogar em um PC, porque, com o investimento certo, a qualidade gráfica do PC era consideravelmente melhor do que nos consoles.”<sup>64</sup>

Enquanto os consoles da época focavam principalmente em jogos de ação e aventura, e eventualmente RPG e jogos esportivos, os jogos de computadores possibilitavam uma variedade de gênero muito maior, com introdução dos jogos de tiro (Hovortank 3D e Wolfestein 3D), jogos de estratégia (Civilization) e jogos de simulação (SimCity). Assim, Carlos Augusto Godeiro Candal e Ana Carolina de Oliveira Assis<sup>65</sup> informam:

---

<sup>62</sup> RECHSTEINER, Alexander. The history of videogames. **BlogNationalMuseum**, [2020?]. Disponível em: <<https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>>. Acesso em: 14 de outubro de 2020.

<sup>63</sup> OVERMARS, Mark. A Brief History of Computer Games. **SiloTips**, 30 de janeiro de 2012. Disponível em: <[https://silo.tips/queue/a-brief-history-of-computer-games?&queue\\_id=-1&v=1602704543&u=MTc3LjIwNC4xNDMuNA==>](https://silo.tips/queue/a-brief-history-of-computer-games?&queue_id=-1&v=1602704543&u=MTc3LjIwNC4xNDMuNA==>)>. Acesso em: 14 de outubro de 2020. Tradução livre: “[...]also the PC games became mature. The PC was getting a considerable advantage over the consoles. They were much more powerful. Their graphics resolution was better, they had more memory, they had hard disks to store game data, and they had a much higher processor speed. Many great games were produced for PCs, for example Lemmings, Sim City (by the now famous Will Wright), Civilization(by Sid Meier), Popoulos (by Peter Molyneux), Tomb Raider, Quake, Half-life, and Grand Theft Auto. Most of these continue to have successful sequels.”

<sup>64</sup> OVERMARS, 2012. Tradução livre: “[...] Hardcore gamers preferred gaming on a PC because, with the right investment, the graphics quality of the PC was considerably better than on the consoles.”

<sup>65</sup> ASSIS, Ana Carolina de Oliveira; CANDAL, Carlos Augusto Godeiro. A internacionalização dos campeonatos de e- sports e os impactos nas economias que investem no setor. **Revista Eletrônica Estácio da Recife**. Recife, v. 5, n. 1, p. 1-15, julho, 2019. Disponível em: <<https://reer.emnuvens.com.br/reer/article/view/238/101>>. Acesso em: 14 de outubro de 2020.

No final de 1993 um jogo estava sendo uma “febre” mundial, em First Person Shooter (FPS), traduzido como atirador em primeira pessoa, foi o jogo chamado Doom, que para a época, era uma inovação, pois permitia que pessoas do mundo todo se conectassem pelo sistema modem-a-modem.

Figura 13 - *Doom*



Fonte: ArsTechnica<sup>66</sup>

Sob o mesmo ponto de vista, Felipe Vinha<sup>67</sup> comenta sobre o sucesso de *Doom*, pioneiro dos jogos de tiro em primeira pessoa, no qual o jogador tem a visão centrada na arma do personagem:

O sucesso de Doom era tão grande em sua época que até mesmo Bill Gates, então CEO da Microsoft, utilizou o jogo para promover o Windows 95. Gates participou de uma criativa montagem que o inseria dentro do game, para demonstrar que o sistema operacional era amigável para esse tipo de entretenimento.

[...] Além disso, foi ele que também popularizou o multiplayer de jogador contra jogador neste estilo, com as famosas “lan parties”, onde ligávamos duas máquinas entre si, via cabo ou Internet, para partidas competitivas.

<sup>66</sup> Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2018/06/the-original-doom-cartridges-one-of-64-objects-that-shaped-video-game-history/>>.

<sup>67</sup> VINHA, Felipe. Doom completa 20 anos; relembre o clássico jogo de tiro em primeira pessoa. **TechTudo**, 22 de dezembro de 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/12/doom-completa-20-anos-relembre-o-classico-de-tiro-em-primeira-pessoa.html>>. Acesso em: 15 de outubro de 2020.

Em 1995, o jogo, que girava em torno de um fuzileiro espacial que luta contra demônios no inferno, já havia sido instalado por aproximadamente 10 milhões de pessoas.

Apesar de não ser seu modo principal, o game contava com a opção de jogar cooperativamente ou no modo de combate mortal, em que até 4 jogadores podiam competir entre si. Assim, evoluía a denominada LAN Party, que permitia a jogabilidade com mais pessoas em plataformas diferentes.

Os jogos multiplayer em redes realmente decolaram com a introdução da *LAN Party* nos jogos, descrita por Fatima Jonsson e Harko Verhagen<sup>68</sup> como eventos face a face que reúnem pessoas com seus próprios computadores, com o objetivo de compartilhar arquivos, demos e jogos, consoante entendimento de Emma Witkowski e T.L. Taylor<sup>69</sup>.

Logo, por meio de uma rede local de computadores tornou-se possível ligar os computadores entre si para a realização de partidas competitivas. Ainda, acrescenta Chikhani<sup>70</sup>:

Os jogos em LAN tornaram-se mais populares com o lançamento do Marathon no Macintosh em 1994 e especialmente depois que o jogo de tiro multijogador em primeira pessoa Quake chegou às lojas em 1996. Nesse ponto, o lançamento do Windows 95 e de placas Ethernet acessíveis trouxeram a rede para o PC com Windows, expandindo a popularidade dos jogos em LAN multijogador.

A verdadeira revolução nos jogos veio quando as redes LAN, e mais tarde a Internet, abriram os jogos multijogador. Os jogos multijogador levaram a comunidade de jogos a um novo nível porque permitiram que os fãs competissem e interagissem em diferentes computadores, o que melhorou o aspecto social dos jogos.

---

<sup>68</sup> JONSSON, Fatima; VERHAGEN, Harko. **Sensing game play. Exploring computer game play in a game café and a mass LAN party.** In: 16th International Conference on Computer Games (CGAMES), Louisville, KY, 2011, pp. 134-141. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/6000328>>. Acesso em: 15 de outubro de 2020.

<sup>69</sup> WITKOWSKI, Emma; TAYLOR, T.L. **This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games.** In: FDG '10: Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games, Association for Computing Machinery, New York, NY, United States, Junho, 2010, p. 195-202. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1576820/This\\_is\\_how\\_we\\_play\\_it\\_what\\_a\\_mega\\_LAN\\_can\\_teach\\_us\\_about\\_games](https://www.academia.edu/1576820/This_is_how_we_play_it_what_a_mega_LAN_can_teach_us_about_games)>. Acesso em: 15 de outubro de 2020.

<sup>70</sup> CHIKHANI, 2015. Tradução livre: “[...] LAN gaming grew more popular with the release of Marathon on the Macintosh in 1994 and especially after first-person multiplayer shooter Quake hit stores in 1996. By this point, the release of Windows 95 and affordable Ethernet cards brought networking to the Windows PC, further expanding the popularity of multiplayer LAN games. The real revolution in gaming came when LAN networks, and later the Internet, opened up multiplayer gaming. Multiplayer gaming took the gaming community to a new level because it allowed fans to compete and interact from different computers, which improved the social aspect of gaming.”

Em face deste cenário competitivo dos jogos em LAN, faz-se necessário citar as *LAN houses*. Estas consistem em estabelecimentos comerciais onde é possível utilizar computadores com acesso à internet, para utilizar a rápida rede de informações, bem como divertir-se com jogos contra outros usuários do local.

**Figura 14 – Exemplo de uma LAN House**



Fonte: RedBull<sup>71</sup>

As *LAN houses*, popularmente conhecidas a partir de 1998, foram palco de diversas minicompetições entre os pagantes do estabelecimento, como por exemplo campeonatos de *Counter-Strike 1.6*, jogo de tiro famoso na época, cuja franquia continua viva até os dias de hoje, como acentua Bruno Martins<sup>72</sup>.

Além disso, destaca-se a *DWANGO*, lançada em 1994, um dos primeiros serviços de jogos online que permitia a participação de jogadores de diferentes cidades em uma mesma partida.<sup>73</sup>

<sup>71</sup> Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/5-lugares-para-fazer-corujao-de-cs-em-sao-paulo>>.

<sup>72</sup> MARTINS, Bruno. Quatro curiosidades sobre as lan houses gamer e o esports. **TechTudo**, 07 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/12/quatro-curiosidades-sobre-as-lan-houses-gamer-e-os-esports.ghtml>>. Acesso em: 16 de outubro de 2020.

<sup>73</sup> PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 122f. Monografia (graduação) – Comunicação Social com habitação em Publicidade e Propaganda, Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

Para poder utilizar do serviço, os jogadores pagavam uma taxa para que o servidor pudesse ser utilizado. Contudo, a Internet ofuscou esta abordagem de jogos online, forçando-a a cessar suas operações em 1998.

A respeito do previamente citado jogo de tiro em primeira pessoa *Quake*, com gráficos 3D mais realistas que *Doom*, em 1997, na cidade de Atlanta, foi realizado o torneio *Red Annihilation* para o mesmo, com aproximadamente 2.000 participantes que disputavam a Ferrari 328 GTS de John D. Carmack, desenvolvedor do jogo, como prêmio<sup>74</sup>.

Dennis “Thresh” Fong, vencedor do torneio e hoje membro do Hall da Fama do E-Sport tornou-se o primeiro gamer profissional do mundo. Deste modo, Jairo Junior<sup>75</sup> comenta:

O pro player Dennis venceu a grande final contra Tom "Entropy" Kimzey, que foi amplamente discutida em diversos jornais e revistas da época pela premiação inusitada, trazendo um carro modificado que na época valia US\$ 70 mil - um prêmio que, se compararmos hoje em dia com a inflação, chegaria a US\$ 109 mil.

Bountie Gaming<sup>76</sup> indica que algumas semanas após o referido torneio terminar, a *Cyberathlete Professional League* foi formada. Esta era a principal liga de jogos da época, a qual passou a promover torneios cada vez maiores, como o realizado em 1998, cujo prêmio totalizava a quantia de 15 mil dólares. No mesmo ano, um jogo denominado *Netrek* começava a abrir o caminho para o futuro dos jogos online.

---

<sup>74</sup> Quem é Dennis "Thresh" Fong, considerado o primeiro pro player da história. **Millenium**, 01 de maio de 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3642.html>>. Acesso em: 16 de outubro de 2020.

<sup>75</sup> Ibid.

<sup>76</sup> A Quick History & Evolution Of Esports. **BountieGaming**, 03 de janeiro de 2018. Disponível em: <<https://www.bountie.io/blog/quick-history-evolution-esports/>>. Acesso em: 16 de outubro de 2020.

Figura 15 - Jogo Netrek



Fonte: Wikipedia<sup>77</sup>

Explicação de Mary Carolyn Obelnicki<sup>78</sup> sobre o funcionamento do jogo:

Netrek é um jogo da Internet em tempo real de dominação galáctica baseado no mundo de Star Trek. Durante um jogo padrão, até dezesseis navios em duas equipes disputam o controle do universo. [...] O jogo termina quando uma equipe controla todos os planetas e, portanto, o universo.

Netrek foi essencial historicamente, visto ser o primeiro jogo considerado um esporte eletrônico, conforme a revista Wired<sup>79</sup>.

## 2.7 O EVOLUÇÃO DA JOGABILIDADE ONLINE E O SURGIMENTO DO E-SPORT

Ao fim dos anos 90 a capacidade da Internet e a tecnologia dos processadores de videogames e computadores melhorava exponencialmente.

<sup>77</sup> Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Netrek>>.

<sup>78</sup> OBELNICKI, Mary Carolyn. **Speech and Gesture Integration for a Game-Based Command and Control Environment**. 66f. Dissertação (mestrado) – Departamento de Engenharia Elétrica e Ciência da Computação – Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2000. Tradução livre: “Netrek is a real-time Internet game of galactic domination based on the Star Trek world. During a standard game, as many as sixteen ships on two teams vie for control of the universe. [...] The game ends when one team controls all the planets and thus the universe.

<sup>79</sup> KELLY, Kevin. The First Online Sports Game. **Wired**, v.1, n. 6, 01 de junho de 1993. Disponível em: <<https://www.wired.com/1993/06/netrek/>>. Acesso em: 16 de outubro de 2020.

Assim, apesar de prévias tentativas de estabelecer o modo online nos jogos, foi apenas em 1998, com o lançamento do *Dreamcast*, da Sega, que o mundo obteve o primeiro contato com um console com avanços significativos nos jogos online, no qual era possível jogar com pessoas de casas e cidades diferentes, por exemplo.<sup>80</sup> Ainda neste quadro, aduz Chikhani<sup>81</sup>:

O Dreamcast foi um sistema verdadeiramente revolucionário e foi o primeiro dispositivo centrado na rede a ganhar popularidade. No entanto, também foi um grande fracasso, que efetivamente pôs fim ao legado do console da Sega. O acesso à Internet era caro na virada do milênio, e a Sega acabou pagando contas enormes à medida que os usuários usavam seu navegador PlanetWeb em todo o mundo.

Os especialistas relacionaram o fracasso do console à tecnologia focada na Internet estar à frente de seu tempo, bem como a rápida evolução da tecnologia do PC no início dos anos 2000 - o que levou as pessoas a duvidar do uso de um console projetado exclusivamente para jogos. Apesar de seu fracasso, Dreamcast pavimentou o caminho para a próxima geração de consoles, como o Xbox.

Após o lançamento do Playstation 2, em 2000, a Sony conheceu sua maior rival dali em diante, a Microsoft, que lançou o console Xbox em 2001. Já em 2002 houve um verdadeiro divisor de águas, com o lançamento do Xbox Live que permitia o modo online para consoles de videogame.<sup>82</sup>

Na visão de Chikhani<sup>83</sup>, foi nessa época que os recursos da Internet explodiram e a tecnologia dos processadores dos computadores melhorou a um ritmo tão rápido que a cada novo lote de jogos, gráficos e consoles pareciam apagar completamente a geração anterior.

Este crescimento avassalador do mercado de games pôde ser notado com o surgimento de torneios internacionais como o *World Cyber Games* e a *Electronic Sports World Cup*, seguidos pela formação da *Major League Gaming*, em 2002.<sup>84</sup>

---

<sup>80</sup> CHIKHANI, 2015.

<sup>81</sup> Ibid. Tradução livre: "The Dreamcast was a truly revolutionary system, and was the first net-centric device to gain popularity. However, it also was a massive failure, which effectively put an end to Sega's console legacy. Accessing the Internet was expensive at the turn of the millennium, and Sega ended up footing huge bills as users used its PlanetWeb browser around the world. Experts related the console's failure to the Internet-focused technology being ahead of its time, as well as the rapid evolution of PC technology in the early 2000s — which led people to doubt the use of a console designed solely for gaming. Regardless of its failure, Dreamcast paved the way for the next generation of consoles, such as the Xbox."

<sup>82</sup> Uma breve história do eSports. **PokerStars**, 09 de março de 2018. Disponível em: <[https://www.pokerstars.com/br/blog/news/2018/post-9-171173.shtml?no\\_redirect=1](https://www.pokerstars.com/br/blog/news/2018/post-9-171173.shtml?no_redirect=1)>. Acesso em: 19 de outubro de 2020.

<sup>83</sup> Ibidem.

<sup>84</sup> POKERSTARS, 2018.

Desta forma, ligas como a MLG eram formadas visando a promoção de jogos eletrônicos como um esporte, sendo, portanto, na virada do milênio que o termo *E-Sport* viralizou, tornando-se mundialmente conhecido.

### 3. O ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT)

Conceitua Nielsen Abreu da Cunha<sup>85</sup> o termo “eSport”:

O nome advém da junção da letra “E” de *ethernet* com *sports*, que em tradução livre significam esportes online, destacando o valor da internet, sendo fundamental na massificação do cenário, ultrapassando barreiras físicas dos jogos presenciais para competições online, reunindo milhões de profissionais mundo à fora.

Michael G. Wagner<sup>86</sup> afirma que uma das primeiras fontes confiáveis a utilizar a palavra “e-Sport” foi em um comunicado de imprensa de 1999 sobre o lançamento da Online Gamers Association no qual o gamer Mat Bettington comparou o E-Sport com esportes tradicionais.

Ademais, Wagner conceitua o esporte eletrônico como “uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação.”<sup>87</sup>

Ricardo Miguel define *E-Sport* como uma “competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos jogadores.”<sup>88</sup>

NEWZOO<sup>89</sup> estabelece que o termo E-Sport significa:

jogos competitivos em um nível profissional e em um formato organizado (um torneio ou liga) com um objetivo específico (ou seja, ganhar um título de campeão ou prêmio em dinheiro) e uma distinção clara entre jogadores e equipes que estão competindo entre si.

Já Valdir Barbanti<sup>90</sup> explica o significado de “esporte”

<sup>85</sup> DA CUNHA, Nielsen Abreu. **Mercado e-sports e sua profissionalização no Brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulcano E-sports**. 64f. Monografia (graduação) – Curso Superior de Administração de Empresas, Universidade Federal do Maranhão, Maranhão, 2018.

<sup>86</sup> WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

<sup>87</sup> Ibidem. Tradução livre: “an area of sport in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies”.

<sup>88</sup> MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**, Quartier Latin. São Paulo, 2019, p. 46.

<sup>89</sup> Global Esports & Live Streaming Market Report. **NEWZOO**, 09 de Março de 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

<sup>90</sup> BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012, fl. 57. Disponível em: <<https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

[...] atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

Além disso, o esporte apresenta competitividade, contemplada através da imposição de regras que determinem um vencedor; organização, mediante existência de alguém imparcial que imponha as regras da competição; e atividade física<sup>91</sup>, critério adiante discorrido. Entende a equipe da Hawkon Gaming<sup>92</sup>:

A menção do esporte para esse tipo de modalidade é dada justamente pelas semelhanças que existem entre essas competições em comparação com os “esportes reconhecidos”. Assim como qualquer outro esporte, o eSports possui atletas, times, competições, equipamentos específicos, torcedores e até transmissões ao vivo com narradores e comentaristas. Existem diversos campeonatos gigantescos que fazem lotar **estádios de copa do mundo** e que são transmitidos para o **mundo todo**. (grifos do autor)

Bernard Gillet<sup>93</sup> faz menção ao Barão Pierre de Coubertin, ao mostrar que o esporte é o culto voluntário e habitual ao exercício muscular intensivo, somado ao desejo de progresso, podendo ir até o risco. Diante deste quadro, menciona-se Norma Regulamentadora 17 do Ministério do Trabalho<sup>94</sup>, que trata da ergonomia, a qual impõe:

17.6.4. Nas atividades de processamento eletrônico de dados, deve-se, salvo o disposto em convenções e acordos coletivos de trabalho, observar o seguinte:  
b) o número máximo de toques reais exigidos pelo empregado não deve ser superior a 8 (oito) mil por hora trabalhada, sendo considerado toque real, para efeito desta NR, cada movimento de pressão sobre o teclado;

Na visão de Nicholas Bocchi<sup>95</sup>, o risco ao corpo do atleta diante do intenso exercício muscular pode ser apreciado ao realizar

<sup>91</sup> BOCCHI, Nicholas. Esporte eletrônico é esporte? **LeiemCampo**, 30 de março de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

<sup>92</sup> A História do e-Sports Mundial. **HawkonGaming**, 05 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

<sup>93</sup> GILLET, Bernard. **Histoire du sport**. Paris: Presses Universitaires de France, 1975.

