

OS E-SPORTS NO BRASIL

A regulamentação e o regime jurídico aplicável a essa nova modalidade de esporte

THE E-SPORTS IN BRAZIL

The regulation and legal regime applicable to this new type of sports

DOUGLAS DA CRUZ LOUREIRO¹

Resumo: O presente estudo tem como objetivo abordar sobre os aspectos jurídicos da nova modalidade de desporto, os esportes eletrônicos mais conhecidos como e-Sports, bem como o regime jurídico aplicável a essa nova categoria, analisando também o que concerne à regulamentação dele. Para tanto, nos primeiros capítulos, busca-se explicar as considerações iniciais da modalidade e como se deu o aumento exponencial de popularidade da mesma, aludindo também como se deu o surgimento das primeiras competições tanto no estrangeiro, quanto no Brasil. Após tais considerações iniciais, passamos a compreender os conceitos essenciais básicos do que caracteriza um esporte tradicional como sendo um esporte tradicional, e se os esportes eletrônicos merecem e se enquadram em tal caracterização, utilizando métodos dedutivos de Direito Comparado de países como Portugal, Uruguai e Peru para auxílio em tal classificação. Na terceira parte do presente trabalho, entramos na análise dos quesitos sobre a admissibilidade e se realmente seria a melhor opção a regulamentação dos esportes eletrônicos no âmbito nacional por meio de legislações específicas, como se daria tal regulamentação e qual seria a melhor solução para o futuro da modalidade no contexto em análise.

Abstract: This present study aims to address the legal aspects of the new type of sport, the electronic sports better known as e-Sports, as well as the legal regime applicable to this new category, also analyzing what concerns its regulation. Therefore, in the first chapters, we seek to explain the initial considerations of the sport and how the exponential increase in its popularity took place, alluding to how the first competitions emerged, both abroad and in Brazil. After these initial considerations, we started to understand the basic essential concepts of what characterizes a traditional sport as a traditional sport, and whether electronic sports deserve and fit in such characterization, using deductive methods of Compared Law in countries such as Portugal, Uruguay and Peru for assistance in such classification. In the third part of this work, we analyze the questions on admissibility and whether the regulation of electronic sports at the national level through specific legislation would really be the best option, how would such regulation occur and what would be the best solution for the future of the modality in the context under analysis.

¹ Acadêmico da Escola de Direito do Centro Universitário Newton Paiva, estagiário da PRT-3, alocado no 26º Ofício.

Palavras-chave: direito civil; *e-sports*; regime jurídico; regulamentação.

Keywords: civil law; *e-sports*; legal regime; regulation.

1. INTRODUÇÃO

O tricampeão de Fórmula 1, Niki Lauda, uma vez disse em uma coletiva de imprensa: “Pegue um macaco treinado, coloque-o em um carro de Fórmula 1, e ele será capaz de pilotá-lo.”

A célebre frase foi proferida devido às facilidades que vinham sendo implementadas aos carros de Fórmula 1, isso na década de 80. Hoje em dia, os carros de Fórmula 1, são o ápice do automobilismo em termos de tecnologia e eficácia.

O motivo pelo qual se apresenta tal introdução, é de se fazer um comparativo com os dias de hoje, ao esporte em sentido lato, sua evolução e o que realmente pode ser considerado como esporte.

Para algumas pessoas, jogos eletrônicos nunca serão uma espécie de esporte, pois, segundo eles, não apresentam as características que os esportes tradicionais geralmente têm.

Assim como os atletas de e-Sports não são considerados, por muitos, como sendo atletas de verdade, pois somente ficam sentados no computador durante todo o dia, jogando os seus joguinhos *online*.

O presente artigo tem como objetivo dissertar e explicar o porquê dos mesmos estão errados e os aspectos jurídicos dos e-Sports que são, definitivamente, o futuro do entretenimento.

O presente trabalho contém quatro partes onde buscaremos explicar o fenômeno global dos esportes eletrônicos, fornecer uma visão abrangente de sua funcionalidade e praticidade e delinear o motivo pelo qual eles devem ser considerados parte integrante, embora turbulenta, de nossa cultura da Internet em constante mudança. Abordaremos os desafios únicos que todos - jogadores, governos, times, franquias, patrocinadores corporativos e fãs - enfrentam ao se envolver com esportes eletrônicos. A parte em seguida, apresentará ao leitor as estruturas gerais por trás dos videogames e esportes eletrônicos.

2. OS E-SPORTS

2.1. Considerações iniciais sobre a modalidade

Pois bem, antes de partirmos para as indagações pertinentes sobre os aspectos jurídicos ao que concerne o núcleo desse artigo, faz-se necessário explicar, inicialmente, o que é o seu próprio

núcleo: os *eSports*. Para a melhor a definição, Marc Leroux-Parra, em seu artigo publicado no site *Harvard International Review*, explicita que:

Muitas pessoas reconhecem os nomes: Cristiano Ronaldo, Lionel Messi ou até mesmo Tom Brady, pessoas que são vistas como sendo a própria identidade de seus respectivos esportes. Mas talvez, os nomes de Lee “*Faker*” Sang-Hyeok, Luka “*Perkz*” Perković, e Kim “*Doinb*” Tae-sang talvez não tenham o mesmo reconhecimento ainda, mais esses atletas estão também se tornando super estrelas globais.

[...]

Faker, *Perkz* e *Doinb* são jogadores profissionais do jogo mais popular do mundo para computador: League of Legends. Também conhecido com LoL (abreviação de **L**eague **o**f **L**egends), League é um dos muitos jogos que hospedam competições de crescente fãs e popularidade, parte do gênero de esportes eletrônicos em sua estratosférica expansão.

