

**Rafael Rizzi**

**A REGULAÇÃO DOS “ESPORTS” NOS SISTEMAS JURÍDICOS  
CONTEMPORÂNEOS**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**Orientadora: Professora Doutora Samyra Haydêe Dal Farra Napolini**

**Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo – FMU**

**SÃO PAULO  
2019**

**Rafael Rizzi**

**A REGULAÇÃO DOS “ESPORTS” NOS SISTEMAS JURÍDICOS  
CONTEMPORÂNEOS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Direito, sob a orientação da Professora Doutora Samyra Haydêe Dal Farra Napolini.

**SÃO PAULO**

**2019**

## FOLHA DE APRESENTAÇÃO

Apresentada em:

Banca Examinadora

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>.Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini

Instituição: FMU

Julgamento:

Assinatura:

Prof. Dr.

Instituição: FMU

Julgamento:

Assinatura:

Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pelo dom da vida e por ter me acompanhado em todos os caminhos da vida que me levaram a até aqui, por ter me dado força, inspiração e bom ânimo para prosseguir.

Agradeço aos meus familiares e amigos pelo apoio e compreensão durante a realização deste trabalho, principalmente à minha mãe que conviveu com uma casa cheia de livros e artigos espalhados, fazendo o possível e o impossível para que eu pudesse me dedicar da melhor forma aos meus objetivos.

Agradeço às Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo, pela bolsa integral para realização do mestrado, pelas diversas oportunidades de produção acadêmica e difusão do conhecimento que me concedeu, bem como por ter proporcionado toda a estrutura física e profissional para o bom andamento do curso.

Agradeço ao corpo docente do programa de Mestrado em Direito da Sociedade da Informação, das Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo pelas aulas, orientações e por toda a amizade o companheirismo e a admiração que desenvolvi neste período, em especial, aos professores Irineu F. Barreto Junior, Greice P. Fuller, Ana E. L. W. Cavalcanti, Ricardo L. Waldman e José M. M. Vigliar.

Agradeço, em especial, ao Professor Roberto Senise Lisboa por ter acreditado no meu projeto de pesquisa desde o primeiro dia e por toda sua dedicação em buscar sempre o melhor para o programa de Mestrado.

Agradeço, em especial, à Professora Samyra Haydê Dal Farra Napolini pela orientação no presente trabalho e por ser um exemplo de que competência profissional, empatia e bom humor podem caminhar juntos.

Agradeço a todas as pessoas que tornaram meu tempo no programa de mestrado mais leve e alegre, em especial, a minha noiva Rebeca G. de Brito e aos amigos que o mestrado me deu: Gabriel O. Brito, João F. O. Brito, Vinicius G. Sampaio, Augusto R. Porciuncula, João V. P. Faria, Victor A. Takeoki, Ezequiel A. Junior, Eduardo. S. Coelho e Paulo V. A. Reis.

“Despite millions in new investment money in recent years in teams, tournaments, and startups, the eSports industry remains a frontier, a digital Wild West that is being settled but still filled with danger.”

**Roland Li**

Este trabalho é dedicado aqueles que não desistiram e me deram inspiração, para também permanecer fiel e firme.

## RESUMO

Este trabalho analisa o modo como o segmento de “eSports” vêm sendo tratado no campo da regulação estatal, realizando um estudo, em perspectiva comparada, das normas e dos projetos propostos que, em algum âmbito de jurisdição, tratam especificamente do setor de “eSports” seja em relação ao seu reconhecimento como uma modalidade esportiva ou estabelecendo normas específicas para a realização de eventos, dispondo sobre os direitos dos jogadores profissionais ou a organização administrativa de seus órgãos representativos. A pesquisa tem seu escopo delimitado pela análise das leis e projetos de leis criados especificamente para tratar dos “eSports”, organizados segundo a classificação dos sistemas jurídicos descrita por René David. Em termos metodológicos, a pesquisa adotou a abordagem hipotético-dedutiva com o intuito de avaliar as relações entre as normas integrantes dos ordenamentos jurídicos em questão, no contexto da Sociedade da Informação, e as possíveis soluções e problemáticas criadas no setor de “eSports” pela implementação de tais normas, buscando identificar quais modelos regulatórios vem sendo utilizados para regulamentar a prática dos “eSports”, sendo aplicada, no presente trabalho, a técnica de análise doutrinária e documental legislativa, com o objetivo de realizar uma análise crítica da legislação e das propostas para o setor identificando a posição do Brasil neste cenário. A pesquisa identificou três principais modelos regulatórios para os “eSports”: sul-coreano, russo e francês, sendo que, no Brasil, os projetos de lei federal e as poucas leis aprovadas em âmbito estadual e municipal caminham no sentido de reconhecer os “eSports” como um esporte, sem a criação ou o reconhecimento de uma entidade representativa de âmbito nacional aplicando ao setor legislação desportiva sem qualquer ressalva, regulamentação ou orientação além dos princípios fundamentais e objetivos específicos dos “eSports” previstos nos projetos de lei.

**PALAVRAS-CHAVE:** eSport; Regulação; Game Studies; Sociedade da Informação.

## **ABSTRACT**

This study analyzes the way the eSports segment has been treated in the field of state regulation, conducting a comparative study of the proposed norms and projects that, in some jurisdiction, deal specifically with the “eSports” whether in relation to its recognition as a sport or by setting specific rules for holding events, rights of professional players or the administrative organization of their representative bodies. The research delimited its scope in the analysis of laws and draft laws created specifically to address eSports, organized according to the classification of legal systems described by René David. In methodological terms, the research adopted the hypothetical-deductive approach in order to evaluate the relationships between the norms that are part of the legal systems in question, in the context of the Information Society, and the possible solutions and problems created in the eSports sector by implementation of such standards, seeking to identify which regulatory models have been used to regulate the practice of “eSports”, being applied, in the present work, the technique of doctrinal and legislative documentary analysis, in order to perform a critical analysis of the legislation and the proposals for the sector identifying Brazil's position in this scenario. The research identified three main regulatory models for eSports: South Korean, Russian and French, and in Brazil federal bills and the few laws passed at the state and municipal levels are moving towards recognizing eSports as a sport, but without the creation or recognition of a nationally representative body, applying sports legislation without any caveats, regulation or guidance beyond the fundamental principles and specific objectives of eSports provided for in the bills.

**KEYWORDS:** eSport; Regulation; Game Studies; Information Society.



# SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	10
<b>Capítulo 1- Jogos e esportes na Sociedade da informação</b>	12
1.1 – Definições e classificações acerca dos jogos	13
1.2 – Esportes e seu reconhecimento no mundo contemporâneo	19
<b>Capítulo 2 – A indústria de jogos digitais e o surgimento dos “eSports”</b>	26
2.1 – Dos jogos eletromecânicos aos jogos online	27
2.2 – A ascensão dos “eSports” no Brasil e seu lugar no mundo dos esportes	36
<b>Capítulo 3 – A regulação dos “eSports” em perspectiva comparada</b>	51
3.1 – A regulação dos “eSports” nos sistemas jurídicos do Extremo oriente	52
3.2 – A regulação dos “eSports” nos sistemas jurídicos da “Common law”	65
3.3 – A regulação dos “eSports” no sistema jurídico russo	77
3.4 – A regulação dos “eSports” nos sistemas jurídicos romano-germânicos	81
<b>Conclusão</b>	108
<b>Referências bibliográficas</b>	

## INTRODUÇÃO

A sociedade atual pode ser entendida como produto das transformações tecnológicas ocorridas no final do século XX, possuindo como marca o desenvolvimento da eletrônica, da informática e das tecnologias de informação e comunicação, ou seja, na Sociedade da Informação, os jogos digitais assumiram um papel de destaque na indústria do entretenimento o setor, anteriormente marcado pelo amadorismo na sua forma de produção, pela exploração de um pequeno nicho de mercado e com público bastante restrito, passou por diversas revoluções nas últimas décadas.

O presente trabalho se propõe a analisar o modo como o segmento de “eSports” vêm sendo tratado no campo da regulação estatal, realizando um estudo, em perspectiva comparada, em relação às normas e aos projetos propostos que, de alguma forma, tratam especificamente do setor de “eSports” seja reconhecendo-o como um esporte ou até estabelecendo regramentos específicos para a realização de eventos, direitos dos jogadores profissionais e organização administrativa de seus órgãos representativos, caso existam.

Ainda que outras normas, de diversos campos do estudo do Direito, possam impactar, de forma bastante sensível o setor, em especial, a legislação tributária, trabalhista, de propriedade intelectual e internacional, tendo em vista o escopo do presente trabalho normas que não tenham como objeto principal a regulação dos “eSports” somente serão objeto de análise, na medida em que, se mostrarem relevantes para a compreensão das disposições ou dos motivos que levaram a proposição ou aprovação das normas específicas em relação aos “eSports”.

A partir destas análises pretende-se identificar e estabelecer correlações entre os modelos regulatórios e as experiências legislativas dos diversos ordenamentos jurídicos que se propuseram a regular a prática dos “eSports”.

Para tanto, serão analisados, com maior detalhamento, as leis aprovadas e os projetos de leis em tramitação, nos âmbitos federal, estadual e municipal, existentes no país, buscando identificar quais seriam as melhores iniciativas à luz do contexto em que se inserem os “eSports” no Brasil e no mundo.

A metodologia utilizada baseia-se na técnica hipotética-dedutiva, na qual são avaliadas as relações entre as normas integrantes dos ordenamentos jurídicos em questão no contexto da Sociedade da Informação e suas possíveis soluções e

problemáticas no setor de “eSports”, buscando identificar quais seriam as melhores opções legislativas para o Brasil.

O estudo adotará, no capítulo 1, como referencial teórico para estabelecer o lugar dos “eSports” dentro da área de estudos dos jogos (“games studies”) o pensamento de Johan Huizinga, tendo como seu complemento e, em certos aspectos seu contraponto, a obra Roger Caillois, bem como as ideias de Jesper Juul trazendo uma abordagem mais contemporânea a Era da Informação. No que se refere a análise da legitimidade ou adequação dos “eSports” para serem incluídos na categoria dos esportes, será analisado o conceito clássico de Valdir Barbanti, em oposição com a interpretação crítica de John Coakley em relação ao conceito de esporte, bem como as perspectivas delineadas por Kalle Jonasson e Jesper Thiborg para o setor.

O capítulo 2, inicialmente, realiza algumas considerações terminológicas buscando identificar qual das várias expressões comumente utilizadas, tais como: “vídeo games”, “games”, “videojogos”, “jogos virtuais”, “jogos midiáticos”, “jogos para computador”, “jogos eletrônicos”, se mostraria a mais adequada para se referir ao tipo de jogo que possibilita a prática do “eSport”.

Realizados tais apontamentos, é apresentado o processo histórico de desenvolvimento da indústria de jogos digitais, seus principais atores e transformações que, de alguma forma, exerceram alguma influência significativa para que os “eSports” chegassem ao patamar em que se encontram.

No último ponto integrante deste capítulo, será retomado o pensamento de Johan Huizinga e, também, de Roger Caillois no que se relaciona a influência da profissionalização no mundo dos jogos, sendo utilizadas, também como referencial teórico, as pesquisas de Tina Lynn Taylor no que diz respeito ao processo de profissionalização normalmente percorrido pelos jogadores que se tornam profissionais, também conhecidos como “pro players”.

O capítulo 3 se dedica à análise das normas e dos arranjos institucionais criados para regular o setor de “eSports”, com o objetivo de identificar como países de diferentes tradições jurídicas lidaram com a organização dos campeonatos, os interesses dos desenvolvedores dos jogos digitais, o reconhecimento formal ou não dos “eSports” como esportes e as normas criadas para regulamentar a atividade dos “pro players”.

## Capítulo 1 – Jogos e esportes na Sociedade da informação

Este capítulo se destina a analisar as relações entre os jogos e a sociedade, de forma a possibilitar, por meio da revisão da literatura específica, apontar seus principais conceitos e classificações buscando, posteriormente, identificar os traços que caracterizam determinadas atividades como esportes no mundo contemporâneo, possibilitando a compreensão do lugar dos “eSports” neste contexto.

Diversos autores já se propuseram a estudar as relações entre os jogos e os homens, sendo que, um dos primeiros a se debruçar sobre essa questão foi Johan Huizinga cuja obra será analisada no decorrer deste capítulo fazendo-se um paralelo aos estudos realizados por Roger Callois e, para uma abordagem mais contemporânea, será utilizada a definição proposta por Jasper Juul em razão desta considerar pontos pertinentes ao objeto da pesquisa, como por exemplo, os jogos de computadores.

Com o intuito de lançar os fundamentos dos capítulos posteriores, fora realizada uma análise comparativa dos conceitos formulados pela literatura especializada acerca dos jogos, de modo a se tornar possível delimitar em que parte deste universo se encontrariam os esportes.

Do mesmo modo, este capítulo também se preocupa com a questão da definição do que seria o esporte no mundo contemporâneo, marcado pelo desenvolvimento acelerado das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e o descobrimento de novas potencialidades e novas realidades sociais que surgem no processo de formação da chamada Sociedade da Informação.

Assim, como seu próprio nome já anuncia, uma das interpretações possíveis é a de que os “eSports” sejam entendidos como esportes, entretanto, em razão de tal ponto ainda ser objeto de grandes debates, as páginas finais deste capítulo se dedicam a analisar, dentro do universo da “sociologia dos jogos” e das práticas esportivas atuais, o local onde se encaixa o fenômeno dos “eSports”.

## 1.1 – Definições e classificações acerca dos jogos

O estudo dos jogos enquanto objeto de investigação acadêmico teve como pioneiro Johan Huizinga sendo a publicação da obra “Homo Ludens”, em 1938, um marco importante na abertura deste campo, o autor teve como proposta reunir e interpretar algumas das explicações para a existência do elemento lúdico na sociedade, sendo encontrado tanto na natureza, como nas diversas atividades humanas.

Para Huizinga os jogos possuiriam uma função cultural primordial, situando-se em um plano superior aos processos estritamente biológicos, podendo se relacionar com ideais comunitários, pois pertencem a um campo extraordinário em relação à vida cotidiana, um domínio sagrado onde se desenvolve uma relação interdependente entre divertimento e seriedade na formação da própria cultura.

Huizinga defende que mesmo as atividades mais primitivas cujo objetivo é somente a satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir uma forma lúdica, sendo que, da mesma forma, a vida social é dotada de formas que lhe conferem uma dignidade superior por meio do jogo, sendo o meio para que a sociedade exprima sua interpretação da vida e do mundo, sendo do jogo a primazia, sendo a cultura limitada aos aspectos atribuídos pela consciência histórica.<sup>1</sup>

No que se refere ao presente capítulo e a necessidade de se analisar as relações entre os jogos, os esportes e os “eSports”, cabe destacar um, dentre os vários, aspectos do trabalho desenvolvido por Huizinga, a sua definição de jogo, cunhada quando Huizinga se propôs a discorrer sobre as características formais dos jogos.<sup>2</sup>

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

---

1 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018. p.53.

2 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018. p.16.

A importância deste conceito se dá tanto pelo pioneirismo no estudo dos jogos e suas manifestações e interpretações, como por demonstrar a abrangência com que o elemento lúdico se faz presente nas diversas sociedades humanas e como diversos ideais e instituições se originam do espírito do jogo.

Posteriormente aos trabalhos de Huizinga, o sociólogo francês Roger Caillois também contribuiu para o desenvolvimento dos estudos acerca das relações entre os jogos e a sociedade, principalmente em sua obra “Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem”, de 1958, onde além de conceituar os jogos, os classifica em quatro categorias.

Caillois critica o conceito proposto por Huizinga, por, dentre outros motivos, trazer a ideia de que os jogos apresentam-se como ações desprovidas de qualquer interesse material, o que, no entendimento de Caillois, excluiria desta definição os jogos de azar e as apostas, que a par de algum juízo de valor sobre sua prática, representam uma parte importante na economia e na vida cotidiana de diferentes povos,<sup>3</sup> porém no que diz respeito ao jogo ser entendido como uma atividade livre e voluntária, Caillois concorda com Huizinga, pois se assim não fosse, o jogo deixaria de ser jogo e se tornaria uma obrigação, de modo que a partir do momento em que o jogador visse a possuir um mínimo de liberdade se recusaria a jogar e aquele jogo se encerraria.

Outro ponto de concordância entre Huizinga e Caillois, é de que a natureza do jogo é essencialmente separada da realidade, se cobrindo com um véu de ludicidade que a isola do restante da existência<sup>4</sup>, sobre este ponto Huizinga afirma.<sup>5</sup>

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

---

3 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.35.

4 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.37.

5 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018. p.13.

Já quanto a conceituação proposta por Caillois, ela se subdivide em seis elementos que, obrigatoriamente, devem estar presentes nos jogos, o primeiro deles seria a liberdade, pois sem está o jogo perderia sua natureza de divertimento, o segundo seria o fato de ser um atividade separada, circunscrita num espaço-tempo definido, o terceiro seria a incerteza, uma incapacidade de se determinar previamente o seu resultado final, o quarto seria sua característica improdutiva, pois Caillois entende que a prática de se jogar não criava bens, riqueza ou qualquer elemento novo, sendo que, no máximo, haveria a circulação da riqueza inicial dos jogadores, como em jogos de apostas, por exemplo, o quinto elemento seria a existência de um regramento próprio a reger aquela atividade e o sexto a natureza fictícia que acompanha aquela realidade existente a parte da cotidiana.<sup>6</sup>

Além de enumerar os seis elementos formais que constituiriam os jogos, Caillois ainda os classificou em quatro categorias fundamentais: “agôn”, “alea”, “ilinx” e “mimicry”, as quais analisaremos a seguir.

Caillois agrupou dentro da categoria denominada “agôn” os jogos que tem por traço distintivo o estabelecimento de uma competição cuja igualdade das oportunidades é criada artificialmente, para que os adversários desfrutem de condições ideais capazes de conceder um valor incontestável ao vencedor<sup>7</sup>, para exemplificar, Caillois menciona os jogos em que se opõem dois indivíduos ou duas equipes, tais como: polo, tênis, futebol, boxe, esgrima etc., ou jogos que podem ser disputados por um número indeterminado de indivíduos como: corridas, concursos de tiro, golfe, atletismo etc., também incluídos nesta categoria os jogos cujos jogadores possuem desde o início elementos de mesmo valor, como o jogo de damas, o bilhar ou o xadrez.

Segundo a classificação proposta por Caillois todos os esportes se enquadrariam dentro da categoria do “agôn”, acerca desse ponto e da sua relação com os “eSports” e seu enquadramento ou não nesta classificação, será uma questão tratada mais adiante em um tópico próprio.

Caillois ainda apresenta como categoria fundamental: a “alea”, expressão utilizada para designar os jogos que operam de forma oposta aos agonísticos, em que as decisões, a vitória e a derrota, não dependem dos jogadores, não possuindo qualquer interferência sobre elas, nas palavras de Caillois: “Melhor dizendo, o destino é o único artesão da vitória, e esta, quando existe rivalidade, significa exclusivamente

---

6 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.42.

7 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.49.

que o vencedor foi beneficiado por ele do que o vencido.”<sup>8</sup>, possuindo como maiores exemplos, os jogos de azar e as apostas.

No que se refere à terceira classificação fundamental, Caillois a nomeou de “mimicry”, expressão da língua inglesa para mimetismo, dado que os jogos pertencentes a esta classe são impulsionados pela mímica e pelo disfarce, consistindo o divertimento no próprio ato da imitação, da máscara ou do disfarce e suas consequências, tendo como maiores exemplos: o teatro e as mais diversas interpretações dramáticas.<sup>9</sup>

Por fim, a quarta e última categoria estabelecida por Caillois foi batizada de “ilinx”, palavra de origem grega para descrever um turbilhão de água, da qual deriva a palavra “vertigem” (“illings”), tal escolha se deve por esta classe abranger os “jogos de vertigem”, cujo objetivo é atingir um estado de desequilíbrio, privando por alguns instantes o indivíduo de seu senso normal de percepção ou mesmo infligindo uma dose de pânico de forma lúdica, Caillois identifica diversos exemplos de “jogos de vertigem” na natureza, como o ato dos cães perseguirem suas caudas girando até caírem, sendo que, tal busca por estas sensações envoltas de ludicidade terem levado a criação de práticas como a descida de tobogãs, as acrobacias circenses, os balanços quando elevados ao extremo e brinquedos ou máquinas que oferecem sensações semelhantes em parques de diversão, por exemplo.

Acerca das classificações apresentadas, é importante mencionar que elas não são caixas hermeticamente fechadas, podendo ocorrer concomitantemente ou de forma complementar em determinado contexto, como exemplificado pelo próprio Caillois, as competições esportivas são capazes de constituírem-se em si mesmas como grandes espetáculos, sendo marcante a presença de roupas próprias, aberturas solenes, liturgia apropriada e um desenrolamento pautado por regras específicas. Tais jogos mantêm seu perfil agonístico, entretanto suas características exteriores podem se assemelhar a uma representação.<sup>10</sup>

Os espectadores não se contentam em encorajar com gritos e gestos o esforço dos atletas de sua preferência, ou então, no hipódromo, o dos cavalos de sua escolha. Um contágio físico leva-os a esboçar a atitude dos homens ou dos animais para ajudá-los, do modo como sabemos que um jogador de boliche inclina seu corpo imperceptivelmente na direção que desejaria

---

8 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.53.

9 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.59.

10 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p. 61.



que a pesada bola tomasse no fim de seu percurso. Nessas condições, além do espetáculo, nasce, no meio do público, uma competição por *mimicry*, que multiplica o *agôn* verdadeiro do terreno ou da pista.

Jesper Juul conduziu parte de sua pesquisa na busca de uma definição capaz de abarcar as influências exercidas pelos jogos de computadores no campo de estudo dos jogos. Juul propõe um conceito atual para os jogos os descrevendo em três níveis: 1) Os sistemas criados por suas regras (nível do jogo). 2) A relação entre o jogo e seus jogadores (nível do jogador). 3) A relação entre a experiência de jogar aquele jogo e o resto do mundo (nível do mundo).<sup>11</sup>

Tendo isto em vista, analisou os conceitos propostos por ludólogos clássicos como Huizinga e Caillois, dentre outros mais contemporâneos, concluindo que os conceitos propostos, analisados sob o prisma dos três níveis, possuíam mais semelhanças do que diferenças, além disso, Juul também analisa de forma pormenorizada três aspectos importantes para a conceituação dos jogos: as noções de objetivo, de separação e de improdutividade.

Acerca do primeiro, Juul busca explicitar que os objetivos do jogo podem ser subdivididos em três componentes, sendo o primeiro deles, a valorização dos resultados possíveis, sejam eles positivos ou negativos, o segundo seria o esforço do jogador, e o terceiro, o comprometimento dos jogadores naquela atividade possibilitando que fiquem satisfeitos ou insatisfeitos a depender do resultado.<sup>12</sup>

Sobre a noção de separação, Juul afirma que a definição dada por Caillois de que os jogos seriam separados do mundo real tanto no tempo como no espaço, Juul demonstra como o avanço das tecnologias de comunicação e informação possibilitado pela expansão da Sociedade da Informação<sup>13</sup> promoveu a quebra deste paradigma, mencionando formas simples de como os jogos poderiam ser integrados ou sobrepostos no tempo e no espaço real, como por exemplo, realizar um jogo de xadrez por e-mail, onde os jogadores poderiam pensar que jogada fariam durante o tempo em que estivessem fazendo suas atividades cotidianas fora do jogo.

---

11 JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p. 249. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018.

12 JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p.253. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018.

13 Para maior aprofundamento no conceito de “Sociedade da Informação”, ver CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005 e MATTELART, Armand. **História da Sociedade da Informação**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

Atualmente, o exemplo mencionado por Juul se apresenta ultrapassado, pois apesar de ser plenamente possível se jogar uma partida de xadrez utilizando uma troca de e-mails, outros jogos e outras tecnologias de comunicação possibilitam uma visualização mais atual desta quebra do paradigma do isolamento do espaço-tempo do jogo, sendo possível citar como exemplo os vários jogos “Free to play” desenvolvidos para “smartphones” disponíveis no mercado, como por exemplo “Clash of Clans”<sup>14</sup>, em que se possui uma quantidade reduzida de energia, pontos, moedas ou qualquer componente mensurável que possibilite determinadas ações, de forma que, ao findar daquele recurso, o jogador pode comprar da empresa desenvolvedora, ou espera um tempo determinado, sendo este extremamente variável de jogo para jogo, para que possa efetuar as ações que deseja, assim, da mesma forma como no exemplo do xadrez via e-mail, os jogadores passam a refletir sobre suas próximas ações dentro do jogo enquanto realizam suas atividades cotidianas.

Em se tratando da característica improdutiva dos jogos, apontada por Caillois, Juul afirma que tal ideia apresenta problemas, pois, na perspectiva de Caillois, nos jogos de azar e nas apostas, haveria apenas circulação de riquezas entre os jogadores, nada sendo criado que possuísse algum valor econômico<sup>15</sup>, entretanto Juul contrapõe esta ideia apresentando como argumento o fato de que, de um ponto de vista mais abrangente, a indústria do jogo movimenta grandes somas de dinheiro e, além disso, existem diversas pessoas que fazem das apostas seu trabalho, dado que é possível apostar sobre o resultado de qualquer jogo.<sup>16</sup>

Juul pontua que os jogos podem possuir, mas não necessariamente possuem um componente ficcional, havendo jogos tanto inteiramente desenvolvidos em um ambiente de ficção, como outros muito mais próximos do mundo real, este é um ponto que não pode ser ignorado, principalmente com a crescente sofisticação no desenvolvimento dos “jogos sérios” (“serious games”).

A partir desta análise, Juul estabelece um conceito de jogo em seis pontos: 1) Os jogos são baseados em regras. 2) Os jogos possuem resultados variáveis e quantificáveis. 3) Os diferentes resultados possuem diferentes valorações 4) O

---

14 SILVA, Rodrigo Portes Valente da. **Clash of Clans: análise do game design de um jogo gratuito, mas lucrativo para a economia de atenção**. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6370>. Acesso em: 14 dez. 2018.