<sup>94</sup> BRASIL. NR 17 – Ergonomia. Redação dada pela Portaria MTPS n.º 3.751, de 23 de novembro de 1990. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 06 de 07 de 1978. Disponível em: <<https://www.gov.br/trabalho/pt-br/inspecao/seguranca-e-saude-no-trabalho/normas-regulamentadoras/nr-17.pdf/view>>. Acesso em 27 de outubro de 2020.

<sup>95</sup> BOCCHI, Nicholas. Valores e princípios olímpicos em conflito com o esporte eletrônico. **LeiemCampo**, 02 de março de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/valores-e-principios-olimpicos-em-conflito-com-o-esporte-eletronico/>>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

a conversão de ações por minuto para ações por hora, a média de toques por hora desses verdadeiros atletas fica entre 12 mil e 42 mil, muito acima do limite de tolerância da norma de ergonomia brasileira.

Bocchi<sup>96</sup> ainda informa que segundo estudo realizado durante a final do Campeonato Brasileiro de LOL, restou comprovado que o E-Sportatende aos padrões fisiológicos de atividade física, definida como “qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos que requeiram gastos de energia”<sup>97</sup>, pela Organização Mundial da Saúde.

Do aludido, os E-Sportpodem ser comparados aos esportes tradicionais, com o mesmo potencial de transmissão e eventos mundialmente transmitidos.

### 3.1 PRINCIPAIS MODALIDADES DE ESPORTE ELETRÔNICO

Os mais variados torneios de *E-Sport* possuem sistemas próprios de qualificatórias, sejam elas regionais ou mundiais, que possibilita ao indivíduo ou time se qualificar para as próximas fases, com o objetivo de disputar prêmios gratificantes dos jogos e modalidades por elas praticados.

Há diversos tipos de competições de E-Sport jogadas em computadores, videogames e até mesmo celulares. A seguir será exposto os segmentos de maior sucesso nos torneios E-Sport pelo mundo, bem como algumas premiações destes no ano de 2019, através de informações adquiridas por Julio Puiati<sup>98</sup> e Daniela Rigon<sup>99</sup>.

*Battle Royale* consiste no modo em que há um único jogador/equipe sobrevivente dentre vários disputando o mesmo espaço, a partir da exploração e extração de recursos utilizáveis em um mapa enorme que fica cada vez menos com o passar da partida, bem como eliminação dos outros jogadores. Os jogos mais populares deste gênero são *PlayerUnknown’s Battlegrounds*, *Fortnite*, *Call of Duty Warzone* e *Free Fire*.

<sup>96</sup> BOCCHI, 30 de março de 2019.

<sup>97</sup> Ibid.

<sup>98</sup> PUIATI, Julio. Conheça os principais tipos de esportes eletrônicos no mundo. **TechTudo**, 10 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/01/conheca-os-principais-tipos-de-esportes-eletronicos-no-mundo-esports.ghtml>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

<sup>99</sup> RIGON, Daniela. Retrospectiva: As maiores premiações de 2019. **ESPN**, 24 de dezembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019)>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

Figura 16 - Jogo *Fortnite*, exemplo do gênero *Battle Royale*



Fonte: Ggames<sup>100</sup>

A *Epic Games* patrocinou a Copa do Mundo de *Fortnite* que totalizou US\$ 33.637.500 no evento principal, sendo que o campeão do modo solo, *Bugha*, faturou, sozinho, US\$ 3 milhões, sendo este assistido por mais de 1,3 milhões de espectadores, através de plataformas como *Twitch* e *Youtube*, bem como canais de televisão, somado às pessoas do local do local do evento, maior estádio de tênis do mundo, o Arthur Ashe Stadium, em Nova Iorque, com capacidade máxima de 22.547 pessoas.

<sup>100</sup> Disponível em: <<https://ggames.com.br/topico/3072-fortnite-battle-royale-13-dicas-para-iniciantes/>>.

**Figura 17 - Copa do Mundo de *Fortnite***



Fonte: SportTV<sup>101</sup>

*First Person Shooter*, modalidade de tiro em primeira pessoa, foca na perspectiva do personagem que possui como referência sua arma, no qual os jogadores organizam-se em times e se enfrentam até um deles sair vitorioso. Os jogos mais famosos são, atualmente, *CS:GO*, *Call of Duty*, *Rainbow Six Siege* e *Overwatch*.

---

<sup>101</sup> Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/copa-do-mundo-de-fortnite-em-ny-se-destaca-pela-estrutura-e-mae-valoriza-e-o-esporte-do-futuro.ghtml>>.

Figura 18 - Jogo *Overwatch*, exemplo do gênero FPS



Fonte: Techtudo<sup>102</sup>

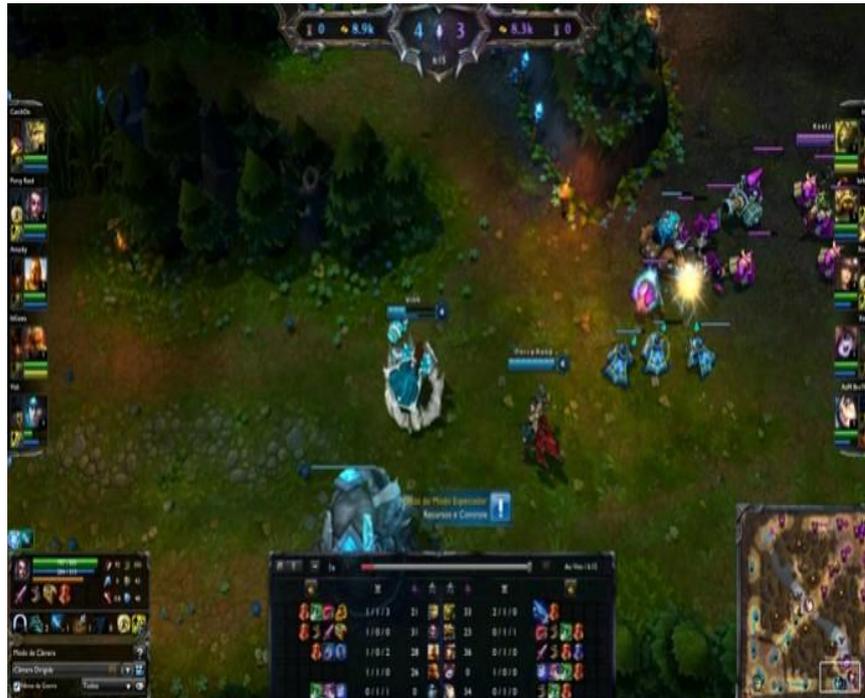
A Overwatch League Season 2 rendeu o montante de US\$ 5 milhões, com a grande campeã *San Francisco Shock* coroada com uma premiação de US\$ 1,5 milhão.

*Multiplayer Online Battle Arena* ou Arena de Batalha Multijogador Online compreende o gênero em que dois times com cinco jogadores batalham em um mapa simétrico até a destruição da base adversária. Os principais jogos são *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*.

---

<sup>102</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/05/como-jogar-com-personagem-tracer-em-overwatch.html>>.

Figura 19 - Jogo LoL, exemplo do gênero *MOBA*



Fonte: TechTudo<sup>103</sup>

O Mundial de LoL obteve a visualização de 44 milhões de espectadores na final e ganhou o prêmio *The Game Award for the Best E-SportEvent*, o que indica ter sido o melhor evento *E-Sport* no ano de 2019. Já *The International 9* de DotA 2 distribuiu um total de US\$ 34.330.069, com a equipe *OG* consagrada campeã, recebendo 45,5% do valor, ou seja, US\$ 15.620.181.

<sup>103</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/11/guia-de-league-legends-veja-dicas-para-jogar-o-popular-moba.html>>.

Figura 20 - Finais do Mundial de LoL em 2019



Fonte: FolhaPE<sup>104</sup>

Há ainda diversos outros gêneros, tais como *Collectibles Card Games* ou jogos de cartas colecionáveis, como o jogo *Hearthstone*, com dois fundamentos principais: montar baralhos e executar diferentes estratégias; *Jogos de luta*, como o *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, com o controle de um personagem que tem como objetivo derrotar o adversário; Simuladores, que tentam reproduzir as características dos esportes tradicionais, como por exemplo o futebol e o automobilismo, representados respectivamente pelas franquias *FIFA* e *F1*.

---

<sup>104</sup> Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/esportes/esports/final-do-mundial-de-lol-alcancou-44-milhoes-de-espectadores-simultaneo/125454/>>.

## 4. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT EM OUTROS PAÍSES

Entende-se que o desenvolvimento tecnológico dos consoles de videogame e computadores, bem como da Internet, permitiu a evolução do esporte eletrônico a proporções inimagináveis, tornando este um mercado com potencial extraordinário. Conforme Silvio Kazuo Pereira, “foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os jogadores começaram a se organizar.”<sup>105</sup>

### 4.1 COREIA DO SUL

O primeiro país a reconhecer a importância do E-sport, bem como profissionalizar os cyber-atletas foi a Coreia do Sul, que adentrava na “crise dos tigres asiáticos”.

Crise econômica que atingiu o sudeste asiático, acabou por afetar o modo de vida as pessoas, as quais passaram a utilizar as *PC BANG*, *LAN Houses* orientais, buscando formas mais baratas de entretenimento, como manifesta o site “Administradores”<sup>106</sup>, que ressalta a ascensão do jogo *Starcraft*, bem como a criação da *KeSPA*, Associação Coreana de eSports:

Chegando em março de 1998, *Starcraft* é um game de estratégia em tempo real, desenvolvido pela Blizzard Entertainment. O jogo foi um sucesso mundial de vendas, especialmente na Coreia do Sul, onde bebeu direto da fonte das Lan Houses e se tornou extremamente popular. As PC Bang viviam lotadas de gente disputando partidas de *Starcraft*, e o jogo começou a ter visibilidade em outras mídias, como a televisão. Chegou um ponto que diversos campeonatos oficiais foram criados, alguns com premiações milionárias. No início dos anos 2000 as grandes competições eram disputadas em arenas gigantescas, e televisionadas para o país inteiro por mais de 3 canais de TV.

[...] No ano 2000, o ministro da cultura, esportes e turismo da Coreia do Sul montou a Associação Coreana de E-Sports, como forma de regulamentação e transformando os esportes eletrônicos em esportes oficiais do país. 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.

<sup>105</sup> PEREIRA, 2014, fl. 23.

<sup>106</sup> *Starcraft* e os E-Sports na Coreia do Sul. **Administradores**, 04 de março de 2020. Disponível em: <<https://administradores.com.br/noticias/starcraft-e-os-e-sports-na-cor%C3%A9ia-do-sul>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

Entende-se, portanto, que a KeSPA é uma entidade federativa encarregada de regular o esporte eletrônico, promover e fiscalizar campeonatos, licenciar direitos de transmissão dos cyber-atletas, ou seja, responsável por “fiscalizar, gerenciar e buscar melhorias técnicas deu maior legitimidade em busca da obtenção de status oficial de modalidade esportiva e liderou o avanço da categoria pelo mundo”<sup>107</sup>, de acordo com Marcel Giovanni.

Isto foi possível graças aos investimentos de empresas de telecomunicações e entretenimento, tais como a SK Telecom e Samsung que patrocinavam as equipes e seus esportistas.

Além do mais, na Coreia do Sul, no início do século, eram populares o *Ongamenet* e *MBCGame*, redes de televisão conhecidas pela transmissão de E-Sport<sup>108</sup>, como por exemplo o *Starcraft*.

*Starcraft* e sua expansão *Brood War* foram lançados em 1998, sendo o jogo mais vendido do ano, o que resultou na premiação de Melhor Jogo de Estratégia para Computador do Ano, concedido pela *Academy of Adventure Arts and Design*.<sup>109</sup>

**Figura 21 - Jogo Starcraft**



<sup>107</sup> MARCEL, Giovanni. Esportes eletrônicos buscam reconhecimento e legitimidade. **AUN**, 18 de dezembro de 2018. Disponível em: <<http://paineira.usp.br/aun/index.php/2018/12/18/esportes-eletronicos-buscam-reconhecimento-e-legitimidade/>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

<sup>108</sup> CBeS. **História do eSports**. [201-?].

<sup>109</sup> Starcraft. **Tecmundo**, [201-?]. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/starcraft/>>. Acesso em 08 de outubro de 2020.

Fonte: MegaGames<sup>110</sup>

Mostra o site “CanalTech”<sup>111</sup> quanto ao funcionamento e importância deste jogo para o contexto revolucionário do *eSport*:

Para quem não conhece, *StarCraft* é um dos maiores sucessos da empresa — que coleciona alguns outros títulos da história dos PCs, como *Warcraft 3* e o MMORPG *World of Warcraft*. Ambientado em um universo futurista, os jogadores mergulham em um mundo de ficção-científica e precisam organizar suas bases para entrar em guerra contra outras raças alienígenas. A premissa básica é essa guerra entre espécies para ver quem conquista a galáxia, mas obviamente evoluiu para algo muito maior dentro e fora dos computadores.

O game de estratégia em tempo real se tornou algo tão grandioso desde seu lançamento que, na Coreia do Sul, chegou a ser considerado esporte nacional e, por isso, é tido como um dos pais do eSport atual. No país, o jogo ganhou times profissionais, campeonatos e foi um dos primeiros títulos a receber uma intensa cobertura da mídia tradicional.

Desta forma, entende-se que o sucesso do E-Sport na Coreia do Sul dá-se pelo reconhecimento do E-sport como profissão; constante incentivo governamental para a profissionalização regulamentada do cyber-atleta; a presença da KeSPA no cenário de controle e fiscalização de direitos, torneios e transmissões; massivo patrocínio de grandes empresas que possibilitam aos jogadores salários elevados.

## 4.2 ALEMANHA

Além da Coreia do Sul, a Alemanha recentemente adentrou ao grupo de países que reconhecem o E-sport como um esporte, tais como: Malásia, Rússia, Finlândia, China, Itália, Rússia, África do Sul, entre outros.

Aduz Gabriel Seibel<sup>112</sup> que, no país, os clubes alemães agora poderão solicitar o status “sem fins lucrativos”, ou seja, terão direito a impostos comerciais reduzidos, bem como redução burocrática para que jogadores de E-Sport estrangeiros consigam competir na Alemanha.

<sup>110</sup> Disponível em: <<https://megagames.com/games/starcraft>>.

<sup>111</sup> Você já pode baixar o primeiro Starcraft de graça. **CanalTech**, 19 de abril de 2017. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/voce-ja-pode-baixar-o-primeiro-starcraft-de-graca-92466/>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

<sup>112</sup> SEIBEL, Gabriel. Alemanha reconhece E-sports como esporte. **ManualdosGames**, 2018. Disponível em: <<https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>>. Acesso em: 05 de novembro de 2020.

Ademais, o Governo Federal Alemão estabeleceu um visto específico para profissionais de E-Sport, mudança prevista na Lei de Imigração Qualificada. Isso facilitará o recrutamento de jogadores e treinadores de fora da União Europeia por organizações alemãs. Consequentemente, tais indivíduos conseguirão ter acesso a uma residência permanente sem muitas complicações e/ou imprevistos.<sup>113</sup>

#### 4.3 CHINA

Filipe Carbone relata que, para o Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social da China, a fim de potencializar o crescimento da indústria de E-Sport, criou-se um novo sistema dentro do país, visto que “existem mais de 5 mil times de E-Sportoperando na China, com cerca de 100 mil jogadores profissionais ativos e 50 mil jogadores amadores ativos”<sup>114</sup>.

Em fevereiro de 2021, o Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social da China reconheceu oficialmente os esportes eletrônicos como profissão.

Com isso, a ocupação “jogador profissional de E-Sport” foi reconhecida como carreira oficial, sendo definida como aquele que participa de eventos, treina com jogadores profissionais ou compete em torneios profissionais.<sup>115</sup> Neste quadro, Carbone revela que “os profissionais poderão receber promoções, tendo em vista o sistema de cinco níveis, tendo como 5 a classificação mais baixa e, 1, a mais alta”.<sup>116</sup>

#### 4.4 EUA

Desde 2013, o governo estadunidense reconhece jogadores de League of Legends como atletas profissionais e permite a emissão de vistos de trabalho a eles.

Na visão de Nick Allen<sup>117</sup>, gerente de E-Sport da Riot Games, desenvolvedora do jogo, isso foi algo revolucionário para o mundo do E-Sport. Tal feito abriu portas

---

<sup>113</sup> BOLLATI, Eliana. Germany announce a dedicated visa for esports. **ESTNN**, 21 de dezembro de 2019. Disponível em: <<https://estnn.com/germany-announce-a-dedicated-visa-for-esports/>>. Acesso em: 05 de novembro de 2020.

<sup>114</sup> CARBONE, Filipe. Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes. **GloboEsporte**, 05 de março de 2021. Acesso em 10 de março de 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>. Acesso em 10 de março de 2021.

<sup>115</sup> CARBONE, 2021.

<sup>116</sup> Ibid.

<sup>117</sup> MAKUCH, Eddie. US government recognizes League of Legends players as pro athletes. **GameSpot**, 21 de julho de 2013. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/us-government->

para que cada vez mais atletas das mais variadas modalidades de esporte eletrônico consigam obter o visto.

Em 2019, por exemplo, o atleta “kNg”, brasileiro mundialmente reconhecido no mundo do Counter-Strike: Global Offensive teve seu visto concedido na categoria de atleta profissional, época em que jogava no time INTZ, equipe americana.

#### 4.5 JAPÃO

Apesar de não reconhecer o E-Sport como um esporte, ocorreu, em 2018, uma mudança na legislação japonesa de jogos de azar, que possibilitou a realização de eventos de esporte eletrônico com premiação em dinheiro.

Conseqüentemente, houve um alto crescimento do mercado japonês de E-Sport, com uma previsão de 300 por cento entre 2018 e 2023, segundo Alex Mcalpine<sup>118</sup>.

No mesmo ano, foi criada a União Japonesa de E-Sport, que “assumiu a responsabilidade de promover e complementar o crescimento dos esportes eletrônicos e do jogo competitivo em seu país de origem.”<sup>119</sup>

JeSu é a reunião de três organizações, quais sejam Japan e-Sport Association, eSports Promotion Organization e Japan eSports Federation, que detêm o papel de licenciar jogadores profissionais, a fim de aumentar a premiação dos torneios e atrair ainda mais potenciais competidores.<sup>120</sup>

#### 4.6 FRANÇA

A partir da criação da Lei para uma República digital n. 1321, de outubro de 2016, a França passou a legalizar o E-Sport, desvinculando-o dos jogos de azar. Por meio dessa nova legislação criou-se um novo estatuto para jogadores de videogame

---

recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>. Acesso em: 7 de novembro de 2020.

<sup>118</sup> MCALPINE, Alex. O crescimento dos esportes no Japão. **ESTNN**, 12 de março de 2021. Disponível em: <<https://estnn.com/pt/the-growth-of-esports-in-japan/>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

<sup>119</sup> FITCH, Adam. Japanese organisations join forces to create Japan Esports Union. **ESI**, 01 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2018/02/japan-esports-union-formed/>>. Acesso em: 08 de novembro de 2020. Tradução livre: “[...] has taken it upon themselves to promote and supplement the growth of esports and competitive gaming in its home country.”