[...]

eSports, como são mais comumente chamados, estão em uma área cinza internacional. Sua enorme popularidade - alguns eventos atraem muitas das vezes mais de um milhão de espectadores simultâneos - tornam os atletas esportivos opções atraentes para patrocínios corporativos lucrativos, mas a fluidez dos esportes eletrônicos sobre fronteiras internacionais e a falta de regras definidas os tornam incrivelmente complexos de serem estudados.²

Portanto, podemos definir os *eSports* como sendo os videogames que são jogados em um ambiente altamente organizado e competitivo. Esses jogos podem variar de populares arenas de batalha multiplayer online (MOBAs), a jogos de estratégia em tempo real (RTS), jogos de tiro em primeira pessoa para um único jogador ou em equipe, “*Battle royales*” ou até mesmo reconstruções virtuais de esportes físicos.

2.2. O “boom” da internet e as primeiras competições

Seguimos agora para uma breve contextualização sobre como se deu o aumento gigantesco dessa modalidade.

Para Marc Leroux-Parra:

A ascensão deste gênero de videogames ocorreu quando o grupo demográfico dos jovens adultos começou a criar e controlar uma série de novas tendências culturais. Especificamente essencial nesta transformação, foi a evolução da relação fundamental dos jovens adultos com os esportes. A audiência dos esportes tradicionais está diminuindo, enquanto a dos esportes eletrônicos continua disparando. O aumento é tão significativo que quase todos os videogames populares do mercado atualmente têm algum tipo de circuito pseudo-profissional (até mesmo o Farming Simulator 2022, jogo em que você simula ser um fazendeiro e precisa administrar e cuidar da sua fazenda). E toda essa transformação teve início na Coreia do Sul em meados dos anos 2000. O governo Sul Coreano, em sua tentativa de resolver uma grave crise financeira, focou em

² Leroux-Parra, Marc. **Esports Part 1: What are Esports?** Disponível em: <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>. Acesso em 13/11/2021.

desenvolver sua infraestrutura de internet e telecomunicações. Como consequência de tal investimento, rapidamente um espaço social que se tornaria incrivelmente popular ascendeu no país: *PC Bangs* (uma espécie LAN House coreana). Os *PC Bangs* eram restaurantes, bares e outros espaços que funcionavam como clubes de games. Esses clubes se tornaram tão onipresentes como campinhos de futebol aqui no Brasil, lugares onde os *gamers* poderiam se juntar, mostrar suas habilidades, e compartilhar o seu amor por videogames. Logo, esses lugares começaram a realizar competições mais formais. E percebendo o incrível mercado que esses espaços criaram, o governo coreano se envolveu e criou a “Korean Esport Association” (KeSPA), o primeiro órgão governamental dedicado à regulamentação de videogames e esportes eletrônicos do mundo. Ao mesmo tempo que, uma infinidade de estações de televisão de menor audiência decolou devido ao programa de desenvolvimento de telecomunicações do governo sul-coreano mencionado anteriormente. Uma delas, a Naver, foi fundada para focar exclusivamente na cobertura de esportes eletrônicos. Essa fusão entre espaços sociais populares que promovem a competição e um serviço de transmissão ao vivo de acesso gratuito dedicado a jogadores altamente qualificados ajudou o e-sports a crescer e se tornar uma parte popular da sociedade coreana³.

Os dois jogos que surgiram como os primeiros eSports reais foram Starcraft (1998) / Starcraft II (2010) e Defense of the Ancients 2 (2013), mais conhecido como DOTA 2, desenvolvidos pela Activision Blizzard e Valve Corporation respectivamente. O DOTA 2 deu origem a uma rede robusta de torneios em pequena escala, que, com o tempo, evoluíram para competições massivas e organizadas de forma privada. Entre os dois jogos, no entanto, o Starcraft provou ser mais popular no circuito coreano, gerando as primeiras ligas de campeonatos organizados e patrocinados pelo próprio desenvolvedor, algumas das quais continuam até hoje. O DOTA 2 permanece imensamente popular e seu campeonato internacional (o *The International*) atualmente ostenta o maior prêmio de todos os eventos esportivos, com o valor cinco vezes e meio a mais do que o segundo maior prêmio do ranking de premiações dos eSports; o *The International* de 2021 teve uma premiação para o time vencedor de \$18.2 milhões, de uma premiação total de \$40,018,195, muito a mais do que a premiação de alguns esportes já tradicionais, como golfe e MMA.

No Brasil, o início dos eSports se deu muito por conta das famosas *lan houses*, que eram um fenômeno de público entre os anos 90 e 2000. Nessa época, a internet no país ainda era cara e de má qualidade e o serviço se tornou famoso ao oferecer uma boa conexão e diversos jogos, com destaque para o Counter Strike 1.6 e Quake, ambos do gênero de FPS (*First Person Shooter*). O sucesso das casas foi tanto, que elas passaram a realizar torneios de jogos eletrônicos, que cresceram no país, e viraram um negócio lucrativo e ajudaram a impulsionar o desenvolvimento dos *eSports* dos anos 2000 em diante.

³ Leroux-Parra, Marc. **Esports Part 1: What are Esports?** Disponível em: <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>. Acesso em 13/11/2021.

Não restam dúvidas quanto à proporção que as competições dos *eSports* tomaram desde o seu início até os dias de hoje. Porém, com o contínuo crescimento de um mercado já provado ser tão promissor, discute-se sobre a necessidade de que exista uma regulamentação específica sobre o assunto, pensando em todas as partes envolvidas nesta atividade que deixou de ser um hobby para um mercado com receitas bilionárias.

Portanto, iremos a seguir, dissertar sobre os aspectos jurídicos gerais e questões concernentes à regulamentação e o regime jurídico aplicável à modalidade dos e-Sports no Brasil.

3 ASPECTOS JURÍDICOS

Destaca-se inicialmente que, em razão de ser um fenômeno relativamente recente, os esportes eletrônicos não possuem uma legislação própria, sendo, em tese, regulado por códigos já existentes, notadamente o Código Civil, o Código de Defesa do Consumidor, a Consolidação das Leis do Trabalho e a Lei nº 9.615/98, popularmente conhecida como Lei Pelé.