15 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.36

16 JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p.254. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018.

jogador deve se esforçar para influenciar no resultado. 5) Os jogadores devem estar comprometidos com o resultado. 6) As consequências do jogo devem ter a possibilidade de serem sentidas no jogo ou fora dele.<sup>17</sup>

Ao realizar uma análise por meio destes critérios, torna-se possível explicar as relações estabelecidas pelos jogos e seu lugar na Sociedade da Informação.

Por que existe uma afinidade entre computadores e jogos? Em primeiro lugar, porque os jogos são um fenômeno transmídia. O suporte material necessário para jogar um jogo (como o projetor e a tela no cinema) é de fato *imaterial*, já que os jogos não estão ligados a um conjunto específico de materiais, mas, sim, ao processamento computacional. Em segundo lugar, porque o caráter bem definido das regras do jogo significa que os computadores podem processá-las. Esta é, então, uma das mais estranhas ironias da história humana, pois os jogos, jogados e desenvolvidos ao longo de milhares de anos, se revelaram muito bem adaptados aos computadores modernos.<sup>18</sup>

Até o presente momento e em observância ao escopo deste trabalho, o conceito proposto por Juul se mostra o mais adequado, não somente por seu processo de criação ter considerado os conceitos clássicos e modernos acerca dos jogos, identificando as similaridades e as diferenças, mas também por ter levado em consideração a relação entre computadores e jogos na atualidade.

## 1.2 – Esportes e seu reconhecimento no mundo contemporâneo

Assim como os jogos, diversos teóricos buscaram compreender, conceituar e classificar os esportes, em razão deste debate, será tratado em momento posterior, se os “eSports” podem ser ou não considerados esportes, para isto, entende-se necessário apresentar, de forma sucinta, os caminhos percorridos pela prática esportiva até o momento.

Desde a antiguidade o esporte teve um papel importante na cultura ocidental,

---

17 JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p.255. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018.

18 “Why is there an affinity between computers and games? First of all, because games are a transmedial phenomenon. The material support needed to play a game (like the projector and the screen in cinema) is in fact *immaterial* since games are not tied to a specific set of material devices, but to the computational processing of data. Secondly, because the well-defined character of game rules means that computers can process them. It is then one of the stranger ironies of human history that the games played and developed over thousands of years have turned out to fit the modern digital computer so well.” JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p. 266. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018. Tradução nossa.

principalmente na Grécia onde foi interpretado de diversas formas: como expressão do culto da beleza humana e da busca pela perfeição da forma física, como um dos elementos essenciais para a formação educacional, ou, também, como uma forma de adoração aos deuses por meio da realização dos Jogos Pan-Helênicos.<sup>19</sup>

O esporte passa por um processo de resignificação, chegando ao século XIX, como atividades das classes populares para algo reservado às elites, fazendo com que, diversas escolas e clubes passassem a incentivar sua prática, principalmente na Inglaterra que buscava formar líderes capazes de difundir seus ideais, bem como sua cultura esportiva por todo o Império britânico.<sup>20</sup>

Um exemplo interessante deste processo se deu com a prática do turfe, pois além de ser um esporte que se tornava cada vez mais popular, continuava a ser concebido como uma prática elitizada, salientando-se, ainda, que naquele esporte são os cavalos que desempenham atividade física.<sup>21</sup>

O turfe também é um bom exemplo de transição conceitual. Não por acaso, em muitos países, inclusive no Brasil, esteve entre os primeiros esportes a se organizarem, mais próximo que estava de uma realidade das cidades do início do século XIX, ainda muito marcadas por um caráter rural. Ressalte-se que a princípio ainda não estava definitivamente estabelecida uma relação entre a prática esportiva e o exercício: nas corridas de cavalos, quem faz a atividade física é um animal, não um homem.

A partir deste processo de institucionalização e busca pela universalização do esporte se estabelecesse uma conexão para com o desenvolvimento de uma cultura de massa e a construção de uma sociedade cada vez mais marcada pelo consumo e pelo espetáculo.<sup>22</sup>

Na França, por iniciativa do Barão de Coubertain, surgiu o movimento que ficou conhecido como “Olimpismo” que, inspirado nos jogos pan-helênicos, se propunha a promover a universalização e a institucionalização do esporte por meio da

---

19 RUBIO, Kátia. Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 16, n. 2, 2002. p.131. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rpef/issue/view/10197>. Acesso em: 28 jan. 2019.

20 RUBIO, Kátia. Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 16, n. 2, 2002. p.136. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rpef/issue/view/10197>. Acesso em: 28 jan. 2019.

21 MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. 1, 2010. p. 111. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092010000100010>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

22 MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. 1, 2010. p.11. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092010000100010>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

organização dos Jogos Olímpicos e revalorização dos aspectos pedagógicos do esporte, como na antiguidade grega o que levou à criação, em 1894, do Comitê olímpico internacional – COI.<sup>23</sup>

Tido como uma das principais organizações esportivas em âmbito mundial o COI reconhece certas atividades como esportes, o que não significa que estes integram o Programa Olímpico das edições dos Jogos Olímpicos. A escolha de quais serão os esportes a integrarem o Programa Olímpico é feita pelos noventa membros do COI a partir de propostas feitas pelos comitês nacionais via um órgão interno do COI chamado “Comissão do Programa Olímpico”, cuja decisão deve considerar 35 pontos, entre eles a história do esporte, a quantidade de organizações afiliadas, a situação financeira e seu planejamento, sua popularidade e seu modelo de negócios para integrar o Programa Olímpico.<sup>24</sup>

Apesar de no âmbito internacional tal reconhecimento conferir legitimidade a tais práticas a se intitularem como esportes, o COI não criou uma definição do que poderia ser considerado esporte, entretanto, em relação aos esportes realizados por meio de propulsão mecânica e no que se refere aos esportes classificados como “intelectuais” chegou a conceituá-los como “sendo esportes em que os elementos físicos não são necessariamente desempenhados pelo jogador no decorrer da competição”.<sup>25</sup>

Adentrando propriamente às discussões relativas ao que caracterizaria, ou não, determinada prática como esporte, os autores clássicos enfatizam a necessidade do movimento corporal e a relação histórico-cultural envolvida naquela atividade, destacando-se o conceito definido por Claus Tiedemann.

Esporte é uma atividade do campo cultural, onde seres humanos voluntariamente adentram em relações reais ou imaginárias com outras pessoas, conscientes de suas intenções em desenvolver suas habilidades e seu desempenho particularmente aquelas habilidades motoras, se comparando entre si a partir de regras, colocadas por eles mesmos ou adotadas, sem a intenção de causar deliberadamente

---

23 RUBIO, Kátia. Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 16, n. 2, 2002. p.137. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rpef/issue/view/10197>. Acesso em: 28 jan. 2019.

24 ROBINSON, Leigh. How sports get chosen for the Olympics. **The Conversation**. Stirling, 28 jul. 2016. Disponível em <http://hdl.handle.net/1893/24703>. Acesso em 04 dez. 2018.

25 “as being sports where the physical elements are not necessarily performed by the player in the conduct of the competition” em COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. Comissão do Programa Olímpico, **Review of the Olympic programme and the recommendations on the programme of the Games of the XXIX Olympiad, Beijing 2008**, 2002. Disponível em: [http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en\\_report\\_527.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en_report_527.pdf). Acesso em: 13 dez. 2018. Tradução nossa.

dano a si ou aos outros.<sup>26</sup>

Para efeito de comparação, apresenta-se o conceito proposto por Valdir Barbanti, afim de representar a parcela dos estudiosos que entendem o esporte como um fenômeno também ligado a institucionalização de suas práticas.

Esporte é uma 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.<sup>27</sup>

Nesta perspectiva, os principais elementos que diferenciam a prática esportiva de um momento simplesmente recreativo, seriam os fatores motivadores da participação dos indivíduos naquela atividade, de modo que, o esporte propriamente dito, ocorreria em numa situação específica na qual haveria uma coexistência entre as motivações baseadas na satisfação intrínseca do envolvimento na atividade esportiva e aquelas baseadas nas recompensas externas.

Importante mencionar que as análises críticas realizadas por Jay Coakley concebem o esporte em um sentido mais amplo, além de um conjunto de reuniões e jogos, mas como um verdadeiro fenômeno social, com significados que ultrapassam os placares e prêmios, sendo uma prática que deve sempre ser analisada como parte do um contexto social e cultural em que se inserem.<sup>28</sup>

Para Coakley os esportes podem ser sociologicamente categorizados como práticas culturais, e como tais, são criações do ser humano que vem a fazer com que as pessoas se esforcem para decidir o que é mais importante e como deveria ser organizada a vida naquele sociedade, esta seria a razão pela qual o que se entende por esporte varia no tempo e no espaço, entendendo que seria impossível a tarefa de encontrar uma forma única e perene de conceituar o esporte.<sup>29</sup>

---

26 "'Sport" is a cultural field of activity, in which human beings voluntarily go into a real or only imagined relation to other people with the conscious intention to develop their abilities and accomplishments particularly in the area of skilled motion and to compare themselves with these other people according to rules put self or adopted without intending to damage them or themselves deliberately." TIEDEMANN, Claus. Sport (and Culture of Human Motion) for Historians. An Approach to Precise the Central Term (s). In: IX International CESH-Congress. 2004. Crotone, Itália. **Lecture** [...] p.03. Disponível em: <http://kulturwiss.info/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Englisch.pdf>, Acesso em: 03 jan 2019. Tradução nossa.

27 BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012. p. 57. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RBAFS/article/view/833> Acesso em: 27 dez. 2017.

28 COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston. WCB/McGraw-Hill, 1998. p.03.

29 COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston. WCB/McGraw-Hill,

A partir desta concepção, ou seja, de que os fenômenos esportivos devem ser interpretados de acordo com os contextos socioculturais em que se inserem, a elaboração de um conceito preciso que abarque todas as formas de esporte consideradas por todas as culturas em toda a história da humanidade se torna uma tarefa senão impossível, de difícil execução, assim, Coakley propõe uma compreensão diferente do que deveria se entender por esporte, identificando uma natureza mutável e que sofre forte influência da cultura que integra e do seu processo de construção coletiva.

As tentativas dos outros teóricos de apresentar linhas rígidas entre o que poderia ou não ser classificado como esporte, perdem um pouco de força ou sentido, posto que, ainda que conseguissem demarcar tais divisões, estas apenas teriam sentido dentro de suas próprias culturas e épocas, reforçando sistemas de poder e legitimidade que somente favorecem as práticas estabelecidas pelos grupos dominantes.

Em resumo, muitos sociólogos acham importante definir os esportes para distingui-los de outras atividades que são sociologicamente diferentes. Esta é uma abordagem prática para definir os esportes, mas potencialmente apresenta graves problemas associados a ela. Por exemplo, quando focamos nossa atenção em atividades competitivas ou institucionalizadas, podemos ignorar atividades físicas na vida de muitas pessoas que não têm recursos para organizar formalmente estas atividades ou sequer o desejo de realizar estas atividades de forma competitiva. Em outras palavras, podemos gastar todo o nosso tempo considerando as atividades físicas de grupos relativamente seletos na sociedade, porque estes grupos têm o poder de organizar estas atividades físicas de maneira formal e o desejo de realizá-las de forma competitiva. Se isso ocorrer, podemos criar a impressão de que as atividades desses grupos selecionados são partes mais importantes daquela cultura do que as atividades de outros grupos. Isso, por sua vez, poderia contribuir para a marginalização de grupos que não têm recursos, nem tempo para praticar esportes organizados ou que não são atraídos por atividades competitivas.<sup>30</sup>

---

1998. p.03.

30 "In summary, many sociologists feel it is important to define sports in order distinguish them from other activities that are sociologically dissimilar. This is a practical approach to defining sports, but it has potentially serious problems associated with it. For example, when we focus our attention on institutionalized, competitive activities, we may overlook physical activities in the lives of many people who have neither the resources to formally organize those activities nor the desire to make their activities competitive. In other words we may spend all our time considering the physical activities of relatively select groups in society, because those groups have the power to formally organize physical activities and the desire to make those activities competitive. If this happens, we can create the impression that the activities of these select groups are more important parts of culture than the activities of other groups. This, in turn, could contribute to the marginalization of groups who have neither the resources nor the time to play organized sports, or who are not attracted to competitive activities" COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston. WCB/McGraw-Hill, 1998. p.21. Tradução nossa.

A visão crítica acerca da ideia de esporte construída por Coakley se apresenta como a mais inclusiva no que se refere ao reconhecimento de práticas, sendo capaz de explicar as diversas transformações ocorridas com a ideia de esporte, como por exemplo o turfe<sup>31</sup>, esporte que no início do século XIX, em muitos países, inclusive no Brasil, foi considerado um dos primeiros esportes organizados, o que poderia causar estranheza ou aversão para aqueles que adotam uma postura estritamente relacionada ao esforço físico, como no conceito proposto por Valdir Barbanti<sup>32</sup>, por exemplo.

Seguindo esta mesma linha seria possível recolher os esportes “intelectuais” como o xadrez e as damas ou os realizados por meio de propulsão mecânica, ambos restringidos pelo COI, ou seja, em tese, qualquer atividade física criada, sustentada e reconhecida socialmente em determinado grupo ou cultura poderia ser classificada como esporte, posto que este se apresenta como um conceito variável e sempre em um movimento perpétuo de desconstrução e construção social.

---

31 COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston: WCB/McGraw-Hill, 1998. p.26.

32 BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012. p. 57. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RBAFS/article/view/833>  
Acesso em: 27 dez. 2017.



## Capítulo 2 – A indústria de jogos digitais e o surgimento dos “eSports”

No presente capítulo será analisada a trajetória percorrida pelos jogos digitais, desde as primeiras modalidades de equipamentos de entretenimento eletrônicos como os “pinballs” até o desenvolvimento de uma forte indústria de consoles e jogos digitais, abordando sempre que possível, os caminhos trilhados pelos jogos digitais, seus produtores e seu nicho de mercado.

No desenvolvimento da presente pesquisa foram encontrados diversos termos na literatura, especializada para se referir aos jogos digitais, tais como: “vídeo games”, “games”, “videojogos”, “jogos virtuais”, “jogos midiáticos”, “jogos para computador”, “jogos eletrônicos”, diante dessa pluralidade de termos utilizados para descrever um componente essencial para a prática dos “eSports” cabe justificar a opção pela utilização do termo “jogos digitais”.

Vários conceitos já foram formulados para tentar abarcar a complexidade deste tipo de jogos, pois, além de diferirem substancialmente dos jogos analógicos, se desenvolvem quase tão rápido quanto as próprias tecnologias de que se utilizam, dificultando a permanência de um conceito por muito tempo.

Desta forma Katie Salen e Eric Zimmerman<sup>33</sup>, utilizando-se de uma definição geral de jogos como sistemas nos quais os jogadores se envolvem em conflitos artificiais, definidos por regras, que levam a um resultado quantificável, conceituam os jogos digitais por meio da identificação de quatro traços principais: Interatividade imediata, mas limitada, manipulação de informação, sistemas complexos automatizados e a presença de comunicação em rede.

No decorrer do presente trabalho foi utilizado raciocínio semelhante ao indicado por Christopher Robert Kastensmidt<sup>34</sup>, desta forma, foram privilegiadas as expressões mais tradicionais ao idioma brasileiro, de modo que, “videogame” e “game”, embora correspondam ao objeto em questão, foram descartados por serem originários da língua inglesa, seguindo a mesma lógica, “videojogo” também foi descartada, pois, apesar de ser expressão de uso corrente no português europeu, quase não é utilizada no português brasileiro.

---

33 SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge: MIT press, 2004. p. 96.

34 KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4479>. Acesso em 17 jan. 2018.

A expressão “jogos virtuais” não foi escolhida em razão do avanço das tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada, de modo que seu uso poderia indicar uma restrição que não foi realizada durante a análise do objeto desta pesquisa.

As expressões “jogos para computadores” e “jogos midiáticos”, também não se apresentaram as mais adequadas, a primeira, pelo fato de muitos jogos não serem jogados em computadores, mas em diversos dispositivos, como os consoles, por exemplo, a segunda apresenta-se demasiadamente ampla, podendo englobar qualquer jogo que se utilize de qualquer mídia para ser jogado, o que poderia incluir, inclusive, jogos que se utilizam da mídia impressa, como palavras-cruzadas, por exemplo.

A expressão “jogos eletrônicos”, esta comumente associada a categoria dos jogos operados por moedas, sendo que a diferenciação a transição dos “jogos eletrônicos” aos “jogos digitais” é um processo de grande importância para a formação o desenvolvimento da indústria de jogos digitais e consequentemente de “eSports”.

Feitas todas estas considerações, com o objetivo de conferir maior exatidão e padronização ao presente trabalho, será utilizada a expressão “jogos digitais” para se referir ao que vem sendo chamado, tanto pela academia, como pelo público não especializado, por todas as expressões acima analisadas.

A par das questões terminológicas, o presentes capítulo tem como objetivo apresentar de forma sucinta o desenvolvimento da indústria dos “pinballs” e demais máquinas operadas por moedas (“coin-op”) e a influência exercida na formação de empresas e profissionais que, em certa medida, contribuíram de forma significativa para os primórdios dos jogos digitais.

Com o advento das redes de transferência de dados e, posteriormente, a popularização da internet, ocorreram grandes mudanças na indústria dos jogos digitais, possibilitando partidas e competições à distância, inovações de suma importância considerando o processo de surgimento dos “eSports” que são tratadas no terceiro ponto deste capítulo.

O quarto e último ponto deste capítulo se ocupa de duas análises, uma primeira que trata da relação do jogo e sua natureza lúdica e a sua prática profissional, retomando algumas ideias de Johan Huizinga e Roger Caillois, sendo que, no segundo momento, analisam-se os traços marcantes do processo de profissionalização dos jogadores profissionais, o contexto global em que se inserem e a forma como, historicamente, se organizaram as principais competições.

## 2.1 – Dos jogos eletromecânicos aos jogos online

Neste ponto não se propõe traçar uma cronologia que abarque todos os jogos e as plataformas utilizadas para jogá-los ao longo dos anos. O presente ponto centra-se na exposição do desenvolvimento da indústria de jogos digitais, no Brasil e no restante do mundo, com foco especial nos processos ocorridos no Japão e nos Estados Unidos, bancando-se destacar os acontecimentos mais significativos tendo em vista o escopo do trabalho.

Os jogos digitais são um fenômeno relativamente recente, entretanto parte de seu suporte tecnológico, da sofisticação de seu design e da sua legitimidade perante a sociedade como forma de entretenimento tem raízes muito mais antigas, que remontam as primeiras mesas de jogos de salão, como o “Bagatelle”, por exemplo, um jogo criado na França e que consistia em uma mesa de madeira polida, com certa inclinação, que possibilitava ao jogador lançar bolas com o auxílio de um taco, tendo como o objetivo que elas entrassem em um dos espaços demarcados, geralmente nove, que representavam pontuações diferentes de acordo com sua dificuldade.

Uma versão modificada do “Bagatelle”, pode ser considerada a precursora dos “pinballs” e responsável por abrir caminho para a indústria dos jogos digitais s foi o “Baffle Ball”, jogo lançado em 1931, por David Gottlieb, fundador da “D. Gottlieb and Company” que viria a se tornar uma das maiores empresas deste seguimento nos Estados Unidos. “Baffle Ball” inovou ao introduzir o lançamento por meio de um êmbolo e a possibilidade dos jogadores tentarem controlar as bolas movimentando ou inclinando a mesa de jogo, técnica que posteriormente recebeu o nome de “tilting”<sup>35</sup>

Apesar destas inovações, “Baffle Ball” não possuía alguns elementos que viriam a ser característicos do jogo de pinball, como por exemplo os “flippers”, “bumpers” ou placares eletrônicos para contabilizar a pontuação, sendo que, apenas dois anos mais tarde seria criado o primeiro jogo do tipo a utilizar eletricidade.<sup>36</sup>

Em razão do alto índice de sorte envolvido no resultado dos jogos inspirados no Bagatelle, eles acabaram sendo mal vistos, principalmente pela parcela mais

---

35 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 03.

36 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 04.

conservadora da sociedade americana, levando a proibição e até a destruição das mesas de jogos em praça pública, como as realizadas pelo prefeito de Nova Iorque Fiorello LaGuardia, provocando como reação da indústria de jogos o lançamento de “Humpty Dumpty” cujo sistema dotado de seis “flippers” permitia ao jogador, por meio do uso de suas habilidades, conseguir mais pontos redirecionando as bolas de volta aos locais de pontuação, não dependendo exclusivamente da gravidade ou da sorte.<sup>37</sup>

A partir deste momento, o resultado do jogo passava a estar diretamente relacionado com novas habilidades que eram exigidas do jogador, como o tempo de reação, a coordenação motora na movimentação dos botões, alavancas e das mais variadas peças que poderiam reagir aos seus movimentos, sendo que tais combinações poderiam ser estrategicamente combinadas para alcançar um novo recorde.

As habilidades recompensadas pelas máquinas de pinballs seja com pontuação extra, bolas extras, movimentos especiais dos itens na mesa ou luzes e sons, influenciaram os primeiros jogos de gabinete, também conhecidos como fliperamas ou “arcades”, entretanto, há uma diferença crucial entre os pinballs e os “arcades”, os primeiros tinham seu campo e jogo baseado em componentes eletromecânicos e os segundos contavam com um ambiente de jogo inteiramente digital, reproduzido por uma tela.

Fazer um novo jogo de pinball exigia o design e a construção de novos dispositivos físicos, um processo que levava tempo, ferramentas e mecânica. O videogame - os personagens em sua tela, seu comportamento, a maneira como eles respondem as ações de um jogador - é feito de lógica; isto é, de um programa de dezenas de milhares de instruções no computador. A nova “tecnologia lógica” tornou possível uma explosão na liberdade de designers de jogos a procura de maneiras de capturar a atenção, a imaginação e as moedas dos jogadores.<sup>38</sup>

Tal passagem dos jogos eletrônicos ou eletromecânicos para os digitais se

---

37 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1ª ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 06.

38 “Making a new pinball game required designing and constructing new physical devices, a process that took time, tools, and mechanics. The video game—the characters on its screen, their behavior, the way they respond to a player’s actions—is made of logic; that is, of a program of tens of thousands of computer instructions. The new “logic technology” has made possible an explosion in the freedom of game designers to search for ways to capture the attention, the imagination, and the coins of players.” em TURKLE, Sherry. **The second self: Computers and the human spirit.** 20. ed. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 69. Tradução nossa.

confunde com a própria história da computação e do desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação – TICs, pois esta “tecnologia lógica” cruzou seu caminho com os jogos quando durante uma das reuniões do “Tech Model railroad Club” – TMRC, um clube de estudantes entusiastas de tecnologia e computação do “Massachusetts Institute of Technology” – MIT, Steve Russell propôs que o grupo utilizasse os computadores de ponta para a época, como os modelos IBM 709, TX-O e PDP-1, disponíveis na universidade, para a criação de um jogo interativo.<sup>39</sup>

O processo de criação e produção levou aproximadamente seis meses e um total de duzentas horas de trabalho para finalizar a primeira versão do jogo que, basicamente, era composto de dois pequenos foguetes, que poderiam ser acelerados, em torno de uma estrela central, posteriormente aprimorada para reproduzir um campo gravitacional, com o objetivo de atirar pequenos projéteis para destruir o foguete inimigo, o jogo foi batizado de “SpaceWar” e é considerado por muitos o primeiro jogo criado em um computador.<sup>40</sup> Entretanto, uma parcela dos historiadores considera que o primeiro jogo digital teria sido “Tennis for Two”, de William Higinbotham, criado em 1958, para simular uma partida de tênis entre dois jogadores.<sup>41</sup>

Os primeiros games se mantiveram reclusos ao nicho dos aficionados por tecnologia, até que um engenheiro chamado Ralph Baer desenvolveu o console que possibilitaria aos jogos digitais tornarem-se uma forma de entretenimento dentro das casas, após a ideia ter sido recusada por grandes empresas de eletrodomésticos como “General Electric” e “RCA”, o console foi licenciado pela “Magnavox”, em 1971, sendo capaz de reproduzir diversos jogos em um sistema compatível com qualquer televisor da época, o produto, que começou a ser comercializado em 1972, recebeu o nome de “Odyssey” e inaugurou a indústria dos consoles.<sup>42</sup>

Se a década de 1960 foi um período de experimentação e desenvolvimento do suporte tecnológico necessário para a criação de novos jogos em ambientes digitais, a partir da década de 1970 começou a surgir propriamente uma indústria de

---

39 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 17.

40 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 18.

41 LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games: História, linguagem e expressão gráfica.** São Paulo: Blucher, 2010. p. 21.

42 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 25.

games, geralmente com capital de grandes empresas do setor de eletrodomésticos ou de entretenimento, capaz de contratar equipes de especialistas dedicadas exclusivamente a criação de novos jogos, um modo de produção totalmente diferente de seus antecessores, sendo capazes de produzir não só as máquinas para os fliperamas e consoles em escala industrial, mas os próprios jogos, por meio de equipes formadas, principalmente, por engenheiros e designers vindo de diversos ramos da indústria.