<sup>120</sup> Ibid.

profissionais, com aplicação subsidiária do Código de Trabalho Francês. O inciso I do art. 102<sup>121</sup> da Lei possui seguinte redação:

O jogador de videogame profissional assalariado competitivo é definido como qualquer pessoa cuja atividade paga é a participação em competições de videogame em um link de Subordinação legal a uma associação ou empresa aprovado pelo ministro responsável pela tecnologia digital.

Assim, o país francês passou a reconhecer e desenvolver o esporte eletrônico, bem como fornecer um quadro legal para suas competições, como informa Leandro Zilli Bertolini.<sup>122</sup>

#### 4.7 RÚSSIA

Apresenta Sajid Paik<sup>123</sup> que o E-Sport é oficialmente reconhecido como esporte na Rússia:

ReSF recebeu o título de 'Mestre em Esportes na Rússia' e será apoiado para abrir programas de educação em arbitragem e treinamento de E-Sport. O ReSF poderá receber competições oficialmente homologadas pelo Ministério do Esporte. Além disso, espera-se que simplifique as questões de VISA para que jogadores de e-sports internacionais que entram na Rússia sejam elegíveis para VISA de esportes.

Para mais, importante destacar que as confederações locais regulamentam torneios de E-Sport, no entanto sendo necessária licenças das empresas desenvolvedoras dos jogos, visto que o país faz parte da Convenção Internacional de Direitos Autorais.

Também, ao final de 2020, o presidente Vladimir Putin apoiou ideia de realizar torneios de esporte eletrônico em escolas, a fim de ajudar os jogadores a melhorarem seu desempenho em nível internacional.

<sup>121</sup> FRANÇA. **Lei para uma República Digital n.1321**. 2016. Disponível em: <[https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm\\_FwTPZs=>](https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm_FwTPZs=>). Acesso em: 08 de novembro de 2020. Tradução livre: "Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire."

<sup>122</sup> BERTOLINI, Leandro Zilli. O Cyber-atleta se enquadra em qual Regime Jurídico de Trabalho no E-Sport? Ou Esporte?. **Jusbrasil**, dezembro de 2020. Disponível em: <<https://leandrobortolini13.jusbrasil.com.br/artigos/1147558916/o-cyber-atleta-se-enquadra-em-qual-regime-juridico-de-trabalho-no-e-sport-ou-esporte>>. Acesso em: 09 de novembro de 2020.

<sup>123</sup> PAIK, Sajid. Esports recognized as a regular sport in Russia and Italy. **TalkEsport**, 16 de junho de 2016. Disponível em: <<https://www.talkesport.com/news/world/esports-recognized-russia-italy-sport/>>. Acesso em: 09 de novembro de 2020.

Na visão de Divyesh Moghe, “essa decisão do presidente Putin ajudará a indústria de esportes eletrônicos a crescer na Rússia e estabelecerá um nível de base para os jogadores que desejam optar pelo jogo desde muito cedo.”<sup>124</sup>

#### 4.8 ESPANHA

Expõe Ricardo Georges Affonso Miguel<sup>125</sup> quanto ao funcionamento da regulamentação jurídica do esporte eletrônico na Espanha:

os jogadores de esportes se enquadram nos requisitos de subordinação e ajenidad (alienação da mão-de-obra, ou trabalho por conta alheia, requisitos também constantes do artigo 3º, da CLT para o reconhecimento do vínculo empregatício), razão pela qual a relação jurídica mantida entre os atletas e as equipes é laboral, seja na Espanha, seja no Brasil.

Deste modo, há na Espanha uma ausência legislativa que causa instabilidade jurídica tal como no Brasil, no cenário do esporte eletrônico, ante as dúvidas quanto a aplicação de lei específica ou geral.<sup>126</sup>

Outrossim, Miguel<sup>127</sup> fundamenta que, apesar de não reconhecida governamentalmente como federação esportiva, a Associação Espanhola de Videogames

garante que as relações entre atletas e equipes são laborais, salvo se não preenchidos os requisitos da subordinação e ajenidad, quando o atleta será considerado autônomo, mas participa das competições e recebe premiações.

Na Espanha, tem-se, então, que as empresas administradoras das equipes se organizam sob a forma de sociedade limitada, e que os contratos de trabalho atentam ao disposto no Estatuto Espanhol dos Trabalhadores, sendo que cada área de interesse da modalidade tem sua legislação aplicada, como por exemplo laboral, mercantil e de propriedade intelectual.<sup>128</sup>

<sup>124</sup> MOGHE, Divyesh. Putin approves esports in russian schools. **TalkEsport**, 07 de setembro de 2020. Disponível em: <<https://www.talkesport.com/news/putin-approves-esports-in-russian-schools/>>. Acesso em: 09 de novembro de 2020. Tradução livre: “This move by President Putin will help the esports industry to grow in Russia and set a grassroots level for upcoming players who want to opt gaming as their profession from a very early age.”

<sup>125</sup> MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018, fls. 98.

<sup>126</sup> MIGUEL, 2018, fls. 98.

<sup>127</sup> Ibid., fls. 101.

<sup>128</sup> Ibid., fls. 103

## 5. O ENQUADRAMENTO LEGAL DO E-SPORT NO BRASIL

No presente momento, o enquadramento jurídico da modalidade desporto eletrônico encontra certa indefinição, visto que não há uma regulação específica para este.

Ante a falta de regulamentação própria são aplicadas diversas legislações na área de esporte eletrônico. No entendimento de Nicholas Bocchi<sup>129</sup>, o enquadramento dos jogos e esportes eletrônicos no Brasil pode ser subdividido nas classificações: quanto à criação do jogo, quanto à distribuição do jogo, quanto à propriedade intelectual do jogo e quanto às competições.

### 5.1 QUANTO À CRIAÇÃO DO JOGO

Devem ser obedecidas as regras da Constituição Federal e do Estatuto da Criança e do Adolescente, as quais regram o conteúdo do jogo, a fim de evitar conteúdos gráficos que contenham cenas de apologia à: pedofilia, uso de drogas, racismo, entre outros. Neste tocante, destaca-se a Portaria nº 1.189/2018, do Ministério da Justiça, a qual regulamenta o processo de classificação indicativa no Brasil.

De acordo com o Manual da Nova Classificação Indicativa, de autoria do Ministério referido, “classificação Indicativa é norma constitucional processual que resulta do equilíbrio entre duas outras regras: o direito à liberdade de expressão e o dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente.”<sup>130</sup>

Também, classificação Indicativa, na redação do artigo 2º, I, dessa Portaria, é “a informação fornecida aos pais e responsáveis acerca do conteúdo de obras e diversões não recomendáveis a determinadas faixas etárias, considerando-se três

---

<sup>129</sup> BOCCHI, Nicholas. **Regulamentação dos eSports: o que, como e porquê - Palestra na Câmara dos Deputados 03/03/2020.** Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=G6nVxl02Y94&t=347s>>. Acesso em: 12 de novembro de 2020.

<sup>130</sup> ALARCON, Anderson; CANELA, Guilherme; ROMÃO, José Eduardo. **Manual da nova classificação indicativa.** Ministério da Justiça, Secretaria Nacional de Justiça, Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificações. Brasília, 2006, fls. 3.

eixos temáticos: "sexo e nudez", "drogas" e "violência".<sup>131</sup> Ainda, em seu artigo 13<sup>132</sup> consta:

Art. 13. Além da classificação indicativa de que trata esta Portaria, é recomendável a observância do horário e local de exibição das obras audiovisuais destinadas à televisão aberta, atentando-se para o seguinte:  
 I - faixa de proteção à criança, das seis às vinte horas: exibição de obras classificadas como livres ou não recomendadas para menores de 10 (dez) anos;  
 II - faixa de proteção ao adolescente:  
 a) a partir das vinte horas: exibição de obras classificadas como não recomendadas para menores de 12 (doze) anos ou com classificação inferior;  
 b) a partir das vinte e uma horas: exibição de obras classificadas como não recomendadas para menores de 14 (catorze) anos ou com classificação inferior; e,  
 c) a partir das vinte e duas horas: exibição de obras classificadas como não recomendadas para menores de 16 (dezesesseis) anos ou com classificação inferior; e  
 III - faixa adulta, de vinte e três às seis horas: exibição de obras classificadas como não recomendadas para menores de 18 (dezoito) anos ou com classificação inferior.

Perante o exposto, a Portaria em comento limita o acesso do jogo através de critérios que determinam a classificação indicativa do seu conteúdo.

## 5.2 QUANTO À DISTRIBUIÇÃO DO JOGO E SEUS DERIVADOS

Aplica-se a legislação consumerista, que tem como núcleo a Lei 8.078/90, o Código de Defesa do Consumidor, para matérias referentes à distribuição do produto.

Conforme o artigo 2º da lei supracitada, “consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.”<sup>133</sup>

Assim, “o principal qualificador da condição de consumidor é que deve ele ser destinatário final do produto ou serviço.”<sup>134</sup> Diante disso, além da venda do jogo, os jogadores, que são os consumidores finais da relação de consumo, terão acesso à compra de produtos acessórios, as “DLC”, os conteúdos baixáveis, tais como: novos

<sup>131</sup> BRASIL. Ministério da Justiça. Gabinete do Ministro. Portaria nº 1.189, de 03 de agosto de 2018. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 06 agosto 2018, p. 61. Disponível em: <[https://www.in.gov.br/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938](https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938)>. Acesso em: 14 de novembro de 2020.

<sup>132</sup> Ibid.

<sup>133</sup> BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 12 setembro 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

<sup>134</sup> NEVES, Daniel Amorim Assumpção; TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito do Consumidor: Direito Material e Processual**. 7ª Edição. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2018.

modos de jogo, opções de personalização, moedas e créditos para compras in-game, entre outros.

### 5.3 QUANTO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DO JOGO

Ante a negociação da cessão dos direitos de exploração do produto criado pela desenvolvedora, utiliza-se o conjunto legislativo que protege a propriedade intelectual, elencado nas Lei 9.279/96 (Lei de Propriedade Intelectual), Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autoriais) e Lei 9.609/98 (Lei de Programa de Computador), bem como legislações internacionais, na hipótese dos titulares do produto serem de outro país.

Tendo em vista a criação de universos e personagens únicos dentro desses jogos, a desenvolvedora pode negociar com outras empresas, incluindo confederações/federações, os direitos de comércio e os direitos de exibição, bem como qualquer direito que ela possua sobre o produto que criou.

O esporte eletrônico possui diversas peculiaridades as quais demandam regulamentação específica, dentre estas, a relação com a propriedade intelectual.<sup>135</sup> Neste diapasão, André de Oliveira Schenini Moreira<sup>136</sup> explica:

Como é de conhecimento comum, os jogos competitivos eletrônicos nascem em torno de um produto composto por uma miríade de criações, sendo boa parte delas tuteladas por, ao menos, um instituto da PI. Falamos dos softwares em si, dos direitos autorais sobre o conteúdo criado (enredo, personagens, fotografia, etc), das marcas de jogos, *publishers*, dentre outros direitos correlatos como o direito de imagem de pessoas reais retratadas em certas modalidades de *esports* (FIFA, NBA, etc.).

Outrossim, Moreira<sup>137</sup> conclui que se considera violação ao direito do titular o uso desautorizado de sua criação. Desta forma, é direito do proprietário dos direitos intelectuais adotar medidas legais para cessar com o uso indevido de sua propriedade, bem como buscar eventuais reparações pelos danos sofridos, tais como patrimoniais.

<sup>135</sup> MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Propriedade intelectual e esports: o premente conflito entre o direito de exclusiva e a liberdade desportiva. **LeiemCampo**, 20 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/#\\_ftn1](https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/#_ftn1)>. Acesso em: 20 de novembro de 2020.

<sup>136</sup> Ibid.

<sup>137</sup> Ibid.

## 5.4 QUANTO ÀS COMPETIÇÕES

Sobretudo, esclarece Bocchi<sup>138</sup> que a partir do momento em que a desenvolvedora negocia com outra empresa sobre o produto almejado cessa toda a regulamentação sobre propriedade intelectual. Isto posto, entra em cena o conjunto de relações jurídicas entre o administrador da competição, clubes, jogadores, espectadores, patrocinadores e plataformas de transmissão.

Assim, quanto às competições, que podem ser desenvolvidas por terceiros que adquiriram o direito de realiza-las quando negociaram com a desenvolvedora ou, também pelas próprias desenvolvedoras criadoras do jogo, Bocchi sinaliza que “as ferramentas jus-desportivas se adequam às necessidades dos clubes, atletas e demais stakeholders do mercado esportivo eletrônico.”<sup>139</sup>

O Direito Desportivo possui diversas fontes formais imediatas: a principal delas tratada no artigo 217 da Constituição da República; a Lei 9.615/1998, conhecida como “Lei Pelé” (norma geral do desporto); Lei 10.671/2003 (Estatuto do Torcedor) e Lei nº 11.438/2006 (Lei de Incentivo Fiscal ao Esporte).<sup>140</sup>

### 5.4.1 Contratos dos Cyber-atletas

Apesar da inexistência de legislação específica do desporto eletrônico, expende a Confederação Brasileira de eSports que é perfeitamente possível classificar os profissionais deste esporte como atletas, “o que gera efeitos diretos sobre toda a cadeia de direitos, garantias e responsabilidade existentes desses atletas com suas equipes.”<sup>141</sup>

Ricardo Georges Affonso Miguel<sup>142</sup> conceitua atleta como “o indivíduo que pratica desporto de rendimento, isto é, aquele praticado na busca de resultados e

<sup>138</sup> BOCCHI, Youtube, 03/03/2020.

<sup>139</sup> Id. Contrato de trabalho de cyber atleta. **Lei em Campo**, 04 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/contrato-de-trabalho-de-cyber-atleta/>>. Acesso em: 07 de dezembro de 2020.

<sup>140</sup> BARROS, Beline; PIRES DE SOUZA, Gustavo Lopes. **O direito por trás do esporte**. 1ª Edição. Instituto de Direito Contemporâneo, 2019, fls. 21/22.

<sup>141</sup> CBES. **O eSports e os aspectos Legais**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/o-esports-e-os-aspectos-legais/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2020.

<sup>142</sup> MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Atleta: definição, classificação e deveres. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

integração de pessoas e nações, com observância das legislações nacionais e internacionais.”

Destarte, os cyber-atletas, atletas da modalidade E-Sport nas palavras de Jéssica Caramuru Gois, consistem em “jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste”<sup>143</sup>. Do exposto, destacam-se o art. 3º, III e §1º, I da Lei Pelé<sup>144</sup>:

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

III – desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado: I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

A partir da leitura do artigo supracitado, entende-se que os E-Sporters (atletas) firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização<sup>145</sup>.

Referido contrato “oferece diversas especificidades em razão da relação sui generis entre um atleta e o clube”<sup>146</sup>, classificado, portanto, como Contrato Especial de Trabalho Desportivo, disposto no artigo 28 da Lei Pelé. Leciona Bocchi<sup>147</sup> sobre os pontos chaves deste tipo de contrato:

O prazo determinado, que não poderá ser inferior a três meses ou superior a cinco anos, configura exceção ao princípio trabalhista da continuidade da relação de emprego.

[...] As cláusulas penais indenizatória e compensatória são multas contratuais, devidas pelas partes uma à outra no caso de rescisão unilateral do contrato.

Ademais, faz-se necessário ressaltar a relação de emprego existente entre as equipes de esporte eletrônico e seus atletas. As equipes podem ser vistas como

<sup>143</sup> GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

<sup>144</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm)>. Acesso em: 04 de dezembro de 2020.

<sup>145</sup> SILVEIRA, Douglas. Os direitos trabalhistas do Cyber Atleta. **JUS**, Abril de 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 5 de dezembro de 2020.

<sup>146</sup> BOCCHI, 04 de dezembro de 2018.

<sup>147</sup> Ibid.

empregadores, em concordância com o art. 2º da Consolidação das Leis do Trabalho: “Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.”<sup>148</sup>

Já os atletas podem ser caracterizados como empregado, consoante teor do art. 3º da mesma lei “Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviço de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário”.<sup>149</sup>

A partir destes dois artigos, Maurício Godinho Delgado<sup>150</sup> extrai cinco elementos fático-jurídicos componentes da relação de emprego:

- a) prestação de trabalho por pessoa física a um tomador qualquer; b) prestação efetuada com pessoalidade pelo trabalhador; c) também efetuada com não eventualidade; d) efetuada ainda sob subordinação ao tomador dos serviços; e) prestação de trabalho efetuada com onerosidade.

Rodrigo Eduardo Foggiatto<sup>151</sup> relaciona a existência dos elementos supracitados no desporto eletrônico:

[...] “a figura do trabalhador há de ser, sempre, uma pessoa natural”. Não há dúvidas de que o atleta do esporte eletrônico se trata de pessoa física, portanto, não há maiores discussões a respeito desta primeira característica. [...] O atleta de esportes eletrônicos, assim como de qualquer outro esporte, é contratado em virtude de sua habilidade, por isso, qualquer forma de fazer-se substituir por outra pessoa se trataria de fraude, quando o contrato é celebrado é levada totalmente em consideração a pessoalidade, aqui muito mais que em qualquer outra relação de emprego, pois nos esportes, as características individuais são o motivo que levam a uma contratação. Ainda, a pessoalidade é caracterizada pela exigência de presença, seja ela física ou virtual do atleta

[...] os atletas assinam na maior parte dos casos os contratos de patrocínio, e nesses contratos pode haver cláusulas que indicam a presença de subordinação jurídica, como permanecer em uma “gaming house” de segunda a sexta-feira e o cumprimento de horários, características que podem indicar a não eventualidade.

[...] Observa-se que tanto no contrato de trabalho tradicional quanto no desportivo as características são bastante parecidas, pois sempre existirão

<sup>148</sup> BRASIL. **Consolidação das leis do trabalho**. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm)>. Acesso em: 09 de dezembro de 2020

<sup>149</sup> Ibid.

<sup>150</sup> DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho Curso de direito do trabalho**: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019, fls. 337.

<sup>151</sup> FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 65f. Monografia (graduação) – Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017, apud DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016, p. 301.

duas partes e o atleta será subordinado ao time, portanto, merecedor de um salário.

[...] Nos contratos de trabalho desportivos há a exclusividade, que anda lado a lado com a subordinação, pois um mesmo atleta não pode firmar contrato ou atuar por mais de uma equipe simultaneamente.

De todo o exposto, entende-se aplicar como regra geral a Lei Pelé e, subsidiariamente, a CLT, nos contratos firmados entre o clube e cyber-atleta.

## 6. PROJETO DE LEI 383/2017 DO SENADO

Atualmente há dois projetos de lei tramitando na Câmara dos Deputados, PL 3.450/2015 e 7.747/2017, e um no Senado Federal, PLS 383/2017.

Enquanto os projetos de lei provenientes da Câmara têm como enfoque o reconhecimento do desporto virtual como esporte por meio do acréscimo redacional ao artigo 3º da Lei Pelé, o do Senado vai além disso, pois visa regulamentar a prática esportiva eletrônica no país.