Portanto, o esporte, com todas as suas transformações ao longo das décadas devido a evolução da própria sociedade e sua cultura em determinado período, traz novos desafios como bem dito pelo autor do artigo. E como o Direito acompanha a evolução da sociedade, certo é que os esportes eletrônicos não devem ficar de fora desse escopo.

3.1. Qual a definição de “esporte”?

O conceito do que é um esporte, ou também chamado de desporto, se faz importante para fins das nossas análises e discussões jurídicas posteriores referentes aos esportes eletrônicos.

Começaremos com este preciso comentário de Ricardo Georges Affonso Miguel em seu artigo:

O esporte foi erigido à categoria constitucional de direito fundamental, dada sua função de integração social, união dos povos, pacificação, além de constituir forma de transmissão de valores éticos e morais; bem como da necessidade básica relacionada à saúde, educação e cultura, elementos essenciais a qualquer sociedade em desenvolvimento.

Assim, as transformações sociais também afetam o esporte e este deve acompanhá-las. Com o desenvolvimento tecnológico e a sociedade globalizada, comunicando-se de forma dinâmica através da internet, qualquer mudança na estrutura social em um canto do planeta chega muito rapidamente a outro lado, o que passou a alterar culturas dentro desta sociedade interligada.⁴

⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Universidade Estácio de Sá. 2018.

O desporto foi trazido de forma inédita pela Constituição Federal de 1988 e com razão, devido ao fato de que o esporte passou de ser um mero elemento de lazer para efetivamente um trabalho, uma atividade rentável com espaço reconhecido dentro do cenário econômico.

Fazendo uma análise em direito comparado, temos a Constituição Portuguesa de 1976 que dispõe em seu art. 70 e art. 79:

Art. 70 - Os Jovens, sobretudo os jovens trabalhadores, gozam de proteção especial para efetivação dos seus direitos econômicos, sociais e culturais, nomeadamente:

1. a) acesso ao ensino, à cultura e ao trabalho;
2. b) formação e promoção profissional
3. c) **educação física e desporto**;
4. d) aproveitamento dos tempos livres.

[...]

Art. 79 - Todos têm direito à cultura e ao desporto.

(grifamos)

Temos também a Constituição da República do Uruguai, aprovada em 24 de agosto de 1966, com a emenda de 1976:

Art. 71 - Declara-se de utilidade oficial a gratuidade do ensino oficial primário, médio, superior, industrial e artístico da educação física; a criação de instrumento de aperfeiçoamento e especialização cultural, científica e obreira, e o estabelecimento de bibliotecas particulares.

Por fim, a Constituição política do Peru, em seu art. 38 alude:

Art. 38 - O Estado promove a educação física e o desporto, especialmente o que não tem fins de lucro. Atribui-lhes recursos para definir sua prática.

Em relação a nossa Carta Magna, o desporto aparece nos artigos 24 e 217, sendo que o artigo 24 dispõe sobre a competência para legislar sobre o assunto e o artigo 217 trata sobre as linhas gerais de proteção às práticas desportivas.

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:

[...]

IX – Educação, cultura, ensino, **desporto**, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;

[...]

SEÇÃO III - DO DESPORTO

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

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

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

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

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

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

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

§ 3º **O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.**
(Grifamos)

Como é de se perceber, é indubitável a importância que o esporte tem para a nossa sociedade, tanto que foi consagrado com seção exclusiva em nossa Carta Maior e diante de tal comando constitucional, é possível perceber que o lazer é tratado na mesma esfera do dever estatal de promoção do esporte. Segundo Ricardo Georges Affonso Miguel, “o legislador atentou-se a alçar o lazer ao mesmo patamar constitucional da prática desportiva, pois o esporte é uma forma de lazer, sendo natural a evolução de jogo para esporte quando observados os parâmetros aqui tratados”⁵.

Em mais uma análise em Direito Comparado, temos a Carta Europeia do Esporte que trata este como uma “atividade física, lúdica, emocional praticada com a intenção de exprimir ou melhorar sua condição física ou psíquica, de desenvolver as relações sociais ou obter resultados em competições de todos os níveis”⁶.

Logo, uma visão mais ampla em termos de elementos, que guarda pertinência na doutrina privatista.

Nos termos do artigo 9º, parágrafo 2º, do Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF), esporte pode assim ser definido:

O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados. (Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/conteudo/471>. Acesso em: 16 novembro. 2021)

Em conclusão, percebemos que não há uma definição unânime para Esporte, mas certamente, todas tangenciam os elementos tratados neste capítulo, e, principalmente, acolhem a possibilidade de se considerar o jogo eletrônico como esporte.

3.2. Os jogos eletrônicos como esporte

⁵ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Universidade Estácio de Sá. 2018.

⁶ FURTADO JUNIOR, op. cit., p. 271 apud Ricardo Georges Affonso Miguel.

Em uma análise direta aos elementos apresentados anteriormente do que compõe uma definição de esporte, conclui-se que a atividade física não exige necessariamente um esforço físico substancial, bastando apenas um simples movimento que tire o organismo da posição de repouso. Outra não é a situação da prática de jogo eletrônico, onde o jogador passa várias horas focado, movimentando suas mãos ao operar um controle, em movimentos cadenciados, ordenados e com grande exigência de coordenação motora.

As grandes equipes de eSports providenciam aos seus atletas centros de treinamento, chamados de Gaming Houses, e estes são submetidos a uma rotina de treinos com rígida disciplina física e alimentar, são monitorados por diversos profissionais de saúde (nutricionistas e até psicólogos). Ou, também os atletas podem treinar em gaming offices. Ambos são centros de treinamento, porém, a diferença é o fato de o atleta residir na house, o que permite uma maximização do tempo e maior controle da equipe. Já no office, o atleta apenas comparece para o trabalho, razão pela qual há uma maior separação entre as atividades pessoais e laborais.

Entretanto, no tocante à caracterização da relação de emprego, não percebemos maiores consequências, salvo se a equipe ou time que treina no gaming office for uma associação de colegas que treinam em conjunto, todos com a mesma obrigação, sem subordinação entre os membros ou a alguém.