No mesmo ano de lançamento do console da “Magnavox”, Nolan Bushnell, um engenheiro elétrico da Carolina do Norte, adaptou o jogo de ping-pong, incluso no “Odyssey”, para operar pelo sistema de moedas (“coin-op”), a partir desta ideia criou dois marcos para a história da indústria de games, o jogo “Pong”, um sucesso de vendas, e a empresa “Atari, Inc.”, que levou o mercado de jogos digitais a experimentar um desenvolvimento tecnológico e um sucesso financeiro sem precedentes, visto que seu capital inicial, em 27 de junho de 1972, era de quinhentos dólares, divididos entre dois sócios, e dez anos depois se tornou uma empresa que gerava dois bilhões de dólares por ano, entrando para a história como uma das empresas de crescimento mais rápido nos Estados Unidos.<sup>43</sup>

Acerca da “Atari, Inc.” destaca-se que, em seu início, Nolan Bushnell, assim como seus concorrentes, se concentrou na produção de fliperamas operados no sistema “coin-op”, entretanto em razão de grande parte da população americana associar os jogos operados por moedas com jogos de azar, com a máfia, a lavagem de dinheiro e diversas outras atividades ilícitas, fazendo com que cidades restringissem ou até proibissem tal sistema<sup>44</sup>, assim como, o ambiente do mercado de crédito se apresentar desfavorável a este tipo de empreendimento, dado que muitos bancos e investidores se negavam a investir seus capitais em negócios associados aos games, de modo que, para ampliar o sucesso de sua empresa, Nolan Bushnell e Ted Dabney, sócios da “Atari, Inc.,” buscaram uma forma de levar o jogo para dentro dos lares, criando um console para jogar uma versão caseira do “Pong”, batizada de “Home Pong”<sup>45</sup>. A nascente indústria dos jogos digitais, assim como a do pinball em sua época de glória, buscava ser reconhecida perante a sociedade como uma forma

---

43 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 38.

44 KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. p. 94.

45 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1ª ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 84.

de entretenimento aceitável, tentando se diferenciar de outras atividades cujo rendimento provinha da utilização do sistema “coin-op”, tal como os caça-níqueis, por exemplo.

O período entre 1979 e 1983 foi chamado de a “Era de ouro” dos jogos digitais, momento de grande desenvolvimento e lucratividade, cujo marco inicial pode ser considerado o lançamento, em formato “coin-op”, de “Space Invaders” nos Estados Unidos, realizado por meio de uma parceria entre “Taito Corporation” e “Midway Games Inc.” com o objetivo de abrir espaços para os jogos japoneses no mercado americano, chegando a vender mais de sessenta mil unidades, cada um representando um investimento, à época, de aproximadamente mil e setecentos dólares, valor que poderia retornar ao empresário após o primeiro mês, dado que a média de lucro era de trezentos a quatrocentos dólares por semana.<sup>46</sup>

Diante do sucesso de “Space Invaders” nos Estados Unidos outras companhias japonesas buscaram o mesmo caminho, a “Namco Enterprises Asia Ltd” licenciou, também para a “Midway Games Inc.”, a distribuição de “Pac-man” nos Estados Unidos, jogo que superou a marca de cem mil máquinas vendidas e se tornou um fenômeno cultural não limitado ao público jovem ou aos entusiastas de tecnologia, alcançando repercussão mundial em razão da diversidade de produtos relacionados ao jogo, desde peças de vestuário até guias de estratégia para alcançar uma pontuação maior, sendo símbolo deste período de sucesso o lançamento da música “Pac-Man Fever” da dupla “Buckner & Garcia” e a escolha do jogo como capa da edição de 25 de outubro de 1982 da Revista Time,<sup>47</sup> que já havia dedicado a edição de 18 de janeiro de 1982 à “Era de ouro” dos jogos digitais.<sup>48</sup>

Entretanto, após a “Era de ouro” dos jogos digitais ter atingido seu ápice com “Pac Man”, iniciou-se um período de pouca inovação seguido de quinze anos de declínio do sistema de jogos digitais operados por moedas, realidade que fez com que as empresas do setor mudassem seu foco para o entretenimento doméstico com o desenvolvimento de consoles, porém se alguns anos antes, tal mudança de postura se deu em razão de políticas de restrição envolvendo comparações com jogos de

---

46 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1ª ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 117.

47 TIME MAGAZINE, **THE PAC MEN - turning cash into votes**, Nova Iorque: Time. 25 out.1982. Disponível em: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19821025,00.html>. Acesso em: 22 jan. 2018.

48 TIME MAGAZINE, **GRONK! FLASH! ZAP! Video Games Are Blitzing The World**, Nova Iorque: Time. 18 out.1982. Disponível em: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html>. Acesso em: 22 jan. 2018.

azar, quando o setor ainda buscava legitimidade perante a sociedade, neste momento, em que os jogos digitais já permeavam a cena cultural das grandes e pequenas cidades, a decisão foi motivada pela estagnação da economia e a necessidade de se reinventar para evitar a falência.

Enquanto outras grandes companhias tiveram sucesso na “Era de ouro” dos jogos digitais produzindo, vendendo e licenciando jogos, a “Nintendo Co., Ltd” passou pelo período de forma bastante discreta, porém, com o arrefecimento do mercado de máquinas “coin-op”, a empresa anunciou seu novo console doméstico o “Nintendo Entertainment System” – NES, em 1985, em razão da dificuldade encontrada pela empresa em conquistar o mercado americano, levou apenas cem mil unidades do console, concentradas apenas na cidade de Nova York, contudo, superando todas as expectativas, o produto foi um sucesso e ao final daquele ano 1,9 milhões de lares já possuíam pelo menos um NES e, assim, as vendas do console dispararam nos anos seguintes, sendo vendidas 1,8 milhões de unidades em 1986, 5,4 milhões em 1987, 9,3 milhões em 1988, no ano de 1989, somente nos primeiros sete meses já haviam sido vendidas 5,3 milhões e no ano seguinte mais 7,6 milhões de consoles e trezentos e cinquenta milhões de cartuchos foram vendidos ao redor do mundo, fazendo com que, as vendas da “Nintendo Co., Ltd” para os Estados Unidos representassem, em 1990, dez por cento do déficit comercial entre Japão e Estados Unidos.<sup>49</sup>

No final da década de 1980, o CD-ROM, tecnologia de armazenamento de dados circunscrita à área da informática, começou a se popularizar fazendo com que os discos de vinil e as fitas cassete fossem substituídas na indústria fonográfica, não demorou muito para que esta mesma ideia chegasse à indústria dos jogos digitais, o que possibilitou a criação de jogos mais sofisticados em razão de um cartucho de videogame armazenar, em média, 8 a 16 megabits, enquanto um CD-ROM poderia conter 640 megabytes, aproximadamente 320 vezes mais<sup>50</sup>.

O primeiro console a utilizar tal tecnologia foi o TurboGrafx-CD, produzido pela “NEC Corporation”, em 1987, entretanto, em razão de sua baixa aceitação pelo público não obteve sucesso, porém foi suficiente para despertar a atenção de seus concorrentes, fazendo com que, posteriormente, a “Sega Enterprises” lançasse um acessório periférico para que o console “Mega Drive” (também conhecido como “Sega

---

49 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 346.

50 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 451.



Genesis”), reproduzisse jogos feitos com CD-ROM, este adaptor, vendido separadamente, foi batizado de “Sega CD”, porém também teve baixa procura, já a “SNK” lançou, em 1994, o “Neo Geo CD”, porém, seu preço não era competitivo em relação aos consoles que utilizavam cartuchos, o que o levou a uma produção bem limitada.<sup>51</sup>

A utilização de redes de transferência de dados como forma de conectar jogadores à distância precede o sucesso das grandes empresas de jogos digitais, pois na década de 1970, alguns programadores do “Massachusetts Institute of Technology” – MIT já haviam desenvolvido uma versão do jogo “Maze War”<sup>52</sup> para ser jogado através da rede ARPAnet, nos primórdios do que viria a se tornar a internet. A medida que tais redes se desenvolviam, novos jogos foram sendo criados para testar suas possibilidades, como por exemplo com a rede PLATO<sup>53</sup> que além inovar no aspecto computacional com os primeiros sistemas de fóruns, salas de bate-papo, envio de imagens em mensagens instantâneas e compartilhamento de tela por acesso remoto, também inovou em relação ao universo dos jogos digitais com a possibilidade de até trinta e duas pessoas jogarem simultaneamente, gráficos em 3D, salas de bate-papo e a possibilidade de customização, merecendo destaque o jogo “The Dungeons of Moria”<sup>54</sup>, produzido em 1977, inspirado nos jogos de RPG e nas obras de J.R.R. Tolkien, que possibilitava que até duzentas pessoas jogassem simultaneamente.<sup>55</sup>

Neste período, por meio de um sistema, criado pela “General Electric”, chamado “GENie” foram lançados jogos mais sofisticados e que suportavam um maior número de jogadores conectados, como por exemplo, “Air Warrior”<sup>56</sup>, lançado em

---

51 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 450.

52 COLLEY, Steve. THOMPSON, Greg. Maze War. 1973. 1. Jogo eletrônico.

53 O PLATO foi um sistema de instrução mediado por computador (Computer-Aided Instruction – CAI) que utilizava um ambiente de multiusuários conectados em rede, sendo pioneiro na utilização do protocolo TCP para comunicação de usuários em uma arquitetura cliente-servidor, desenvolvido nos anos 1960, pela Universidade de Illinois, mais detalhes em VALENTE, José Armando; DE ALMEIDA, Fernando José. Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor. **Brazilian Journal of Computers in Education**, v.1, n. 1, p. 45-60, 1997. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/rbie/1/1/004.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2019 e DE SOUZA, Everton S. et al. Uso do Middleware CORBA na Distribuição de Ambientes Distribuídos para suportar Jogos Multi-Jogadores. Estudo de Caso “Projeto LUDOS TOP”. 2007. p.1085 - 1090. In: XXV Simpósio Brasileiro de Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos da Sociedade Brasileira de Computação. Belém. SBC. 2007. p.1085 - 1090. **Anais [...]**. Disponível em <http://ce-resd.facom.ufms.br/sbrc/2007/077.pdf>. Acesso em 15 mai. 2019.

54 KOENEKE, Robert A. TODD JUNIOR, Jimmey Wayne. The Dungeons of Moria. 1983. 1. Jogo eletrônico.

55 BOUDREAU, Kelly. Online Role-Playing Games. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond.** Westport: Greenwood Press, 2008, p. 173.

56 KESMAI, **Air Warrior**. Charlottesville: Kesmai. 1988. 1. Jogo eletrônico.

1988, um jogo inspirado pelas batalhas aéreas da Segunda Guerra Mundial, onde o jogador poderia escolher uma aeronave para batalhar em uma arena com centenas de outros jogadores simultaneamente. Porém, foi com disseminação do protocolo TCP/IP pelo mundo, nos últimos anos da década de 1980, possibilitou o desenvolvimento da Internet e com isso o multiplicaram-se os jogos online, sendo marcante o lançamento do “Windows 95”, pela “Microsoft”, em 24 de agosto de 1995, um sistema operacional inovador capaz de reproduzir jogos com maior facilidade.<sup>57</sup>

A partir destas novas tecnologias as principais desenvolvedoras de jogos digitais passaram a ver os computadores pessoais como uma nova plataforma para seus produtos<sup>58</sup>, o que as levou a criar sistemas próprios com o intuito de promover o encontro de jogadores dispostos a se desafiar, conhecidos como sistemas de “matchmaking”.

O pioneiro na utilização do protocolo TCP/IP foi o jogo “Doom”<sup>59</sup>, que para promover o encontro entre jogadores requeria de cada um o compartilhamento de seu endereço IP para acessar a partida, este processo foi facilitado com o uso de servidores dedicados exclusivamente para promover o encontro de jogadores, sendo o “Battle.net”, lançado junto com o jogo “Diablo”<sup>60</sup>, o principal exemplo deste tipo de sistema, destacando-se também sistema “QuakeWorld” que possibilitava jogos de até 16 jogadores de “Quake”<sup>61</sup> tanto em partidas individuais, como por equipes.<sup>62</sup>

O avanço tecnológico proporcionou, durante toda a década de 1990, um progressivo barateamento dos componentes eletrônicos, levando a uma popularização dos computadores pessoais, apresentando assim, um novo desafio para as empresas, até então, dominantes na indústria de jogos digitais, mas, principalmente, para as fabricantes de consoles, pois os computadores pessoais detinham uma capacidade de processamento e de execução de obras multimídia muito superiores aos consoles disponíveis, além disso, as fabricantes de consoles

---

57 KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4479>. Acesso em: 17 jan. 2018. p. 116.

58 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 519.

59 ID SOFTWARE, Doom. Mesquite: Id software. 1994. 1. Jogo eletrônico.

60 BLIZZARD NORTH, Diablo. Irvine: Blizzard North. 1996. 1. Jogo eletrônico.

61 ID SOFTWARE, Quake. Mesquite: Id software. 1996. 1. Jogo eletrônico.

62 KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4479>. Acesso em: 17 jan. 2018. p.116.

começaram a sentir os efeitos da popularização do acesso à internet o que tornaria os computadores pessoais mais interessantes do que muitos consoles, sobretudo pelo refinamento dos sistemas de “matchmaking”.

Diante deste novo cenário, este ramo da indústria de jogos digitais buscou acompanhar as novas tecnologias lançando produtos que pudessem ao menos integrar os consoles à rede mundial de computadores, um exemplo disso foi o “MegaNet”, um adaptador em forma de cartucho ligado a um cabo telefônico capaz de conectar o console “Mega Drive”, da “Sega Enterprises”, à internet possibilitando a troca de e-mails e o recebimento de novidades sobre os produtos da companhia, sendo que, seu sucessor o “MegaNet 2” já possibilitava partidas a distância via internet.<sup>63</sup>

Durante o processo de criação do console “Dreamcast”, anunciado pela “Sega Enterprises” em 21 de maio de 1998, os próprios funcionários da empresa já previam que a possibilidade de jogar online seria uma característica essencial para o desenvolvimento de qualquer console dali em diante.<sup>64</sup> Apesar do “Dreamcast” não ter sido um sucesso de vendas, pois logo foi ofuscado pelo lançamento do “Playstation 2”, pela “Sony”, a previsão de seus idealizadores se concretizou, pois, a partir dos anos 2000, começaram a surgir redes online capazes de não apenas promover o “matchmaking”, mas possibilitavam aos usuários interagirem entre si durante e entre as partidas, sendo os maiores exemplos, a “Nintendo Network”, da “Nintendo Co., Ltda”, a “PlayStation Network”, da “Sony” e a “Xbox Live”, da “Microsoft”.

O surgimento destas redes é que possibilitaria a popularização desta forma de jogar, de modo que, em 2011, a rede da Microsoft já contava com 48 milhões de assinantes ativos em 2016<sup>65</sup>, passando para 59 milhões em 2018<sup>66</sup> e o serviço da Sony, com 70 milhões de usuários mensalmente ativos em 2016<sup>67</sup>, passando para 80 milhões

---

63 KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4479>. Acesso em: 17 jan. 2018. p. 117.

64 KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001. p. 559.

65 HICKEY, Matt. Xbox Live reaches record with 48 million active subscribers. **Forbes Magazine**, 28. jan. 2016. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/matthickey/2016/01/28/xbox-live-reaches-record-with-48-million-active-subscribers/#4ef707fc26e7>. Acesso em: 12 fev. 2018.

66 MADAN, Asher. Xbox Live grows to 59 million active users. **Windows Central**, 31. jan. 2018. Disponível em: <https://www.windowscentral.com/xbox-live-grew-59-million-active-users-last-quarter>. Acesso em: 12 fev. 2018.

67 PORTER, Matt. PSN atinge marca de 70 milhões de usuários ativos. **IGN Brasil**, 23. mai. 2017. Disponível em: <https://br.ign.com/ps4/48721/news/psn-atinge-marca-de-70-milhoes-de-usuarios-ativos>. Acesso em: 12 fev. 2018.

em 2018<sup>68</sup>, sendo importante notar o surgimento de outras opções de entretenimento oferecidas por estes sistemas, tal como, a possibilidade de outros membros assistirem jogos em curso e interagirem com os jogadores por meio de mensagens.

As possibilidade de interação e conectividade social dentro destas comunidades se tornaram tão relevantes ao ponto da “Sony” incluir no design do controle do console “Playstation 4” um botão para compartilhamento de capturas de tela, upload de vídeos, transmissão de partidas e o compartilhamento de telas de forma automática, sendo necessário configurar e pressionar o botão “Share”.<sup>69</sup>

Com as novas formas de interação entre os membros destas comunidades, os jogos digitais passam a entreter não somente aqueles que os jogam, mas também aqueles assistem as partidas e eventualmente se torcem e acompanham certos jogadores, estabelecendo as bases do que viria a se tornar o fenômeno dos “eSports”.

## 2.2 – A ascensão dos “eSports” e seu lugar no mundo dos esportes

Os jogos são marcados por uma natureza lúdica, da mesma forma, a classe dos jogos agonísticos, onde se inserem os esportes conforme a classificação de Roger Caillois<sup>70</sup>, também possuem a ludicidade como característica, entretanto, a partir do momento em que a prática daquela atividade se transforma em profissão e sua organização passa a se complexificar e se burocratizar, se torna discutível se o elemento lúdico ainda resiste ou se teria sido suplantado pela seriedade.

Acerca desta questão, Johan Huizinga diz que:

Ora esta sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras. Isto se manifesta nitidamente na distinção oficial entre amadores e profissionais (ou "cavalheiros e jogadores", como já foi hábito dizer-se), que implica uma separação entre aqueles para quem o jogo já não é jogo e os outros, os quais por sua vez são considerados superiores apesar de sua competência inferior. O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação. Isto afeta também os amadores, que começam a sofrer de um complexo de inferioridade. Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa sui generis, que nem é jogo nem

---

68 PAVLOVIC, Uros. PSN User Base Surpasses 80 Million, Sony Confirms, **Playstation Lifestyle**, 23. mai. 2018. Disponível em: <https://www.playstationlifestyle.net/2018/05/23/psn-user-base-now-boasts-over-80-million-active-users/>. Acesso em: 30 mai. 2018.

69 SONY CORPORATION. **PlayStation 4 - Guia do usuário**. 2013. Disponível em [https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/share/about\\_share.html](https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/share/about_share.html). Acesso em 12. fev. 2018.

70 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p. 49.

é seriedade.<sup>71</sup>

Na interpretação de Roger Caillois<sup>72</sup> quando o profissional entra em jogo, naturalmente, pensa no prêmio, no salário ou no cachê, vez que sustentam suas necessidades com isto, o que torna o seu jogo, algo diferente dos demais.

A simples existência de jogadores profissionais não é vista de forma negativa, pois, para Roger Caillois, o que corrompe o universo do jogo, como experiência separada envolta num “círculo mágico” de ludicidade, não é o fato de alguns ganharem a vida jogando, mas a contaminação daquele universo com elementos de realidade, “o que era prazer torna-se ideia fixa; o que era diversão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia”<sup>73</sup>.

Importante notar que, tanto do ponto de vista das ações a serem desempenhadas, como do ponto de vista de quem as observa, Roger Caillois não identifica nenhuma mudança substancial, eis que a realização daquela atividade de forma profissional não faz com que os jogadores sigam as regras, interajam dentro daquele contexto específico e ganhem ou percam segundo as premissas diferentes do que qualquer amador.

Assim, aquele que transforma em profissão uma atividade do jogo em nada muda a natureza desta atividade, pois não está jogando, e sim exercendo uma profissão. A natureza da competição ou a do espetáculo em nada é modificada quando os atletas ou os atores são profissionais que atuam por salário, e não amadores que só esperam o prazer. A diferença atinge somente a eles.<sup>74</sup>

Se a estrutura teórica do jogo não se modifica em razão da sua prática profissional, passa-se à análise do processo de profissionalização dos jogadores, este se relaciona tanto com questões organizacionais como com questões de desenvolvimento pessoal, sendo que, no primeiro aspecto se traduz como uma intenção dos sujeitos envolvidos naquela atividade, não só definirem competências e habilidades referenciais para um “bom profissional”, mas se organizarem de forma

---

71 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018. p. 219.

72 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p.37.

73 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p. 89.

74 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017. p. 90.

institucional de forma que aquele determinado grupo seja facilmente identificado e formalmente representado. Já na perspectiva do desenvolvimento profissional, se mostra como um processo de reconhecimento de competências perante o próprio indivíduo, a comunidade de profissionais que integra e a organização que os representa, conforme aponta Richard Wittorski.

O "reconhecimento" esperado e efetivo é então uma das questões da profissionalização. As fontes deste reconhecimento podem contudo ser variadas: reconhecimento pelos pares que partilham as mesmas atividades, reconhecimento pela hierarquia, reconhecimento pelo público/clientes da atividade...). Da mesma forma, a legitimidade destas "fontes de reconhecimento" podem variar de acordo com os indivíduos (alguns dão mais importância à satisfação do público do que à avaliação por parte da hierarquia, por exemplo).<sup>75</sup>

Assim, apesar dos campeonatos de jogos digitais serem quase tão antigos quanto eles próprios e ainda que não se descarte a possibilidade de em certo momento algum jogador ter exercido esta atividade e auferido renda que possibilitasse seu sustento, a profissionalização dos jogadores de jogos digitais é um fenômeno que se desenvolveu e ganhou notoriedade após a popularização dos jogos online, sendo importante destacar duas faces deste fenômeno, uma institucional e outra pessoal.<sup>76</sup>

No aspecto organizacional, destaca-se a “Cyberathlete Professional League” – CPL, criada nos Estados Unidos da América pelo investidor do setor financeiro Angel Munoz, em 1997, que por alguns anos concentraria a organização dos principais torneios de “eSports”, estabelecendo novos paradigmas em questão de premiação, variedade de jogos, patrocínio e parcerias corporativas<sup>77</sup>.

Em razão da visão de Munoz se focar nos jogadores, para se tornassem verdadeiras celebridades, os campeonatos da CPL rapidamente se tornaram objeto de atenção da grande mídia.

Os torneios de Munoz eram capazes de prender a atenção dos canais de mídia tradicional como a ESPN e a MTV, onde a novidade e a

75 WITTORSKI, Richard. Algumas especificidades da profissionalização das profissões relacionais. **Investigar em Educação**, v. 2, n. 2, 2016. Disponível em: <http://pages.ie.uminho.pt/inved/index.php/ie/article/view/71>. Acesso em: 06 fev. 2019.

76 KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. p.56.

77 TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p.07

exibição de times de jovens rapazes competindo animadamente por prêmios em dinheiro jogando jogos de computadores possuía certa fascinação. Os eventos mais antigos da CPL se tornaram a face competitiva dos jogos para o mundo exterior. Jogadores internacionais faziam jornadas desde a Europa até Dallas para competir e eventualmente a Liga acabou formalmente se expandindo além da América do Norte para uma presença global via parceiros locais em lugares como a China e o Brasil. A organização também desenvolveu a “Cyberathlete Amateur League” (CAL), uma das poucas organizações para atletas aspirantes de “eSports”.<sup>78</sup>

O desenvolvimento da CPL foi um processo quase simbiótico ao sucesso de jogos da categoria de tiro em primeira pessoa, conhecidos pela sigla FPS (“First person shooter”), como “Quake III Arena”<sup>79</sup> e “Counter-Strike”<sup>80</sup>, desde início do circuito de competições promovido pela entidade, o Brasil sempre figurou como um participante relevante, principalmente pela atuação da equipe “Made in Brazil”, conhecida como “MiBR”, equipe criada nos anos 2000, que seguiu em atividade até 2012, retornando somente em 2018<sup>81</sup>.

Neste momento, destaca-se que por deter o posto de primeira equipe profissional de “eSports” no Brasil, sua trajetória merece uma análise mais pormenorizada. A MiBR iniciou suas atividades no jogo “Counter-Strike”, ganhando projeção internacional ao se qualificar para o campeonato promovido pela CPL em Dallas, nos Estados Unidos da América, no ano de 2002, sendo que até 2012, trinta e oito jogadores já haviam passado pela equipe, sendo trinta e três brasileiros, dois dinamarqueses e um sueco. Ao longo de sua trajetória, a MiBR participou de mais de oitenta grandes campeonatos, nacionais e internacionais, sendo pelo menos dez deles organizados pela CPL, participando também de sete edições da “Electronic Sports World Cup – ESWC”, sendo que seu título de maior destaque foi o primeiro lugar na edição de 2006 da ESWC.<sup>82</sup>

---

78 “Munoz’s tournaments were able to secure some mainstream coverage via outlets like ESPN and MTV, where novelty and spectacle of teams of young men animatedly competing for prize money by playing computer games held fascination. The CPL in those earliest years became the face of competitive gaming to the outside world. International players made treks from Europe over to Dallas to compete and eventually the league formally expanded beyond North America to have worldwide presence via local partners in places like China and Brazil. The organization also developed the Cyberathlete Amateur League (CAL), one of the few formally organized outlets for aspiring e-sports players” TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 08. Tradução nossa.

79 ID SOFTWARE, Quake III Arena. Mesquite: Id software. 1999. 1. Jogo eletrônico.

80 VALVE CORPORATION, Counter-Strike. Kirkland: Valve Corporation. 1999. 1. Jogo eletrônico.

81 COUTINHO, Beatriz. CS:GO: retorno da MiBR terá evento aberto ao público em São Paulo. **Versus**, 07. jun. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/csgo-retorno-da-mibr-tera-evento-aberto-ao-publico-em-sao-paulo>. Acesso em: 15. mai. 2019.

82 BUENO, Alex. O fim de uma era: MiBR. **Teamplay**, 16 mar. 2012. Disponível em: <https://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike/8897-o-fim-de-uma-era-mibr>. Acesso em: 15 mai. 2019.

A partir do caminho percorrido pela própria MiBR no circuito de “Counter-Strike” percebe-se a relevância da institucionalização de entidades com capacidade organizacional suficiente para gerir campeonatos, feita, a princípio de maneira rudimentar, pela CPL que, ao longo dos anos, se tornou um paradigma para as organizações que a sucederam.

Com relação ao aspecto pessoal do processo de profissionalização, Tina Lynn Taylor<sup>83</sup> identifica que o surgimento de um jogador profissional não está apenas ligado ao seu esforço individual em melhorar seu desempenho nas partidas, mas relaciona-se com um processo social mais amplo, pois envolvem questões como a socialização com o restante da equipe e o desempenho daquele jogador como instrumento de sucesso conjunto, bem como, influências institucionais, econômicas e relacionais com a tecnologia, devendo ser considerados, ainda, fatores culturais e sociais sobre questões de gênero e sobre os próprios jogos.