O site oficial da Câmara dos Deputados<sup>152</sup> demonstra como funciona a tramitação de projetos de lei:

Um projeto de lei pode ser apresentado por qualquer deputado ou senador, comissão da Câmara, do Senado ou do Congresso, pelo presidente da República, pelo procurador-geral da República, pelo Supremo Tribunal Federal, por tribunais superiores e cidadãos.

Os projetos começam a tramitar na Câmara, à exceção dos apresentados por senadores, que começam no Senado. O Senado funciona como Casa revisora para os projetos iniciados na Câmara e vice-versa.

Se o projeto da Câmara for alterado no Senado, volta para a Câmara. Da mesma forma, se um projeto do Senado for alterado pelos deputados, volta para o Senado. A Casa onde o projeto se iniciou dá a palavra final sobre seu conteúdo, podendo aceitar ou não as alterações feitas na outra Casa.

Os projetos são distribuídos às comissões conforme os assuntos de que tratam. Além das comissões de mérito, existem duas que podem analisar mérito e/ou admissibilidade, que são as comissões de Finanças e tributação (análise de adequação financeira e orçamentária) e de Constituição e Justiça (análise de constitucionalidade).

Os projetos que tratarem de assuntos relativos a mais de três comissões de mérito são enviados para uma comissão especial criada especificamente para analisá-los. Essa comissão substitui todas as outras.

A maioria dos projetos tramita em caráter conclusivo, o que significa que, se forem aprovados nas comissões, seguem para o Senado sem precisar passar pelo Plenário. Mas, se 52 deputados recorrerem, o projeto vai para o Plenário. [...] Os projetos de lei ordinária são aprovados com maioria de votos (maioria simples), desde que esteja presente no Plenário a maioria absoluta dos deputados (257).

[...] Os projetos de lei aprovados nas duas Casas são enviados ao presidente da República para sanção. O presidente tem 15 dias úteis para sancionar ou vetar. O veto pode ser total ou parcial. Todos os vetos têm de ser votados pelo Congresso. Para rejeitar um veto, é preciso o voto da maioria absoluta de deputados (257) e senadores (41).

---

<sup>152</sup> Saiba mais sobre a tramitação de projetos de lei. **CâmaradosDeputados**, 20 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/573454-SAIBA-MAIS-SOBRE-A-TRAMITACAO-DE-PROJETOS-DE-LEI>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2020.

O projeto de lei 383/2017 original<sup>153</sup>, popularmente conhecido como Lei do E-Sport, desenvolvido pelo Senador Roberto Rocha (PSDB-MA), traz 5 artigos, são eles:

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

Parágrafo único. 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.

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 – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos; 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.

---

<sup>153</sup> BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1606769676977&disposition=inline>>. Acesso em: 16 de dezembro de 2020.

Posteriormente, tramitou pela Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, bem como Comissão de Educação, Cultura e Esporte, onde o projeto de lei 383/2017 sofreu diversas alterações através de emendas e subemendas.

O texto final revisado do projeto<sup>154</sup> restou da seguinte forma:

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

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação. § 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto. § 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”. § 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico: I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana; II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo; III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos; IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião; V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

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

---

<sup>154</sup> BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre o esporte eletrônico. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7981055&ts=1606769678112&disposition=inline>>. Acesso em: 16 de dezembro de 2020.

Por conseguinte à audiência realizada no dia 02 de julho de 2019 para fins de debate sobre o projeto de lei em comento, a senadora Leila Barros (PSB-DF)<sup>155</sup> foi foco de polêmica após se posicionar sobre a regulamentação do esporte eletrônico:

Nós estamos falando sobre as questões éticas, morais dos jogos eletrônicos, mas quando se fala de esporte, tem que ser ouvida a comunidade esportiva porque existe uma preparação para ser atleta, para se entrar em quadra e representar um país, uma liga ou uma empresa. O alto rendimento é isso. É uma entrega”, disse a senadora na época.

Eu não sei o que as pessoas fantasiam quanto ao esporte, mas as pessoas abdicam de sua vida pessoal para representar o país”, continuou. “Eu queria que as pessoas entendessem que quando a gente fala sobre jogos eletrônicos, jogos de tabuleiro e esportes, são coisas distintas.

Após tamanha repercussão de suas palavras, a parlamentar desculpou-se via vídeo no Youtube, informando que respeita todo o ecossistema do E-Sport, bem como todos aqueles que investem tempo e dinheiro neste campo. Ainda, que entende a necessidade de um debate extenso com entidades esportivas, atletas e gamers sobre a regulamentação do E-sport, tendo, em vista disso, interesse em conhecer visões diferentes.<sup>156</sup>

Alguns dias depois, a senadora recebeu uma carta da Associação Brasileira de Clubes de Esports e da Entertainment Software Association. No documento, as entidades solicitaram continuidade do debate sobre o assunto, “discutido de forma mais ampla com partes interessadas, sejam elas atletas de esportes tradicionais ou competidores e empresas de esports”<sup>157</sup>.

Assim, a carta sugeria uma discussão mais detalhada antes de seguir para a Câmara dos Deputados. Conforme o documento, deve-se “ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo”.<sup>158</sup>

---

<sup>155</sup> GUERRA, Rodrigo; MELO, Gabriel. Audiência pública da 'Lei do Esport' é marcada e terá presença de importantes nomes do mercado. **ESPN**, 31 de outubro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6263509/audiencia-publica-da-lei-do-esport-e-marcada-e-tera-presenca-de-importantes-nomes-do-mercado](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6263509/audiencia-publica-da-lei-do-esport-e-marcada-e-tera-presenca-de-importantes-nomes-do-mercado)>. Acesso em: 05 de janeiro de 2021.

<sup>156</sup> BARROS, Leila. **Senadora Leila fala sobre jogos eletrônicos**. Youtube, 04 de julho de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pvZJYe8Cwh4>>. Acesso em: 06 de janeiro de 2021.

<sup>157</sup> GUERRA; MELO, op. cit.

<sup>158</sup> Ibid.

Em nota enviada ao ESPN Esports Brasil<sup>159</sup>, a parlamentar ressaltou respeitar todo o ecossistema do E-Sport, bem como todos aqueles que investem tempo e dinheiro neste campo, de modo que entendia a necessidade de um debate extenso com entidades esportivas, atletas e gamers sobre a regulamentação do E-sport, tendo, portanto, interesse em conhecer visões diferentes.

Deste modo, a senadora acatou à sugestão das instituições e entrou com recurso direcionado ao Presidente do Senado, dia 17 de julho de 2019, para levar a pauta do projeto de lei, deliberado terminativamente pela CE, ao Plenário.<sup>160</sup>

Posteriormente, no dia 27 de agosto de 2019 foi apresentado requerimento direcionado ao Presidente do Senado<sup>161</sup> para que fosse realizada audiência pública para fins de debate quanto o projeto de lei em questão.

## 6.1 AUDIÊNCIAS PÚBLICAS SOBRE O PROJETO DE LEI 383/2017

### 6.1.1 Primeira Audiência Pública

A primeira audiência pública, com foco em mostrar o valor do setor privado e seu papel no desenvolvimento nacional do E-Sport, promovida pela Subcomissão sobre Esporte e Educação Física, realizada no dia 07 de novembro de 2019, que discutiu o PLS 383/2017, contou com a presença de diversas figuras importantes do E-Sport, tais como: Mario Marconini, da Entertainment Software Association; Lucas Almeida, co-proprietário da INTZ; Nicolle Merhy (Cherrygumms), diretora executiva da

---

<sup>159</sup> MELO, Gabriel. Senadora Leila se desculpa por ter desmerecido os esports; preocupação é incentivar jogos violentos. **ESPN**, 4 de julho de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5802850/senadora-leila-se-desculpa-por-ter-desmerecido-os-esports-preocupacao-e-incentivar-jogos-violentos](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5802850/senadora-leila-se-desculpa-por-ter-desmerecido-os-esports-preocupacao-e-incentivar-jogos-violentos)>. Acesso em: 07 de janeiro de 2021.

<sup>160</sup> BRASIL. **Recurso (SF) nº 13, de 2019**. Requerimento, nos termos do art. 58, § 2º, I, da Constituição Federal e do art. 91, § 3º, do Regimento Interno do Senado Federal, para que o PLS nº 383/2017, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, deliberado terminativamente pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte, seja apreciado pelo Plenário do Senado Federal. Senado Federal, Senadora Leila Barros, 17 de julho de 2019. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7981222&ts=1606769677996&disposition=inline>>. Acesso em: 08 de janeiro de 2021.

<sup>161</sup> BRASIL. **Requerimento (SF) nº 88 de 2019**. Requerimento, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, para a realização de audiência pública, com a participação da Subcomissão Permanente sobre Esporte, Educação Física e Formação de Categorias de Base, com o objetivo de aprofundar a discussão sobre o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Senado Federal, Senadora Leila Barros, 27 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7997333&ts=1606769678435&disposition=inline>>. Acesso em: 08 de janeiro de 2021.

Black Dragons; Leo De Biase, diretor da BBL; Yuri Uchiyama, presidente da Gamers Club.

Abaixo, será exteriorizado como apresentou-se o andamento da primeira audiência, através de matéria publicada pela ESPN<sup>162</sup>.

Leo De Biase destacou a necessidade de separar a prática esportiva de jogos da não esportiva e reiterou já existir Classificação Indicativa e que campeonatos de Counter-Strike são disputados por profissionais adultos, não crianças/adolescentes.

Alexandre Peres, CEO da Team oNe demonstrou que a Team tem como um de seus objetivos usar os esportes eletrônicos como uma ferramenta de educação.

Lucas Almeida comunicou a forma como a INTZ está constantemente engajada em projetos sociais.

Mario Marconini comentou sobre o mercado do E-Sport, considerado não só no Brasil, mas também no mundo todo como uma das principais indústrias do entretenimento, arrecadando mais do que Cinema e Música.

De forma contrária, o Senador Eduardo Girão ratificou a necessidade da exclusão de jogos violentos ou com cunho sexual da prática esportiva.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, o Senador Styvenson Valentim (Podemos-RN) detalhou a necessidade de regulamentação do esporte eletrônico, bem como reforçou a vontade de seguir o caminho da globalização, porém não de forma ruim.

Na audiência, nenhuma proposta foi efetivamente realizada, e na visão de Nicolle Cherrygumms, bem como dos demais presentes, o projeto de lei não agrega ao cenário competitivo, e atrapalha o investimento no setor.

### 6.1.2 Segunda Audiência Pública

Após o setor privado contestar a legitimidade das confederações e federações, e manifestar receio de que trave o crescimento do setor e isole o Brasil das competições internacionais, bem como debater sobre a violência e sua relação com

---

<sup>162</sup> GUERRA, Rodrigo. Audiência pública sobre regulamentação dos esportes discutiu crescimento do mercado, violência e saúde. **ESPN**, 07 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6292801/audiencia-publica-sobre-regulamentacao-dos-esports-discutiu-crescimento-do-mercado-violencia-e-saude](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6292801/audiencia-publica-sobre-regulamentacao-dos-esports-discutiu-crescimento-do-mercado-violencia-e-saude)>. Acesso em: 08 de janeiro de 2021.

os games, novo debate ocorreu no Senado, dia 21 de novembro de 2019, através de uma segunda audiência pública sobre a PLS 383/2017.

Nessa audiência, representantes de confederações alegaram que o texto do projeto de lei não interfere na organização do mercado comercial. Segue como foi o andamento da segunda audiência pública do projeto de lei em comento, de acordo com o site oficial do Senado Federal<sup>163</sup>.

Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico, afirmou que o E-Sporté uma ferramenta como qualquer outro esporte de formação do cidadão, de sorte que no âmbito privado é muito bem-feito. Ainda, comunicou que a confederação, nos últimos cinco anos, organiza-se a fim de ajudar na regulamentação do setor garantindo que a intenção não é a interferência no mercado privado.

Thalyson Penha, presidente do Times Shield, time maranhense integrante da CBDEL defendeu que as confederações e federações fortalecem o crescimento do esporte eletrônico por todo o Brasil.

Roberto Tavares, representante da CBGE, apontou que o principal objetivo da entidade é tornar legítimo o E-Sport, sempre visando meios de popular esta modalidade.

Na visão de Bruno Gabriel de Mesquita, representante da CBEE, defendeu que o objetivo das confederações é contribuir para o desenvolvimento de novas profissões.

Rafael Azevedo, representante da Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento assinalou que o posicionamento do governo federal é pela autodeterminação das entidades privadas, enfatizando que o próprio setor se organiza e se reconhece.

A senadora Leila Barros, ao final da audiência, apresentou carta<sup>164</sup> assinada por representantes do esporte eletrônico no Brasil, endereçada à parlamentar supracitada, a qual continha o seguinte:

Em primeiro lugar, gostaríamos de parabenizar Vossa Excelência pelo excelente trabalho que desenvolve no Senado Federal em prol do esporte brasileiro. Em particular, reconhecemos a liderança que exerceu em solicitar

---

<sup>163</sup> BAPTISTA, Rodrigo. Confederações defendem projeto de regulamentação dos esportes eletrônicos. **Agência Senado**, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/21/confederacoes-defendem-projeto-de-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>>. Acesso em: 09 de janeiro de 2021.

<sup>164</sup> Senadores se reúnem pela segunda vez para discutir a regulamentação dos eSports. **Gazeta Esportiva**, São Paulo, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/esports/senadores-se-reunem-pela-segunda-vez-para-discutir-a-regulamentacao-dos-esports/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

que o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 (PLS 383/2017), de autoria do Excelentíssimo Senador Roberto Rocha, fosse a plenário como forma de permitir discussão até então inexistente com os verdadeiros protagonistas do e-sport brasileiro. Reconhecemos também a importância das audiências públicas que Vossa Excelência vem promovendo na Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado. Acreditamos que nosso segmento foi muito bem representado em audiência pública de 7 de novembro quando houve unanimidade por parte dos participantes de que o PLS 383/2017 não condiz com a realidade dos e-sports.

Escrevemos assim para nos antecipar à segunda audiência a ser realizada em 21 de novembro de forma a pontuar elementos centrais do posicionamento de todo o ecossistema dos e-sports no Brasil. Por “ecossistema”, referimo-nos ao universo de protagonistas do e-sport que abrange, entre outros, os publishers (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos – universo este aqui representado pelos signatários da presente carta. Estes são os elementos centrais de nosso posicionamento:

1. As confederações e federações existentes no Brasil que se dizem representantes do e-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. Não as reconhecemos como representantes do e-sport no país.
2. O e-sport brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento.
3. O e-sport existe em virtude de direitos de propriedade intelectual que permitem às publishers disponibilizar jogos para milhões de pessoas e proteger seu investimento.
4. Contrariamente a esportes tradicionais, não há em e-sport a necessidade de entidades de administração do desporto que garantam regras comuns já que os publishers já as garantem – e com sucesso.
5. O e-sport fomenta, sem fazer uso de dinheiro público, o próprio segmento e contribui para a formação e descoberta de novos talentos por meio de campeonatos inclusivos que envolvem comunidades, instituições de ensino e de pesquisa.
6. O próprio segmento tem demonstrado pleno interesse em reforçar o papel dos esportes como ferramenta de transformação e socialização, focando na criação de oportunidades para jovens de todo o Brasil.
7. Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia
  1. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.
  2. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país.
  3. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.
8. E-sports não constituem um esporte tradicional e não devem ser enquadrados no sistema nacional de esportes.

Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-sports no Brasil.

Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.

Reiteramos, assim, solicitação apresentada durante a primeira audiência pública sobre esportes de 7 de novembro de que o Projeto de Lei 383 de 2017 seja submetido para o escrutínio da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado de forma a que o segmento possa fazer jus a uma análise completa e fidedigna de sua importância para o país.

Por fim, nova audiência pública poderá ocorrer futuramente antes da efetiva aprovação ou rejeição do projeto.

## 7. QUESTIONAMENTOS SOBRE A IMPOSSIBILIDADE DE APROVAÇÃO DO PLS 383/2017

### 7.1 INAPLICABILIDADE DO ART. 2º, § 3º

Como já visto, o artigo 2º, passou a ter a seguinte redação em seu parágrafo terceiro: “Considera-se esporte eletrônico a modalidade que não 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, definida na forma de Decreto”.<sup>165</sup>

Neste tema, primeiramente faz-se necessário discutir a ligação entre jogos e violência no mundo real.

No início de 2019, Andrew K. Przybylski, professor associado da Universidade de Oxford, e Netta Weinstein, da Universidade de Cardiff<sup>166</sup>, realizaram um estudo que buscou solucionar a questão polêmica do envolvimento entre jogos violentos e agressividade de adolescentes, através de dados científicos subjetivos e objetivos. O resumo dado pela pesquisa científica foi<sup>167</sup>:

---

<sup>165</sup> BRASIL, 02 de julho de 2019.

<sup>166</sup> PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEISTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report**. R. Soc. open sci., 13 de fevereiro de 2019. Disponível em: <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2021.

<sup>167</sup> Ibid. Tradução livre: “In this study, we investigated the extent to which adolescents who spend time playing violent video games exhibit higher levels of aggressive behaviour when compared with those who do not. A large sample of British adolescent participants (n = 1004) aged 14 and 15 years and an equal number of their carers were interviewed. Young people provided reports of their recent gaming experiences. Further, the violent contents of these games were coded using official EU and US ratings, and carers provided evaluations of their adolescents' aggressive behaviours in the past month. Following a preregistered analysis plan, multiple regression analyses tested the hypothesis that recent violent game play is linearly and positively related to carer assessments of aggressive behaviour. Results did not support this prediction, nor did they support the idea that the relationship between these factors follows a nonlinear parabolic function. There was no evidence for a critical tipping point relating violent game engagement to aggressive behaviour. Sensitivity and exploratory analyses indicated these null effects extended across multiple operationalizations of violent game engagement and when the focus was on another behavioural outcome, namely, prosocial behaviour. The discussion presents an interpretation of this pattern of effects in terms of both the ongoing scientific and policy debates around violent video games, and emerging standards for robust evidence-based policy concerning young people's technology use.”

experiences. Further, the violent contents of these games were coded using official EU and US ratings, and carers provided evaluations of their adolescents' aggressive behaviours in the past month.

Neste estudo, investigamos até que ponto os adolescentes que passam tempo jogando videogames violentos apresentam níveis mais elevados de comportamento agressivo em comparação com aqueles que não o fazem. Uma grande amostra de participantes adolescentes britânicos ( $n=1.004$ ) com idade entre 14 e 15 anos e igual número de seus cuidadores. Os jovens forneceram relatos de suas experiências recentes com jogos. Além disso, os conteúdos violentos desses jogos foram codificados usando classificações oficiais da UE e dos EUA, e os responsáveis forneceram avaliações dos comportamentos agressivos de seus adolescentes no mês anterior. Seguindo um plano de análise pré-registrado, as análises de regressão múltipla testaram a hipótese de que o jogo violento recente está linear e positivamente relacionado às avaliações do cuidador sobre o comportamento agressivo. Os resultados não apoiaram essa previsão, nem sustentaram a ideia de que a relação entre esses fatores segue uma função parabólica não linear. Não houve evidências de um ponto de inflexão crítico relacionando o engajamento no jogo violento ao comportamento agressivo. As análises de sensibilidade e exploratórias indicaram que esses efeitos nulos se estendiam por múltiplas operacionalizações de engajamento em jogos violentos e quando o foco estava em outro resultado comportamental, a saber, comportamento pró-social. A discussão apresenta uma interpretação desse padrão de efeitos em termos de debates científicos e políticos em andamento em torno de videogames violentos e padrões emergentes para políticas robustas baseadas em evidências sobre o uso de tecnologia pelos jovens.