Singrando um pouco pelos mares do Direito do Trabalho, temos o instituto trabalhista do teletrabalho, insculpido nos artigos 75-A e seguintes da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), que representa situação similar, na medida em que o trabalhador está fisicamente longe do ambiente laboral, trabalhando remotamente, com diminuição dos elementos que compõem o poder diretivo, porém sem constituir trabalho externo tampouco abrandar os elementos caracterizadores do vínculo empregatício.

As competições também são organizadas em patamares similares aos grandes eventos desportivos tradicionais, participam apenas atletas profissionais, há cobrança de ingressos, fiscalização relativa à lisura da disputa, o que se coaduna com a definição de competição da Lei Geral do Desporto em vigor no Brasil.

Portanto, certo é que as disputas de jogos eletrônicos apresentam concomitantemente todos os elementos essenciais para a caracterização como esporte, afastando-se do conceito de jogo que, não pressupõe a inter-relação pessoal entre competidores e cujo resultado pode depender exclusivamente de sorte.

Nesse sentido, podemos citar em conclusão, Tubino, que disserta acerca das transformações no mundo desportivo:

A complexidade do mundo atual levou o quadro esportivo internacional a um dinamismo onde o número de praticantes profissionais de esporte, a quantidade de eventos e de modalidades crescem numa velocidade impressionante. É evidente que isso ocorre em todas as dimensões sociais do esporte. Para efeito de classificação, identificam-se várias correntes de modalidades esportivas:

- Os esportes tradicionais;
- Os esportes de aventura e da natureza (esportes radicais);
- Os esportes derivados de artes marciais;
- Os esportes motores;
- **Os esportes intelectivos;**
- Os esportes de criação nacional e de identidade cultural;
- Os esportes de expressão corporal e música;
- Os esportes derivados de outros esportes (grifamos)⁷.

Portanto, há sem dúvidas o reconhecimento doutrinário da evolução desportiva que admite a prática do jogo eletrônico como modalidade esportiva, já que ela se enquadra na classificação de desporto intelectual ou da mente.

3.3. Riscos de um possível marco jurídico regulatório

Seria uma regulação jurídica isolada a solução para os problemas do Estado, da sociedade ou mesmo dos esportes eletrônicos? Sabemos “que tal regulamentação guarda intrínseca relação com economia e mercado, muitas vezes afastando a proteção do Estado social, gerando um comportamento paradoxal, pois a regulamentação pode vir acompanhada de desigualdade”⁸.

Como leciona De Giorgi, citado por Affonso Miguel:

E, de fato, enquanto alternavam-se gerações de novos direitos, a especificação do sistema do direito produzia uma cada vez maior necessidade de legalidade; enquanto um número cada vez maior de pretensões à igualdade e à dignidade, à autodeterminação e à liberdade de ação, encontravam reconhecimento constitucional, podia-se observar a prática da violência legítima e a produção de desigualdade através do exercício do direito.

[...]

É assim que a era dos direitos manifesta-se como era da exclusão, da marginalização, do isolamento imunizante. É assim que o reconhecimento das diferenças produz novas desigualdades e as amplifica, enquanto a afirmação plena das subjetividades presentes e das possíveis subjetividades futuras aumenta o limiar que impede o acesso ao direito.⁹

Apesar de geralmente estarmos buscando regulamentação jurídica para diversas situações, nem sempre o marco regulatório jurídico livrará a sociedade da ocorrência de riscos sociais e, conseqüentemente, jurídicos.

⁷ TUBINO (1998 apud Affonso Miguel, 2018, p. 36)

⁸ DE GIORGI (1998 apud Affonso Miguel, 2018, p. 77)

⁹ Idem. p. 76-77.

O direito regula as questões sociais e ao fazê-lo aparentemente gera estabilidade. Entretanto, apenas contém situações presentes, pois não vislumbra ocorrência futura, bem como não ataca as causas geradoras do evento que requer regulação.

Ainda que se regule juridicamente determinadas situações, os riscos jurídicos e sociais não serão neutralizados, pois não há como se prever todas as situações possíveis. Além disso, há o paradoxo da regulação causar a exclusão de determinada hipótese.

Entende-se pela necessidade de regular juridicamente determinada situação, observando-se o futuro e situações preexistentes, tendo em vista que nem toda situação nova necessita de um tratamento jurídico específico. O novo dialoga com o antigo, de modo que ordenamentos jurídicos havidos para determinadas situações podem ser aplicados a questões enquadradas juridicamente do mesmo modo.

Outro não é o caso do desporto eletrônico. Como visto, as situações mercadológicas e sociais geradas pelo desporto eletrônico são novas, mas correspondem e interagem perfeitamente com as questões do futebol.

Dada a similaridade de situações, entendemos desnecessário criar todo um ordenamento jurídico para regular a prática desportiva quando já existem leis passíveis de aplicação que efetivamente geraram a inclusão dos praticantes do *eSports* no contexto jusdesportivo.

A criação, nesse momento, de uma legislação própria para o desporto eletrônico pode excluí-lo de um tratamento jurídico comum, marginalizando a atividade. É possível aplicarmos ordenamento jurídico existente, observando apenas as peculiaridades inerentes a cada modalidade de prática desportiva.

Trata-se da aplicação da *lex sportiva* respeitando a especificidade do desporto. Há a lei geral que será aplicada a cada modalidade por intermédio dos princípios gerais de direito, bem como princípios inerentes ao direito desportivo e regras de hermenêutica.

Vale ressaltar que entendemos pelo enquadramento jurídico do desporto eletrônico nos exatos termos do ordenamento jurídico preexistente, sem a criação de novas normas, vale dizer, no caso brasileiro, pela aplicação da Lei Geral do Desporto ou daquela que venha a substituí-la.

O não reconhecimento da prática como esporte, deixando-a à margem de uma regulamentação jurídica própria, constitui desafiar as teorias de risco social, econômico e jurídico e os efeitos disso certamente irão desaguar no Poder Judiciário.