A formação dos atletas de “eSports”, também conhecidos como “pro players”<sup>84</sup>, envolve uma multiplicidade de fatores que vão além de um desempenho acima da média dentro do ambiente de jogo, de tal modo que, nem todos os jogadores, por mais interessados que sejam nos jogos e competições, alcançam tal reconhecimento. Além da divisão entre amadores e profissionais, é importante destacar uma terceira categoria estudada por Tina Lynn Taylor, a dos “power gamers”.

“Power gaming” é um estilo único de jogo baseado em orientação instrumental e foco de alta intensidade. Muito frequentemente “power gamers” são encarados como pessoas que levam os jogos a sério de mais. Para aqueles de fora (e inclusive as vezes para eles próprios) podem parecer como pessoas que converteram seu lazer em trabalho.

<sup>85</sup>

Os “power gamers”, diferentemente dos jogadores casuais e amadores, fazem do jogo uma das partes mais significantes de suas vidas, dedicando longos períodos ao seu progresso ou a produção de bancos de dados, discussões e conteúdos

---

83 TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 86.

84 FONSECA, Gabrielle. Bootcamp, pro player, line up: entenda os termos dos esports. **TechTudo**, 28. mar. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/03/bootcamp-pro-player-line-up-entenda-os-terminos-dos-esports.ghtml>. Acesso em: 15. mai. 2019.

85 “Power gaming is a unique style of play grounded in intense focus and instrumental orientation. Very often power gamers are thought of as taking the game too seriously. They can appear to outsiders (and indeed sometimes even to themselves) like people who have converted their leisure into work.” em TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 10. Tradução nossa.



relacionados ao jogo em questão, encarando o objeto lúdico como um trabalho, não no sentido de algo realizado com o objetivo de auferirem renda ou construírem uma carreira, mas, sim, como algo que demanda esforço e causa de preocupação e ansiedade.

O desenvolvimento do vício em jogos digitais ou, mais especificamente, em jogos “online”, está muito mais associado aos “power gamers” do que aos jogadores casuais e aos “pro players”<sup>86</sup>, considerando que os primeiros encaram o jogo como uma forma de lazer, não o tornando uma das prioridades em suas vidas, e os segundos, pelo seu próprio processo de formação e pela multiplicidade de interesses comerciais envolvidos em seu sucesso, dificilmente alcançariam e manteriam tal condição profissional se viessem a desenvolver tais doenças, o que faz com que a atenção à saúde física e psicológica dos “pro players” seja objeto de crescente preocupação entre as equipes de elite e, ainda que um “pro player” também possa ser considerado um “power gamer”, a atuação destes profissionais se mostra de grande importância para a saúde mental dos membros das equipes, como se verá ao final deste tópico.

Apesar de diversos jogos permitirem que o jogador jogue partidas sozinho ou contra oponentes artificiais criados pelo próprio jogo, partidas similares ao duelo entre Gary Kasparov e o computador Deep Blue, colocando “homem versus máquina”, parecem não atrair a mesma atenção do público ou despertar tanto interesse dos jogadores, apesar de, periodicamente, serem realizadas, sendo que até edição de 2017, realizada na Universidade de Sejong, em Seoul, na Coreia do sul, os jogadores profissionais venceram todas as partidas contra quatro sistemas de inteligência desenvolvidos nos Estados Unidos, Austrália, Noruega e na própria Coreia do sul.<sup>87</sup>

Uma das possíveis causas desta diferenciação é o caráter eminentemente social dos “eSports”, pois, a trajetória percorrida pela maioria dos jogadores amadores que conseguem atingir uma posição social reconhecida como de

---

<sup>86</sup> Para um maior aprofundamento em relação ao fenômeno do “power gaming” veja TAYLOR, Tina Lynn. Power games just want to have fun? : instrumental play in a MMOG In: DiGRA International Conference: Level Up. DiGRA, Utrecht, 2003. p. 300-311. **Proceedings** [...] Utrecht: DiGRA. p. 300-311. Disponível em: <http://digra2003.org/abstracts/>. Acesso em: 19. mai. 2019 e WIRMAN, Hanna. “I am not a fan, I just play a lot” – If Power Gamers Aren’t Fans, Who Are? In: DiGRA International Conference: Situated play, Tokyo: DiGRA, 2007. p.377 -385. **Proceedings** [...] Tokyo: DiGRA, 2007. p.377 -385. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/forums/4-situated-play/>. Acesso em: 19. mai. 2019 e para maior aprofundamento na relação entre vício e jogos “online” veja GRIFFITHS, Mark D. Gaming addiction and internet gaming disorder. In: **The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games**. New York: Routledge, 2015. p. 74 -101.

<sup>87</sup> KIM, Yoochul. LEE, Minhyung. Humans Are Still Better Than AI at StarCraft - for Now. **MIT Technology Review**. 01. nov. 2017. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/609242/humans-are-still-better-than-ai-at-starcraftfor-now/>. Acesso em: 15 mai. 2019.

profissional, inicia-se com competições entre amigos ou em sua rede de relacionamentos em âmbito local, entretanto, a medida que o jogador se dedica e melhora sua performance, dificilmente ele encontrará novos desafios neste mesmo círculo de relacionamentos, fazendo com que deseje expandí-lo, entretanto, este passo só é dado por uma pequena parcela dos jogadores.

Por meio da internet, os que ousam expandir seu círculo de desafiantes, costumam se filiar a grupos de jogadores de diversas partes do mundo que enfrentam-se entre si, conhecidos como clãs. Entre tais grupos, é comum que determinados jogadores se sobressaiam e passem a serem sondados a integrarem clãs mais habilidosos, mais estruturados e bem reconhecidos por seus pares, ganhando maior visibilidade, um fator importante no desenvolvimento da carreira de um jogador profissional.<sup>88</sup>

O aspecto interpessoal dos jogadores também é um fator relevante em sua jornada para a profissionalização, em razão da necessidade de, apesar da pouca idade, saberem lidar com os fãs, as responsabilidades e as pressões que acompanham a carreira, sendo que, é comum jogares mencionarem que nos primeiros torneios em que estavam fisicamente presentes diante de seus competidores e do público, sentiram nervosismo, tensão, desconforto, dificuldade de atenção e medo, mencionando como uma das primeiras e mais importantes lições para se tornar um jogador profissional, a habilidade em lidar com estas questões.<sup>89</sup>

Tais fatores psicológicos envolvidos na atuação dos jogadores profissionais já são vistos tanto pelo mercado, como pela academia, como um aspecto de extrema importância para o desenvolvimento e boa performance das equipes, destacando-se a pesquisa realizada por Bányai et al.<sup>90</sup> que identificou como principais questões a serem estudadas: o processo de profissionalização, as habilidades mentais e motivações dos jogadores profissionais e as motivações dos espectadores.

No que se refere a postura das equipes em relação a saúde mental de seus jogadores, muitas delas, principalmente as mais bem estruturadas em termos de suporte financeiro e recursos humanos, vem integrando psicólogos e equipes multidisciplinares a suas estruturas, inclusive no Brasil, como é o caso das equipes

---

88 TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 88.

89 TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 89.

90 BÁNYAI, Fanni et al. The psychology of esports: A systematic literature review. **Journal of gambling studies**, 2018. p. 11. Disponível em: <http://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>. Acesso em: 15. mai. 2019.

INTZ<sup>91</sup>, Team Liquid<sup>92</sup>, VIVO Keyd<sup>93</sup> e paiN Gaming<sup>94</sup>.

A profissionalização apresenta-se como um processo complexo que, apesar de não modificar substancialmente as regras pelas quais se joga e as habilidades ali envolvidas, como apontou Roger Caillois<sup>95</sup>, pode modificar de forma bastante sensível a maneira como os jogadores se relacionam com si mesmos, com seus pares, com seus fãs e com toda a estrutura organizacional envolvida naquela atividade, o que demanda, além de uma performance excepcional dentro do “círculo mágico” do jogo, uma série de habilidades sociais e psicológicas específicas e, para muitos, de difícil apreensão no mundo real.

Em razão dos estudos acadêmicos acerca dos “eSports” serem algo recente, assim como a própria dedicação acadêmica em estudar os jogos digitais, grande parte das pesquisas têm se desenvolvido no exterior e, principalmente, após os anos 2000. Michael Wagner definiu os “eSports” da seguinte forma “eSports é a área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam suas habilidades mentais e físicas a partir do uso de tecnologias da informação e comunicação”.<sup>96</sup>

Tal definição possui o mérito de ter sido pioneira e paradigmática para a academia entretanto, isto não a privou de críticas, como as feitas por Emma Witkowski, apontando, por exemplo, que o argumento central se basearia na perícia ou “expertise” na utilização das tecnologias da informação e comunicação – TICs, colocando o computador como tecnologia dominante e no centro da atividade, em detrimento de uma série de outras tecnologias, sendo que, para Emma Witkowski, as evidências apontariam em outro sentido.

Como a pesquisa etnográfica nos mostra, os e-sports são

---

91 FABER, Rodrigo. Meditação, conversa e controle: um psicólogo por trás do sucesso da INTZ. **SporTV**, São Paulo, 22. mar. 2017. Games. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/03/meditacao-conversa-e-controle-um-psicologo-por-tras-do-sucesso-da-intz.html>. Acesso em: 15. mai. 2019.

Acesso em: 15. mai. 2019.

92 RIGON, Daniela. Claudio Godoi anuncia saída da INTZ depois de vitória na Superliga. **ESPN**, São Paulo, 24 dez. 2018. Esports. Disponível em: [http://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/5113904/claudio-godoi-anuncia-saida-da-intz-depois-de-vitoria-na-superliga](http://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5113904/claudio-godoi-anuncia-saida-da-intz-depois-de-vitoria-na-superliga). Acesso em: 15 mai. 2019.

93 LEITE, Felipe. VARELLA, João. De cabeça no jogo: a psicologia dentro dos esportes eletrônicos. **Gazeta esportiva**, São paulo. 25 out. 2018. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/todas-as-noticias/de-cabeca-no-jogo-psicologia-dentro-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 15. mai. 2019.

94 ESPN.COM.BR. 'Worlds': Psicólogos esportivos da paiN Gaming comentam desafios da INTZ. **ESPN**, São Paulo, 30 set. 2016. Esports. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/635275\\_worlds-psicologos-esportivos-da-pain-gaming-comentam-desafios-da-intz](http://www.espn.com.br/noticia/635275_worlds-psicologos-esportivos-da-pain-gaming-comentam-desafios-da-intz). Acesso em: 15 mai. 2019.

95 CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis:Vozes. 2017. p. 89.

96 ““eSports” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.” WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSports. In: International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. ICOMP, 2006, Las Vegas. **Proceedings** [...] Las Vegas: ICOMP. p. 439. 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 06. jan. 2018. Tradução nossa.

experimentados como competições dinâmicas onde as ações esportivas (e os resultados dos jogos) são tacitamente e abertamente produzidos e documentados por muitos agentes humanos, não humanos e coisas.<sup>97</sup>

Além disso, a definição proposta por Michael Wagner seria, nos dias atuais, demasiadamente abrangente, posto que, qualquer prática que melhorasse as habilidades motoras ou psíquicas e que fosse mediada pelo uso das TICs poderia ser classificada como “eSports”, o que poderia abranger sistemas de treinamento ou reabilitação com o uso de simuladores virtuais, jogos digitais educacionais ou qualquer programa que tenha por finalidade melhorar alguma condição física ou psíquica de seu usuário.

Na construção do conceito proposto por Juho Hamari e Max Sjöblom<sup>98</sup>, tais autores enfrentaram a discussão sobre a possibilidade dos “eSports” poderem ser considerados ou não, um esporte. Sobre este tema afirmam que a maioria dos opositores da ideia de que os “eSports” sejam considerados como esporte são os fãs dos esportes tidos como “tradicionais”, e isto se daria em razão da habilidade dos jogadores não ser medida por proeza física, nem por elegância, sendo que os jogadores profissionais aparentam simplesmente estarem sentados em frente aos equipamentos sem dispendere grandes esforços físicos ou psíquicos.

Salientam ainda que o componente do esforço físico se apresenta importante para que parte da literatura considere alguma atividade como esporte, entretanto afirmam que o fato dos eventos definidores dos resultados serem provenientes de um esporte que ocorre em um ambiente digital e, não implica, de forma alguma, que os “eSports” não possam ser fisicamente desgastantes para os jogadores, o quão fisicamente desgastante dependerá do modo como se dá a interação humano-computacional naquele jogo em particular. Sendo que, para ilustrar como esta diferença pode ser significativa pode ser citado como exemplo os jogos de dança, cuja prática em interação com o computador deixa os jogadores fisicamente mais cansados do que jogos de outras categorias que se utilizam apenas do teclado e do

---

97 “As ethnographic research shows us, e-sports are experienced as dynamic competitions where sporting actions (and game outcomes) are tacitly and overtly produced and documented by many human and nonhuman agents or things.” em WITKOWSKI, Emma. On the Digital Playing Field How We ‘Do Sport’ with Networked Computer Games. **Games and Culture**, 5, 2012, p.367. Disponível em: [http://www.bendevane.com/VTA2013/wp-content/uploads/2013/01/349.full\\_.pdf](http://www.bendevane.com/VTA2013/wp-content/uploads/2013/01/349.full_.pdf). Acesso em: 10 dez. 2018. Tradução nossa.

98 HAMARI, Juho, SJÖBLOM, Max. What Is eSports and Why Do People Watch It? **Internet research**, v. 27, n. 2, 2017, p.213. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Acesso em: 18 ago. 2017.

mouse, por exemplo.<sup>99</sup>

Desta forma, propõe uma mudança de foco, eis que a questão principal, para que os “eSports” sejam considerados como esportes, seria, então, a proporção ou a forma como a atividade esportiva é mediada por um computador ou por qualquer outro sistema semelhante, sendo que, a principal diferença entre os esportes e os “eSports” estaria no local onde se manifestam as atividades praticadas pelos jogadores para determinar o resultado da partida, pois nos esportes tidos como “tradicionais” todas as ações capazes de determinar o resultado provêm do “mundo real”, ainda que os praticantes se utilizem de sistemas eletrônicos ou computadorizados para os auxiliarem. Já nos “eSports” todas as ações capazes de determinar o resultado ocorrem no “mundo digital”, porém os jogadores situam-se no plano real, conforme pontuam Juho Hamari e Max Sjöblom.

Diferenças entre esportes e “eSports” segundo Juho Hamari e Max Sjöblom <sup>100</sup>			
	Qual o espaço ocupado pelo atleta?	Qual o principal equipamento esportivo utilizado pelos atletas?	Qual o local onde ocorrem os eventos que definirão o resultado? (campo de jogo)
“eSports”	O mundo real	Interface Humano-computacional (como por exemplo: mouse, teclado, sensores de movimento, acelerômetros como sistemas de entrada e telas equipamentos de áudio como sistemas de saída)	Sistemas eletrônicos ou digitais

99 HAMARI, Juho, SJÖBLOM, Max. What Is eSports and Why Do People Watch It? **Internet research**, v. 27, n. 2, 2017, p.213. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Acesso em: 18 ago. 2017.

100 Tabela adaptada de HAMARI, Juho, SJÖBLOM, Max. What Is eSports and Why Do People Watch It? **Internet research**, v. 27, n. 2, 2017, p.213. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Acesso em: 18 ago. 2017.

Esportes	O mundo real	Interface Humano-física com objetos ou não há a necessidade de equipamentos específicos	O mundo real
----------	--------------	---	--------------

Considerando todos os pontos destacados acima, Juho Hamari e Max Sjöblom propõe a seguinte definição para os “eSports”.

Nós definimos eSports (esportes eletrônicos) como uma forma de esporte onde os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; sendo que, tanto a entrada de jogadores e de equipes, como a saída do sistema de eSports, são mediadas por interfaces humano-computador.<sup>101</sup>

Apesar de mais completa, esta definição também é passível de críticas, pois reconhece os “eSports”, entretanto não explícita quais seriam os “aspectos primários” que seriam facilitados pelos sistemas eletrônicos durante sua prática, tal ponto embora inovador, a poderia ser aperfeiçoado.

Jesper Thiborg e Kalle Jonasson<sup>102</sup> afirmam que se compararmos os “eSports” ao futebol, ao handebol ou ao hockey, por exemplo, eles poderão ser vistos como esportes que demandam fisicamente menos dos atletas, entretanto, se comparados ao boliche, ao tiro esportivo ou ao bilhar, seriam equivalentes.

“eSports” apesar de intelectualmente desgastantes, também dependem de habilidades físicas. Dentro dos eSports há uma busca pela melhora das habilidades de coordenação rápida e precisa entre os olhos e as mãos. Em relação a outros esportes, a questão se refere a quais partes do corpo são ativadas. Neste sentido, os “eSports” definitivamente preenchem um vazio na família dos esportes; nenhum esporte requer tamanha variedade e diversidade na coordenação dos dedos como os “eSports”.<sup>103</sup>

101 “We define eSports (electronic sports) as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.” HAMARI, Juho, SJÖBLOM, Max. What Is eSports and Why Do People Watch It? **Internet research**, v. 27, n. 2, 2017, p.216. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Acesso em: 18 ago. 2017. Tradução nossa.

102 JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 290. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

103 “eSports, although intellectually demanding, also rely on physical skills. Within eSports the demand for rapid and accurate coordination between the hand and the eye stands out as a gainful skill. In relation to other sports the question is about what part of the body is activated. In that respect, eSports definitely fill a void in the sports family; no Sport requires such a diversified coordination of the fingers as eSport”

A partir destas considerações Kalle Jonasson e Jesper Thiborg<sup>104</sup> identificam três cenários possíveis para o futuro dos “eSports”, um primeiro onde os “eSports” seriam vistos como uma forma de contracultura ou alternativa ao esporte “tradicional”, posto que não se chegaria a um consenso entre a população e as entidades esportivas em considerarem os “eSports” como esportes, ocasião em que, caso tal ideia de contracultura se fortalecesse, os esportes “tradicionais” poderiam ser afetados de diversas formas, na disputa por público (tanto público-espectador, como público-praticante), na disputa por publicidade, espaço na mídia, entre outros. Além disso, ao se estabelecerem como alternativa ao esporte “tradicional”, também haveria concorrência no comércio e na utilização das arenas, posto que, fãs se reuniriam para assistir as partidas e torneios de suas equipes preferidas além do aumento do número de equipes, já que para a maioria dos jogos basta um computador ou console<sup>105</sup> com acesso à internet, podendo ser jogado a qualquer hora do dia com participantes de diversos países com uma menor necessidade por espaço físico para sua prática.

Sobre o público fã de “eSports”, é interessante notar que este se comporta de forma semelhante ao dos esportes “tradicionais”, conforme demonstrou o estudo desenvolvido por Gifford Cheung e Jeff Huang<sup>106</sup> analisando os perfis dos espectadores do jogo Starcraft II, a partir dos quais é possível identificar semelhanças com os espectadores dos esportes “tradicionais”, sendo que, no decorrer da pesquisa foram identificadas nove classes de espectadores, havendo aqueles que estão tendo contato com o jogo pela primeira vez e possuem pouco ou nenhum conhecimento de como ele funciona ou já assistiram ou jogaram no passado mais não acompanham sua prática a muito tempo chamados de “espectadores” (“The Bystanders”), aqueles

---

JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 290. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016. Tradução nossa.

104 JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 292. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

105 Definido como um sistema de computação interativo de entretenimento projetado principalmente para se jogar “video game” em casa, em oposição aos sistemas de computação de entretenimento desenhados principalmente para serem utilizados em outras tarefas ou em “video games” operados por moedas”. Tradução livre do original “An interactive entertainment computer system designed primarily for the playing of home video games, as opposed to a home computer system designed primarily for other tasks, or arcade video games that are coin-operated.” WOLF, Mark, J.P. Glossary of Video Game Terminology In: Wolf (Org.). **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. United States: Greenwood Press, 2008. p. 312. Tradução nossa.

106 CHEUNG, Gifford; HUANG, Jeff. StarCraft from the stands: understanding the game spectator. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, Vancouver, 2011. p. 763-772. **Proceedings** [...] Vancouver: ACM. p. 768. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>. Acesso em: 06 jan. 2018.

que ficam intrigados e até mesmo fascinados na forma como determinado jogador realizou alguma ação, se entretendo desde que haja algo a ser aprendido, chamados de “curiosos” (“The Curious”), aqueles que após assistirem, se sentem encorajados a jogar, os “inspirados” (“The Inspired”), aqueles que assistem com o objetivo de entender as técnicas, jogadas e mecânica do jogo para melhorar seu próprio desempenho, os “pupilos” (“The pupils”), os que veem o fato de assistirem como algo secundário e menos satisfatório do que jogarem, os “insatisfeitos” (“The Unsatisfied”) <sup>107</sup>, há, também, os que encontram satisfação em simplesmente assistir aos jogos, não necessariamente os praticando, chamados de “entretidos” (“The Entertained”), sendo também classificada como uma das categorias de espectadores a “multidão” (“The Crowd”), pois foi identificado que um número de pessoas se satisfaz de forma especial ao assistir as competições junto a grupos de fãs, formando espécies de comunidades como nos esportes tradicionais, uma categoria bastante próxima dos esportes “tradicionais” como por exemplo o futebol, é a dos “comentaristas”, ou seja, pessoas que ao mesmo tempo que assistem também influem na experiência das outras categorias, pois comentam e fornecem informações acerca da partidas e dos jogadores envolvidos, bem como podendo adicionar emoção à experiências por meio de suas reações a determinadas jogadas ou resultados, por fim, a última categoria é a que possuem a capacidade de influenciar mais diretamente no resultado do jogo, sendo formada por aqueles que auxiliam de alguma forma o jogador, seja dando palpites na estratégia posta em prática, dando avisos sobre a situação atual ou fornecendo alguma forma de suporte material, esta categoria foi classificada como os “assistentes” (“The advisors”).<sup>108</sup>

Desta forma, se entendidos como contracultura ou como alternativas ao esporte “tradicional”, os “eSports” podem representar uma forte concorrência para o mercado esportivo, midiático e publicitário, podendo, a depender das proporções de seu crescimento e da sua popularização, superar ou pelo menos se igualar aos esportes já reconhecidos.

---

107 CHEUNG, Gifford; HUANG, Jeff. StarCraft from the stands: understanding the game spectator. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, Vancouver, 2011. p. 763-772. **Proceedings** [...] Vancouver: ACM. p. 768. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>. Acesso em: 06 jan. 2018.

108 CHEUNG, Gifford; HUANG, Jeff. StarCraft from the stands: understanding the game spectator. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, Vancouver, 2011. p. 763-772. **Proceedings** [...] Vancouver: ACM. p. 769. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>. Acesso em: 06 jan. 2018.



Um segundo cenário previsto por Kalle Jonasson e Jesper Thiborg<sup>109</sup> apresenta os “eSports” aceitos como esportes, situação que poderia ser gerada caso o interesse, o investimento e a popularidade dos “eSports” continuasse a crescer levando não só ao reconhecimento formal ou social dos “eSports” como um esporte, mas, também, a uma visão mais positiva em relação à tecnologia e aos jogos digitais.

O terceiro cenário seria um em que os “eSports” figurassem como forma hegemônica de esporte no futuro, apesar de ser um cenário reconhecidamente improvável ou exagerado, não pode ser desconsiderado, pois segundo a compreensão de esporte de Coakley o advento da Sociedade da Informação e o desenvolvimento de tecnologias revolucionárias nas áreas da comunicação, informação, robótica, inteligência artificial e realidade virtual, os “eSports” caminham rumo a popularização e a expansão de seu mercado.

Ainda que se argumente que tais tecnologias e práticas estão restritas a um determinado nicho de pessoas ou a um estrato socioeconômico, não sendo suficientemente abrangentes para proporcionar uma transformação significativa.

O fato de uma determinada mudança social começar a se desenvolver de forma mais pujante em determinados países ou estratos sociais, não retira daquele movimento sua característica revolucionária e sua capacidade de expansão, tal percurso a muito acompanha as trajetórias de desenvolvimento de novas tecnologias e do próprio estabelecimento da Sociedade da Informação, conforme destaca Roberto Senise Lisboa.

Os críticos da utilização da expressão “sociedade da informação” fundamentalmente entendem que a sociedade toda, a rigor, ainda não se beneficia do uso de computadores, por mais rápida que tenha sido a divulgação e aquisição dessa máquina, em todo o mundo. Ora, a expressão “revolução industrial” jamais pretendeu ter o alcance de indicar que a indústria e seus bens seriam acessíveis a todas as pessoas, indistintamente. É por demais sabido que durante décadas e décadas vários países não contaram com o processo de fabricação de produtos manufaturados e que muitos, ainda hoje, não tem acesso em seu país a um produto industrializado. O mesmo sucede com a revolução informacional. O fato de milhões de pessoas ainda não disporem de um computador pessoal não significa a inexistência de uma revolução tecnológica introduzida pelo computador.<sup>110</sup>

---

109 JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 292. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

110 LISBOA, Roberto Senise. Direito na sociedade da informação. **Revista dos Tribunais**, São Paulo: RT, v. 95, n.847, p. 84, 2006.

A prática dos “eSports” se apresenta revolucionária tanto em relação ao mundo dos esportes, como ao da tecnologia e ao dos jogos, não sendo absurdo considerar que os “eSports” sejam capazes de se tornar a forma predominante de expressão do esporte, podendo gerar ou se subdividir em diversas modalidades esportivas em razão da diversidade de categorias já presentes, além de ter a capacidade de substituir práticas esportivas “tradicionais” de forma mais adequada aos valores, crenças e padrões morais da sociedade atual, Kalle Jonasson e Jesper Thiborg <sup>111</sup> dão como exemplo a Fórmula 1 que, por ser uma atividade arriscada para a vida dos pilotos e poluente ao meio ambiente, poderia ser substituída por uma corrida virtual, sendo que a habilidade dos participantes seria testada de forma muito próxima a realidade, porém de forma mais segura e ecologicamente correta, podendo, inclusive, levar os “eSports” a serem considerados como uma forma mais civilizada ou moralmente superior do que os esportes “tradicionais”.