A partir dessa pesquisa, restou-se comprovado que “o envolvimento de jogos virtuais violentos não está associado à variabilidade observável no comportamento agressivo dos adolescentes”.<sup>168</sup>

Apesar dos jogadores sentirem raiva em face de alguma frustração advinda com o jogo, ninguém irá cometer algum tiroteio em massa por tal motivo, de maneira que tal comportamento não se relaciona diretamente com a agressão na vida real, acentua Przybylski<sup>169</sup>.

Neste contexto, ressalta-se que conclusões distorcidas a respeito da relação da violência com os jogos podem ser consequência de prévios estudos nos quais os pesquisadores já preconceituavam sobre o assunto.<sup>170</sup>

Do exposto, é possível interpretar que não existe correlação entre jogar videogame e o comportamento agressivo na vida real, pois jogos eletrônicos não irão

<sup>168</sup> PRZYBYLSKI; WEISTEIN, 2019. Tradução livre: “Violent video game engagement is not associated with adolescents’ aggressive behavior”.

<sup>169</sup> AZAD, Arman. Enquanto os tiroteios em massa chocam os EUA, Trump e os principais republicanos citam os videogames como explicação para o derramamento de sangue. **CNN BRASIL**, 08 de março de 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/03/08/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>>. Acesso em: 16 de janeiro de 2021.

<sup>170</sup> ALECRIM, Emerson. Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia. **Tecnoblog**, 2019. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2021.

“produzir, de maneira mecânica e automática, um sujeito apaziguado ou motivado para a prática da violência”.<sup>171</sup>

Ademais, além de comprovação científica da não influência dos jogos violentos nos comportamentos da vida real, retirá-los da lista de esporte eletrônico causaria um prejuízo enorme para o mercado e ecossistema do E-Sport.

O não reconhecimento do Counter-Strike Global Offensive e Rainbow Six Siege, por exemplo, como esporte eletrônico causaria prejuízo à atletas, técnicos e organizações inteiras nesse setor. Nesse mesmo sentido, alude Bocchi<sup>172</sup>: “jogadores das modalidades consideradas violentas seriam prejudicados caso o projeto seja aprovado”.

Desta forma, seria incoerente censurar o jogo em si ao invés da acessibilidade de sua transmissão. Neste quadro, Bocchi<sup>173</sup> diferencia a regulamentação dos esportes eletrônicos e jogos eletrônicos:

A regulamentação de esportes eletrônicos se preocupa com as relações que ocorrem em torno de competições, como o contrato de trabalho de atletas, a transferência de atletas, dopagem etc.  
Uma regulamentação de jogos, sim, pode censurar ou impor uma idade mínima para certos temas.

Assim, a censura deve permanecer apenas no acesso ao jogo em si, bem como na exibição do conteúdo, mostrado em capítulo anterior do presente trabalho, como nas lutas de MMA, por exemplo.<sup>174</sup>

Conclui-se, que não há nexos de causalidade entre jogo violento e comportamento agressivo, bem como parece ser incoerente censurar o jogo em si ao invés da acessibilidade de sua transmissão.

Por fim, destaca-se a colocação de Álvaro Melo Filho<sup>175</sup>

“o desporto, fiel aos seus valores e a sua missão humanista, é parte integrante do processo de educação permanente, além de instrumento de

<sup>171</sup> BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção; RETONDAR, Jeferson José Moebus. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 1, 2016, fls. 3/10. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.12.006>>. Acesso em: 18 de janeiro de 2021.

<sup>172</sup> COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esportes no Brasil. **Millenium**, 09 de abril de 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>>. Acesso em: 18 de janeiro de 2021.

<sup>173</sup> BOCCHI, Nicholas. O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda. **LeiemCampo**, 15 de junho de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2021.

<sup>174</sup> Id., 15 de junho de 2019.

<sup>175</sup> MELO FILHO, Álvaro. **Novo regime jurídico do Desporto**. Brasília Jurídica: 2001, pág. 19.

paz, do desenvolvimento, da solidariedade, do respeito pelos direitos humanos e do entendimento internacional”.

Neste sentido, importante mencionar a Games Academy, plataforma de ensino online de Counter Strike: Global Offensive de iniciativa do jogador profissional Gabriel “FalleN” Toledo, um dos maiores gamers desta modalidade no Brasil.

Além do principal objetivo de fomentar o esporte eletrônico no país, bem como do foco em ajudar os alunos a melhorarem seu desempenho no jogo, integrantes da academia de ensino informam que o projeto visa

[...] levar conhecimento e ajudá-los a também serem melhores pessoas, buscando passar outros ensinamentos como liderança, comunicação efetiva, trabalho em equipe e resiliência que não servem apenas para ser utilizado no CS.

[...] colaborar no desenvolvimento e crescimento dos eSports e seu ecossistema, unindo pessoas com objetivos e interesses semelhantes. Com espaço para o jogador que deseja melhorar suas habilidades, fazer amizades e manter o jogo como um hobby, e também para aquele jogador que visa uma carreira no segmento, como atleta profissional ou demais carreiras no mundo dos eSports, tendo à sua disposição ferramentas para ajudar nesse caminho.<sup>176</sup>

Portanto, o E-Sport, além de ajudar no desenvolvimento como atleta, influencia em um crescimento como ser humano.

### 7.1.1 Comparação Entre Jogos Violentos e Esportes Agressivos

Há, atualmente, diversos esportes agressivos praticados mundialmente, tais como o MMA (Artes Marciais Mistas), futebol americano e hóquei no gelo, agora analisados.

Informa o site oficial do UFC, maior organização de artes marciais do mundo, que o MMA é “um esporte de combate de contato que permitem uma ampla variedade de técnicas e habilidades de luta, a partir da mistura de vários outros esportes de combate.”<sup>177</sup>

Neste esporte nota-se a mistura de diversas artes marciais: boxe, jiu-jitsu japonês e brasileiro, judô, caratê, kickboxing, kung fu, luta greco-romana e taekwondô.

<sup>176</sup> MARQUES, Roque; RIGON, Daniela. Buscando formar novas estrelas, ‘escolas’ ensinam jogadores o básico de CS e LOL. **ESPN**, 30 de agosto de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/723127\\_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol](http://www.espn.com.br/noticia/723127_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol)>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

<sup>177</sup> Introdução ao MMA. **UFC**, [201?]. Disponível em: <<https://www.ufc.com.br/intro-mma>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2021.

Dentre as formas de vencer destacam-se a finalização e o nocaute, elucidados pelo UFC<sup>178</sup> como: “quando o atleta comunica desistência de forma física (usando a mão, dando tapas no chão) ou verbal” (quando não tem mais condições físicas de continuar a luta) e “quando o atleta fica inconsciente ou desacordado por causa de golpes ou impacto”, respectivamente.

Quanto ao futebol americano, em 2017 foi realizado um estudo clinicopatológico sobre encefalopatia traumática crônica, neurodegeneração progressiva relacionada ao traumatismo cranioencefálico repetitivo, em jogadores do esporte<sup>179</sup>.

Na pesquisa em comento fora analisado que em uma amostra de conveniência de 202 jogadores falecidos de futebol americano de um programa de doação de cérebros, CTE foi neuropatologicamente diagnosticado em 177 jogadores em todos os níveis de jogo (87%), incluindo 110 de 111 ex-jogadores da NFL (99%).

Nesse esporte é muito comum traumatismos cranianos em decorrência, por exemplo, do choque de capacetes entre os adversários. Dessa forma, as chances da encefalopatia traumática crônica estarem relacionadas à prévia participação no esporte são muito altas.

Por fim, quanto ao hóquei no gelo, destacam-se as brigas permitidas na NHL, liga profissional norte-americana de hóquei no gelo. Dentro da própria regra do jogo consta artigos que possibilitam indivíduos brigarem entre si durante o andamento da partida, que funcionam da seguinte forma, de acordo com Charlene Ryan<sup>180</sup>:

Como a luta é inevitável, regras específicas orientam o esporte para garantir a segurança dos jogadores. Para começar, no início de uma luta, ambos os jogadores devem soltar suas varas que poderiam ser armas e remover suas luvas de couro e plástico que podem aumentar a lesão. Os jogadores nunca discutem as regras, mas levam-nas a sério, especialmente a etiqueta. Para começar uma briga, o executor oposto deve concordar com uma briga verbal ou fisicamente e, portanto, um executor pode facilmente evitar a penalidade de instigador, ao mesmo tempo em que também exclui participantes que não querem lutar. Os executores lutam entre si e respeitam-se mutuamente de tal forma que não lutam contra um executor não disposto ou ferido. Lutar contra um executor ferido afasta o ego de um executor, e assim está lutando contra um executor que está prestes a terminar seu turno porque está cansado. Os

<sup>178</sup> UFC, [201?].

<sup>179</sup> DANESHVAR, Daniel H.; MEZ, Jesse. **Clinicopathological Evaluation of Chronic Traumatic Encephalopathy in Players of American Football**. JAMA, 25 de julho de 2017. Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jama/article-abstract/2645104>>. Acesso em: 26 de janeiro de 2021.

<sup>180</sup> RYAN, Charlene. Por Que É Permitido Lutar No Hóquei No Gelo? **RipleyBelieves**, Janeiro de 2021. Disponível em: <<https://pt.ripleybelieves.com/why-is-fighting-allowed-in-ice-hockey-2411>>. Acesso em: 27 de janeiro de 2021.

lutadores também seguram a camisa do adversário e lutam com uma mão para manter o equilíbrio no gelo.

Os jogadores na luta devem perder ou ganhar de forma graciosa, caso contrário, eles podem perder o respeito de seus fãs e companheiros de equipe. Por fim, não se deve lutar ou ferir árbitros ou bandeirinhas ou iniciar uma luta contra um adversário que tenha pontuado de forma justa. Para evitar as lutas, os oficiais também devem orientar o jogo de forma justa chamando todas as faltas. Quando uma briga irrompe, os oficiais se comunicam sobre qual jogador cada um tomará enquanto limpam os bastões e objetos perigosos e apenas separam a luta quando ela é segura, no entanto, eles devem separar imediatamente uma briga assim que um jogador ganhar uma vantagem significativa sobre o outro. Durante todo esse tempo, o árbitro deve registrar no piquete que dará uma penalidade. Uma vez que os árbitros os separam, a luta deve terminar e o não cumprimento dessas regras leva a uma penalidade de má conduta, suspensão ou até multas no jogador e, às vezes, no técnico. Estas regras e penalidades variam ligeiramente com a liga e a competição.

[...] Os fatores que levaram a uma redução nas lutas incluem a substituição dos "socos" pela Regra 46, dando aos árbitros mais poder e a criação da regra "Terceiro Homem", que visava eliminar a briga de compensação, permitindo a expulsão de um jogador que se juntasse a um grupo. luta já progredindo. Há também uma regra para suspender o primeiro jogador de cada equipe que se junta a uma luta do banco quando não está jogando. A partir da 1992, a NHL introduziu a "Regra do Instigador" que dá ao iniciante da luta uma penalidade adicional de dois minutos."

Em suma, deduz-se que do mesmo modo como o MMA, Futebol Americano e Hóquei no gelo, todos agressivos com reais chances de causar sequelas até mesmo irreparáveis, não deixam de ser considerados esportes, jogos virtuais que, na visão de críticos, são considerados violentos por envolverem troca de tiros em uma simulação de guerra entre equipes, por exemplo, não deveriam sofrer a maior das punições para o setor, a desclassificação como esporte eletrônico.

## 7.2 INCONSTITUCIONALIDADE DO ART. 4º

### 7.2.1 Entidades do Desporto

Conforme o artigo 4º do PLS 383/2017 o esporte eletrônico será regulado e controlado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto, que podem ser organizadas na forma de confederações e federações.<sup>181</sup>

---

<sup>181</sup> BRASIL, 02 de julho de 2019.

O Comitê Olímpico Brasileiro informa que “para coordenar, administrar e reunir as entidades esportivas nacionais, foram criadas as associações, federações estaduais e confederações brasileiras de esportes.”<sup>182</sup>

Associação pode ser definida como pessoa jurídica de direito privado constituída pela união de pessoas que se organizam para fins não econômicos, à luz dos artigos 44 e 53 do Código Civil.<sup>183</sup>

Deste modo, interpreta Bia Amorim<sup>184</sup> que uma Associação Esportiva seria “um grupo de pessoas com um desejo específico para execução de atividades de esportes e de atividade física.”

Doutrina José Eduardo Sabo Paes<sup>185</sup> quanto o fim não lucrativo desse instituto:

[...] tem-se associação quando não há fim lucrativo ou intenção de distribuir o resultado, embora o patrimônio formado por contribuições de seus membros para a obtenção de fins culturais, educacionais, esportivos, religiosos, recreativos, morais, etc. A associação não se desnatura mesmo que realize negócios para manter ou aumentar o seu patrimônio, contudo, não pode proporcionar ganhos aos associados, por exemplo, associação esportiva que vende aos seus membros uniformes, alimentos, bolas, raquetes, etc., embora isso traga, como consequência, lucro para a entidade.

No cenário desportivo é comum as associações se intitularem como clubes, a moda que, as Confederações, Federações e Clubes, componentes do Sistema Nacional do Desporto são, respectivamente, entidades nacionais de administração do desporto e entidades regionais de administração do desporto e entidades de prática desportiva filiadas ou não àquelas.<sup>186</sup>

<sup>182</sup> Comitê Olímpico Brasileiro. Associações, federações e confederações. **Secretaria da Educação – Educação Física**, 25 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=466>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2021.

<sup>183</sup> BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 11 de janeiro de 2002. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm)>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2020.

<sup>184</sup> AMORIM, Bia. O que é Associação Esportiva, Clube, Empresa ou ONG?. **Bia Amorim**, 17 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.biaamorim.com.br/o-que-e-associação-esportiva-clube-empresa-ong/>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2021.

<sup>185</sup> PAES, José Eduardo Sabo. **Fundações, Associações e Entidades de Interesse Social: Aspectos jurídicos, administrativos, contábeis, trabalhistas e tributários**. 7ª ed. ver. e atual, São Paulo: Forense, 2010, fls. 69.

<sup>186</sup> TAVARES, Núbia Rezende. **Do parecer jurídico sobre constituição de entidades de prática desportiva, clubes, federações e confederações e legislação aplicável**. CBTP, Rio de Janeiro, 21 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://cbtp.org.br/parecer-cbtp-sobre-constituicao-de-entidades/>>. Acesso em: 22 de fevereiro de 2021.

Exemplificativamente com o futebol, ilustram de Souza e Barros<sup>187</sup> quanto à essa tríade desportiva:

[...] temos a Confederação Brasileira de Futebol (CBF), e ainda, logo abaixo, as Federações Regionais ou Estaduais, como a Federação Goiana de Ciclismo (FGC), e os atletas e clubes abaixo, podendo os atletas de forma individual, ou os mesmos ligados a algum clube.

Já as entidades Confederação e Federação, a partir do Decreto 3.199 de 1941, artigos 14 e 21<sup>188</sup>, são formadas da seguinte forma:

Art. 14 Não poderá organizar-se uma Confederação especializada ou eclética, sem que concorram pelo menos, três Federações que tratem do desporto ou de cada um dos desportos que ela pretenda dirigir, nem entrará a funcionar sem a devida autorização do Conselho Nacional de Desportos.

Art. 21. Sempre que existam, no Distrito Federal e em cada Estado ou Território, pelo menos três associações desportivas que tratem do mesmo desporto, ficarão elas sob a direção de uma federação, que poderá ser especializada ou eclética.

Neste quadro, as confederações são nacionais e representam as federações estaduais, que por sua vez se responsabilizam pelos clubes.<sup>189</sup>

No que diz respeito às ligas, também elencadas no art. 4º do projeto de lei, podem ser conceituadas como uma competição organizada apenas por clubes. Seriam a própria entidade de administração do desporto, equiparada às anteriormente discorridas, segundo o parágrafo 6º do artigo 20 da Lei Pelé.<sup>190</sup>

Art. 20. As entidades de prática desportiva participantes de competições do Sistema Nacional do Desporto poderão organizar ligas regionais ou nacionais.

§ 6º As ligas formadas por entidades de prática desportiva envolvidas em competições de atletas profissionais equiparam-se, para fins do cumprimento do disposto nesta Lei, às entidades de administração do desporto.

<sup>187</sup> BARROS; DE SOUZA, 2019, fls. 24.

<sup>188</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 16 abril 1941. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em 23 de fevereiro de 2021.

<sup>189</sup> Comitê Olímpico Brasileiro, 2013.

<sup>190</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm)>. Acesso em: 04 de dezembro de 2020.

Uma liga, portanto, é formada pelos próprios clubes que se reúnem para filiar-se a esse sistema, diferente do que acontece no sistema de federação, no qual há subordinação dos clubes aos interesses da federação, revela Renan Lopes Martins<sup>191</sup>.

### 7.2.2 Propriedade Intelectual das Desenvolvedoras de Jogos e Artigo 217 da Constituição da República

Sobretudo, impõe o artigo 217, CAPUT c/c parágrafo 1º, da CF que é dever do Estado fomentar as práticas desportivas formais e não formais, de forma que a organização e o funcionamento das mesmas devem ser feitas com autonomia pelas entidades desportivas dirigentes.<sup>192</sup> No entendimento de Aldo Giovani Kurle<sup>193</sup>, o referido artigo prega o seguinte:

o legislador constituinte, pretendendo assegurar e incentivar a participação efetiva no âmbito do desporto nacional, conferiu um grau de autonomia que propicia a tais entes uma especial prerrogativa jurídica, consistente no preavalecimento de sua própria vontade, quanto à definição de sua estrutura organizacional e de seu interno funcionamento.

Assim sendo, “questões administrativas e organizacionais relacionadas aos esportes não poderiam, de maneira alguma, sofrer intervenções do governo”, argumenta Beatriz Coutinho<sup>194</sup>. Nesta mesma perspectiva, aduz André Sica<sup>195</sup>:

[...] os esportes eletrônicos no país devem observar a mesma legislação aplicável a qualquer outra modalidade esportiva, bem como os regulamentos internos de cada publisher ou produtora de conteúdo que organizar eventual competição da modalidade em questão, não sendo possível a intervenção do Estado quanto ao funcionamento da prática do desporto eletrônico no país. Ou seja, se um esporte quiser se vincular a uma

<sup>191</sup> MARTINS, Renan Lopes. Qual a diferença entre liga e federação?. **LeiemCampo**, 03 de junho de 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/qual-a-diferenca-entre-liga-e-federacao/>>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2021.

<sup>192</sup> BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Ulysses Guimarães, Brasília, DF, 05 outubro 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso: 24 de fevereiro de 2021.

<sup>193</sup> KURLE, Aldo Giovani. O Conceito de Associação e as Entidades de Prática Desportiva Brasileiras. **Revista Científica Virtual da Escola Superior de Advocacia da OAB – SP**. São Paulo, Ano IV, nº10, p. 32/41, Outono de 2012. Disponível em: <[https://issuu.com/esa\\_oabsp/docs/document\\_e14a31ddb67146](https://issuu.com/esa_oabsp/docs/document_e14a31ddb67146)>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2021.