4. O regime jurídico e a regulamentação dos *e-sports*

Após analisarmos a relevância do reconhecimento da prática do jogo eletrônico profissional como esporte, bem como do respaldo econômico, social, político e desportivo para tal, chegamos ao cerne do presente estudo, que trata do enquadramento jurídico que deve ser dispensado a essa atividade.

Com efeito, seu enquadramento jurídico está longe de ser pacífico, cuja definição é preponderante para estabelecermos, além das questões nos diversos espaços sociais, qual legislação rege as relações jurídicas advindas das relações comerciais havidas entre os vários protagonistas do espetáculo do esporte eletrônico.

O cenário atual no Brasil é de incerteza, o que permite um vácuo legislativo e jurídico e produz o risco de instabilidade em todos os campos aqui analisados. Porém, a necessidade de regulamentação já foi identificada pela sociedade do desporto eletrônico, sendo possível constatar ações positivas no sentido do enquadramento jurídico da atividade.

4.1. O reconhecimento legal no Brasil

No Brasil, as casas legislativas já debateram projetos de lei que se propuseram a definir o jogo eletrônico como prática desportiva.

O Projeto de Lei do Senado N° 383 de 2017, o Projeto de Lei N° 3450 de 2015 e o Projeto de Lei N° 7747 de 2017 convergiram para a tentativa do reconhecimento do desporto eletrônico.

O Projeto de Lei do Senado 383/2017 se mostrou ser o mais completo em termos de regulamentação. Contudo, foi duramente criticado pela comunidade gamer e pelos próprios atletas da modalidade principalmente ao ser modificado para não reconhecer jogos considerados “violentos” no projeto de lei, o que geraria o não reconhecimento de atletas que disputam campeonatos de jogos populares como *Rainbow Six Siege* e *Counter-Strike: Global Offensive*, ambos são jogos táticos de tiro do gênero FPS¹⁰.

Porém, não cabe ao legislador tentar satisfazer todos os anseios de determinado setor da sociedade ao editar ou propor uma lei. A lei deve ser genérica de modo a abarcar o maior número de situações e indivíduos possível. Ao se referir, por exemplo, a determinados tipos de tecnologia, ainda que ressalvadas outras similares, o projeto em exame cria um engessamento evolutivo, pois

¹⁰ Disponível em: <https://www.poder360.com.br/congresso/regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-pode-ter-ano-decisivo/>; Acesso em 16/11/2021

se em um futuro próximo surgir uma tecnologia diferente capaz de incrementar o desporto eletrônico, a lei ficará ultrapassada e carece de interpretação extensiva para continuar regulando a matéria.

Esse é um risco a ser evitado, pois desnecessário editar-se nova legislação que sabidamente requererá interpretação futura. Quanto menor a necessidade de interpretar a lei, menos controvérsias terão que ser resolvidas nos Tribunais. Outrossim, apenas em uma visão construtiva, o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 apenas contemplava princípios já insculpidos no ordenamento jus desportivo brasileiro, sendo desnecessário reproduzi-los.

Já os outros dois projetos de lei se referiam apenas à alteração legislativa na Lei Geral do Desporto ao determinarem que se acrescente dispositivo reconhecendo o jogo eletrônico como prática desportiva.

Estes projetos se coadunam com as ideias de legislação e risco jurídico, pois legislam o mínimo possível, reconhecendo a prática desportiva eletrônica e enquadrando esta modalidade na legislação em vigor no país.

4.2. A regulamentação jurídica no Brasil

Uma vez reconhecido o jogo eletrônico profissional e competitivo como modalidade de prática desportiva, releva estabelecer qual será a regra ou regime jurídico aplicável nas relações advindas do esporte e seus protagonistas.

A legislação trabalhista brasileira é aplicável de forma subsidiária à Lei Geral do Desporto, conforme preconiza o art. 28, § 4º, da Lei 9.615/98. Sendo assim, é corolário lógico do enquadramento jus desportivo do esporte eletrônico que a relação mantida entre os atletas e suas equipes observará o regramento jurídico geral preexistente (Lei Geral do Desporto) e, sendo o caso, a legislação trabalhista (Consolidação das Leis do Trabalho).

Naturalmente que só será reconhecido o vínculo empregatício quando preenchidos os requisitos inerentes à relação de emprego descritos no artigo 3º da CLT, quais sejam, personalidade, onerosidade, não eventualidade e subordinação. E, conforme já explicitado, a rotina do atleta de esporte eletrônico, salvo quando este for autônomo, pressupõe a presença dos requisitos básicos da constituição da relação empregatícia.

O artigo 3º, parágrafo 1º, inciso I, da LGD dispõe acerca da exigência do contrato especial de trabalho desportivo para a caracterização do atleta como profissional.

Deste modo, o atleta de esporte eletrônico será considerado profissional quando mantiver com a equipe um contrato de trabalho, sendo empregado regido pela LGD e pelas leis trabalhistas.

A *lex sportiva* será aplicada de forma principal a estas relações, dada a observância dos princípios da autonomia do direito desportivo e da especificidade da lei desportiva. Sobre tais princípios, teoriza-se que o princípio da autonomia encontra respaldo no artigo 217, inciso I, da Constituição Federal, bem como no artigo 2º, inciso II, da própria LGD e garante a liberdade de funcionamento e organização às associações e entidades desportivas, sem que haja qualquer interferência do Poder Público em suas questões internas. Já da unicidade decorre o princípio da Especificidade, que acentua a singularidade e características do fenômeno desportivo pela peculiaridade de suas regras e aplicabilidade, que são universais, dinâmicas, versáteis e imprevisíveis, como estudamos acima.

Na ausência de norma desportiva específica aplicar-se-á a lei trabalhista para regular a relação empregatícia, desde que não haja incompatibilidade.

O tratamento jurídico dispensado ao atleta empregado de *eSports* deve ser o mesmo dispensado a qualquer atleta empregado de outras modalidades, respeitando-se as peculiaridades da modalidade de prática desportiva.