A partir destes três cenários propostos e da análise das definições tanto de jogos como de esportes apresentadas até a aqui, a posição de Kalle Jonasson e Jesper Thiborg <sup>112</sup> acerca de que os “eSports” passam por um processo de esportificação, e que num futuro próximo, podem ser classificados como esportes, já que o próprio conceito de esporte se encontra sempre em movimento de acordo com as práticas sociais, a atuação do mercado, dos organismos internacionais, o processo de globalização e avanço tecnológico, bem como, a valoração social destes fenômenos dentro do mundo do esporte.

---

111 JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 292. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

112 JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 292. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

### Capítulo 3 – A regulação dos “eSports” em perspectiva comparada

Este capítulo se dedica à análise das normas e dos arranjos institucionais criados, por países de tradições jurídicas distintas, para regular o setor de “eSports”, em questões relativas à organização dos campeonatos, aos interesses dos desenvolvedores dos jogos digitais, ao reconhecimento formal ou não dos “eSports” como esporte e às atividades dos “pro players” de modo geral.

A categorização dos sistemas jurídicos utilizada neste capítulo tem como marco a obra de René David<sup>113</sup> e de Mario Giuseppe Losano<sup>114</sup>, em razão do primeiro ter sido um dos pioneiros na busca pelo estabelecimento de princípios e técnicas capazes de dar autonomia ao estudo do Direito comparado em relação aos outros ramos dos Direito, tornando-se clássica sua divisão dos sistemas jurídicos entre: Romano-germânico, Socialista, “Common Law”, Muçulmano, Indiano, Africano e os do Extremo oriente e do segundo em abordar de forma mais contemporânea tal sistematização.

Tais classificações não se apresentam como compartimentos estanques, sendo perfeitamente possível que, um ou mais, sistemas diferentes influenciem ordenamentos jurídicos nacionais gerando sistemas híbridos, entretanto, mesmo em situações como estas, tais classificações ainda conservam sua utilidade como instrumento para traçar e analisar os elementos que compõe os sistemas resultantes.

A escolha dos países a serem no presente capítulo teve três critérios analisados em conjunto: a representatividade no volume de negócios global no setor de jogos digitais, a expressividade das equipes nas competições do cenário internacional e a existência de normas específicas ao setor.

O primeiro sistema jurídico analisado é o do extremo oriente, em especial, a legislação sul-coreana e chinesa, em razão de terem sido os primeiros países a reconhecerem a importância do setor e criarem as primeiras normas para sua regulação.

No âmbito do sistema jurídico da “Common Law” o estudo se concentra no Reino Unido que, se encontra em um processo de valorização dos “eSports” enquanto pratica esportiva nos órgãos governamentais e no debate público, e na análise da

---

113 DAVID, René. **Os grandes sistemas do direito contemporâneo**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

114 LOSANO, Mario Giuseppe. **Os grandes sistemas jurídicos: introdução aos sistemas jurídicos europeus e extra-europeus**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

legislação dos Estados Unidos da América em âmbito federal e, principalmente, estadual, este último se destacando por ser o país que sediou os primeiros campeonatos de jogos digitais e ser um dos líderes no setor de “eSports”.

Dentre todos os países que se utilizam deste sistema jurídico apenas os Estados Unidos e o Reino Unido possuem expressivo volume de negócios no setor de jogos digitais e equipes de destaque nas competições do cenário mundial, sendo que, dentre estes apenas os Estados Unidos, a nível estadual, possui projetos ou legislação aprovada sobre o tema.

Com relação ao sistema jurídico soviético, este possui um uso bastante restrito entre os países atualmente existentes, sendo que, os que o adotam em sua forma mais tradicional não atendem aos critérios estabelecidos na delimitação deste estudo, ou seja, não possuem expressivo volume de negócios no setor de jogos digitais, suas equipes não se destacam nas competições do cenário mundial e não existem normas específicas para o setor.

Apesar de se poder traçar alguns elementos de continuidade histórica no ordenamento jurídico russo, este apresenta diferenças marcantes em relação ao adotado na extinta União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, de modo que, não poderia ser incluído em tal categoria, desta forma, seu ordenamento jurídico será analisado de forma separada dos demais, tendo em vista que a Rússia possui algumas das principais equipes com elevador desempenho nas competições do cenário mundial e um grande capital investido no mercado de “eSports”.

Dentre os países cujo sistema possui origem na tradição romano-germânica são analisados com maior profundidade os ordenamentos jurídicos da França e do Brasil. Sendo a França o primeiro país a aprovar alguma legislação, em âmbito nacional, com o objetivo específico de regulamentar do setor de “eSports”, uma iniciativa capaz de exercer grande influência nos países cujo ordenamento jurídico possui raízes romano-germânicas.

Com relação ao Brasil, são analisadas as leis e os projetos de leis nos âmbitos federal, estadual e municipal, sendo que no âmbito municipal apenas são analisadas aquelas leis ou projetos que repercutiram regionalmente no setor ou nos canais de mídia especializada.

### **3.1 – A regulação dos “eSports” nos sistemas jurídicos do extremo oriente**

A indústria de jogos digitais, juntamente com a indústria tecnológica como um todo, se desenvolveu de forma bastante forte na região do extremo oriente, tendo o

Japão, desde o início, uma posição de destaque na produção e licenciamento de diversos jogos, fliperamas e consoles. Entretanto, no que se refere aos “eSports” o país demorou a entrar no setor, ficando para trás na corrida por espaço no mercado, sendo que a receita do mercado de “eSports” japonês, em 2018, foi de apenas 44,2 milhões de dólares, o que representa menos de 0,3% da receita da indústria de jogos digitais como um todo.<sup>115</sup>

Tal posicionamento possui duas principais causas: a limitação imposta pelo governo para que os prêmios das competições não ultrapassem 100.000 yens<sup>116</sup> e o desinteresse dos produtores de jogos digitais investirem no mercado devido a preferência dos japoneses em jogar sozinhos<sup>117</sup>, diante deste cenário a Coréia do Sul, e, mais recentemente, a China, assumiram o papel de protagonistas, sendo assim, o presente tópico se concentra na análise destes dois países.<sup>118</sup>

O apoio governamental sul-coreano no setor de “eSports” se deu desde 2002, pois com o término da Copa do mundo FIFA de Futebol, sediada na Coréia do Sul e no Japão, o país começou a elaborar um plano de médio e longo prazo para promoção industrial de jogos compreendendo o período entre 2003 e 2007<sup>119</sup>.

Tais planos foram sendo executados e reformulados pelo Ministério da Cultura, esporte e turismo ao longo dos anos, sendo que na elaboração do segundo plano de médio e longo prazo, que coordenaria as ações governamentais no período entre 2008 e 2012, já estava estabelecido como objetivo do governo tornar o país líder no setor de “eSports”<sup>120</sup>

O primeiro instrumento legal a tratar da indústria de jogos digitais na Coréia

---

115 NAGASHIMA, Masakatsu. The growth of esports in Japan - are domestic regulations holding back the industry? **Lawinsport.com**. Tóquio. 27 jun. 2019. Disponível em: <https://www.lawinsport.com/content/articles/item/the-growth-of-esports-in-japan-are-domestic-regulations-holding-back-the-industry>. Acesso em: 15 ago. 2019,

116 JAPÃO. Agência de Assuntos do Consumidor. **景品規制の概要**. Japão. 2018. Disponível em: [https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair\\_labeling/premium\\_regulation/](https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/premium_regulation/). Acesso em: 15 ago. 2019.

117 NAKAMURA, Yuji; TANIGUCHI, Takako. The Crazy Laws Keeping Japanese Out of Video Game Competitions. **Bloomberg.com**. Nova Iorque. 29 ago. 2017. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-08-29/yakuza-laws-hold-back-e-sports-contests-in-game-obsessed-japan>. Acesso em: 22 set. 2019.

118 ENDERS, Sarah. **Esports Law in Japan: An Introduction**, Nova Iorque, 14 jul. 2018. Disponível em: <https://www.teamliquid.com/news/2018/07/14/esports-law-in-japan-an-introduction>. Acesso em: 22 set. 2019.

119 CORÉIA DO SUL. **게임산업 중장기계획 (2003년-2007년)**. Seul: Ministério da Cultura e do Turismo, [2003]. Disponível em: [http://www.kocca.kr/knowledge/research/\\_icsFiles/afieldfile/2010/05/02/6977\\_8.pdf](http://www.kocca.kr/knowledge/research/_icsFiles/afieldfile/2010/05/02/6977_8.pdf). Acesso em: 17 ago. 2019.

120 CORÉIA DO SUL. **게임산업진흥 중장기계획 (2008~2012)**. Seul: Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo, [2008]. Disponível em: [https://www.mcst.go.kr/kor/s\\_not\\_ice/press/pressView.jsp?pSeq=9646](https://www.mcst.go.kr/kor/s_not_ice/press/pressView.jsp?pSeq=9646). Acesso em: 17 ago. 2019.

do Sul foi a Lei de Promoção da Indústria de Jogos<sup>121</sup> criada, em 2006, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento da economia nacional e melhorar a qualidade da vida cultural da população por meio da promoção da indústria de jogos digitais, do estabelecimento de uma cultura de jogos digitais saudável, regulando a indústria e os produtos dela derivados.

A norma se preocupou em definir os termos utilizados e seu âmbito de aplicação de forma a evitar confusões com loterias e jogos de azar, sendo tal fato relevante na medida em que distingue as duas categorias, de forma expressa, evitando uma associação que, historicamente, estigmatizou o setor e impediu seu crescimento em diversos países, como os Estados Unidos da América, por exemplo<sup>122</sup>.

O “Game Industry Promotion Act” representou um verdadeiro paradigma no processo de desenvolvimento da indústria de jogos digitais na Coreia do Sul e tudo o que o país viria a representar futuramente no mercado de “eSports”.

O ambiente regulatório favorável criado pelo “Game Industry Promotion Act” que, em seu artigo 3º, previu a formulação e execução de um plano abrangente para a promoção do setor. Tal plano, detalhado no capítulo dois da lei, tinha como centro o fomento a novos negócios, na forma de “startups”, o incentivo a criação de jogos digitais amadores com fins não lucrativos, incentivos a qualificação profissional e integração com universidades, institutos de pesquisa e outras instituições congêneres, além disso, previa que o governo deveria instituir sistemas de cooperação e uso compartilhado do conhecimento, dos materiais e equipamentos, promovendo a padronização dos produtos e a cooperação internacional.

O “Game Industry Promotion Act” ainda previu um Sistema independente de classificação indicativa para os jogos e regulamentações específicas para a produção, distribuição, comércio interno e exportação de jogos digitais e as penalidades para os casos de não conformidade.

No período de entrada em vigor do “Game Industry Promotion Act”, a indústria do entretenimento da Coreia do Sul experimentava um período de sucesso sem precedentes, um movimento de alcance global que ficou conhecido como “Hallyu”<sup>123</sup>,

---

121 COREIA DO SUL. 게임산업진흥에 관한 법률. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 17 ago. 2019.

122 KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. p. 94.

123 O “Hallyu” (“한류” ou “韓流”) pode ser definido como o fenômeno do crescimento do sucesso da indústria de entretenimento da Coreia do Sul, ocorrido principalmente na primeira metade dos anos

período em que a indústria de jogos se beneficiou de forma bastante significativa.

Entretanto, juntamente com o sucesso, principalmente a partir de 2010, o assunto começou a ganhar notoriedade internacional com notícias referentes aos problemas desenvolvidos por jovens sul-coreanos viciados em jogos digitais online, mais especificamente os classificados como MMORPG, “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”, o que se tornou um grave problema de saúde pública.<sup>124</sup>

Diante deste cenário tiveram início as movimentações legislativas no sentido de limitar a utilização da internet pela parcela mais jovem da população, como forma de diminuir o número de viciados em jogos digitais online, porém havia um grande receio de que tais limitações poderiam acabar com a promissora indústria de jogos digitais da Coreia do sul<sup>125</sup>, sendo fruto deste debate a lei 10659 de 19 de maio de 2011<sup>126</sup> e a lei 10879 de 21 de julho de 2011<sup>127</sup>.

A lei 10659 de 19 de maio de 2011, inseriu na Lei de Proteção a Juventude<sup>128</sup>, lei responsável pelas previsões relacionadas a infância e adolescência, o artigo 23.3 que proibiu a utilização de jogos online por menores de dezesseis anos, no período entre a meia noite e as seis horas da manhã, sob pena privativa de liberdade não maior do que dois anos ou multa não excedente de dez milhões de won sul-coreanos.

Em razão da proibição ter como parâmetros a idade e o horário noturno de utilização, a lei ficou popularmente conhecida como “Shutdown Law”<sup>129</sup> ou “Cinderella Law”<sup>130</sup>, tendo suscitado um intenso debate sobre a razoabilidade da norma na

---

2000, que levou a popularização de filmes, seriados, novelas, jogos, animações e músicas para a China, posteriormente se expandindo para regiões fora do continente asiático, conforme KIM, Jin-Young; LEE, Jong Oh. Korean pop culture: a decade of ups and downs. **International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering**, v. 9, n. 3, p. 129-134, 2014. Disponível em: <https://www.earticle.net/Article/A218497>. Acesso em: 17 ago. 2019.

124 WHANG, Leo Sang-Min; LEE, Sujin; CHANG, Geunyoung. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. **Cyberpsychology & behavior**, v. 6, n. 2, p. 143-150, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/109493103321640338>. Acesso em: 02. set. 2019.

125 윤민식. Game addiction bill touches off national debate. **Koreaherald.com**. Seul. 13 nov. 2013. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080>. Acesso em: 02 set. 2019.

126 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo**, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 52.

127 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo**, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 49.

128 CORÉIA DO SUL. **청소년보호법**. Ministério da Igualdade de Gênero e Família, (Divisão de Proteção à Juventude e Meio Ambiente), [2018]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>. Acesso em: 02 set. 2019.

129 KUBO, Angela Erika. South Korea Considers Bill to Combat Online Gaming: The law could put South Korea's vibrant gaming culture at risk. **TheDiplomat.com**. 14 dez. 2013. Disponível em: <https://thediplomat.com/2013/12/south-korea-considers-bill-to-combat-online-gaming/>. Acesso em: 02 set. 2019.

130 LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **Cnn.com**. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 02 set.

sociedade coreana, sendo objeto de uma ação proposta por um adolescente de dezesseis anos, chamado Park O-Jin, que pretendia se tornar um jogador profissional e construir uma carreira no setor de “eSports”, questionando a constitucionalidade da norma com fundamento no princípio da legalidade (“nulla poena sine lege”) pois seria vaga e imprecisa (“void for vagueness”) em relação às condutas abarcadas pelo tipo penal criado, mencionando ainda que a norma violaria os direitos fundamentais dos pais educarem seus filhos e também os direitos dos próprios filhos em se desenvolverem profissionalmente<sup>131</sup>.

A Corte constitucional da Coréia do Sul julgou a ação improcedente, considerando a norma constitucional, entretanto, tal decisão não foi bem aceita pelo setor de “eSports”, fazendo com que empresas alterassem sua estrutura societária e operacional ou mesmo saíssem do país e abandonassem o mercado sul-coreano.<sup>132</sup>

A segunda norma, a lei 10879 de 21 de julho de 2011, inseriu no “Game Industry Promotion Act” o artigo 12.3 com o intuito de estabelecer medidas preventivas contra a imersão excessiva e a dependência por usuários de serviços que disponibilizam jogos ao público por meio de redes de informações e comunicações, dentre estas medidas houve a previsão de verificação dos nomes reais e idades dos jogadores a partir do momento em que ingressassem no jogo como membros ou por processo de auto autenticação, colocação de um aviso para evitar o uso excessivo de tais jogos e indicação, na tela, do tempo decorrido desde que o usuário começou a utilizar o produto.

Em relação aos menores, foi criada a previsão de que deveria ser assegurado o consentimento dos seus representantes legais quando se registrassem para jogar, além disso, seriam estabelecidas restrições com relação ao modo de uso e tempo dispendido quando solicitado por seus representantes, havendo previsão de que dados básicos dos produtos, tais como classificação etária, cobrança de taxas e informações sobre formas de pagamento deveriam ser informadas aos representantes legais dos usuários menores.

Dentro deste contexto e para dar prosseguimento aos planos de médio e longo prazo para promoção a indústria de jogos, foi criada a primeira lei específica para regular o setor de “eSports”, lei nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, nomeada de

---

2019.

131 CORÉIA DO SUL. Corte Constitucional da Coréia do Sul. **Caso 2011Hun-Ma659**. 24 apr. 2014. Disponível em: <http://www.ccourt.go.kr/cckhome/eng/decisions/majordecisions/majorDetail.do?searchClassCode=ENEXECLSS&searchClassSeq=517#none>. Acesso em: 02 set. 2019.

132 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 61.



“Lei para promoção dos eSports (esportes eletrônicos)”<sup>133</sup>, esta lei teve como objetivo estabelecer as bases para o desenvolvimento da cultura e da indústria dos “eSports”, aumentando a competitividade no setor, contribuir para aumentar as oportunidades da população de aproveitar seu tempo de lazer praticando “eSports” e desenvolver a economia nacional providenciando o necessário para promoção do setor.

A lei define que somente seriam considerados praticantes profissionais de “eSports”, ou “pro players”, aqueles jogadores que estivesse registrados em uma organização de “eSports” conforme estabelecido por esta e, por organização de “eSports” a lei entende, em seu artigo 2.7, que seriam empresas ou organizações criadas com o propósito de participar de atividades ou negócios relacionados aos “eSports”.

Em seu artigo 6º prevê a formulação e implementação, pelo Ministro da Cultura, Esporte e Turismo, de um plano mestre de médio e longo prazo para a promoção dos “eSports” no país, devendo este ser financiado com recursos estatais, conforme o artigo 8º da lei. Existe ainda previsão, no artigo 10, da concessão de subsídios para a formação universitária de profissionais capazes de promover o setor nas áreas de jogos, radiodifusão e pesquisa.

O artigo 12 confere ao Ministro da Cultura, Esporte e Turismo a faculdade de autorizar uma instituição para selecionar quais jogos serão incentivados nas políticas de promoção dos “eSports” com o intuito de evitar monopólios e diversificar os tipos de jogos que receberão o apoio governamental.

A lei ainda prevê o incentivo a profissionalização dos “eSports” e da prática dos “eSports” para todos, justificando tal previsão com o dever estatal de promover formas saudáveis de lazer para a população, inovando ao trazer a primeira manifestação de um Estado nacional em relação aos “eSports” e aos próprios jogos digitais como um todo, reconhecendo-os como potencialmente benéficos para a saúde de seus praticantes.

A promulgação da lei nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, na Coreia do Sul, trouxe um modelo regulatório que possibilitou bastante sucesso à indústria de “eSports” na Coreia do Sul e no exterior, tendo em vista que sua estratégia de fomento e expansão não se limita ao âmbito nacional, pois o artigo 14 desta mesma lei trata da expansão, assistência internacional e da publicidade relativa aos “eSports”,

---

133 COREIA DO SUL. 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률. Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2012]. Disponível em <http://www.law.go.kr/IsInfoP.do?IsiSeq=123206&urlMode=engLsInfoR&viewCls=engLsInfoR#0000>. Acesso em 02. set. 2019.

impondo ao governo o dever de apoiar a Federação internacional de “eSports” (“International e-Sports Federation – IeSF”) e organização de “eSports” parcialmente patrocinada pelo governo, neste caso, a KeSPA (“Korean eSport Association”).<sup>134</sup>

A IeSF possui como missão promover o reconhecimento global dos “eSports” como esportes, dando suporte ao setor em âmbito internacional por meio do aumento do número de países membros, criação de regulamentos e padrões para competições internacionais, trabalhando em conjunto com órgãos governamentais, organizações internacionais de esportes e desenvolvedores de jogos digitais.

Já a KeSPA é formalmente uma organização não governamental aprovada pelo Ministério da Cultura, Esportes e Turismo da Coreia do Sul, para a administração, promoção e padronização das práticas realizadas nas competições de “eSports”, sendo seu corpo diretivo composto por doze membros, em sua maioria executivos de grandes corporações, sendo de interesse tanto do governo como do empresariado que a instituição se torne um modelo de gestão a seguido por outros países.

Se alguma organização nacional teve um grande impacto no desenvolvimento e crescimento do e-sports, esta é a KeSPA. Assim como em qualquer outra grande organização, em relação a KeSPA existem fãs e (muitas vezes) críticos, o impacto que teve durante a sua existência é indiscutível. A organização existe dentro de uma cultura nacional onde os jogos digitais não são apenas grandes negócios, mas significamente apoiados por meio de políticas públicas e do governo. A KeSPA tem exercido um tremendo poder na formação dos e-sports na Coreia do Sul e esse país, por sua vez, tem se mostrado um poderoso, e às vezes quase mítico, local para os e-sports em âmbito internacional. A organização tem uma visão bastante abrangente de onde ainda pode se envolver. Ainda assim, faz coisas como promover a "cultura de jogos digitais para adolescentes" e apoiar a "interação dos negócios internacionais relacionados a jogos digitais" (KeSPA s.d.), que ecoam os tipos de coisas pelas quais o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo vê interesse.<sup>135</sup>

Apesar de possuir uma atuação bastante competente na organização de

---

134 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 78.

135 “If any national organization has had a major impact on the development and growth of e-sports it is KeSPA. While with any large outfit like KeSPA there are both fans and (very often) critics, the impact it has had during its existence is indisputable. The organization exists within a cantly supported through public policy and the government. KeSPA has held tremendous power in shaping the face of e-sports in South Korea and that country in turn has proved to be a powerful, at times nearly mythical, waypoint for e-sports internationally. The organization takes a fairly expansive view of what it can be involved in. On the one hand, it does things like promoting “teenage game cultura” and supporting “game-related international interaction business” (KeSPA n.d.), which echo the kinds of things you see the Ministry of Culture, Sports and Tourism express interest in.” TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012. p. 161. Tradução nossa.

torneios, registro de atletas, estabelecimento de premiações e como agente capaz de promover a cooperação entre os atores no setor, a KeSPA protagonizou diversos escândalos de corrupção nos últimos anos.

O primeiro caso veio à tona em 2017<sup>136</sup>, quando Jun Byung-hu, político sul-coreano e ex-presidente da KeSPA, foi acusado de receber subornos disfarçados em nome de “doações” para a KeSPA, em nome de empresas como GS Shop, KT e Lotte Home Shopping, tendo esta última enviado 300 milhões de won sul-coreanos em supostas doações, para que o político exercesse influência na renovação da concessão da licença de transmissão da empresa. Jun Byung-hu também foi acusado de pressionar o Ministério de Estratégia e Finanças da Coreia do Sul a alocar 2 bilhões de won sul-coreanos em fundos para a KeSPA.<sup>137</sup>

Após a conclusão das investigações, Jun Byung-hu foi condenado, em 2019, a cinco anos de prisão por ter aceitado receber os subornos disfarçados em doações para a KeSPA, sendo condenado, também, a mais um ano de prisão por abuso de poder na tentativa de utilizar sua posição de alto oficial e congressista, no governo do presidente Moon Jae-in, para influenciar o Ministério de Estratégia e Finanças.<sup>138</sup>

A Coreia do Sul apresenta um modelo de regulação com forte participação estatal, desde a elaboração de planos estratégicos de médio e longo prazo para a indústria de jogos digitais, até a criação de importantes marcos regulatórios como o “Game Industry Promotion Act” e a lei nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, conhecida como “Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports)”.

O modelo sul-coreano de regulação dos “eSports” busca criar uma indústria altamente especializada, por meio de parcerias com universidades e programas de incentivo à prática profissional e amadora dos “eSports”, com o objetivo de manter sua influência e liderança global no setor.

Em relação à gestão dos atletas, administração dos campeonatos e execução de políticas públicas, no âmbito internacional, a leSF surge como órgão oficial para sua promoção, buscando também assegurar a influência do país em âmbito internacional. Já internamente, a KeSPA é a responsável pela realização de tais

---

136 KOREA HERALD. Ex-presidential aide denies wrongdoing. **Koreaherald.com**. Seul. 20 nov. 2017. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20171120000910>. Acesso em: 02 set. 2019.

137 LEE, Kyung-min. KT faces criminal probes for questionable donations. **Thekoreantimes.co.kr**. Seul. 13 jan. 2018. Disponível em: [http://koreatimes.co.kr/www/news/nation/2018/01/113\\_241882.html](http://koreatimes.co.kr/www/news/nation/2018/01/113_241882.html). Acesso em: 02 set. 2019.

138 WOLF, Jacob. Former KeSPA chairman sentenced to six years in prison for corruption, abuse of power. **Espn.com**. Seul. 23 fev. 2019. Disponível em: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power](https://www.espn.com/esports/story/_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power). Acesso em: 02 set. 2019.

atividades.

Esta forma de administração institucionalizada e centralizadora, gerida em um sistema de parceria entre as empresas e o governo, se mostra positiva por ter proporcionado o desenvolvimento ordenado da indústria de “eSports” com a criação de um ambiente regulatório facilitador de negócios, entretanto, esta proximidade das empresas com o governo na gestão do setor oferece o risco de escândalos de corrupção como os protagonizados pela ex-presidente da KeSPA, Jun Byung-hu.

Diante do sucesso e dos esforços para promoção da indústria de “eSports” da Coreia do Sul, os países vizinhos começaram a se atentar para as oportunidades que o setor oferecia, o primeiro vizinho a vislumbrar que seu país poderia se tornar uma potência nos “eSports” foi a China.