<sup>194</sup> COUTINHO, 2020.

<sup>195</sup> MELO, Gabriel. Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro. **ESPN**, 07 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro)>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2021.

Confederação/Federação/Associação/Liga, tem todo o direito de fazê-lo. Entretanto, se não quiser, ninguém pode obrigá-lo a isso.

Tendo em vista o objetivo do PLS 383/2017 em colocar nas mãos de “terceiros” o papel de controlar o E-Sport, consoante entendimento de André Feher Jr e Beatriz Chevis, é juridicamente questionável a imposição de entidades como confederações e federações, bem como ligas, para controlar todo o cenário do esporte eletrônico “se levarmos em conta os direitos de livre associação, o DNA empresarial das empresas e clubes, bem como o direito da propriedade intelectual envolvida nos jogos”.<sup>196</sup>

Desta maneira, os jogos eletrônicos, “produto composto por uma miríade de criações”<sup>197</sup>, na visão de Moreira, são regulados por legislações de propriedade intelectual, como explicado em prévio capítulo desta monografia.

Através do investimento nas áreas de criação dos jogos, a propriedade intelectual é “uma ferramenta central para o retorno do investimento e para a própria manutenção e atualização do jogo”<sup>198</sup>, defende Moreira. É o elo de ligação entre conhecimento e mercado.<sup>199</sup>

Quanto aos direitos de propriedade intelectual, leciona o Manual de Propriedade Intelectual da UNESP<sup>200</sup>:

Os direitos de propriedade intelectual são aqueles relacionados com a proteção legal que a lei atribui à criação do intelecto humano, garantindo aos autores de determinado conteúdo o reconhecimento pela obra desenvolvida, bem como a possibilidade de expor, dispor ou explorar comercialmente o fruto de sua criação.

Neste tocante, Fernanda Vieira<sup>201</sup> explana o enquadramento legal dos institutos da propriedade intelectual no mundo do esporte eletrônico:

<sup>196</sup> CHEVIS, Beatriz; FEHER JR, André. Artigo: Atletas, equipes e publishers têm que ser ouvidos em eventual regulamentação dos esportes. **ESPN**, 18 de fevereiro de 2020. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6658283/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6658283/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports)>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2021.

<sup>197</sup> MOREIRA, 2019.

<sup>198</sup> Ibid.

<sup>199</sup> BUAINAIN, Antônio Márcio; DE CARVALHO Sérgio M. Paulino. Propriedade intelectual em um mundo globalizado. Trabalho apresentado na WIPO International Conference on Intellectual Property Trade, Technological Innovation and Compettiveness, Rio de Janeiro, junho, 2000.

<sup>200</sup> ALMEIDA, Diego de; Del Monde, Isabela Guimarães; PINHEIRO, Patricia Peck (Coord.) **Manual de propriedade intelectual**. Unesp/NEaD – 2013, fls. 11.

<sup>201</sup> VIEIRA, Fernanda. Next level: sobre jogos eletrônicos e propriedade intelectual. **Consultor Jurídico**, 03 de novembro de 2020. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2020-nov-03/vieira-next-level-jogos-eletronicos-propriedade-intelectual>>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2021.

Tomando o universo dos jogos eletrônicos como exemplo, a legislação brasileira determina que a interface gráfica do *game*, os cenários, os personagens (incluindo seus aspectos visuais e psicológicos), a trilha sonora, o enredo, os textos e diálogos serão protegidos pelo direito autoral. O código-fonte do jogo também será objeto de proteção via direito autoral, na condição de obra literária.

Por sua vez, o nome do jogo, dada sua utilização como sinal identificador de um produto, poderá ser registrado como marca, uma modalidade de proteção que, também, poderá englobar nomes de personagens ou de locais mencionados no jogo, além dos demais aspectos que desempenhem função de marca.

Se o jogo trouxer soluções de *hardware* como melhoramentos nos controles e consoles, aparatos para detecção de movimentos e para conexão entre usuários, é possível, ainda, requerer a proteção da solução tecnológica por meio de patente. Conforme mencionei acima, o *software* do jogo, em si, é tutelado por meio do direito autoral, mas o conjunto de um suporte físico atrelado a um programa de computador pode ser uma invenção dita "patenteável".

Os acessórios que possibilitam a jogabilidade, tais como consoles, controles e dispositivos portáteis, podem ser protegidos por desenho industrial, caso apresentem um design novo e original. Importante destacar que os desenhos industriais compreendem apenas a forma ornamental do produto, estando excluídas as funcionalidades, tipos de materiais e vantagens práticas do design.

Sendo assim, as desenvolvedoras já seriam entidades de administração do desporto, de forma que possuiriam os mesmos direitos e deveres de uma confederação, pois realizam o mesmo papel desta em um esporte tradicional, por exemplo.<sup>202</sup> Nesse mesmo contexto, discorre Andrei Kampff<sup>203</sup>:

A partir do momento em que as desenvolvedoras tomam para si a tarefa de administrar a modalidade, ou seja, registrar atletas e clubes, organizar – ou delegar a organização das – competições e tomar conta do calendário esportivo, elas se tornam a entidade de administração do desporto daquela modalidade.

São os desenvolvedores dos jogos seus reais proprietários, sendo, , como argumenta Natália Pimenta Silva<sup>204</sup>,

detentores da propriedade intelectual e industrial, ou seja, são aqueles que possuem o direito de explorar economicamente as obras autorais”, de modo que cabe a eles “criação e desenvolvimento dos jogos (criação de personagens, contexto, regras e estratégias de jogo), podendo, inclusive, organizar competições e eventos ou autorizar sua realização.

<sup>202</sup> VIEIRA, 2020.

<sup>203</sup> KAMPFF, Andrei. Esporte eletrônico precisa ter uma federação? E uma Justiça Esportiva?. **LeiemCampo**, 05 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/10/05/esporte-eletronico-precisa-ter-uma-federacao-e-uma-justica-esportiva/>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2021.

<sup>204</sup> SILVA, Natália Pimenta. **ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 46f. Monografia (graduação) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

Desse modo, todos os direitos sobre os jogos, são privativos do editor, que pode explorá-los economicamente, e estipular as próprias regras das competições.

Isto posto, ao impor uma espécie de padronização de entidades desportivas, além de gerar riscos de redução de investimentos por parte de desenvolvedoras, “retirar, de forma absoluta, a possibilidade de criadores e inventores gozarem de certa exclusividade sobre suas criações é uma forma inegável de desincentivo criativo”, compreende Moreira<sup>205</sup>.

Então, a desenvolvedora é quem possui o verdadeiro direito sobre praticamente tudo relativo ao esporte eletrônico, por ser a real dona do jogo. Como relaciona Marcel Belfiore<sup>206</sup>, as federações, por exemplo,

só conseguem organizar eventos se autorizadas por uma desenvolvedora, que é a verdadeira dona dos jogos. A lei tira delas esse poder, submetendo-as às federações. O jogo é de quem desenvolveu. Se sair do jeito que está será um grande fiasco. Isso porque estamos esquecendo que sem elas não existe o jogo.

Nesse ponto, questiona Mario Marconino<sup>207</sup>:

O eSport é baseado em direitos de propriedade intelectual. Quem desenvolve aquilo tem o direito. É a forma de desenvolver e inovar. Não precisa de uma federação. Por que inseri-lo em um sistema nacional de esporte que todo mundo sabe que tem seus problemas?

Em resumo, os jogos são uma propriedade intelectual privada e as empresas que vivem de esportes eletrônicos já estão bem estruturadas por si só. Deste jeito, as desenvolvedoras já executam com maestria a função de dar acesso ao E-Sports todos como uma forma de inclusão.<sup>208</sup>

Somado a tudo isso, há uma clara tentativa de violação do artigo 217, I, CF por parte do artigo 4º do Projeto de Lei em questão, visto que tenta interferir na organização e funcionamento do esporte eletrônico do país, ao retirar os direitos que

<sup>205</sup> MOREIRA, 2019.

<sup>206</sup>CARDOSO, Pietro. #TodosContraPLS383: entenda o Projeto de Lei reprovado pela comunidade gamer. **Torcedores**, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/11/todoscontrapls383-entenda-o-projeto-de-lei-reprovado-pela-comunidade-gamer>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

<sup>207</sup> BAPTISTA, Rodrigo. Controverça, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado. **AgênciaSenado**, 21 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controverca-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>. Acesso em: 02 de março de 2020.

<sup>208</sup> MELO, 07 de novembro de 2019.

a desenvolvedora dos jogos tem sobre eles e dar controle total do esporte eletrônico no país à determinadas entidades desportivas, como confederações, federações e ligas. À visto disso, importante se faz o pensamento de Hans Kelsen<sup>209</sup>:

“há também uma interpretação da Constituição, na medida em que de igual modo se trate de aplicar esta – no processo legislativo, ao editar decretos ou outros atos constitucionalmente imediatos – a um escalão inferior”

Gilmar Ferreira Mendes e Paulo Gustavo Gonet Branco<sup>210</sup> conceituam, materialmente, Constituição:

A Constituição, como ordem jurídica fundamental da comunidade, abrange, hoje na sua acepção substancial, as normas que organizam aspectos básicos da estrutura dos poderes públicos e do exercício do poder, normas que protegem as liberdades em face do poder público e normas que tracejam fórmulas de compromisso e de arranjos institucionais para a orientação das missões sociais do Estado, bem como para a coordenação de interesses multifários, característicos da sociedade plural.

Seria, na percepção de Gisela Maria Bester<sup>211</sup>:

[...] “o documento político-jurídico por excelência de um Estado, que nos regimes democráticos é redigido, aprova e publicado por uma Assembléia Constituinte eleita pelo povo”.

[...] “norma básica, a norma principal dentro da pirâmide de um ordenamento jurídico, que confere o fundamento de validade a todas as demais normas que dela derivam.

Do ponto de vista de Kelsen, a questão da legalidade da constitucionalidade de uma lei “é formulada em termos gerais, a questão de saber se um ato que surge com a pretensão de criar uma norma está de acordo com a norma superior que termina a sua criação ou ainda o seu conteúdo”.<sup>212</sup> Deste modo, Bester<sup>213</sup> mostra quando lei inferior fere o texto da Constituição:

Normas infraconstitucionais a ferem quando contrariam o conteúdo de qualquer de suas normas. Logo, a inconstitucionalidade será material quando houver incompatibilidade entre o conteúdo da lei ou do ato normativo e os preceitos constitucionais.

<sup>209</sup> KELSEN, Hans. **Teoria Pura do Direito**. 6ª Edição. Tradução: João Baptista Machado. São Paulo: Martins Fontes, 1998, fl. 387.

<sup>210</sup> BRANCO, Gustavo Gonet; MENDES, Gilmar Ferreira. **Curso de Direito Constitucional**. 12ª Edição. São Paulo: Saraiva, 2017, fl. 57.

<sup>211</sup> BESTER, Gisela Maria. **Dieito Constitucional**: Volume 1 – Fundamentos Teóricos. São Paulo; Manoele, 2005, fls. 58/59.

<sup>212</sup> KELSEN, op. cit., fl. 305.

<sup>213</sup> BESTER, op. cit., fl. 373.

Portanto, entende-se que a Constituição é a lei suprema e fundamental do Estado, da qual todas as outras se espelham, sendo, neste viés, impossível contradizê-la.

De todo o exposto, configura texto materialmente inconstitucional o artigo 4º do Projeto de Lei 383/2017, ante a falta de respeito à autonomia das desenvolvedoras dos jogos, as próprias entidades do esporte eletrônico no país, quanto a sua organização e funcionamento, de modo que prega pela intervenção estatal no esporte.

## 8. NECESSIDADE DE NOVO PROJETO DE LEI

A PLS 383/2017 sofreu diversas críticas da comunidade e ecossistema do E-Sport. Isso pode ser visto, por exemplo, na votação no site oficial do Senado (2017): de aproximadamente 50 mil votos, quase 87% não apoia o projeto, valor apurado no dia 26/04/2021.

O mercado do esporte eletrônico cresce exponencialmente, e como aponta Pedro Oliveira, “prova disso é a Twitch, fundada em 2011, e adquirida pela Amazon três anos depois em uma negociação de 970 milhões de dólares, tamanha influência desse segmento no mundo desde então”<sup>214</sup>.

Tendo em vista tamanha movimentação de dinheiro no mundo do esporte eletrônico, prevê-se um crescimento de 70% para mercado do E-Sport, entre 2021 e 2025, conforme apontado por estudo científico desenvolvido por Saidat Giwa-Osagie e Sam Barker<sup>215</sup>. A pesquisa mostra que a projeção é que o referido mercado movimente US\$ 3,5 bilhões em 2025, comparado com US\$ 2,1 bilhões atualmente. Ainda, revela que a audiência do E-Sport deve bater a marca de 1 bilhão de espectadores em 2025, sendo que se espera chegar a 800 milhões até o final de 2021.

Sobre o aumento do público, destaca-se a final da Copa do Mundo de League of Legends, em 2019, que obteve 99,6 milhões de espectadores, ano no qual, em consonância com dados levantados pelo TIINSIDE,

o número de pessoas que assistiram os campeonatos de jogos eletrônicos foi de 453,8 milhões, um aumento de 16,3% em um ano. No Brasil, houve um crescimento de 20% em audiência no ano passado, com 21,2 milhões de espectadores, se tornando assim a terceira maior audiência no mundo, atrás apenas da China e dos Estados Unidos.<sup>216</sup>

Nesse sentido, interpretam Assis e Candall<sup>217</sup>:

[...] o setor pode se tornar cada vez mais atrativo para patrocinadores, que são a maior força de investimento, e atrair mais empresas de diferentes

<sup>214</sup> Mercado de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo. **TIINSIDE**, 30 de setembro de 2020. Disponível em: <<https://tiinside.com.br/30/09/2020/mercado-de-esports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo/>>. Acesso em: 24 de março de 2021.

<sup>215</sup> BARKER, Sam; GIWA-OSAGIE, Saidat. **ESPORTS & GAMES STREAMING: EMERGING OPPORTUNITIES & MARKET FORECASTS 2021-2025**. JuniperResearch, 07 de março de 2021. Disponível em: <<https://www.juniperresearch.com/researchstore/content-digital-media/esports-games-streaming-research-report>>. Acesso em: 21 de março de 2021.

<sup>216</sup> TIINSIDE. op. cit.

<sup>217</sup> ASSIS; CANDAL, 2019

setores para o E-sports, contribuindo assim para o desenvolvimento dos E-sports.

Por conseguinte, em razão do tamanho do mercado do E-Sport, o atual projeto de lei não seria a melhor escolha para regulamentá-lo. Na mesma visão, opina Leo de Biase<sup>218</sup>:

Quando olhamos esse PL, vemos que é um documento muito raso, muito superficial. Se for ter uma regulamentação, ela não deverá estar ligada a nada e deverá acontecer simplesmente pelo tamanho dos esportes no Brasil. Essa regulamentação deve ser completamente desenhada e pensada para o esporte.

Miguel<sup>219</sup> elucida que o Projeto de Lei 383/2017

tenta esgotar a matéria e definir todas as possibilidades da prática desportiva eletrônica, o que confronta a teoria de De Giorgi, uma vez que excesso de inclusão equivale à exclusão e, conseqüentemente dá margem a desigualdades.

O Estado muitas vezes tenta aproxima-se do esporte com objetivos políticos, regulando temas que não necessitam de interferência.”<sup>220</sup> Por exemplo, o sistema do E-Sport no país já é muito bem desenvolvido pelas próprias desenvolvedoras dos jogos, de jeito que o projeto de lei discutido não fomentaria em nada a modalidade no país.

Como já elucidado, a comunidade do E-Sport não deseja a aprovação do atual projeto de lei, pois, além de questionar sua intenção quanto a interferência na autonomia do esporte, bem como proibir jogos violentos de serem considerados esportes eletrônicos, esquece de mencionar outros pontos mais relevantes que merecem maior atenção.

Para Moreira<sup>221</sup>, o “esportivo eletrônico possui inúmeras particularidades que demandam um tratamento específico”. Conseqüentemente, deve a lei adequar-se às peculiaridades desse setor diferenciado com o intuito de impulsioná-lo, bem como suprir determinadas omissões da realidade fática do ecossistema do E-Sport, tais como quanto à jornada de trabalho, visto, registro e direito de imagem do cyber-atleta.

<sup>218</sup> MELO, 07 de novembro de 2019.

<sup>219</sup> MIGUEL, 2018, fl. 98.

<sup>220</sup> DE SOUZA, Gustavo Lopes Pires (Coord.); PERRUCCI, Felipe Falcone (Org.); RODRIGUES, Filipe Alves (Org.); SANTOS, Desirée Emmanuelle Gomes dos (Coord.). **Direito desportivo exclusivo: Perspectivas Contemporâneas**. Belo Horizonte: Editora D'Plácido, 2017, fls. 26.

<sup>221</sup> MOREIRA, 2019.

## 8.1 JORNADA DE TRABALHO

Sobre a jornada de trabalho dos cyber-atletas, destacam-se as *gaming houses*, que são, como fundamenta Puiati<sup>222</sup>:

[...] instalações que acomodam jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Os pro players utilizam essas casas (ou apartamentos) para treinar e morar.

As gaming houses são idênticas a uma casa normal. São compostas por quartos de dormir, banheiros, cozinhas, áreas externas e outros cômodos tradicionais. A diferença é que elas são equipadas com salas de treinamento. São nessas áreas onde ficam os computadores e demais instrumentos de trabalho. Os pro players realizam seus treinamentos, assistem a replays, estudam o jogo, fazem reuniões e executam quaisquer outras tarefas relacionadas à profissão.

Neste tocante, podem ser motivo de debate as horas extras, tempo trabalhado após o expediente, e intervalos intrajornadas, períodos de descanso durante o trabalho.

Ao descansarem fazendo uso dos próprios computadores e videogames, os atletas, “por vezes, podem estar se divertindo, no horário de lazer, o que não computa para a jornada de trabalho, contudo, é complicado averiguarmos quando é trabalho e quando é lazer”<sup>223</sup>, alega Douglas Cardoso Silveira.

Quanto a qualidade de vida dentro das gaming houses, tais instituições devem proporcionar condição apropriada de moradia ao atleta. Nessa conformidade, pode ser discutido mais especificamente quais seriam as necessárias para poderem viver e trabalhar nesses lugares.

Também, a necessidade de uma equipe multidisciplinar que trate da sua saúde dos jogadores que lá vivem, como psicólogos, nutricionistas e fisioterapeutas, pois tecnicamente estaria morando dentro de seu ambiente de trabalho.

<sup>222</sup> PUIATI, Julio César. O que é gaming house? Entenda o significado nos esports. **Esportelândia**, 14 de agosto de 2020. Disponível em: <[https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/#O\\_que\\_e\\_gaming\\_house](https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/#O_que_e_gaming_house)>. Acesso em: 04 de abril de 2021.

<sup>223</sup> SILVEIRA, Douglas Cardoso. Aspectos Trabalhistas da Gaming House. **BLDS**, [201?]. Disponível em: <<https://www.infonormas.com.br/2017/05/26/9-maneiras-de-referenciar-fontes-sem-data-de-publicacao-no-estilo-abnt/>>. Acesso em: 05 de abril de 2021.