Precisa é a colocação de Ricardo Affonso Miguel ao afirmar que:

Existem hipóteses em que o atleta de *eSports* será autônomo, por exemplo, quando praticar determinado jogo sem se vincular a uma equipe, quando participa das disputas individualmente e não vive ou frequenta gaming houses ou gaming offices (ou, mesmo que o faça, não estará subordinado a uma equipe ou pessoa). Porém, ainda que retire da prática desportiva a sua subsistência, para efeitos da LGD não será considerado profissional, pois não terá um contrato especial de trabalho desportivo. De todo modo, será um trabalhador.¹¹

A Lei Geral do Desporto estabelece:

Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.

§ 1º O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia.

§ 2º A filiação ou a vinculação de atleta autônomo a entidade de administração ou a sua integração a delegações brasileiras partícipes de competições internacionais não caracteriza vínculo empregatício.

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica às modalidades desportivas coletivas. (grifamos).

Diante desta disposição, Ricardo Affonso Miguel entende que:

para todas as modalidades de esporte eletrônico em que o game for coletivo não poderá haver o enquadramento do atleta como autônomo, razão pela qual o desporto eletrônico, quando caracterizado pela prática de forma coletiva, será regido subsidiariamente pela lei

¹¹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. *O enquadramento jurídico do esporte eletrônico*. Universidade Estácio de Sá. 2018.

trabalhista, podendo a modalidade optar pela aplicação dos dispositivos legais da Lei Geral do Desporto específicos para o futebol, na forma do artigo 94 da lei.¹²

Deixar de considerar empregado o atleta profissional de esporte eletrônico das modalidades coletivas constituirá desafio à jurisprudência trabalhista, além de risco econômico e social decorrente da instabilidade jurídica.

A Justiça do Trabalho brasileira vem tomando diversas decisões reconhecendo o vínculo de emprego entre atletas de outras modalidades com as respectivas entidades de prática desportiva.

Exemplificativamente temos:

ATLETA AMADOR - RECONHECIMENTO DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO. O e. Colegiado Regional, ao examinar o contexto fático-probatório, concluiu pela existência de vínculo empregatício. Comprovados o desempenho de atividades não amadoras e configuradas, na hipótese, a subordinação, a habitualidade e a remuneração, fazendo-se presentes os requisitos erigidos no artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho para a configuração do vínculo de emprego entre as partes, escorreita a sentença. Nego provimento." CAMINHA, Mery Bucker relat. - Acórdão Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0010772-80.2015.5.01.0054, de 27 de junho de 2016 [Em linha]. [Consulta em 25 de novembro de 2021]¹³.

VÍNCULO DE EMPREGO. JOGADOR DE FUTSAL. HIPÓTESE DE RECONHECIMENTO. Demonstrada a prestação da atividade laborativa nos moldes do art. 3º da CLT, há de se declarar a relação de emprego. Apelo obreiro parcialmente provido". CARVALHO, Marcelo Antero de relat. - Acórdão Tribunal regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0048100-26.2008.5.01.0301, de 14 de janeiro de 2015 [Em linha]. [Consulta em 25 novembro 2021]¹⁴.

Há modalidades esportivas no Brasil que se situam em nível de excelência mundial (caso do voleibol e, num estágio inferior, o basquetebol e o futsal) e, faz algum tempo, levam bastante público aos ginásios, arrecadam importantes verbas, trazem recursos para os clubes, além de criarem interesse das empresas em patrociná-las. Essas especiais condições já permitem concluir que tais modalidades esportivas, que também se propõem a remunerar seus atletas, podem ser elevadas à categoria de esporte profissionalizado". FONTE, Jorge Fernando Gonçalves da relat. - Acórdão Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0048000-71.2008.5.01.0301, de 12 de janeiro de 2015 [Em linha]. [Consulta em 25 novembro de 2021]¹⁵.

Portanto, como demonstrado nas jurisprudências acima apresentadas e considerando a similaridade de atividades do atleta de futebol e do atleta de *eSports*, entendemos que ambos devem ter tratamento igualitário, apenas respeitando a característica de cada esporte.

Seguindo, o caput do artigo 94 da LGD estabelece que algumas disposições são obrigatórias para o futebol. Já o parágrafo único do dispositivo faculta a outras modalidades de prática

¹² Ibidem, p. 87.

¹³ Disponível em: <https://bibliotecadigital.trt1.jus.br/jspui/bitstream/handle/1001/605171/00481002620085010301%2312-02-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048100-26.2008.5.01.0301>

¹⁴ Disponível em:

<https://bibliotecadigital.trt1.jus.br/jspui/bitstream/handle/1001/605171/00481002620085010301%2312-02-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048100-26.2008.5.01.0301>

¹⁵ Disponível em:

<https://bibliotecadigital.trt1.jus.br/jspui/bitstream/handle/1001/625160/00480007120085010301-DOERJ-22-04-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048000-71.2008.5.01.0301>

desportiva a adoção destas disposições. Logo, atletas e equipes de esporte eletrônico poderiam optar em ter suas relações jurídicas reguladas pelos mesmos comandos normativos aplicados ao futebol.

Deixar de aplicar ao atleta de esporte eletrônico a LGD, não o considerando empregado e o afastando da proteção das normas trabalhistas, afrontará os conceitos de igualdade e isonomia no tratamento desportivo.

Não podemos tratar de forma diferente atletas que, apesar de serem praticantes de modalidades desportivas com características distintas, possuem atividades similares quanto à rotina de treinos e competições.

O que se modificou na sociedade desportiva foi apenas o meio da prática do esporte em geral. Surgiu uma nova modalidade de prática desportiva dentro da natural evolução da sociedade e da transformação tecnológica ocorrida. Mas deve ser considerada prática desportiva da mesma maneira.

Portanto, o atleta de esporte eletrônico tem as mesmas necessidades do atleta de futebol, respeitadas as especificidades de cada modalidade desportiva. Apenas mudou o meio pelo qual se pratica a atividade. Daí porque não se pode tratar de modo absolutamente distinto situação similar.