Desde a década de 1990 os jogos digitais que se utilizavam de computadores ou consoles já eram populares na China, mas foi com o surgimento dos jogos “online”, vindo principalmente da Coreia do Sul e de Taiwan, que o mercado consumidor para este tipo de produto ou serviço aumentou. O modo mais popular de acessar tais jogos, e a própria internet, é por meio de cybercafés, também chamados de “lan houses” ou “PC bangs”, tais estabelecimentos se tornaram um importante ponto de interação social para a juventude chinesa.<sup>139</sup>

Diante do progresso do setor na Coreia do Sul, rapidamente, o governo chinês buscou formas de se tornar parte da indústria nascente de “eSports”, tendo isto em vista, em dezoito de novembro de 2003, a Administração Geral de Esportes da China, reconheceu os “eSports” como o nonagésimo nono esporte oficial, sendo tal classificação alterada em 2008, passando a ser o septuagésimo oitavo esporte oficial no país.<sup>140</sup>

Tal declaração surpreendeu tanto jogadores, como a população em geral, pois não ocorreu um debate público sobre a questão, tampouco a criação de um comitê de especialistas para discutir se os “eSports” poderiam e deveriam ser reconhecidos como modalidade esportiva, desta forma, não houve a criação de uma norma que desse suporte ao setor e a aplicação da legislação dali em diante.<sup>141</sup>

No que se refere a legislação chinesa naquele momento, os esportes de modo

---

139 TSANG, Seng-su; TSCHANG, Ted. Combinations and cultural content: Catch-up in the Chinese gaming industry. In: **DRUID Conference 2012**. 2012. p.06. Disponível em: [https://conference.druid.dk/acc\\_papers/6vhol0xggvgyvntfgrli2x9irs7o.pdf](https://conference.druid.dk/acc_papers/6vhol0xggvgyvntfgrli2x9irs7o.pdf). Acesso em 02. set. 2019.

140 燕,高金. 传统民间游戏, Beijing: Communication University of China Press, 2017, p.10.

141 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 96.

geral eram regidos pela Lei do Esporte da República Popular da China<sup>142</sup>, promulgada em 1995, que previa diversos deveres para o Estado em relação aos esportes competitivos, tais como: incentivar o desenvolvimento dos atletas, buscando conquistas que honrem o país (artigo 24), apoiar a prática do esporte amador (artigo 25), promover o treinamento dos atletas de forma científica e civilizada, os educando sobre patriotismo, coletivismo, socialismo, moral e disciplina (artigo 27).<sup>143</sup>

Com o reconhecimento conferido aos “eSports” o governo chinês começou a atuar na sua regulamentação, de modo que, entre os anos de 2004 e 2006, foram criadas cinco normas para regulamentar o setor<sup>144</sup>, sendo a primeira delas um decreto administrativo<sup>145</sup> criado com o objetivo de regulamentar a organização das competições realizadas na China, esta primeira norma tem como diferencial a exigência de softwares originais nas competições, a exigência da presença de ambulâncias e de uma ambiente seguro para os competidores e a necessidade de uma solicitação prévia para o evento.

O segundo decreto administrativo<sup>146</sup> tinha como escopo a prevenção de fraudes e promoção da integridade esportiva nas competições, estabelecendo sobretudo normas sobre a formação de árbitros, sua divisão em diversos níveis, formas de promoção e seus direitos, obrigações e sanções para os casos de descumprimento de seus deveres.

O terceiro decreto administrativo<sup>147</sup> cria um sistema de gestão de atletas no território chinês, sendo aplicável para nacionais e estrangeiros que venham a competirem eventos autorizados no país, além disso, estabelece um sistema de registro em clubes ou federações regionais fixando quais critérios devem ser preenchidos, como ser maior de dezoito anos, possuir apenas um registro e a documentação a ser apresentada. Em relação aos clubes, para que estes possam ser oficializados devem contar com mais de cinco atletas e solicitar o registro

---

142 CHINA. 中华人民共和国体育法. Congresso Nacional do Povo, [2007]. Disponível em: <http://search.chinalaw.gov.cn/law/detail?LawID=394870>. Acesso em: 02 set. 2019.

143 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 96.

144 BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 110.

145 CHINA. 全国电子竞技竞赛管理办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gfgg/2006-11-30/1208265.html>. Acesso em: 03 set. 2019.

146 CHINA. 全国电子竞技裁判员管理办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-09-27/2245169141.shtml>. Acesso em 03. set. 2019.

147 CHINA. 全国电子竞技运动员注册与交流管理办法. Administração geral de esportes da China, [2007]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gfgg/2007-07-17/1208269.html>. Acesso em 03 set. 2019.

acompanhado da documentação necessária, sendo que, novos atletas que venham a integrar o clube tem o prazo de até trinta dias para serem registrados, no caso de algum atleta ou clube violar tais medidas, o decreto administrativo prevê, em seu capítulo IX, uma notificação por escrito, multa, suspensão ou cancelamento do registro como sanções, a depender do caso concreto.

O quarto decreto administrativo<sup>148</sup>, foi o único que foi confirmado e promulgado pela Assembleia Popular Nacional da China e, efetivamente, entrou em vigência<sup>149</sup> e estabelece as regras nacionais a serem seguidas durante as competições e estabelece requisitos técnicos para sua padronização. Este regulamento geral traz uma espécie de “Código de conduta para atletas” que prevê deveres como: se dedicar ao treinamento, respeitar treinadores, respeitar a vitória do adversário e não ser arrogante ao vencer, não se utilizar de softwares ou hardwares fora das especificações, dentre outras.

O decreto também buscou delimitar quais seriam as especificações dos equipamentos que poderiam ser utilizados em competições oficiais estabelecendo, por exemplo, que as mesas para a competição deveriam possuir 120 centímetros de comprimento, 72 centímetros de largura e 80 centímetros de altura, as cadeiras deveriam contar com altura ajustável, quanto aos computadores estes deveriam observar certos padrões de configuração de hardware, principalmente em relação aos seus processadores, placas-mãe, placas de vídeo, memórias RAM, discos rígidos, unidades de leitura óptica, gabinetes, fontes de alimentação e placas de rede e periféricos.

Os softwares também foram objeto do decreto devendo tais máquinas possuírem a mesma versão do sistema operacional e os jogos também as mesmas versões.

O quinto decreto administrativo<sup>150</sup> dividia as competições esportivas em três categorias de acordo com o grau de profissionalismo de seus competidores e da abrangência da competição se nacional, regional ou local, de forma a criar um sistema de pontuação entre os atletas profissionais e possibilitando sua ordenação em um ranque nacional.

---

148 CHINA. 全国电子竞技竞赛规则. Administração geral de esportes da China, [2007]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gf/gg/2007-07-17/1208279.html>. Acesso em: 03 set. 2019.

149 BARBARÁ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 112.

150 CHINA. 全国电子竞技运动员积分制度实施办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-09-27/2308169144.shtml>. Acesso em: 03 set. 2019.

Apesar de regulamentarem diversos aspectos relacionados aos “eSports” tais decretos ou não foram confirmados e promulgados pela Assembleia Popular Nacional da China ou simplesmente foram ignorados tanto pela administração pública como pela população sendo que, aproximadamente dez anos depois, em 24 de julho de 2015, foram promulgadas as Disposições Provisórias sobre a Gestão dos Eventos Esportivos Eletrônicos<sup>151</sup>.

Esta nova norma buscava regularizar as situações que de fato já ocorriam nas competições, estabelecendo que apenas dependeriam de autorização governamental as competições que contassem com participação de órgãos ligados a administração pública, sendo dispensada a licença para eventos exclusivamente privados.

A concessão da autorização não significa que o Estado não fiscalizaria essas competições, de modo que, as competições foram divididas nas categorias A, B e C, de acordo com natureza dos organizadores, da competição e o seu nível de importância. A cada categoria correspondia um conjunto específico de obrigações, sendo que os eventos internacionais da categoria A estariam sujeitos a aprovação da Administração Geral de Esportes ou do Conselho Estadual, os da classe B deveriam ser incluídos no plano anual de atividades de assuntos externos da Administração Geral do Esporte e os do grupo C estariam sujeitos a um sistema de relatórios e inspeções de autoridades esportivas locais.

Em suma, a norma de 2015 estabeleceu regras mais específicas e rígidas em relação às competições que de alguma forma contassem com participação governamental, deixando para o âmbito privado as normas que regeriam as competições privadas.

Neste contexto, se a Coréia do Sul promovia grandes torneios de sucesso, que inclusive contavam com a participação de muitos atletas chineses, buscando ocupar um lugar relevante no cenário internacional, o governo chinês buscou promover um evento nos mesmos moldes dos eventos sul-coreanos.

Assim os “eSports” foram incluídos na segunda edição dos “Asian Indoor Games”, disputados entre os meses de outubro e novembro de 2007, em Macau, um evento produzido pelos quarenta e quatro comitês olímpicos nacionais que formam o Conselho Olímpico da Ásia (COA), uma das cinco organizações regionais reconhecidas pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), ocasião em que apenas três

---

<sup>151</sup> CHINA. 电子竞技赛事管理暂行规定. Administração geral de esportes da China, [2015]. Disponível em: <http://www.sport.gov.cn/n16/n33193/n33223/n35604/n1419245/6726831.html>. Acesso em: 03 set. 2019.

jogos foram utilizados no torneio: “Need for Speed: Most Wanted”<sup>152</sup>, “NBA Live 07”<sup>153</sup> e “FIFA 07”<sup>154</sup>, sendo que em todos eles as medalhas de ouro foram conquistadas por jogadores chineses.<sup>155</sup>

Nenhum dos títulos escolhidos para a competição faziam parte das outras grandes competições internacionais, as razões que motivaram a escolha destes jogos para o evento não foram explicitadas pela organização, entretanto alguns fatores podem ser apontados como possíveis influenciadores, um deles seriam possíveis dificuldades com o processo de licenciamento de jogos mais populares e outro o caráter experimental de sua inclusão na competição, sendo que nas edições posteriores de 2009, houve competições de “StarCraft” e, em 2013, de “League of Legends”, “StarCraft” e “Tekken”, estes sim, títulos muito mais representativos para o setor.<sup>156</sup>

A atuação de organizações privadas também foi de grande importância no processo de inclusão dos “eSports” nos “Asian Indoor Games”, como principais exemplos temos a atuação da “leSF” a partir de 2010<sup>157</sup> e, mais recentemente, o apoio dado pelo grupo “Alisports”, integrante do conglomerado chinês “Alibaba”, nos jogos de Incheon, em 2014<sup>158</sup>, e Ashgabat, em 2017, além da parceria formada para que nos jogos de Hangzhou, em 2022, os “eSports” sejam incluídos dentro do programa olímpico<sup>159</sup>.

Desta forma, apesar de não possuir um plano claro e estruturado para a indústria de jogos digitais e para os “eSports” como a Coreia do Sul, a legislação chinesa sobre “eSports” num primeiro momento tentou padronizar as competições e criar um sistema de organização em associações, porém, com a falta de confirmação e aplicação dos cinco decretos administrativos, coube às Disposições Provisórias

---

<sup>152</sup> ELECTRONIC ARTS, Need for Speed: Most Wanted. Redwood City: Electronic Arts. 2005. 1. Jogo eletrônico.

<sup>153</sup> ELECTRONIC ARTS, NBA Live 07. Redwood City: Electronic Arts. 2006. 1. Jogo eletrônico.

<sup>154</sup> ELECTRONIC ARTS, FIFA 07. Redwood City: Electronic Arts. 2006. 1. Jogo eletrônico.

<sup>155</sup> CONSELHO OLÍMPICO DA ÁSIA. Resultados em esportes eletrônicos dos 2º Jogos em Recintos Cobertos da Ásia. Macau. [2007] Disponível em: [http://maigoc2007.sports.sina.com.cn/php/item\\_result.php?lan=en&s=20](http://maigoc2007.sports.sina.com.cn/php/item_result.php?lan=en&s=20). Acesso em 03 set. 2019.

<sup>156</sup> BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 105.

<sup>157</sup> BARBARÀ, Alex Artigas, **Sin Leyes no Hay Competición**: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018. p. 106.

<sup>158</sup> COMITÉ OLÍMPICO CHINÉS (China). IAGOC signs deal with Alibaba to sell Asian Games ticket. **Olympic news**. Disponível em: [http://en.olympic.cn/news/olympic\\_news/2014-07-18/2340195.html](http://en.olympic.cn/news/olympic_news/2014-07-18/2340195.html). Acesso em 03 set. 2019.

<sup>159</sup> CONSELHO OLÍMPICO DA ÁSIA. Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. **Olympic news**. Disponível em: <http://www.ocasia.org/News/GetNewsbyNewsID?NewsId=6929>. Acesso em 03 set. 2019.



sobre a Gestão dos Eventos Esportivos Eletrônicos<sup>160</sup> tratar do tema de forma mais próxima da realidade.

A partir de sua aprovação se percebe que o governo chinês concentrou-se mais em regular o papel do Estado neste setor, do que as regras e a forma como ocorreriam as competições, fazendo com que estas especificidades pudessem ser negociadas com mais flexibilidade, o que vem facilitando a organização de eventos pela iniciativa privada, sem, contudo, deixar de promover o esporte em âmbito nacional e internacional em organizações como a COA.

### 3.2 – A regulação dos “eSports” no sistema jurídico da “Common law”

Na história da “Common law” o direito inglês ocupa um lugar de destaque, a “Common law” se trata de um sistema em que se valoriza de forma especial, a continuidade histórica do direito como produto de uma longa evolução do pensamento jurídico, do Estado e do próprio povo.<sup>161</sup>

Este sistema se estendeu de forma quase proporcional ao domínio inglês, sendo que, na América do Norte se estabeleceu como sistema majoritário<sup>162</sup>, nos Estados Unidos da América, no Canadá e na Austrália, entretanto, por possuírem uma estrutura federal tais países possuem diferenças significativas se comparadas ao modelo inglês.<sup>163</sup>

Dentre todos os países que utilizam este sistema jurídico apenas os Estados Unidos e o Reino Unido possuem expressivo volume de negócios no setor de jogos digitais e equipes de destaque nas competições do cenário mundial, sendo que, dentre estes apenas os Estados Unidos, a nível estadual, possui projetos ou alguma legislação aprovada sobre o tema.

Apesar de não contar com uma regulação específica, cabe destacar que o Reino Unido se encontra em um processo de valorização dos “eSports” enquanto pratica esportiva pelos órgãos governamentais e no debate público.

Apesar de contar com um mercado de jogos digitais bastante relevante em

---

160 CHINA. 电子竞技赛事管理暂行规定. Administração geral de esportes da China, [2015]. Disponível em: <http://www.sport.gov.cn/n16/n33193/n33223/n35604/n1419245/6726831.html>. Acesso em 02. set. 2019.

161 DAVID, René. **Os grandes sistemas do direito contemporâneo**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014. p. 355.

162 Nos Estados Unidos da América o estado da Louisiana se apresenta como exceção e, no Canadá, a a província de Quebec, sendo que ambos adotam sistemas jurídicos mais próximos do modelo romano-germânico do que da “common law”.

163 LOSANO, Mario Giuseppe. **Os grandes sistemas jurídicos: introdução aos sistemas jurídicos europeus e extra-europeus**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 344.

termos globais<sup>164</sup> ainda existe um descompasso em relação ao setor de “eSports” no Reino Unido, como fatores que podem ser apontados como responsáveis por esta discrepância temos a falta de equipes de elite no cenário competitivo mundial, assim, diferentemente de países asiático como Coréia do Sul e China, são poucas as carreiras de sucesso dos jogadores ingleses de modo a não parecer uma atividade interessante para a juventude se engajar profissionalmente, outro fator seria o estigma social que a carreira possui no país, não sendo considerados, por grande parte da população, como uma profissão no mesmo nível de outras mais tradicionais.<sup>165</sup>

Em 30 de junho de 2016, foi criada a “British Esports Association” uma organização não governamental de âmbito nacional, reconhecida pelo governo britânico, com o objetivo de apoiar e promover os “eSports” no país em conjunto com o Departamento de Cultura, Mídia e Esporte ajudando a representar os jogadores em todos os níveis.<sup>166</sup>

Após a sua criação o debate público entorno do setor se ampliou, principalmente no que se refere ao apoio estatal, tendo destaque o estudo independente realizado pelo Sir Peter Bazalgette, a pedido da Secretaria de Negócios e Cultura, sobre a indústria criativa no Reino Unido, com o objetivo de identificar caminhos para o desenvolvimento desse setor, especialmente no que se refere à novas tecnologias, propriedade intelectual e geração de talentos, sendo uma das recomendações finais deste documento o reconhecimento nacional dos “eSports”.

Reconhecimento nacional dos eSports: Elevar o status dos eSports com competições patrocinadas pelo governo, equipes nacionais e cobertura da mídia, por exemplo. Os eSports agora parte oficial dos Jogos Asiáticos. As equipes nacionais e as ligas juniores podem ser uma alavanca para atrair investimentos estrangeiros para patrocinar clubes de eSports, construir estádios, projetar equipamentos de jogos de última geração ou das próximas gerações (por exemplo, equipamentos de realidade virtual)<sup>167</sup>

---

164 BBC NEWS. UK gaming market worth record £5.7bn. **Bbc.com**. Londres. 02 apr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-47783558>. Acesso em: 07 set. 2019.

165 888 SPORT. Why Is eSports Struggling To Take Off In The United Kingdom? **888sport.com**. Londres. 24 set. 2018. Disponível em: <https://www.888sport.com/blog/e-sports/why-esports-struggling-take-united-kingdom>. Acesso em: 07 set. 2019.

166 BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. **Formation of the British eSports Association**. Londres, 2016. Disponível em: <https://britishesports.org/press-release/british-esports-association-june16.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

167 Tradução livre de “National recognition of eSports: Raise the status of eSports with government sponsored competitions, national teams, and media coverage, e.g. eSports is now an official part of Asian Games. National teams and junior leagues can be a lever to attract foreign investment to sponsor eSports clubs, build gaming stadiums, design high-end or next generation gaming equipment (e.g. virtual reality headsets)” Disponível em DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido). **Independent Review of the Creative Industries**. 2017. Londres. Disponível em: <https://>

No ano de 2019, o Comitê de Esporte, Mídia e Cultura digital, da Câmara dos Comuns, do Parlamento Britânico, concluiu uma pesquisa sobre o desenvolvimento de tecnologias imersivas, como a realidade virtual e aumentada, e o potencial impacto que elas podem ter nos mundos do esporte, entretenimento e notícias. Também analisando como a natureza viciante de algumas tecnologias pode afetar o envolvimento dos usuários com jogos digitais e redes sociais, principalmente entre os mais jovens.<sup>168</sup>

Nesta investigação foram ouvidas diversas empresas atuantes no setor, tais como “Facebook”, “Epic Games”, “King”, “Yoti”, “Eletronic Arts” e “Google”, as considerações feitas por elas foram objeto de análise do Comitê que em seu relatório final, concluiu que o setor de “eSports” se mostra em crescimento no país, inclusive com a realização de grandes torneios internacionais, e que apesar de ser um mercado recente e com relativamente poucas pessoas diretamente envolvidas, apresenta um grande potencial a ser explorado.

46. Embora o setor de e-sports do Reino Unido seja relativamente jovem, vemos um potencial significativo para se desenvolver como uma área de força nacional real, uma vez que muitos dos possíveis facilitadores já estão presentes - incluindo nosso setores de jogos, entretenimento e esportes de classe mundial. Estamos muito interessados em explorar plenamente as oportunidades à medida que elas se desenvolvem - por exemplo, na criação de estúdios de e-sports, locais de torneios e serviços relacionados, transmissão, publicidade e também impulsionando a inovação e o envolvimento do público. Nosso desenvolvimento contínuo de políticas considerará as oportunidades e barreiras ao crescimento impulsionado pelo mercado. Também analisará os possíveis impactos sociais, positivos e negativos, e quaisquer implicações para regulamentação atual ou futura. Essa é uma área em que achamos que as evidências são limitadas no momento e agradecemos o foco do Comitê Selecionado.

47. Haverá também oportunidades significativas para esportes e esports se beneficiarem mutuamente. Observamos, por exemplo, a inauguração da ePremier League, um torneio competitivo de jogos aberto para jogadores de EA Sports FIFA 19, do Reino Unido, lançado em 5 de janeiro. Ele durará três meses e culminará com uma transmissão final ao vivo nos canais de mídia social Sky Sports e Premier League. Eventos dessa natureza podem ampliar o público, permitir que os esports do Reino Unido se beneficiem do conhecimento e da experiência de esportes estabelecidos e abrir

---

[www.gov.uk/government/publications/independent-review-of-the-creative-industries](http://www.gov.uk/government/publications/independent-review-of-the-creative-industries). Acesso em: 09 out. 2019. p. 71.

168 DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido). **Immersive and addictive technologies report**. 2019. Londres. Disponível em: <https://www.parliament.uk/business/committees/committees-a-z/commons-select/digital-culture-media-and-sport-committee/inquiries/parliament-2017/immersive-technologies/>. Acesso em: 09 out. 2019.

Apesar da ausência de legislação ou de proposta em tramitação sobre a regulação dos “eSports” o fato de já possuir uma organização reconhecida pelo governo para atuar em âmbito nacional, ainda que de forma menos autônoma que a organização da Coreia do Sul, e a presença de recomendações de órgãos ligados ao Estado recomendando o incentivo, reconhecimento e apoio ao setor indica a possibilidade de que, muito em breve, o país acompanhe a tendência dos demais, reconhecendo os “eSports” como modalidade esportiva e estabeleça um regramento para sua prática.

O caso dos Estados Unidos, assim como o seu sistema político e sua própria adaptação da “common law”, apresenta algumas diferenças em relação ao Reino Unido, a primeira delas é a inexistência de uma instituição reconhecida pelo governo federal para representar ou promover os “eSports”, tampouco existindo legislação, em âmbito federal, que regule esta matéria, dadas as limitadas competências legislativas do governo federal naquele sistema de governo.

Deste modo as normas, ou os projetos em andamento, relativas aos “eSports” se desenvolveram de forma mais profícua em âmbito estadual, tendo como exemplos os estados de Maryland, Tennessee, Montana, Massachusetts, Pensilvânia e Havaí, os quais serão analisados a seguir.

O interesse destes estados em legislar acerca do tema se pauta, basicamente, por duas principais justificativas, sendo a primeira delas a crescente relevância econômica e social que a prática dos “eSports” vem atingindo na sociedade

---

169 “46. Whilst the UK esports sector is relatively young, we see significant potential for it to develop as an area of real national strength given that many of the likely enablers are already in place - including our world-class games, entertainment and sports sectors. We are very interested in fully exploiting opportunities as it develops - for example around creation of esports studios, tournament venues and related services, broadcast, advertising and also driving innovation and public engagement. Our ongoing policy development will consider the opportunities and barriers to market-driven growth. It will also look at the potential social impacts, both positive and negative, and any implications for current or future regulation. This is an area where we think the evidence is currently limited and we welcome the Select Committee’s focus. 47. There will also be significant opportunities for sports and esports to benefit each other. We note for example the inaugural ePremier League, a competitive gaming tournament open to UK-based players of EA Sports FIFA 19 launched on 5 January. It will last three months and culminate in a final broadcast live on Sky Sports and Premier League social media channels. Events of this nature can broaden audiences, allow UK esports to benefit from the knowledge and experience of established sports and open new commercial opportunities” DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido). **Written evidence submitted by the Department for Digital, Culture, Media and Sport in the Immersive and addictive technologies inquiry**. 2019. Londres. Disponível em: <http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/95257.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019. Tradução nossa.

dos Estados Unidos, já a segunda justificativa se relaciona com uma mudança na legislação federal dos Estados Unidos referente as apostas esportivas.

Desde a aprovação do “Professional and Amateur Sports Protection Act” (PASPA), em 1992, se tornou proibido a qualquer ente governamental patrocinar, operar, anunciar, promover, licenciar ou autorizar a realização de apostas esportivas<sup>170</sup>, entretanto, depois do estado de Nova Jersey ter modificado sua legislação em relação as apostas esportivas a “National Collegiate Athletic Association” (NCAA) e outras quatro associações esportivas ajuizaram ações na justiça federal com o objetivo de impedir que a lei entrasse em vigor, tendo sido julgadas procedentes em primeira e segunda instância contra o estado de Nova Jersey, que recorreu à Suprema Corte.

Em 14 de maio de 2018<sup>171</sup>, a Suprema Corte dos Estados Unidos, no julgamento da ação, que levou o nome de Phil Murphy, governador do estado de Nova Jersey em 2018, e da NCAA (“Murphy v. NCAA”), a Suprema Corte, acompanhando o voto de Samuel Alito, decidiu reformar o julgado das instâncias inferiores sob o argumento de que a o PASPA desrespeitaria a doutrina do “anti-commandeering”<sup>172</sup>, segundo o qual o governo federal não teria poderes para obrigar de forma direta os estados a legislarem, sendo a ele reservada apenas a competência para regular as ações dos indivíduos e não dos entes federativos.

Após esta decisão as apostas esportivas não foram automaticamente autorizadas em todos os estados, mas foi aberta a possibilidade de que cada um deles, caso assim desejasse, pudesse regular a matéria de acordo com seu âmbito de competência.

Considerando que, nos locais onde o exercício de tal atividade é permitida, as apostas via internet tem ganhado bastante popularidade<sup>173</sup>, desta forma surgiu um mercado de apostas em torno das partidas de “eSports” dentro do seguimento de

---

170 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Professional and Amateur Sports Protection Act**. Congresso dos Estados Unidos, [1992]. Disponível em: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-106/pdf/STATUTE-106-Pg4227.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

171 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Supreme Court of the United States. **Case Murphy, Governor of New Jersey, Et Al. V. National Collegiate Athletic Assn. Et Al.** Julgado em 14 mai. 2018. Disponível em: [https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476\\_dbfi.pdf](https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476_dbfi.pdf). Acesso em: 09 out. 2019.

172 Para maiores detalhes sobre a doutrina do “anti-commandeering” no direito dos Estados Unidos ver COAN, Andrew. Commandeering, coercion, and the deep structure of American federalism. **Boston University Law Review**, v. 95, p. 1, 2015. Disponível em: <http://www.bu.edu/bulawreview/files/2015/02/COAN.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

173 ZHAO, Yaxi et al. Mobile Gambling Among Youth: A Warning Sign for Problem Gambling?. **Journal of Gambling Issues**, n. 38, 2018. Disponível em <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2018.38.14>. Acesso em 12 out. 2019.

apostas esportivas online<sup>174</sup>, este novo mercado tem sido motivo de preocupação das autoridades pela possibilidade de colocar parte da população, especialmente os jovens, expostos a uma prática com potencial de causar dependência psicológica, além de estigmatizá-los se tornando uma importante questão social para a juventude.<sup>175</sup>

Tendo em vista tal situação foram propostas normas em alguns estados que tratam dos “eSports” no contexto da regulamentação das apostas esportivas, como por exemplo o estado de Massachusetts onde tramita o projeto de lei H.68 que chega a mencionar, em suas considerações preliminares, o caso “Murphy v. NCAA” e o posicionamento da Suprema Corte sobre o tema, propondo a proibição de quaisquer apostas para pessoas menores de vinte e um anos e apostas esportivas relacionadas a esportes amadores, universitários e esportes eletrônicos ou “eSports”.