## 8.2 VISTO E REGISTRO

Pode-se, ainda, arguir quanto a obtenção de visto de trabalho e registro dos cyber-atletas. Neste tocante, discorre ESPN:

existe muita dificuldade por parte dos clubes na contratação de atletas e membros de staff estrangeiros, criando uma barreira burocrática que prejudica os interesses dos times e, mais do que isso, o intercâmbio de experiências e metodologias eficientes de trabalho, advindos, principalmente, de um mercado estrangeiro.

Além disso, possível verificar a aplicabilidade de contratos profissionais para indivíduos menores de 16 anos. A partir da leitura do artigo 7º, inciso XXXIII, da Constituição da República, é possível ao indivíduo entre 16 e 18 anos trabalhar, sendo legal àquele entre 14 e 16 anos trabalhar apenas na condição de aprendiz, conforme art. 428 da CLT. Contudo, pontifica Foggiatto<sup>224</sup> que 16 anos, no caso de esportes eletrônicos,

já é uma idade considerada tarde, pois um atleta desponta normalmente antes, então, para haver a contratação de um cyber-atleta entre 12 e 14 anos é necessário um contrato de natureza civil, respeitados os limites do ECA, e com a representação dos pais ou responsáveis. Dessa forma seria possível o pagamento de remuneração, o que daria maior segurança ao atleta e equipe.

Além disso, aborda Daniel Cossi<sup>225</sup>:

É importantíssimo que se entenda que temos que ter categorias de base nos Esports, mas a barreira de idade (somente maiores de 14 anos), ainda é ponto importante a ser observado.

A formação de base seria, desta forma, importante para formar novos talentos e descobrir profissionais para o futuro

---

<sup>224</sup> FOGGIATTO, 2017.

<sup>225</sup> COSSI, Daniel. Atleta de esports e relação de trabalho. **CBDE**, 22 de maio de 2018. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/artigos-2/321-atleta-de-esports-relacao-de-trabalho-servicos-e-times>>. Acesso em: 10 de abril de 2021.

### 8.3 DIREITO DE IMAGEM

Outro ponto importante seria o direito de imagem do jogador profissional, no quesito “stream”, exemplificativamente. Ensina Benigno Núñez Novo<sup>226</sup> sobre o direito de imagem:

É um dos direitos da personalidade dos quais todos os seres humanos gozam, facultando-lhes o controle do uso de sua imagem, seja a representação fiel de seus aspectos físicos (fotografia, retratos, pinturas, gravuras etc.), como o usufruto representação de sua aparência individual e distinguível, concreta ou abstrata.

Referido direito pode ser explorado contratualmente, visto que impõe o art. 87-A da Lei Pelé<sup>227</sup>:

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo.

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem.

Diante disso, Alexandre Gaiofatto de Souza e Fábio Christófar<sup>228</sup> destacam que o direito de imagem “se reveste de caráter civil, ou seja, não refletindo no salário do jogador, desde que não ultrapasse 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao jogador ou a empresa que o detém.”

Quanto às “streams”, cita-se João Pedro Leite<sup>229</sup>:

são responsáveis por apresentações virtuais em formato de vídeo na internet, com transmissão ao vivo e interação direta com o público. Os espectadores

<sup>226</sup> NOVO, Benigno Núñez. O direito de imagem. **JUS**, junho de 2019. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/75081/o-direito-de-imagem>>. Acesso em 11 de abril de 2021.

<sup>227</sup> BRASIL, 25 de março de 1998.

<sup>228</sup> CHRISTÓFARO, Fábio; GAIOFATO DE SOUZA, Alexandre. Direito de imagem e direito de arena do atleta profissional de futebol. **Migalhas**, 06 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/depeso/241868/direito-de-imagem-e-direito-de-arena-do-atleta-profissional-de-futebol>>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

<sup>229</sup> LEITE, João Pedro. Contrato de streaming para atletas profissionais: o exemplo do esporte eletrônico e a nova forma de exploração da imagem de atletas. **LeiemCampo**, 28 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/contrato-de-streaming-para-atletas-profissionais-o-exemplo-do-esporte-eletronico-e-a-nova-forma-de-exploracao-da-imagem-de-atletas/>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

podem inserir comentários ao lado da transmissão, bem como enviar mensagens para serem exibidas pelo responsável do canal mediante entrega de recompensas, doações e/ou modelo de assinatura mensal. além da “casa” das transmissões dos campeonatos e eventos de eSports, também são conhecidas pelas apresentações **individuais de atletas dos clubes de esporte eletrônico. (grifos do autor)**

Assim, verifica-se a presença do direito de imagem no tocante às streams, de modo que, segundo o site Assis e Mendes<sup>230</sup>

em decorrência da cessão do direito de uso de imagem ao clube, o cyber atleta deverá em alguns momentos realizar a demonstração ou falar sobre produtos de patrocinadores ou do próprio time, recebendo ou não uma quantia pré-definida em contrato que, se definida, não pode passar de 40% da remuneração do jogador.

Contudo, muitas vezes, o direito de imagem é mal elaborado ou até mesmo deixado de fora de alguns contratos. Nesse ponto, comenta Leonardo “Aloc” Belo<sup>231</sup>:

Você sabe que as organizações têm seus direitos de imagem de acordo com o contrato, mas você termina inseguro sobre o que isso quer dizer. E quando ela chega e diz ‘A partir de agora, você vai ter que streamar com o nosso layout, com os nossos patrocinadores’, a maioria dos jogadores nem acaba batendo de frente com isso.

Por isso, o direito de imagem merece bastante foco quando da formalização dos contratos, caso violado assegura direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente, como ilustra o art. 5º, X da CF<sup>232</sup>.

Uma questão levantada por Chevis e Feher Jr<sup>233</sup>, sobre o direito de imagem, seria uma visão diferenciada quanto a previsão legal de 40% sobre a sua exploração:

a especificidade da natureza do trabalho de um atleta de Esports em conjunto com a constante exploração de sua imagem na mídia, entre outras fontes, poderia justificar que uma legislação própria permitisse o pagamento de parte de sua remuneração a título de exploração de imagem superior ao limite legal de 40% previsto na legislação federal sem que se configurasse fraude, ponto também “esquecido” pelos Projetos de Lei.

<sup>230</sup> As 3 Principais cláusulas que devem constar no contrato com seu Cyber Atleta. **Assis e Mendes:** Direito digital, empresarial e proteção de dados, [201-?]. Disponível em: <<https://assisemendes.com.br/as-3-principais-clausulas-que-devem-constar-no-contrato-com-seu-cyber-atleta/>>. Acesso em 14 de abril de 2021.

<sup>231</sup> DE FRANCO, Isabelly Bueno. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos.** 64f. Monografia (graduação) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2020.

<sup>232</sup> BRASIL, 05 de outubro de 1988.

<sup>233</sup> CHEVIS; FEHER JR., 2020.

Por fim, há diversos outros temas que merecem ser discutidos, dentre eles, pautas sobre doping, implantação de Tribunais de Justiça Desportiva e câmaras de resolução de conflitos<sup>234</sup>, bem como instituição de um sindicato específico que defenda os direitos dos jogadores de E-Sport no país.

---

<sup>234</sup> CHEVIS; FEHER JR., 2020.

## 9. CONCLUSÃO

O objetivo central deste trabalho de conclusão de curso foi, em face da inexistência de legislação específica, questionar o Projeto de Lei 383/2017, que visa regulamentar o E-Sport no país, mais especificamente seus artigos 2º, § 3º, e 4º.

Antes de analisar o tema em específico, apresentou-se todo o histórico do esporte eletrônico. Observou-se que criações como computadores, videogames e a “internet” proporcionaram a evolução de competições esportivas eletrônicas por todo o mundo.

Outrossim, a partir da conceituação do que é E-sport, pode-se estabelecer uma relação com o “esporte clássico” através da semelhança entre seus elementos, tais como o exercício muscular intensivo na realização de atividade física, esforço físico, competitividade, transmissão de campeonatos com torcida e organização de times.

Depois de conceituar o E-Sport, discorreu-se quanto a sua regulamentação ao redor do mundo, do qual se pode extrair semelhança entre Brasil e Espanha, visto que em ambos há ausência legislativa que causa instabilidade jurídica em todo o setor deste esporte.

Diante disso, no Brasil, quanto às competições e formação de contratos dentro do ordenamento jurídico brasileiro, ante a inexistência de regulamentação específica, aplicam-se a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), e, subsidiariamente a CLT, como também, a Lei 10.671/2003 (Estatuto do Torcedor) e Lei nº 11.438/2006 (Lei de Incentivo Fiscal ao Esporte). Neste tema, destacou-se a pactuação de Contrato Especial de Trabalho Desportivo e a existência de relação de emprego entre as equipes de E-Sport e seus atletas.

Posteriormente, após estudo do Projeto de Lei 383/2017, discorreu-se sobre a rejeição da comunidade do E-Sport para com o projeto, bem como a realização de audiências públicas que possibilitaram a presente discussão desta monografia, qual seja, criticar o teor dos artigos 2º, § 3º, e 4º do projeto.

Sobre o artigo 2º, mais especificamente seu parágrafo terceiro, que tenta impedir o enquadramento das modalidades de jogos violentos no esporte eletrônico, verificou-se a inexistência de correlação entre jogar videogame e o comportamento agressivo na vida real e o prejuízo que isso causaria para todo o ecossistema desse setor.

Neste ponto, discorreu-se sobre a censura que o artigo visa impor, do qual concluiu-se que deve permanecer apenas no acesso ao jogo em si, bem como na exibição do conteúdo, e não na classificação como E-sport. Ademais, realizou-se paralelo entre esporte agressivo, tais como MMA, futebol americano e hóquei, e jogo violento, a fim de mostrar que mesmo aqueles colocarem em risco a vida e saúde dos atletas, não deixam de se enquadrar como esporte.

Quanto ao artigo 4º, que propõe o controle do esporte eletrônico por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto, entendeu-se que a desenvolvedora de jogos seria a verdadeira dona deles, e, conseqüentemente, competições esportivas, e não federações e confederações como o artigo tenta colocar.

Neste tocante, houve violação ao art. 217, I, CF por falta de observação da autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento. Deste modo, como o art. 4º do PLS visa dar total controle do E-Sport para determinadas entidades desportivas, configura-se a sua inconstitucionalidade material.

Por fim, analisou-se a possibilidade de um novo projeto de lei, contudo, sem a imposição de barreiras, apenas, tal como faz o PLS 383/2017, e que atenda as diversas particularidades do E-Sport que demandam tratamento específico, tais como: horas extras, tempo trabalhado após o expediente, intervalos intrajornadas, períodos de descanso durante o trabalho e qualidade de vida dentro das gaming houses; obtenção de visto de trabalho e registro dos cyber-atletas menores de idade, estudada a hipótese de categorias de base; direito de imagem quanto a realização de “streams” e contratos que trazem, no presente momento, muita insegurança.

O Projeto de Lei 383/2017, além de ser muito raso, de forma que não atende às peculiaridades do setor, não extinguirá as inseguranças causadas pela inexistência de regulamentação específica no país.

Logo, faz-se necessário contraproposta que venha a fomentar o esporte eletrônico no Brasil, de forma que sejam discutidos, além de limitações, benefícios e incentivos, pois faz-se necessário regular um esporte que possui muitas brechas legais e jurídicas. Ademais, será bom para o país uma regulamentação que atenda aos critérios impostos pelo próprio ecossistema do E-Sport, tendo em vista ser um mercado com projeção de crescimento exponencial no futuro.

## REFERÊNCIAS

A História do e-Sports Mundial. **HawkonGaming**, 05 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>>.

A Quick History & Evolution Of Esports. **BountieGaming**, 03 de janeiro de 2018. Disponível em: <<https://www.bountie.io/blog/quick-history-evolution-esports/>>.

ALARCON, Anderson; CANELA, Guilherme; ROMÃO, José Eduardo. **Manual da nova classificação indicativa**. Ministério da Justiça, Secretaria Nacional de Justiça, Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificações. Brasília, 2006.

ALECRIM, Emerson. Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia. **Tecnoblog**, 2019. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>>.

ALMEIDA, Diego de; Del Monde, Isabela Guimarães; PINHEIRO, Patricia Peck (Coord.) **Manual de propriedade intelectual**. Unesp/NEaD, São Paulo, 2013.

AMORIM, Bia. O que é Associação Esportiva, Clube, Empresa ou ONG?. **Bia Amorim**, 17 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.biaamorim.com.br/o-que-e-associacao-esportiva-clube-empresa-ong/>>.

AMORIN, Antônio. **Jogos eletrônicos interativos: a origem dos jogos eletrônicos**. Laboratório de Sistemas Integráveis-USP, 2006.

ANDERSON, John. Who really invented the video game? **Creative Computing Video & Arcade Games Magazine**, vol. 1, n. 1, p. 8-11, set, 1983.

As 3 Principais cláusulas que devem constar no contrato com seu Cyber Atleta. **Assis e Mendes**: Direito digital, empresarial e proteção de dados, [201-?]. Disponível em: <<https://assisemendes.com.br/as-3-principais-clausulas-que-devem-constar-no-contrato-com-seu-cyber-atleta/>>.

ASSIS, Ana Carolina de Oliveira; CANDAL, Carlos Augusto Godeiro. A internacionalização dos campeonatos de e- sports e os impactos nas economias que investem no setor. **Revista Eletrônica Estácio da Recife**. Recife, v. 5, n. 1, p. 1-15, julho, 2019. Disponível em: <<https://reer.emnuvens.com.br/reer/article/view/238/101>>.

AZAD, Arman. Enquanto os tiroteios em massa chocam os EUA, Trump e os principais republicanos citam os videogames como explicação para o derramamento de sangue. **CNN BRASIL**, 08 de março de 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/03/08/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia>>.

BAER, Ralph H. **Genesis: How the Home Video Games Industry Began**. RalphBaer, arquivado a partir do original em 16 de outubro de 2015 e recuperado em 26 de janeiro de 2015. Disponível em: <[http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm)>.

BAER, Ralph H. **Videogames: In the Beginning**. Springfield, NJ: Rolenta Press, 2005.

BAPTISTA, Rodrigo. Confederações defendem projeto de regulamentação dos esportes eletrônicos. **Agência Senado**, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/21/confederacoes-defendem-projeto-de-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>>.

BAPTISTA, Rodrigo. Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado. **Agência Senado**, 21 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012. Disponível em: <<https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>>.

BARKER, Sam; GIWA-OSAGIE, Saidat. **ESPORTS & GAMES STREAMING: EMERGING OPPORTUNITIES & MARKET FORECASTS 2021-2025**. JuniperResearch, 07 de março de 2021. Disponível em: <<https://www.juniperresearch.com/researchstore/content-digital-media/esports-games-streaming-research-report>>.

BARRETO, Mauro J. O que é ARPANET? Veja as imagens do início da Internet. **Adrenaline**, 17 de maio de 2010. Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/artigos/v/19365/o-que-e-arpanet-veja-as-imagens-do-inicio-da-internet>>.

BARROS, Beline; PIRES DE SOUZA, Gustavo Lopes. **O direito por trás do esporte**. 1ª Edição. Instituto de Direito Contemporâneo, 2019.

BARROS, Leila. **Senadora Leila fala sobre jogos eletrônicos**. Youtube, 04 de julho de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pvZJYe8Cwh4>>.

BEDI, Joyce. Ralph Baer: Na interactive life. **Human Behavior and Emerging Technologies**, v. 1, n. 1, pg. 18-25, feb, 2019. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.119>>.

BERTOLINI, Leandro Zilli. O Cyber-atleta se enquadra em qual Regime Jurídico de Trabalho no E-Sport? Ou Esporte?. **Jusbrasil**, dezembro de 2020. Disponível em: <<https://leandrobortolini13.jusbrasil.com.br/artigos/1147558916/o-cyber-atleta-se-enquadra-em-qual-regime-juridico-de-trabalho-no-e-sport-ou-esporte>>.

BESTER, Gisela Maria. **Dieito Constitucional: Volume 1 – Fundamentos Teóricos**. São Paulo; Manoele, 2005.

BNL, **About Brookhaven**. 21 de outubro de 2008. Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>.

BOCCHI, Nicholas. Contrato de trabalho de cyber atleta. **Lei em Campo**, 04 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/contrato-de-trabalho-de-cyber-atleta/>>.

BOCCHI, Nicholas. Esporte eletrônico é esporte? **LeiemCampo**, 30 de março de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>>.

BOCCHI, Nicholas. O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda. **LeiemCampo**, 15 de junho de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/>>.

BOCCHI, Nicholas. **Regulamentação dos eSports: o que, como e porquê - Palestra na Câmara dos Deputados 03/03/2020**. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=G6nVxl02Y94&t=347s>>.

BOCCHI, Nicholas. Valores e princípios olímpicos em conflito com o esporte eletrônico. **LeiemCampo**, 02 de março de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/valores-e-principios-olimpicos-em-conflito-com-o-esporte-eletronico/>>.

BOLLATI, Eliana. Germany announce a dedicated visa for esports. **ESTNN**, 21 de dezembro de 2019. Disponível em: <<https://estnn.com/germany-announce-a-dedicated-visa-for-esports/>>.

BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção; RETONDAR, Jeferson José Moebus. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 1, 2016, fls. 3/10. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.12.006>>.

BRANCO, Gustavo Gonet; MENDES, Gilmar Ferreira. **Curso de Direito Constitucional**. 12ª Edição. São Paulo: Saraiva, 2017.

BRAND, Stewart. Spacewar. **Rolling Stone**. n. 123, p. 50-56. Dec, 1972.

BRASIL. **Consolidação das leis do trabalho**. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm)>.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Ulysses Guimarães, Brasília, DF, 05 outubro 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 16 abril 1941. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>>.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 11 de janeiro de 2002. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm)>.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 12 setembro 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm)>.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm)>.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm)>.

BRASIL. Ministério da Justiça. Gabinete do Ministro. Portaria nº 1.189, de 03 de agosto de 2018. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 06 agosto 2018, p. 61. Disponível em: <[https://www.in.gov.br/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938](https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938)>.

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

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre o esporte eletrônico. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7981055&ts=1606769678112&disposition=inline>>.

BRASIL. **Recurso (SF) nº 13, de 2019**. Requerimento, nos termos do art. 58, § 2º, I, da Constituição Federal e do art. 91, § 3º, do Regimento Interno do Senado Federal, para que o PLS nº 383/2017, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, deliberado terminativamente pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte, seja apreciado pelo Plenário do Senado Federal. Senado Federal, Senadora Leila Barros, 17 de julho de 2019. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7981222&ts=1606769677996&disposition=inline>>.

BRASIL. **Requerimento (SF) nº 88 de 2019**. Requerimento, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, para a realização de audiência pública, com a participação da Subcomissão Permanente sobre Esporte, Educação Física e Formação de Categorias de Base, com o objetivo de aprofundar a discussão sobre o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Senado Federal, Senadora Leila Barros, 27 de agosto de 2019. Disponível em:

<<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7997333&ts=1606769678435&disposition=inline>>.