À luz da Constituição da República Federativa do Brasil, podemos afirmar que o direito ao desporto está enquadrado na categoria dos direitos fundamentais, pois o artigo 217 trata como função do Estado o fomento ao desporto, assim como ao lazer. Mais que isso, o desporto é tratado no mesmo capítulo concernente à cultura e à educação, áreas de interesse imprescindível em qualquer sociedade que pretenda desenvolvimento, e interage com outros direitos fundamentais como a saúde, o meio ambiente, o trabalho, a integridade física e a vida. O direito ao desporto representa manifestação de direito social de natureza cultural, guardando, assim, plena característica de direito constitucional fundamental.

Desta forma, o praticante de nova modalidade desportiva não pode ficar alijado do fomento e aplicação deste direito fundamental, devendo receber o mesmo tratamento jurídico que o dispensado a outros atletas.

Estas considerações encaixam perfeitamente na seara do desporto eletrônico, pois a sua regulação se enquadra no “novo direito”, ainda que apliquemos o ordenamento jurídico preexistente. É um novo campo do desporto, relacionado a outros espaços sociais, econômicos e políticos, que não pode estar sem parâmetro jurídico.

A esse respeito, nos termos do artigo 5º, caput, da Constituição da República Federativa do Brasil, todos devem ser tratados da mesma forma pela lei, sem distinção de qualquer natureza.

É com precisão jurídica que Canotilho (1991, p. 575- 576.) ainda adiciona que “a razão pela qual se considera violado o princípio da legalidade quando se dispensa tratamento diferenciado à determinada situação similar à outra sem justificativa plausível”. Para diferenciar, a lei precisa conter critério objetivo e razoável aceito pelo homem médio.

Ainda adiciona o ministro do Supremo Tribunal Federal, Alexandre de Moraes, citado por Affonso Miguel que:

O princípio da igualdade possui natureza dúplice, uma vez que se dirige tanto ao legislador como ao aplicador da norma. Logo, a lei não pode conter diferenciações desprovidas de finalidade útil, tal qual o intérprete ou aplicador da norma também não pode criar distinções descabidas, sob pena de considerar-se a ação discriminatória.

Certo é que não deve o legislador deixar de tratar o atleta de esporte eletrônico de forma igualitária aos atletas das demais modalidades de prática desportiva, tampouco cabe ao intérprete da norma fazer esta distinção plena, salvo para observar as especificidades de cada prática desportiva.

Ricardo Affonso Miguel ainda salienta que:

Mesmo a Lei Geral do Desporto facultando a opção pela adoção de regramentos específicos do futebol para outras modalidades, com relação ao vínculo de emprego entre atleta e equipe não há faculdade na escolha da legislação aplicável. Tampouco caberá ao juiz do trabalho compreender de outra forma, se preenchidos os requisitos legais para tanto¹⁶.

Ainda que se aduza tratar de questão eminentemente privada, em razão da forma com que são fabricados e comercializados os games pelos publishers e o modelo de relação entre atletas e equipes, a isonomia de tratamento entre os praticantes das diferentes formas de desporto deverá ser observada, por força da aplicação da doutrina da eficácia horizontal direta ou imediata dos direitos fundamentais. Esta doutrina advoga o respeito a direitos fundamentais por entidades privadas, que nas sociedades de massa detêm poder social e econômico, não restringindo às questões de violação a direitos fundamentais às relações das pessoas com o Estado ou em Sociedade, como classicamente ocorre.

A hipótese não é a de aplicarmos a mesma teoria do direito público na seara privada. Mas a sociedade interligada e de massa é também desigual e dotada de questões socioeconômicas que almejam mecanismos de contenção de risco de opressão.

Desta maneira, o atleta e a entidade de prática desportiva do esporte eletrônico estarão regidos pela Lei Geral do Desporto, devendo observar a existência de vínculo empregatício entre eles quando a modalidade de game for coletiva ou quando a relação mantida, ainda que o jogo seja individual, se enquadre nos moldes do artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho.

¹⁶ Ibidem, p. 93.

Na hipótese de tratar-se de atleta autônomo, respeitados os limites da Lei Geral do Desporto, haverá relação de trabalho e não de emprego entre atleta e equipe, o que é viável na forma do artigo 442-B, da CLT, *verbis*:

Art. 442-B. A contratação do autônomo, cumpridas por este todas as formalidades legais, com ou sem exclusividade, de forma contínua ou não, afasta a qualidade de empregado prevista no art. 3º desta Consolidação.

Nesse caso, os contratos serão regidos pela praxe e sistemática do Código Civil, como nos ensina a melhor doutrina de Nelson Rosenvald “o contrato passa a ser visto como um fato social que deve voltar-se à realização de valores globais. Assim, veda-se o abuso da liberdade contratual como um ato ilícito objetivo.” Vemos aqui, portanto, a importância de nosso Código Civil, suprimindo possíveis lacunas deixadas pela situação jurídica acima descrita.

Portanto, a existência do vínculo empregatício (ou mesmo o enquadramento como relação de trabalho quando se tratar de atividade autônoma) auxiliará no desenvolvimento da modalidade desportiva e contribuirá para a neutralização de alguns dos riscos sociais analisados. As equipes zelarão pelos atletas, pois o interesse existente entre ambos será sempre convergente. O excesso de treinos e a rotina extenuante podem não representar o bom desempenho na competição, comprometendo a saúde e o conseqüente afastamento do atleta da atividade.

Sob a tutela protetiva do Direito do Trabalho, cujo princípio da proteção é um dos seus postulados básicos, eventuais tentativas de exploração da mão-de-obra do atleta serão coibidas.

O direito desportivo deve acompanhar essa realidade do surgimento de um novo tipo de esporte. O fenômeno do desporto se desenvolve em simbiose com outros espaços sociais e outros fenômenos sociais refletem no desporto, razão pela qual regular este cenário em transformação é fundamental, o que se traduz na lição de Ângelo Vargas de que “possivelmente, nenhum fenômeno contemporâneo está tão intrinsecamente ligado à natureza essencialmente cultural do ser humano como o desporto.”¹⁷

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, podemos afirmar que o esporte em sentido lato, está em constante evolução e mutação.