Para proteger os consumidores e patrocinadores de apostas esportivas, a legislação propõe a utilização da estrutura regulatória de jogos de Massachusetts existente administrada pela Comissão de Jogos de Massachusetts (“MGC”), incluindo o processo de licenciamento, poderes de investigação e execução e outras proteções, como a proibição de menores de 21 anos realizarem apostas. A legislação também busca manter a separação entre jogos de azar e esportes colegiados e amadores e entre jogos de azar e esportes eletrônicos ou “eSports”. Como resultado, a legislação proibiria apostas esportivas nesses tipos de eventos esportivos.<sup>176</sup>

Um caso similar ao de Massachusetts é o do estado de Montana, onde tramita o projeto de lei SB.330 que, assim como o anterior, também busca regulamentar as apostas esportivas em seu estado após o julgamento do caso “Murphy v. NCAA” pela Suprema Corte dos Estados Unidos, sendo os “eSports” incluídos na do termo “eventos esportivos” no que se refere ao âmbito de aplicação da lei.

---

174 MACEY, Joseph; HAMARI, Juho. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. **Computers in Human Behavior**, v. 80, p. 344-353, 2018. Disponível em <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027> Acesso em: 12 out. 2019.

175 PETER, Samuel C. et al. Public stigma across addictive behaviors: casino gambling, esports gambling, and internet gaming. **Journal of gambling studies**, v. 35, n. 1, p. 247-259, 2019. Disponível em <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9775-x>. Acesso em: 12 out. 2019.

176 “In order to protect the sports wagering patrons and consumers, the legislation proposes to utilize the existing Massachusetts gaming regulatory structure administered by the MGC, including the licensing process, investigative and enforcement powers and other protections such as the prohibition of anyone under the age of 21 from placing a wager. The legislation also seeks to maintain separation between gambling and amateur and collegiate sports, and between gambling and electronic sports or “eSports.” As a result, the legislation would prohibit sports wagering on these types of sports events.” Disponível em: ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Massachusetts. **Project House, No 68**. [2019]. Disponível em: <https://malegislature.gov/Bills/191/H68.Html>. Acesso em 12 out. 2019. Tradução nossa.

"Evento esportivo" significa uma competição ou jogo esportivo atlético profissional, colegial, olímpico ou um evento ou competição esportiva eletrônica, independentemente de os competidores do evento serem compostos por equipes ou indivíduos individuais e independentemente da localização geográfica da competição, jogo ou evento. Salvo disposição em contrário nesta subseção, um evento esportivo não inclui um eventos esportivos amadores.<sup>177</sup>

O projeto de lei SB.330, de Montana, assim como o proposto em Massachusetts, também busca proibir a realização de apostas envolvendo “eSports”, entretanto não o insere num rol de práticas esportivas proibidas, mas opta por prever que as pessoas ou entidades que atuam diretamente no setor estariam proibidas de obterem a licença estadual necessária para promover apostas esportivas.

Seção 5. Requisitos e proibições de solicitação. (1) todo aquele que deseja conduzir o negócio de apostas esportivas deve solicitar uma licença ao departamento. (2) ninguém poderá receber uma licença até que o departamento determine que o candidato cumpre todas as qualificações para licenciamento, conforme estabelecido nas [seções 1 a 18]. (3) O requerente de uma licença ou permissão deve enviar uma solicitação ao departamento na forma que o departamento exige. (4) Exceto quando disposto em contrário nesta subseção, as seguintes pessoas e entidades são proibidas de solicitar uma licença ou permissão emitida de acordo com [seções 1 a 18]: (a) um funcionário do departamento; (b) um profissional, colegiado, esportes eletrônicos ou olímpico: (i) atleta; (ii) técnico, assistente técnico ou funcionário da equipe; (iii) oficial ou árbitro; ou (iv) liga ou conferência e funcionários associados; (c) um agente para jogadores ou treinadores; (d) um funcionário de uma equipe profissional; e (e) um funcionário de um departamento atlético colegiado.<sup>178</sup>

---

177 ““Sports event” means a professional sporting or athletic contest or game, a collegiate sporting or athletic contest or game, an olympic sporting or athletic contest or game, or an electronic sporting event or competition, regardless of whether competitors in the event are composed of teams or single individuals and regardless of the geographic location of the contest, game, event, or competition. Except as otherwise provided in this subsection, a sports event does not include an amateur sporting or athletic event.” Disponível em: ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Montana. **Bill SB.330**. [2019]. Disponível em: <https://leg.mt.gov/bills/2019/billpdf/SB0330.pdf>. Acesso em 12 out. 2019. Tradução nossa.

178 “Section 5. Application requirements and prohibitions. (1) A person that wishes to conduct the business of sports betting shall apply to the department for a license. (2) A person may not be issued a license until the department determines that the applicant meets all qualifications for licensure as set forth in [sections 1 through 18]. (3) An applicant for a license or permit shall submit an application to the department in the form the department requires. (4) Except as otherwise provided in this subsection, the following persons and entities are prohibited from applying for a license or permit issued under [sections 1 through 18]: (a) an employee of the department; (b) a current professional, collegiate, electronic sports, or olympic: (i) athlete; (ii) coach, assistant coach, or team staffer; (iii) official or referee; or (iv) league or conference and associated employees; (c) an agent to players or coaches; (d) an employee of a professional team; and (e) an employee of a collegiate athletic department.” Disponível em: ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Montana. **Bill SB.330**. [2019]. Disponível em: <https://leg.mt.gov/bills/2019/billpdf/SB0330.pdf>. Acesso em 12 out. 2019. Tradução nossa.

Dentre os projetos de leis estaduais que se relacionam de alguma forma com o julgamento do caso “Murphy v. NCAA” e questão das apostas, o mais elaborado foi o projeto de lei HB.48<sup>179</sup>, do estado de Maryland, primeiramente porque foi o único projeto criado especialmente para os “eSports”, sendo batizado de “eSports Act”, enquanto nos projetos de Massachussettes e Montana os “eSports” apareciam junto de outras modificações no sistema de apostas, neste eles apareceram de forma específica e individualizada.

O projeto proposto no estado de Maryland teve como objetivo trazer segurança jurídica para a realização de competições de “eSports”, pois o texto do parágrafo 102-12, da lei criminal estadual, poderia ser interpretado no sentido de que qualquer competição com prêmios em dinheiro estaria proibida, de tal modo que, apesar da atividade ser lícita, a realização de grandes eventos profissionais ou mesmo amadores com premiações não seria possível, sob pena, cumulativa ou não, privativa de liberdade de até três anos e multa de cinco mil dólares, conforme parágrafo 12-109, da lei criminal estadual.

Buscando modificar esta situação, o texto original do projeto de lei HB.48, originalmente, justificava sua existência da seguinte maneira.

Com o objetivo de autorizar uma organização que realiza uma competição de eSports a oferecer prêmios em dinheiro ou mercadorias aos participantes vencedores da competição de eSports; proibir qualquer pessoa, incluindo um participante ou espectador de uma competição de eSports, de apostar no resultado da competição de eSports; definir termos; autorizar a Controladoria a adotar certos regulamentos genericamente relacionados a competições de eSports.<sup>180</sup>

Entretanto, a medida que as discussões legislativas avançaram, a proibição das pessoas, incluindo as participantes ou espectadoras de competições de “eSports” de apostarem sobre os resultados das competições foi retirada do texto final.

O projeto de lei HB.48, com o objetivo de que não pairassem dúvidas quanto

---

179 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Maryland. **House Bill 48 (HB48)**. [2019]. Disponível em: <http://mgaleg.maryland.gov/2019RS/bills/hb/hb0048f.pdf>. Acesso em 12 out. 2019.

<sup>180</sup> “For the purpose of authorizing an organization conducting an eSports competition to offer prize money or merchandise to winning participants in the eSports competition; prohibiting a person, including a participant in or observer of an eSports competition, from betting, wagering, or gambling on the result of the eSports competition; defining a certain term; authorizing the Comptroller to adopt certain regulations; and generally relating to eSports competitions” ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Maryland. **House Bill 48 (HB48)**. [2019]. Disponível em: <http://mgaleg.maryland.gov/2019RS/bills/hb/hb0048f.pdf>. Acesso em 12 out. 2019. Tradução nossa.



a legalidade das competições, também se preocupou em trazer uma definição de “competições de eSports”.

(A) nesta seção, “competição de e-sports” significa uma competição envolvendo videogames, incluindo jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de estratégia em tempo real e arenas de batalha entre multijogadores online nas quais: (1) os jogadores competem entre si; (2) as jogadas não são geradas aleatoriamente pelo console de videogame ou outro dispositivo; e (3) o elemento dominante que determina os resultados é a habilidade relativa dos jogadores<sup>181</sup>

Assim como grande parte do projeto, esta definição também foi modificada no decorrer das discussões legislativas, sendo suprimido o requisito de que as partidas não fossem aleatoriamente geradas por um console de videogame ou outro dispositivo, deste modo a definição abrange não apenas as partidas em torneios onde as equipes ou jogadores são organizados em grupos ou chaves, mas também as partidas disputadas pela internet onde a própria programação do jogo escolhe os competidores a partir de parâmetros pré-estabelecidos, em um sistema conhecido como “matchmaking”.<sup>182</sup>

Portanto a versão final do projeto, ao definir as competições de “eSports”, acabou definindo, também, os “eSports” como competições envolvendo videogames, incluindo os de tiro em primeira pessoa, estratégia em tempo real e de arenas de batalha de multijogadores online em que os jogadores competem entre si e que o elemento preponderante para determinar os resultados é a relativa habilidade dos jogadores.

Acerca deste conceito se destaca a opção expressa do legislador em incluir as três modalidades mais utilizadas nas grandes competições de “eSports” e o reconhecimento de que o elemento dominante na decisão das partidas de “eSports” é a habilidade dos jogadores, o que se mostra relevante, especialmente no caso dos Estados Unidos, tendo em vista que os jogos digitais carregam um histórico herdado dos fliperamas e outros jogos operados por moedas, uma concepção bastante

<sup>181</sup> “(A) in this section, “esports competition” means a competition involving video games, including first–person shooters, real–time strategy games, and multiplayer online battle arenas in which: (1) players compete against each other; (2) plays are not randomly generated by the video game console or another device; and (3) the dominant element determining the results is the relative skill of the players” ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Maryland. **House Bill 48 (HB48)**. [2019]. Disponível em: <http://mgaleg.maryland.gov/2019RS/bills/hb/hb0048f.pdf>. Acesso em 12 out. 2019. Tradução nossa.

<sup>182</sup> WARDASZKO, Marcin et al. Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports. In: **Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences**. 2019. Disponível em <http://hdl.handle.net/10125/59685>. Acesso em 12 out. 2019.

enraizada em grande parte da sociedade americana que os associa a jogos azar e a atividades ilícitas<sup>183</sup>, portanto ter um projeto de lei que se preocupa em diferenciar os “eSports” de jogos de azar, os considerando como jogos de habilidade se apresenta como uma mudança de paradigma relevante no seu tratamento legal nos Estados Unidos.

A segunda parte do projeto de lei HB.48 busca solucionar a questão envolvendo a interpretação do parágrafo 102-12, da lei criminal estadual de Maryland, a qual poderia impor uma pena, cumulativa ou não, privativa de liberdade de até três anos e multa de cinco mil dólares a quem promovesse competições com prêmio em dinheiro, de tal modo que o projeto previa, expressamente, a autorização das organizações promotoras de competições de “eSports” a oferecerem prêmios em dinheiro ou em produtos para os vencedores.

O projeto de lei HB.48, em sua versão original, propunha a proibição de qualquer pessoa, incluindo participantes ou espectadores de competições de “eSports” a realizar apostas sobre o resultados das partidas, porém tal disposição acabou vetada no decorrer das discussões legislativas.

Desde sua proposição, em 11 de janeiro de 2019, o projeto do estado de Maryland passou por uma emenda, responsável pelas modificações descritas até aqui, recebendo, posteriormente, parecer favorável de duas comissões parlamentares e seguindo para votação no plenários da câmara, onde contou com 139 votos favoráveis e 2 abstenções, e do senado, onde recebeu 46 votos a favor e 1 abstenção, de modo que seguiu para sanção do governador do estado, sendo aprovada em 30 de abril de 2019.

Certamente a lei aprovada no estado de Maryland se apresenta, até o momento, como a mais completa dos Estados Unidos em relação aos “eSports”, sendo a única especialmente criada para esse fim. Ainda que não tenha sido criado um sistema de regulação nacional tão complexo quando o da Coréia do Sul, a lei aprovada em Maryland se apresenta significativa para os Estados Unidos, principalmente por buscar dar segurança jurídica para a realização de competições, nos moldes internacionais com prêmios em dinheiro, naquele estado e por se preocupar em diferenciar os “eSports” de jogos de azar, o que, numa perspectiva histórica do tratamento legislativo dado aos jogos digitais e seus antecessores nos Estados Unidos, significa um importante sinal de mudança na forma como tais

---

183 KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. p. 94.

atividades são percebidas pela sociedade e pelo legislativo, ainda que estadual.

As normas ou projetos existentes nos demais estados não possuem tanto significado para o setor como a de aprovada em Maryland, tampouco se relacionam com o julgamento do caso “Murphy v. NCAA”, pela Suprema Corte, mas se detêm em duas questões: a aplicabilidade de um benefício fiscal e o incentivo a prática dos “eSports” pela população.

O Código do estado do Tennessee no título 67 regula a legislação tributária estadual, prevendo no capítulo 6, artigo 393, a realização de um feriado (“sales tax holiday”) em que algumas categorias de produtos podem ser vendidos com isenção de impostos como, por exemplo, roupas e materiais escolares abaixo de cem dólares ou computadores abaixo de mil e quinhentos dólares, por unidade.

A lei também prevê que certas categorias estão expressamente excluídas desta isenção, listando, entre tais produtos, os equipamentos esportivos e recreacionais, surgindo então a possibilidade de se interpretar que, caso os “eSports” não fossem considerados esportes, grande parte do material utilizado em sua prática poderia ser incluído na isenção para computadores, mas não para consoles de videogames que também estão listados como excluídos do benefício.

Diante desta situação foram propostos dois projetos de lei, um com origem no senado estadual, SB.485, e outro na câmara estadual, HB.805, que tramitam conjuntamente, com o objetivo expandir a definição de “equipamentos esportivos e recreacionais” para incluir os equipamentos utilizados para a prática dos “eSports”, tornando claro que as vendas destes equipamentos não se beneficiam das isenções do feriado anual estabelecido pela legislação estadual.<sup>184</sup>

Este projeto tem como particularidade ser o único em que a inclusão, mesmo que indireta, dos “eSports” na categoria de esportes, ao lado das formas mais tradicionais, tem um efeito negativo para seus praticantes, mesmo que tal efeito seja pequeno e afetando um número bem restrito de pessoas, ao excluir os equipamentos utilizados em sua prática da isenção fiscal concedida no feriado estadual.

De forma oposta ao estado do Tennessee, dois outros estados membros dos Estados Unidos buscaram criar políticas para promoção dos “eSports” ainda que bastante simples, neste ponto se destacam os estados da Pensilvânia e do Havaí.

Apesar de se tratar de uma norma infra legal, a câmara estadual da Pensilvânia aprovou a resolução número 66, de 2019, declarando o mês de fevereiro

---

184 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo do Tennessee. **House Bill 805 (HB805)**. [2019]. Disponível em: <http://www.capitol.tn.gov/Bills/111/Bill/HB0805.pdf>. Acesso em 13 out. 2019.

daquele ano como o mês dos “eSports” no estado, justificando sua existência pelo crescimento do setor naquele estado e no país como um todo, principalmente entre os jovens, reconhecendo o potencial de crescimento do setor e sua importância econômica.

RESOLVEU-SE que a Câmara dos Representantes designasse o mês de fevereiro de 2019 como "Mês dos eSports" na Pensilvânia; e assim seja daqui em diante. RESOLVEU-SE que a Câmara dos Representantes reconhece o potencial do eSports e a importância desse crescente setor para esta Comunidade; e RESOLVE-SE ainda mais que a Câmara de Representantes instou educadores, empresários, legisladores e outros indivíduos desta Comunidade a trabalharem juntos para aumentar a conscientização sobre o valor dos eSports, que servirão para formar uma força de trabalho de indivíduos qualificados a manter nosso compromisso como inovadores e estimular a economia através de tecnologias emergentes.<sup>185</sup>

O Estado do Havaí, por meio de sua câmara estadual, também aprovou uma resolução sobre “eSports” para apoiar o seu desenvolvimento na Universidade do Havaí, reconhecendo a importância da indústria para os Estados Unidos em relação a riqueza produzida, aos empregos gerados e a sua importância no contexto da economia digital, possibilitando que a universidade estabeleça convênios com universidades de nacionais ou de países como China e Coréia do Sul.

O programa criado na Universidade do Havaí pela resolução tem como objetivo promover a paixão dos alunos por jogos digitais por meio de competições e interações sociais, crescimento pessoal e a pesquisa acadêmica, educando e preparando os alunos para oportunidades nesta indústria.<sup>186</sup>

Apesar de consideravelmente mais simples dos que as outras normas, tais resoluções têm relevância ao mostrar o reconhecimento dos “eSports” como um setor economicamente interessante e que merece o apoio institucional do governo daqueles governos para sua expansão e desenvolvimento no país.

---

185 “RESOLVED, That the House of Representatives designate the month of February 2019 as "Esports Month" in Pennsylvania; and be it further RESOLVED, That the House of Representatives recognize the potential of esports and the importance of this growing industry to this Commonwealth; and be it further RESOLVED, That the House of Representatives urge educators, businesspeople, legislators and other individuals in this Commonwealth to work together to increase awareness of the value of esports, which will serve to build a workforce of qualified individuals, maintain our commitment as innovators and stimulate the economy through emerging technologies.” ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo da Pensilvânia. **House Resolution No. 66**. [2019]. Disponível em: <https://www.legis.state.pa.us/CFDO/CS/Legis/PN/Public/btCheck.cfm?txtType=PDF&sessYr=2019&sessInd=0&billBody=H&billTyp=R&billNbr=0066&pn=0281>. Acesso em 13 out. 2019. Tradução nossa.

186 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo do Havaí. **House Resolution No. 2016**. [2019]. Disponível em: [https://www.capitol.hawaii.gov/session2019/bills/HCR216\\_HD1\\_.pdf](https://www.capitol.hawaii.gov/session2019/bills/HCR216_HD1_.pdf). Acesso em 13 out. 2019.

A partir das normas existentes é possível constatar que os Estados Unidos, embora possuam um dos maiores mercados jogos digitais do mundo e sejam um dos países mais tradicionais em relação aos “eSports” não possuem uma legislação federal que regule esta atividade e no âmbito estadual, apenas os estados de Maryland, Montana, Massachussets, Tennessee, Pensilvânia e Havaí possuem normas específicas para o setor, por mais simples que algumas delas sejam.

A maioria destas normas destaca a importância que a indústria de “eSports” vem ganhando nos Estados Unidos e no mundo, entretanto na maioria dos projetos a temática dos “eSports” aparece como acessória, como no caso nas normas e projetos que tem como pano de fundo o julgamento do caso “Murphy v. NCAA”, pela Suprema Corte dos Estados Unidos, dentre estas a que mais se aprofunda é a aprovada pelo estado de Maryland.

A falta de uma legislação específica ou ainda de um sistema de governança organizado nacionalmente como o da Coreia do Sul e, também, do reconhecimento dos “eSports” como esporte gera situações de difícil solução criando empecilhos para o desenvolvimento do setor, podendo ser mencionado como exemplo, a dificuldade enfrentada por atletas internacionais de entrar no território dos Estados Unidos para participar de competições, pois o visto da classe P-1A, concedido aos atletas das modalidades tradicionais, é muitas vezes negado pela autoridade de imigração devido a discricionariedade do processo de decisão se determinado indivíduo se classifica ou não como atleta.<sup>187</sup>

A falta de um ambiente regulatório mais favorável para o desenvolvimento do setor não afeta apenas os grandes eventos que contam com a participação de atletas estrangeiros, mas os próprios atletas nacionais tem dificuldade de se organizarem coletivamente e garantirem seus direitos como profissionais do esporte, principalmente na esfera trabalhista.<sup>188</sup>

### **3.3 – A regulação dos “eSports” no sistema jurídico russo**

Estando próxima, tanto geograficamente, como economicamente da Coreia do Sul e da China, o desenvolvimento da indústria de jogos digitais na Rússia cresceu

---

187 BRANNON, Jonathan. Are You Not Entertained: Considering the P-3 Visa as an Alternative Option for International Esports Professional Gamers. **Arizona Law Review**, v. 60, p. 753-781, 2018. Disponível em: <http://arizonalawreview.org/pdf/60-3/60arizlrev753.pdf> Acesso em: 12 out. 2019.

188 BAYLISS, Hunter Amadeus. Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players. **Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice**, v.22, n.2, p.359, 2016. Disponível em: <https://scholarlycommons.law.wlu.edu/crsj/vol22/iss2/5/> Acesso em: 12 out. 2019.

de forma semelhante, porém menos intensa que seus vizinhos.

Desde o começo dos anos 2000 a Rússia já buscava uma posição competitiva em relação aos países da região, sendo que os “eSports”, desde a Ordem do Comitê Nacional de Esportes nº 449, de 25 de julho de 2001, foram reconhecidos como esporte<sup>189</sup> após a associação que representava o setor em âmbito nacional a Federação Russa de “eSports” (“Russian eSports Federation” – RESF, ou ainda, “Федерация компьютерного спорта России - ФКС России”.) comprovar que possuía mais de quarenta e três divisões regionais e obter o reconhecimento de centros de pesquisa do esporte de que aquela atividade se tratava realmente de um esporte.<sup>190</sup>

Após mudanças estruturais no Ministério do Esporte e a realização de uma nova listagem de esportes oficiais, a Ordem do Comitê Nacional de Esportes nº 225, de 14 de abril de 2003, incluiu novamente os “eSports” na lista de esportes reconhecidos nacionalmente<sup>191</sup>, entretanto, tal reconhecimento estava subordinado ao cumprimento de alguns requisitos pela Federação Russa de “eSports” como o registro de um estatuto e a apresentação dos protocolos de competições do últimos anos, requisitos que não foram cumpridos, de modo que os “eSports” acabaram excluídos da listagem em 2006.<sup>192</sup>

Neste período em que os “eSports” não eram reconhecidos nacionalmente a RESF passou, em outubro de 2010, a integrar a IeSF, ao lado de outras associações nacionais como a KeSPA, por exemplo, com a missão de promover o reconhecimento global dos “eSports” como esportes.<sup>193</sup>

Em 29 de abril de 2016, a Portaria nº470 do Ministério do Esporte da Rússia<sup>194</sup> reconheceu e incluiu, novamente, os “eSports” na lista de esportes oficiais do país,

---

189 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 12 out. 2019.

190 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 12 out. 2019.

191 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 12 out. 2019.

192 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 12 out. 2019.

193 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 12 out. 2019.

194 RÚSSIA. Ministério do Esporte da Federação Russa. **Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470**. [2016]. Disponível em: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1>. Acesso em: 13 out. 2019.

sendo que, cumpridos os requisitos estabelecidos, em 16 de março de 2017, o Despacho nº 183 do Ministério do Esporte, reconheceu os “eSports” como modalidade esportiva junto as demais categorias oficiais<sup>195</sup>, sendo que, alguns meses depois, em 05 de julho de 2017, a RESF foi reconhecida oficialmente<sup>196</sup> como órgão encarregado de elaborar as regras e regulamentos oficiais, elaborar o calendário anual de competições, realizar eventos oficiais do esporte, formar e treinar a equipe esportiva nacional, qualificar árbitros esportivos dentre outros.<sup>197</sup>

No mesmo ano de seu reconhecimento, o mercado russo de jogos digitais estava avaliado em mais de um bilhão e meio de dólares, ocupando o décimo primeiro lugar no mundo, representando cerca de 1,4% do volume global, sendo o segmento de jogos online em dispositivos móveis responsável por 29% deste total.<sup>198</sup>

Sendo que o número de espectadores de eventos de “eSports” no país chegou a 3,7 milhões de pessoas, com uma audiência online muitas vezes superior aos dois principais canais de televisão MSNBC e CNN.<sup>199</sup>

Os principais jogos utilizados nos campeonatos russos de “eSports” são: Dota 2<sup>200</sup>, Counter-strike: Global Offensive<sup>201</sup>, World of Tanks<sup>202</sup> e League of Legends<sup>203</sup>, formando um circuito de competições em que jogadores de equipes de alto nível, como a Astralis, podem ganhar até nove mil dólares por mês, além de prêmios pela vitória das competições, que geralmente são divididos entre os membros da equipe, e verbas de patrocínio.<sup>204</sup>

A Copa da Rússia e o Torneio universitário são os dois maiores campeonatos

195 RÚSSIA. Ministério do Esporte da Federação Russa. **Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183**. [2016]. Disponível em: <https://rg.ru/2017/04/17/min-sport-prikaz183-site-dok.html>. Acesso em: 13 out. 2019.

196 RUSSIAN E-SPORT FEDERATION. Order no. 618 on vesting the All-Russian public organization “Russian e-sport Federation” with the rights and duties of an all-Russian e-sport federation. **resf.ru**. Moscou, 05 jul. 2017. Disponível em: <https://resf.ru/about/documentation/57/>. Acesso em: 13 out. 2019.