BUAINAIN, Antônio Márcio; DE CARVALHO Sérgio M. Paulino. Propriedade intelectual em um mundo globalizado. Trabalho apresentado na WIPO International Conference on Intellectual Property Trade, Technological Innovation and Compettiveness, Rio de Janeiro, junho, 2000.

CARBONE, Filipe. Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes. **GloboEsporte**, 05 de março de 2021. Acesso em 10 de março de 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>.

CARDOSO, Pietro. #TodosContraPLS383: entenda o Projeto de Lei reprovado pela comunidade gamer. **Torcedores**, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/11/todoscontrapls383-entenda-o-projeto-de-lei-reprovado-pela-comunidade-gamer>>.

CARTER, Chip; CARTER, Jonathan. Nintendo's powerfest' 90 is the video game olympics. **Chicago Tribune**. Chicago, 07 de dezembro de 1990. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1990-12-07-9004110423-story.html>>.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2003.

CBeS. **História do eSports**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>.

CBES. **O eSports e os aspectos Legais**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/o-esports-e-os-aspectos-legais/>>.

CHEVIS, Beatriz; FEHER JR, André. Artigo: Atletas, equipes e publishers têm que ser ouvidos em eventual regulamentação dos esports. **ESPN**, 18 de fevereiro de 2020. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6658283/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6658283/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports)>.

CHIKHANI, Riad. The history of gaming: An evolving community. **TechCrunch**, 31 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>>.

CHRISTÓFARO, Fábio; GAIOFATO DE SOUZA, Alexandre. Direito de imagem e direito de arena do atleta profissional de futebol. **Migalhas**, 06 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/depeso/241868/direito-de-imagem-e-direito-de-arena-do-atleta-profissional-de-futebol>>.

Comitê Olímpico Brasileiro. Associações, federações e confederações. **Secretaria da Educação – Educação Física**, 25 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=46>>.

COSSI, Daniel. Atleta de esports e relação de trabalho. **CBDE**, 22 de maio de 2018. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/artigos-2/321-atleta-de-esports-relacao-de-trabalho-servicos-e-times>>.

COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. **Millenium**, 09 de abril de 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>>.

DA CUNHA, Nielsen Abreu. **Mercado e-sports e sua profissionalização no brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da vulkano e-sports**. 64f. Monografia (graduação) – Curso Superior de Administração de Empresas, Universidade Federal do Maranhão, Maranhão, 2018.

DANESHVAR, Daniel H.; MEZ, Jesse. **Clinicopathological Evaluation of Chronic Traumatic Encephalopathy in Players of American Football**. *JAMA*, 25 de julho de 2017. Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jama/article-abstract/2645104>>.

DARPA. **Where the Future Becomes Now**. Disponível em: <<https://www.darpa.mil/about-us/darpa-history-and-timeline>>.

DE FRANCO, Isabelly Bueno. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. 64f. Monografia (graduação) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2020.

DE MOURA, André Farias. A inovação tecnológica e o avanço científico: a química em perspectiva. **QuímicaNova**, vol. 23, n. 6, p. 851-853, fev. 2000. Disponível em: <[http://quimicanova.s bq.org.br/detalhe\\_artigo.asp?id=1528](http://quimicanova.s bq.org.br/detalhe_artigo.asp?id=1528)>.

DE SOUZA, Gustavo Lopes Pires (Coord.); PERRUCCI, Felipe Falcone (Org.); RODRIGUES, Filipe Alves (Org.); SANTOS, Desirée Emmanuelle Gomes dos (Coord.). **Direito desportivo exclusivo: Perspectivas Contemporâneas**. Belo Horizonte: Editora D'Plácido, 2017.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho Curso de direito do trabalho**: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

DERTOUZOS, Michael. **O que será: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

FERREIRA, Victor. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica. **UOL**, São Paulo, 26 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>.

FITCH, Adam. Japanese organisations join forces to create Japan Esports Union. **ESI**, 01 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2018/02/japan-esports-union-formed/>>.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 65f. Monografia (graduação) – Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

FRANÇA. **Lei para uma República Digital n.1321**. 2016. Disponível em: <[https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm\\_FwTPZs=>](https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=SJ9w29KN2wvWjcmiPwHr3B0La5rYk6ys5dm_FwTPZs=>)>.

FRANCO, André. Túnel do tempo: como eram os torneios de games antes dos eSports. **UOL**, 15 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/15/os-torneios-de-video-games-antes-do-e-sports.htm>>.

GADDIS, John Lewis. **The Cold War**. New York: The Penguin Press, 2003.

GILES, David. **Media Psychology**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2003.

GILLET, Bernard. **Histoire du sport**. Paris: Presses Universitaires de France, 1975.

Global Esports & Live Streaming Market Report. **NEWZOO**, 09 de Março de 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>>.

GOGONI, Ronaldo. Famicom, NES, Nintendinho: 30 anos de vida, 20 anos de Brasil (oficialmente). **TecnoBlog**, 2013. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/meiobit/132266/famicom-nes-nintendo-30-anos/>>.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

GONÇALVES, Gabriel. Como o simples Pong (Atari) foi um marco na história dos videogames. **GameBlast**, 09 de maio de 2014. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2014/05/pong-atari-blast-from-the-past.html>>.

GUERRA, Rodrigo; MELO, Gabriel. Audiência pública da 'Lei do Esport' é marcada e terá presença de importantes nomes do mercado. **ESPN**, 31 de outubro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6263509/audiencia-publica-da-lei-do-esport-e-marcada-e-tera-presenca-de-importantes-nomes-do-mercado](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6263509/audiencia-publica-da-lei-do-esport-e-marcada-e-tera-presenca-de-importantes-nomes-do-mercado)>.

GUERRA, Rodrigo. Audiência pública sobre regulamentação dos esports discutiu crescimento do mercado, violência e saúde. **ESPN**, 07 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6292801/audiencia-publica-sobre-regulamentacao-dos-esports-discutiu-crescimento-do-mercado-violencia-e-saude](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6292801/audiencia-publica-sobre-regulamentacao-dos-esports-discutiu-crescimento-do-mercado-violencia-e-saude)>.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**; Tradução de Marcos Santarrita; São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

Introdução ao MMA. **UFC**, [201?]. Disponível em: <<https://www.ufc.com.br/intro-mma>>.

JONSSON, Fatima; VERHAGEN, Harko. **Sensing game play. Exploring computer game play in a game café and a mass LAN party**. In: 16th International Conference on Computer Games (CGAMES), Louisville, KY, 2011, pp. 134-141. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/6000328>>.

KAMPFF, Andrei. Esporte eletrônico precisa ter uma federação? E uma Justiça Esportiva?. **LeiemCampo**, 05 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/10/05/esporte-eletronico-precisa-ter-uma-federacao-e-uma-justica-esportiva/>>.

KELLY, Kevin. The First Online Sports Game. **Wired**, v.1, n. 6, 01 de junho de 1993. Disponível em: <<https://www.wired.com/1993/06/netrek/>>.

KELSEN, Hans. **Teoria Pura do Direito**. 6ª Edição. Tradução: João Baptista Machado. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KURLE, Aldo Giovanni. O Conceito de Associação e as Entidades de Prática Desportiva Brasileiras. **Revista Científica Virtual da Escola Superior de Advocacia da OAB – SP**. São Paulo, Ano IV, nº10, p. 32/41, Outono de 2012. Disponível em: <[https://issuu.com/esa\\_oabsp/docs/document\\_e14a31ddb67146](https://issuu.com/esa_oabsp/docs/document_e14a31ddb67146)>.

LEITE, João Pedro. Contrato de streaming para atletas profissionais: o exemplo do esporte eletrônico e a nova forma de exploração da imagem de atletas. **LeiemCampo**, 28 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/contrato-de-streaming-para-atletas-profissionais-o-exemplo-do-esporte-eletronico-e-a-nova-forma-de-exploracao-da-imagem-de-atletas/>>.

LEMES, Daniel. Nintendo World Championships 2015 e a história do torneio original. **MemoriaBit**, 19 de maio de 2015. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/nintendo-world-championships-2015-historia-torneio-original/>>.

LÚDICO, Erick. Computer Space, um fracasso que define os videogames. **Neofusion**, 03 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://neofusion.com.br/materia/opinioao/computer-space-fracasso-define-videogames/>>.

MAKUCH, Eddie. US government recognizes League of Legends players as pro athletes. **GameSpot**, 21 de julho de 2013. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>>.

MARCEL, Giovanni. Esportes eletrônicos buscam reconhecimento e legitimidade. **AUN**, 18 de dezembro de 2018. Disponível em:

<<http://paineira.usp.br/aun/index.php/2018/12/18/esportes-eletronicos-buscam-reconhecimento-e-legitimidade/>>.

MARQUES, Roque; RIGON, Daniela. Buscando formar novas estrelas, 'escolas' ensinam jogadores o básico de CS e LOL. **ESPN**, 30 de agosto de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/723127\\_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol](http://www.espn.com.br/noticia/723127_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol)>.

MARTINS, Bruno. Quatro curiosidades sobre as lan houses gamer e o esports. **TechTudo**, 07 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/12/quatro-curiosidades-sobre-as-lan-houses-gamer-e-os-esports.ghtml>>.

MARTINS, Renan Lopes. Qual a diferença entre liga e federação?. **LeiemCampo**, 03 de junho de 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/qual-a-diferenca-entre-liga-e-federacao/>>.

MCALPINE, Alex. O crescimento dos esportes no Japão. **ESTNN**, 12 de março de 2021. Disponível em: <<https://estnn.com/pt/the-growth-of-esports-in-japan/>>.

MELO FILHO, Álvaro. **Novo regime jurídico do Desporto**. Brasília Jurídica: 2001.

MELO, Gabriel. Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro. **ESPN**, 07 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro)>.

MELO, Gabriel. Senadora Leila se desculpa por ter desmerecido os esports; preocupação é incentivar jogos violentos. **ESPN**, 04 de julho de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5802850/senadora-leila-se-desculpa-por-ter-desmerecido-os-esports-preocupacao-e-incentivar-jogos-violentos](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5802850/senadora-leila-se-desculpa-por-ter-desmerecido-os-esports-preocupacao-e-incentivar-jogos-violentos)>.

Mercado de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo. **TIINSIDE**, 30 de setembro de 2020. Disponível em: <<https://tiinside.com.br/30/09/2020/mercado-de-esports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo/>>.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Atleta: definição, classificação e deveres. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

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

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

MOGHE, Divyesh. Putin approves esports in russian schools. **TalkEsport**, 07 de setembro de 2020. Disponível em: <<https://www.talkesport.com/news/putin-approves-esports-in-russian-schools/>>.

MONNENS, Devin; GOLDBERG, Martin. Space Odyssey: The long journey of spacewar! From MIT to computer labs around the world. **Cultural History of Video Games Special Issue**, p. 124-147, junho, 2015. Disponível em: <<https://www.kinephanos.ca/2015/space-odyssey-the-long-journey-of-spacewar-from-mit-to-computer-labs-around-the-world/>>.

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Propriedade intelectual e esports: o premente conflito entre o direito de exclusiva e a liberdade desportiva. **LeiemCampo**, 20 de novembro de 2019. Disponível em: <[https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/#\\_ftn1](https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/#_ftn1)>.

MUCIOLI, Fernando. Dez jogos que definiram a guerra entre Super Nintendo e Mega Drive. **Exame**, 24 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/dez-jogos-que-definiram-a-guerra-entre-super-nintendo-e-mega-drive/>>.

Museu do Videogame. **Telejogo Philco Ford I**. Disponível em: <<http://museudovideogame.org/games/31/telejogo-philco-ford>>.

NEVES, Daniel Amorim Assumpção; TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito do Consumidor: Direito Material e Processual**. 7ª Edição. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2018.

NEWMAN, Michael Z. **Atari Age: The Emergence of Videogames in America**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.

NOVO, Benigno Núñez. O direito de imagem. **JUS**, junho de 2019. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/75081/o-direito-de-imagem>>.

OBELNICKI, Mary Carolyn. **Speech and Gesture Integration for a Game-Based Command and Control Environment**. 66f. Dissertação (mestrado) – Departamento de Engenharia Elétrica e Ciência da Computação – Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2000.

OVERMARS, Mark. A Brief History of Computer Games. **SiloTips**, 30 de janeiro de 2012. Disponível em: <[https://silo.tips/queue/a-brief-history-of-computer-games?&queue\\_id=-1&v=1602704543&u=MTc3LjIwNC4xNDMuNA==>](https://silo.tips/queue/a-brief-history-of-computer-games?&queue_id=-1&v=1602704543&u=MTc3LjIwNC4xNDMuNA==>)>.

PAES, José Eduardo Sabo. **Fundações, Associações e Entidades de Interesse Social: Aspectos jurídicos, administrativos, contábeis, trabalhistas e tributários**. 7ª ed. ver. e atual, São Paulo: Forense, 2010.

PAIK, Sajid. Esports recognized as a regular sport in Russia and Italy. **TalkEsport**, 16 de junho de 2016. Disponível em: <<https://www.talkesport.com/news/world/esports-recognized-russia-italy-sport/>>.

PEREIRA, André Luiz de Mello. Space Invaders: veja a lista completa com curiosidades e polêmicas do jogo. **TechTudo**, 12 de março de 2016. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/03/space-invaders-veja-lista-com-curiosidades-e-polemicas-do-jogo.html>>.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 122f. Monografia (graduação) – Comunicação Social com habitação em Publicidade e Propaganda, Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. **SenadoFederal**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEISTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report**. R. Soc. open sci., 13 de fevereiro de 2019. Disponível em: <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>>.

PUIATI, Julio César. O que é gaming house? Entenda o significado nos esports. **Esportelândia**, 14 de agosto de 2020. Disponível em: <[https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/#O\\_que\\_e\\_gaming\\_house](https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/#O_que_e_gaming_house)>.

PUIATI, Julio. Conheça os principais tipos de esportes eletrônicos no mundo. **TechTudo**, 10 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/01/conheca-os-principais-tipos-de-esportes-eletronicos-no-mundo-esports.ghtml>>.

Quem é Dennis "Thresh" Fong, considerado o primeiro pro player da história. **Millenium**, 01 de maio de 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3642.html>>.

RECHSTEINER, Alexander. The history of videogames. **BlogNationalMuseum**, [2020?]. Disponível em: <<https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>>.

RIGON, Daniela. Retrospectiva: As maiores premiações de 2019. **ESPN**, 24 de dezembro de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019)>.

ROSA, Vinícius Vidal. Primórdios: nos anos 80, torneios de games eram nos fliperamas. **SalvandoNerd**, 28 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.salvandonerd.blog.br/primordios-nos-anos-80-torneios-de-games-eram-nos-fliperamas/>>.

RYAN, Charlene. Por Que É Permitido Lutar No Hóquei No Gelo? **RipleyBelieves**, Janeiro de 2021. Disponível em: <<https://pt.ripleybelieves.com/why-is-fighting-allowed-in-ice-hockey-2411>>.

Saiba mais sobre a tramitação de projetos de lei. **CâmaradosDeputados**, 20 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/573454-SAIBA-MAIS-SOBRE-A-TRAMITACAO-DE-PROJETOS-DE-LEI>>.

SANTOS JUNIOR, Roberto Lopes dos. Análise sobre o desenvolvimento do campo de estudo em informação científica e técnica nos Estados Unidos e na antiga União Soviética durante a guerra fria (1945-1991). **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, v. 8, n. 2, p. 130-157, jul/dez, 2012. Disponível em: <<https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/217>>.

SEIBEL, Gabriel. Alemanha reconhece E-sports como esporte. **ManualdosGames**, 2018. Disponível em: <<https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>>.

Senadores se reúnem pela segunda vez para discutir a regulamentação dos eSports. **Gazeta Esportiva**, São Paulo, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/esports/senadores-se-reunem-pela-segunda-vez-para-discutir-a-regulamentacao-dos-esports/>>.

SILVA, Natália Pimenta. **ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 46f. Monografia (graduação) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

SILVEIRA, Douglas Cardoso. Aspectos Trabalhistas da Gaming House. **BLDS**, [201?]. Disponível em: <<https://www.infonormas.com.br/2017/05/26/9-maneiras-de-referenciar-fontes-sem-data-de-publicacao-no-estilo-abnt/>>.

SILVEIRA, Douglas. Os direitos trabalhistas do Cyber Atleta. **JUS**, Abril de 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>.

Space Invaders: Relembre este clássico do Atari direto no seu navegador. **TechTudo**, 25 de janeiro de 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/space-invaders.html>>.

Starcraft e os E-Sports na Coréia do Sul. **Administradores**, 04 de março de 2020. Disponível em: <<https://administradores.com.br/noticias/starcraft-e-os-e-sports-na-cor%C3%A9ia-do-sul>>.

Starcraft. **Tecmundo**, [201-?]. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/starcraft>>.

STEINBERG, Cobbett. **TV Facts**. New York: Facts on File, Inc., 1980.

TAVARES, Núbia Rezende. **Do parecer jurídico sobre constituição de entidades de prática desportiva, clubes, federações e confederações e legislação aplicável**. CBTP, Rio de Janeiro, 21 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://cbtp.org.br/parecer-cbtp-sobre-constituicao-de-entidades/>>.

TEIXEIRA, Victor Alcaíde. Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história. **TechTudo**, 07 de março de 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>>.

Uma breve história do eSports. **PokerStars**, 09 de março de 2018. Disponível em: <[https://www.pokerstars.com/br/blog/news/2018/post-9-171173.shtml?no\\_redirect=1](https://www.pokerstars.com/br/blog/news/2018/post-9-171173.shtml?no_redirect=1)>.

VIEIRA, Fernanda. Next level: sobre jogos eletrônicos e propriedade intelectual. **Consultor Jurídico**, 03 de novembro de 2020. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2020-nov-03/vieira-next-level-jogos-eletronicos-propriedade-intelectual>>.

VILLELA, Marcelo. SpaceWar: relembre sucesso e torneio do jogo de PC de 1962. **TechTudo**, 23 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/01/spacewar-relembre-sucesso-e-torneio-do-jogo-de-pc-de-1962-esports.ghtml>>.

VINHA, Felipe. Doom completa 20 anos; relembre o clássico jogo de tiro em primeira pessoa. **TechTudo**, 22 de dezembro de 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/12/doom-completa-20-anos-relembre-o-classico-de-tiro-em-primeira-pessoa.html>>.

Você já pode baixar o primeiro Starcraft de graça. **CanalTech**, 19 de abril de 2017. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/voce-ja-pode-baixar-o-primeiro-starcraft-de-graca-92466/>>.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)>.

WITKOWSKI, Emma; TAYLOR, T.L. **This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games**. In: FDG '10: Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games, Association for Computing Machinery, New York, NY, United States, Junho, 2010, p. 195-202. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1576820/This\\_is\\_how\\_we\\_play\\_it\\_what\\_a\\_mega\\_LAN\\_can\\_teach\\_us\\_about\\_games](https://www.academia.edu/1576820/This_is_how_we_play_it_what_a_mega_LAN_can_teach_us_about_games)>.

WOLF, Mark J.P. **Encyclopedia of vídeo games: The culture, Technology and Art of Gaming**. Denver, CO: Greenwood, 2012.

WOLF, Mark J.P. **The Video Game Explosion: A history from PONG to Playstation and Beyond**. Westport, CT: Greenwood Press, 2008.