Segundo Bruno Mello Corrêa De Barros, “essas mudanças não são meramente tendências ou modismos, são, de fato, forças externas, como a globalização, a informatização, a formação de

¹⁷ Angelo Vargas (2017, apud Affonso Miguel, 2018, 95).

extensas e densas teias de comunicação e informação”¹⁸. A sociedade continuou se desenvolvendo ao longo das décadas e com tal desenvolvimento tecnológico, veio a internet, que derrubou fronteiras, globalizou e interligou todo o globo, expandindo-se rapidamente e de forma exponencial. O esporte, como um espaço social, recebeu tais transformações, e conseqüentemente os jogos eletrônicos também, que passaram a ser disputados em altíssimo nível e no mesmo grau de seriedade e competitividade que os esportes clássicos, constituindo verdadeiros espetáculos que além de envolverem a competição em si, também envolvem questões políticas e econômicas.

Portanto, nesse novo contexto dos esportes e do próprio esporte eletrônico, surge a necessidade de conceituá-lo como esporte, razão pela qual se fez necessária a análise e discussões sobre os requisitos inerentes a essa conceituação.

Concluimos que os e-Sports é um esporte e, portanto, deve sim receber tratamento jurídico como tal. Independentemente da possibilidade de existirem riscos socioeconômicos na regulamentação legal, impende estabelecer um modelo jurídico a ser seguido a fim de se evitar instabilidade nas relações mantidas entre os atletas e equipes da modalidade e, conseqüentemente, demandas judiciais por estas propostas.

O fato dos e-Sports terem nascido com forte viés econômico, fomentado pelos investimentos do governo sul coreano, nada afeta ou desnatura a conceituação de esporte, principalmente quando a evolução desportiva mostra que economia e esporte sempre estiveram intrinsecamente relacionados desde o esporte moderno e, principalmente, no esporte contemporâneo, posteriormente com a mitigação do conceito do lúdico para o incremento do business desportivo.

No Brasil, projetos de lei já tentaram ser criados, sem sucesso, para o reconhecimento do jogo eletrônico como prática desportiva, razão pela qual entende-se não caber ao legislador, bem como ao aplicador da norma, criar diferenciações em relação à nova modalidade quando está em muito se assemelha ao futebol e outras modalidades coletivas que estão sob a égide da Lei Geral do Desporto.

Portanto, defendemos que a Lei Geral do Desporto também deve ser aplicada ao esporte eletrônico. Considerando que este ordenamento jurídico prevê que os atletas de modalidades coletivas que trabalham com contratos especiais de trabalho desportivo são empregados, subsidiariamente será aplicada a Consolidação das Leis do Trabalho para reger as relações jurídicas entre atletas e equipes de eSports.

¹⁸ BARROS, Bruno Mello Corrêa de. OLIVEIRA, Rafael Santos de. A informação e a comunicação no estado democrático de direito: Um Olhar sobre as Nuances e Perspectivas da Sociedade em Rede. *Revista Eletrônica de Direito do Centro Universitário Newton Paiva*, Belo Horizonte, n. 31, p. 83-94, jan./abr. 2017.

Trata-se de questão de relevo constitucional, pois não se pode dar tratamento diferenciado a uma modalidade desportiva similar a outras sem que para tanto haja um critério razoável, uma finalidade plausível para a diferenciação. Diferenciar modalidades desportivas é juridicamente possível, pois estas não são idênticas e guardam suas respectivas peculiaridades. Porém, tratá-las de forma diferente sem um objetivo concreto constitui discriminação, coibida pelo ordenamento jurídico constitucional, máxime quando consideramos que o direito ao desporto é um direito fundamental.

Sendo assim, o atleta de esporte eletrônico deve ter o mesmo tratamento jurídico dispensado ao atleta de futebol, por exemplo, respeitadas apenas as especificidades da modalidade específica.

Por fim, após o final do presente estudo, concluímos que estamos em uma nova fase dos esportes. Chegamos definitivamente à fase do esporte em rede, interligado e de manifestação cibercultural. O direito acompanha a mentalidade da sociedade, portanto, a discussão gira em torno dos esportes tecnológicos e não apenas da tecnologia aplicável ao esporte.

6. REFERÊNCIAS

BARROS, Bruno Mello Corrêa de. OLIVEIRA, Rafael Santos de. A informação e a comunicação no estado democrático de direito: Um Olhar sobre as Nuances e Perspectivas da Sociedade em Rede, **Revista Eletrônica de Direito do Centro Universitário Newton Paiva**, n. 31, p. 83-94, jan./abr. 2017.

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

BRASIL, **ESTATUTO DO CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA - CONFEF**, de 12 de outubro de 2010. O CONFEF tem por finalidade defender a sociedade, zelando pela qualidade dos serviços profissionais oferecidos na área de atividades físicas, desportivas e similares, bem como pela harmonia dos entes do Sistema CONFEF/CREFs. Diário Oficial da União, Brasília, DF, v. 01, n. 237, 2010.

BRASIL, **Lei nº 5.452**, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Diário Oficial da União, Brasília, DF, v. 01, pág. nº 11937, 1943.

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, v. 01, 1998.

BRASIL, **Lei nº 10.406**, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, v. 01, pág. nº 1, 2002.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Tese (Mestrado em Direito) – Curso de Direito – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

ROSENVOLD, Nelson; NETTO, Felipe Braga. **Código Civil comentado**. Juspodivm, 2020.

LEROUX-PARRA, Marc. Esports Part 1: What are Esports? **Harvard International Review**, 24 Abr. 2020. Disponível em: <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>

Regulamentação dos esportes eletrônicos pode ter ano decisivo. **Portal360**, 29 fev. 2020. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/congresso/regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-pode-ter-ano-decisivo/>. Acesso em: 18 novembro. 2020.