197 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 14 out. 2019.

198 LIPINSKI, Dominic. Серьезные забавы: почему видеоигры становятся популярнее кино, **Forbes**, 23 fev. 2018. Disponível em <https://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznye-zabavy-pochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino>. Acesso em: 17 out. 2019.

199 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. КИБЕРСПОРТ: ПРАВО И БИЗНЕС. **Отечественная юриспруденция**, n. 1 (33), 2019. Disponível em <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pravo-i-biznes>. Acesso em: 17 out. 2019. p.14.

200 VALVE CORPORATION, Dota 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

201 VALVE CORPORATION, Counter-strike: Global Offensive 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

202 WARGAMING, World of Tanks. Nicosia: Wargaming. 2010. 1. Jogo eletrônico.

203 RIOT GAMES, League of Legends. Los Angeles: Riot Games. 2009. 1. Jogo eletrônico.

204 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. КИБЕРСПОРТ: ПРАВО И БИЗНЕС. **Отечественная юриспруденция**, n. 1 (33), 2019. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pravo-i-biznes>. Acesso em: 17 out. 2019. p. 15.

organizados pela RESF, sendo que, na temporada de 2016-2017, onze mil pessoas participaram da primeira e três mil estudantes de noventa e uma universidades da segunda.<sup>205</sup>

Apesar de seu grande crescimento nos últimos anos, se apresentando como um setor bastante promissor tanto economicamente, quanto culturalmente, entretanto não há nenhuma lei aprovada que trate de regulamentar assuntos específicos aos “eSports”, tampouco existem projetos de lei neste sentido, tal situação já havia sido relatada pela literatura<sup>206</sup> e no curso do presente trabalho foi constatado que a situação se mantém, não sendo identificada a existência de qualquer projeto ou legislação existente acerca do tema.

Desta forma, tendo sido reconhecido como esporte, os “eSports” são regidos pelas mesmas leis gerais que os demais, sendo a principal delas a Lei federal nº 329-FZ, de 04 de dezembro de 2007, que estabelece, por exemplo, a faculdade das equipes profissionais se constituírem como sociedades sem fins lucrativos, como empresas ou como fundações privadas, regimes que também podem ser aplicado às equipes profissionais de “eSports”.<sup>207</sup>

A partir desta análise percebe-se que a situação dos “eSports” na Rússia, após alguns avanços e retrocessos, se consolidou no sentido de reconhecer os “eSports” no mesmo patamar e com o mesmo tratamento jurídico dos esportes tradicionais.

Um ponto a ser destacado é que, no âmbito administrativo e gerencial, a Rússia optou por um modelo semelhante ao da Coreia do Sul ao reconhecer uma entidade de âmbito nacional, a RESF, com poderes para elaborar as regras e regulamentos oficiais, elaborar o calendário anual de competições, realizar eventos oficiais do esporte, formar e treinar a equipe esportiva nacional, qualificar árbitros esportivos dentre outros. Porém as semelhanças se restringem a estes dois pontos, o reconhecimento formal e a criação de um ente nacional, pois a Rússia não elaborou

---

205 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 17 out. 2019. p. 03.

206 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 17 out. 2019. p. 02.

207 СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 17 out. 2019. p. 03.



um projeto de longo prazo para o desenvolvimento da indústria de jogos digitais, tampouco para a indústria de “eSports”, não regulamentando o setor de forma tão específica quanto a Coreia do Sul ou a China, optando pela aplicação das leis gerais que regram os demais esportes, tal qual a Lei federal nº 329-FZ, de 04 de dezembro de 2007, também aos “eSports”.

### 3.4 – A regulação dos “eSports” no sistema jurídico romano-germânico

Os países que adotaram sistemas jurídicos romano-germânicos, em virtude do estudo e desenvolvimento do Direito romano na Europa continental, principalmente a partir do século XII, com esforços conjuntos de universidades dos países latinos e germânicos, prezaram pela regulação das relações civis por meio de extensas codificações.

Tal influência histórica se demonstra em uma preocupação maior de seus legisladores na produção de um direito escrito, deste modo, dentro deste sistema se encontram a maioria das leis e projetos de leis propostos ou já aprovados sobre “eSports”.

Na Europa, em 2009, França, Alemanha, Itália e Espanha representavam trinta por cento do mercado global de jogos digitais, um equivalente a 15,2 bilhões de dólares na cotação da época, um mercado que continuou a se expandir juntamente com a indústria de “eSports”.<sup>208</sup>

O país também possui equipes de destaque no cenário competitivo mundial tendo como uma das pioneiras nacionais a alcançar tal posto a “Millenium”, fundada em 2002, que durante seu tempo de atuação os conquistou títulos importantes do Campeonato mundial de “Hearthstone”<sup>209</sup>, em 2016, entretanto a equipe anunciou o encerramento de suas atividades em 2018.<sup>210</sup>

Também possuem relevância neste cenário os times “Vitality”<sup>211</sup> e “PSG Esports”<sup>212</sup>, o primeiro fundado em 2013 e o segundo em 2016, sendo este último uma

---

208 BOGDANOWICZ, Marc; PRATO, Giuditta de; NEPELSKI, Daniel; SIMON, Jean-Paul; LUSOLI, Wainer. **Born Digital/Grown Digital: Assessing the Future Competitiveness of the EU Video Games Software Industry**. Joint Research Centre (Seville site), 2010. Disponível em: <https://ideas.repec.org/p/ipt/iptwpa/jrc60711.html>. Acesso em: 17 out. 2019.

209 BLIZZARD NORTH, Hearthstone. Irvine: Blizzard North. 2015. 1. Jogo eletrônico.

210 MONCAV, Melany. Millenium announces the end of its esports team. **Esportsinsider.com**. Londres. 22 out. 2019. Disponível em: <https://esportsinsider.com/2018/10/millenium-announces-the-end-of-its-esports-team/>. Acesso em: 21 out. 2019.

211 TEAM VITALITY. **Présentation**. Disponível em: <https://vitality.gg/fr/presentation/>. Acesso em: 21 out. 2019.

212 PSG E-SPORTS. **Psg e-sports homepage**. Disponível em: <http://psg-esports.com/home/>. Acesso em: 21 out. 2019.

subdivisão do clube de futebol Paris Saint-Germain, uma tendência que vem ganhando força em diversos países, inclusive no Brasil.<sup>213</sup>

A França ainda se destaca na Europa por ter sido o primeiro país do continente a elaborar normas para regulamentar os “eSports”, sendo tal regulação representada pela lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016 e dois decretos aprovados em 09 de maio de 2017, o primeiro deles criado com o objetivo de regular a realização de competições e o outro voltado ao regime de trabalho dos jogadores profissionais, os quais serão analisados adiante.

Ao longo das últimas décadas a Assembleia Nacional francesa, com o objetivo de planejar e regular as mudanças trazidas com o advento da Sociedade da Informação, principalmente relacionadas ao acesso à informação, a liberdade de expressão na internet, o comércio eletrônico, a segurança da informação e demais temas ligados a tecnologia, ganhou notoriedade, no âmbito legislativo, a apresentação do Projeto de lei nº 3143, de 14 de junho de 2001, chamado de Projeto de lei sobre a Sociedade da informação (“*Projet de loi sur la Société de 'information*”).<sup>214</sup>

Desde então diversas foram as normas que se propuseram a regulamentar os impactos das novas tecnologias na sociedade francesa, sendo um dos marcos legislativos mais importantes do país a lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, intitulada de Lei para uma República digital (“*Loi pour une République numérique*”), que, em sua exposição de motivos, deixa clara a intenção do Estado francês para os próximos anos.

O digital é uma nova oportunidade de desenvolvimento, crescimento e compartilhamento para o nosso país, nossos negócios e nossos concidadãos. É também uma ótima maneira de fortalecer os valores fundamentais de nossa República. Para esse fim, o governo já empreendeu ações substantivas, seja através da transformação digital do estado ou na política econômica. É essencial perseguir essa ambição; é uma condição necessária para o desenvolvimento da tecnologia digital na França tão rápido quanto hoje. O objetivo do governo é duplo: por um lado, para dar à França uma vantagem no domínio digital, promovendo uma política de abertura de dados e conhecimento; por outro lado, adotar uma abordagem digital progressiva, que depende de indivíduos, para fortalecer seu poder de agir e seus direitos no mundo digital.<sup>215</sup>

---

213 BENTO, Abner. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **Sportv.globo.com**. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/clubes-de-futebol-e-esports-os-times-do-brasil-que-ja-investiram-no-competitivo-dos-games.ghtml>. Acesso em: 21 out. 2019.

214 FRANÇA. Assembléia Nacional. **Projet de Loi sur la Société de l'information**. [2001]. Disponível em: <http://www.assemblee-nationale.fr/11/projets/pl3143.asp>. Acesso em: 21 out. 2019.

215 “Le numérique constitue une nouvelle opportunité de développement, de croissance et de partage

A Lei para uma República digital trouxe, em 2016, uma seção dedicada as competições envolvendo jogos digitais, a qual insere disposições e modifica a redação de diversas leis e códigos anteriores os quais serão analisados a seguir.

O artigo 101, da Lei para uma República digital, inseriu o capítulo I bis após o capítulo I, do título II, do livro III, do Código de Segurança Interna francês, composto pelos artigos L. 321-8, L. 321-9, L. 321-10 e L. 321-11.

O artigo L. 321-8 faz referência ao conceito de jogos digitais fixado no artigo 220, inciso II, do Código tributário francês, sendo entendidos estes como qualquer software de lazer disponibilizado ao público em um meio físico ou online que incorpore elementos de criação artística e tecnológica, oferecendo a um ou a uma pluralidade de usuários uma série de interações baseadas em um script ou em situações simuladas e traduzidas na forma de imagens animadas, sonorizadas ou não.

Tal conceito foi utilizado como base na construção de um conceito de competições de jogos digitais como sendo o “confronto, a partir de um jogo digital, entre pelo menos dois jogadores por uma pontuação ou vitória”<sup>216</sup>.

Os artigos L. 321-9 se dedicam a estabelecer que os artigos L. 322-1, L. 322-2 e L. 322-2-1 do Código de Segurança Interna não se aplicam às competições organizadas na presença física dos participantes, tendo tal diferenciação o objetivo de separar o sistema de premiações das loterias e jogos de azar dos prêmios entregues em razão das competições.

O artigo L. 321-10 prevê a possibilidade da participação de menores de idade nas competições, desde que, autorizadas na forma de decreto do Conselho de Estado e com o consentimento dos representantes legais do menor, estes que deverão ser informados dos dados financeiros para a realização do evento e do conteúdo e

---

pour notre pays, nos entreprises et nos concitoyens. Il est également un formidable moyen de renforcer les valeurs fondamentales de notre République. A cette fin, le Gouvernement a déjà entrepris des actions de fond, que ce soit par la transformation numérique de l'Etat ou en matière de politique économique. Il est essentiel de poursuivre cette ambition; c'est une condition nécessaire du développement du numérique en France sur un rythme aussi soutenu qu'actuellement. L'objectif du Gouvernement est double: d'une part, donner une longueur d'avance à la France dans le domaine du numérique en favorisant une politique d'ouverture des données et des connaissances ; d'autre part, adopter une approche progressiste du numérique, qui s'appuie sur les individus, pour renforcer leur pouvoir d'agir et leurs droits dans le monde numérique.” FRANÇA. Assembléia Nacional. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.** [2016]. Disponível em: [https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=49E2B3D0F644CD46505F2A5AF6D60E77.tplgfr36s\\_1?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=expose&typeLoi=&legislature=14](https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=49E2B3D0F644CD46505F2A5AF6D60E77.tplgfr36s_1?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=expose&typeLoi=&legislature=14). Acesso em: 21 out. 2019. Tradução nossa.

216 “Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire.” FRANÇA. Assembléia Nacional. **JORF n°0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1.** [2016]. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 out. 2019. Tradução nossa.

classificação do jogo a ser utilizado pelo menor.

Acerca da atuação de menores de dezesseis anos em competições que envolvam jogos digitais, o artigo L. 321-10 estabelece que sua atuação está condicionada a obrigação de frequentar a escola e deve ser aplicada a remuneração auferida por estes o artigo L. 7124-9, do Código do trabalho francês, que estabelece que parte dos rendimentos serão administrados pelos representantes legais do jogador e outra parte será destinada a um fundo cujo acesso será liberado ao atingir a maioria.

Além de ser referenciado pela lei, o Código do trabalho francês sofreu um acréscimo em razão do artigo L. 321-11, colocando no rol de atividades que requerem autorização para serem exercidas por menores as realizadas no âmbito de empresas ou associações cujo objetivo seja participar de competições que envolvam jogos digitais.

A partir da análise do artigo 101, da Lei para uma República digital, percebe-se que o legislador francês optou por um modelo de regulação preocupado em determinar, de forma expressa, quais normas da legislação atual se aplicam e quais não se aplicam aos “eSports, formulando conceitos e novas disposições apenas em casos pontuais e de extrema necessidade, uma característica marcante da Lei para uma República digital.

O artigo 102, da Lei para uma República digital, define os jogadores profissionais como qualquer pessoa cuja atividade remunerada exercida seja a participação em competições de jogos digitais, estando subordinada juridicamente à uma associação ou empresa licenciada pelo Ministro da Transformação Digital, na forma de seu regulamento”<sup>217</sup>.

No mesmo artigo 102 o legislador francês determinou a aplicação do Código do trabalho, com exceção de alguns artigos relativos ao contrato de trabalho, em seu lugar foram estabelecidas normas mais específicas no incisos III a VIII, as quais serão analisadas a seguir.

O inciso III estabelece que todo contrato pelo qual uma associação ou empresa licenciada garanta, mediante remuneração, assistência a um jogador profissional de jogos digitais, conforme definição legal, se trata de um contrato por

---

217 “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” FRANÇA. Assembleia Nacional. **JORF n°0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1**. [2016]. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 out. 2019. Tradução nossa.

tempo determinado, sendo que o inciso IV estabelece que tal contrato de trabalho não pode estabelecer duração inferior a de uma temporada de 12 meses de competição, exceto se celebrado durante a temporada, ocasião em que, será permitida a contratação por tempo menor, devendo permanecer vigente pelo menos até o final daquela temporada.

Há, ainda, a previsão de que cada contrato poderá ter a duração máxima de cinco anos, havendo a possibilidade de renovações sucessivas com o mesmo empregador, mas não de prazos maiores.

O inciso V especifica os requisitos de validade de um contrato de trabalho desta natureza, devendo conter, no mínimo, a identificação e o endereço das partes, a data da contratação, a duração do contrato, a designação do cargo ocupado e as atividades das quais o empregado participa, o valor da remuneração e seus bônus e complementos salariais, se houver, a forma de contribuição previdenciária e o plano de saúde, bem como as convenções e acordos coletivos a ele aplicáveis, devendo ser tudo isto firmado por escrito em pelo menos três cópias, devendo, uma delas, ser remetida ao contratado em até dois dias, a partir da contratação.

Com relação ao termino do contrato de trabalho, o inciso VI prevê a nulidade de quaisquer cláusulas de ruptura unilateral e o inciso VII considera que quaisquer contratos celebrados de forma diversa da prevista serão considerados como de tempo indeterminado para todos os efeitos legais, sendo o desrespeito ao previsto nos incisos III, IV e V punível com uma multa de 3.750 euros, podendo ser dobrada e cumulada com pena privativa de liberdade de seis meses nos casos de reincidência.

Por último, com o objetivo de assegurar paridade de condições de trabalho entre os jogadores, independentemente da sua forma de contratação, o inciso VIII estabelece que os jogadores contratados de forma temporária deverão ter as mesmas condições de preparação e treinamento dos jogadores, à época, já remunerados pela associação ou empresa.

Com o intuito de regulamentar algumas questões pendentes após a aprovação da lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, conhecida como Lei para uma República digital, foram promulgados os decretos nº 871 e nº 872, ambos de 09 de maio de 2017.

O primeiro define as normas que devem reger as competições envolvendo jogos digitais, especialmente, em relação à gestão financeira e os deveres administrativos dos organizadores e participantes perante o Departamento central de corridas e jogos, órgão ligado à polícia judiciária e ao Ministério do Interior, também

regulamentando a participação de menores em tais competições.

O decreto nº 871 regulamentou os artigos do capítulo I bis, do Código de Segurança Interna francês, inserido pela Lei para uma República digital, em 2016, se dedicando a especificar o conteúdo e as formalidades referentes à entrega de documento relacionados a competição a ser realizada e aos seus participantes.

O artigo L. 321-10, do Código de Segurança Interna, também foi objeto deste decreto, regulamentando a forma como os representantes legais poderiam autorizar os menores a participar das competições e os documentos necessários neste processo.

O decreto proibiu a participação de menores de doze anos em competições com prêmios em dinheiro, estabelecendo punições aos organizadores que, ainda que de forma culposa, permitam a participação de menores de doze anos em tais eventos.

Já o decreto de nº 872 tem outro escopo de aplicação, sendo destinado a regulamentar o disposto no artigo 102, da Lei para uma República digital, de forma a especificar as condições para obtenção, renovação e revogação da licença conferida pelo Ministro da Transformação Digital às associações ou empresas que pretendam contratar jogadores para participarem de competições de jogos digitais de forma remunerada.

Além disso, ainda estabelece as condições sob as quais os contratos de trabalho de jogadores profissionais podem ser realizados com prazo menor do que um ano, como previsto pelo mesmo artigo 102.

Os primeiros artigos deste decreto se preocupam em elencar os documentos e fases necessárias para que uma equipe, seja ela estruturada como empresa ou como associação, possa ser reconhecida oficialmente.

O artigo 5º traz alguns deveres às equipes com o claro objetivo de proteger o desempenho e o bem-estar dos jogadores e elas associados como, por exemplo, a previsão de que a equipe deverá fornecer os meios humanos, materiais e financeiros para satisfazer o fim a que se destina, ou seja, a participação em competições. Além disso, também prevê o dever de implementação de serviços de monitoramento físico, psicológico e profissional adaptados à sua atividade.

O decreto estabelece que a licença para o funcionamento das equipes poderá ser revogada se utilizar a forma de contratação prevista no inciso III, do artigo 102, da lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, para empregar pessoas que não sejam jogadores profissionais, conforme definido no I, do artigo 102, da mesma lei, se desrespeitar as normas do referentes ao trabalho de menores, também nos termos da

lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, se deixar de renovar a licença a cada três anos, se desrespeitar as normas relativas à saúde e segurança no trabalho ou se realizar atividades estranhas ao objetivo de sua criação.

O legislador, na elaboração do artigo 9º, se atentou à dinamicidade do setor de jogos digitais, principalmente em relação às competições de “eSports”, estabelecendo que os contratos de trabalho de jogadores profissionais poderiam ser celebrados em períodos inferiores a doze meses também nos casos em que uma equipe fosse criada para competir utilizando um jogo recém-lançado, o que se apresenta como positivo ao setor, caso contrário, para que uma competição pudesse ser realizada de forma legal deveria se aguardar o final do ano, o que certamente prejudicaria a realização de competições e a promoção de novos produtos e jogadores.

Também apresenta-se positiva a autorização para que sejam celebrados contratos de trabalho com duração menor do que doze meses nos casos em que um empregador, na forma de empresa ou associação, crie uma equipe para competir em um circuito que, até então, não era disputado por nenhum de seus empregados, possibilitando às equipes aproveitar oportunidades e investir em novos talentos expandindo sua área de atuação, sendo também permitida a contratação com duração menor do que doze meses caso seja criada uma nova posição em uma equipe já existente.

Em comparação aos ordenamentos jurídicos analisados até então a França se diferencia por não possuir nenhuma entidade de âmbito nacional encarregada de fiscalizar ou regulamentar a prática dos “eSports”, tampouco existe alguma norma que expressamente reconheça, de forma expressa, os “eSports” como esporte.

O modelo de regulação adotado pelo país reconhece os “eSports” como um setor importante a ser desenvolvido na indústria de tecnologia, o que fez com que tivesse seu primeiro regramento na lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, intitulada de Lei para uma República digital (“Loi pour une République numérique”), sendo posteriormente regulamentada pelos decretos nº 871 e nº 872, ambos de 09 de maio de 2017.

A regulação dos “eSports” na França se deu com o estabelecimento de alguns conceitos fundamentais como de jogos digitais fixado no artigo 220, inciso II, do Código tributário francês, que foi adotado pelo artigo L. 321-8 e utilizado como base na construção da definição de competições de “eSports”, sendo que, estabelecidos os conceitos-chave, a lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, se preocupou mais em

delimitar quais artigos da legislação atual se aplicariam ou não ao “eSports”, do que em estabelecer regras inovadoras e mais específicas, deixando tal função aos decretos nº 871 e nº 872, de 09 de maio de 2017, uma solução mais simples em termos legislativos e que demanda menores alterações na organização administrativa do Estado, mas que necessita de um ordenamento jurídico rico em normas que possam ser aplicadas ou adaptadas às especificidades do setor.

A aprovação da legislação francesa repercutiu em outros países europeus que também adotam sistemas jurídicos de tradução romano-germânica, tal como a Espanha, sendo assim, mesmo esta não possuindo grande representatividade no volume de negócios global no setor de jogos digitais e pouca expressividade das equipes nas competições do cenário internacional, foi proposto o Projeto de lei 161/002747<sup>218</sup>, com o objetivo de regular e promover os “eSports” no país, prevendo a realização de um estudo sobre o mercado e a situação jurídica dos “eSports” buscando impulsionar o setor e a economia nacional, se utilizando de formas de financiamento tradicionais e inovadoras como “crowdfundings”, investidores-anjo e outras formas de captação de recursos privados, devendo os “eSports” serem incluídos nos programas de apoio promovidos pela Secretaria de Estado das Telecomunicações e pela Sociedade da Informação voltados à produção de conteúdo digital e nos acordos ou tratados internacionais de cooperação cultural da Espanha.

Apesar das movimentações do setor em prol de sua aprovação a proposta caducou com o termino da legislatura de sua proposição, tendo encerrado sua tramitação em 27 de março de 2019<sup>219</sup>, não havendo, até o momento, outro projeto ou norma semelhante no país.

A influência da regulação aprovada pela França também foi sentida fora do continente europeu em países sul-americanos como a Argentina e o Brasil, contando a primeira com o Projeto de lei 1997-D-2018<sup>220</sup> que busca a regulamentação dos

---

218 ESPANHA. Câmara dos Deputados. **Proposición no de Ley relativa a la regulación y promoción de los deportes electrónicos (eSports). (161/002747)**. [2018]. Disponível em: [http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?\\_piref73\\_2148295\\_73\\_1335437\\_1335437.next\\_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1](http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?_piref73_2148295_73_1335437_1335437.next_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1). Acesso em: 21 out. 2019.

219 ESPANHA. Câmara dos Deputados. **Proposición no de Ley relativa a la regulación y promoción de los deportes electrónicos (eSports). (161/002747)**. [2018]. Disponível em: [http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?\\_piref73\\_2148295\\_73\\_1335437\\_1335437.next\\_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1](http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?_piref73_2148295_73_1335437_1335437.next_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1). Acesso em: 21 out. 2019.

220 ARGENTINA. Câmara dos Deputados. **Proyecto de Ley 1997-D-2018**. [2018]. Disponível em: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>. Acesso em: 21 out. 2019.



“eSports” na Argentina e a criação de um registro para as equipes.

A Argentina, no setor de “eSports”, não se apresenta como um dos países principais, tanto em termos econômicos, como desportivos, entretanto, a exposição de motivos de seu projeto de lei deixa claro que a Sociedade da Informação vem se expandindo no país e, assim como feito pelo governo da Coreia do Sul e da China, seria importante a promoção do setor tendo em vista seu potencial econômico, de geração de empregos e de estímulos físicos, psíquicos e sociais aos jovens.

O Projeto de lei 1997-D-2018 apresenta aspectos positivos, como por exemplo, o reconhecimento, no artigo 1º, dos “eSports” como categoria desportiva, vinculando-os ao Sistema Nacional de Esporte, estabelecido pela Lei Nacional do Esporte nº20.655, regulando sua prática em âmbito nacional.

O artigo 2º, também, se apresenta bastante positivo pois estabelece que a prática dos “eSports” deve ser livre e acessível para todos, de modo a promover o desenvolvimento intelectual, a socialização, a diversão, a aprendizagem e a cultura do esporte, sendo que, ainda, o artigo 5º reconhece os praticantes de “eSports” como “atletas cibernéticos”.

Apesar de tais disposições se apresentarem bastante positivas, o Projeto de lei 1997-D-2018 foi duramente criticado pelos profissionais do setor, principalmente, em razão dos artigos 3º e 4º.<sup>221</sup>

Artigo 3 - Esta lei rejeita os jogos digitais violentos e todos aqueles que produzam imagens de fúria, agressão ou crueldade cujas categorias serão especificadas por meio de regulamento. São considerados Esportes eletrônicos aqueles que pertencem aos seguintes gêneros: estratégia em tempo real; jogos de cartas colecionáveis e jogos de plataformas esportivas. Artigo 4 - Não é considerado Esporte eletrônico o gênero de jogos de tiro em primeira pessoa, onde o jogador observa o mundo da perspectiva do personagem principal<sup>222</sup>

Com estas disposições, o projeto de lei argentino restringe o reconhecimento

---

221 LEAGUE OF PROFESSIONAL ESPORTS. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **lpesports.com**. 02 nov. 2018. Disponível em: <https://lpesports.com/es/noticia/argentina-dividida-sobre-la-violencia-en-los-esports>. Acesso em: 21 out. 2019.

222 “Artículo 3º - La presente ley desestima los videojuegos violentos y todo aquello que produzca imágenes de furia, agresión o crueldad, cuyas categorías serán especificadas vía reglamentación. Son considerados Deportes Electrónicos aquellos videojuegos pertenecientes a los siguientes géneros: estrategia en tiempo real; juegos de cartas coleccionables y los juegos de plataforma deportiva. Artículo 4º- No es considerado Deporte Electrónico el género de videojuegos de disparos en primera persona, donde el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista.” ARGENTINA. Cámara dos Deputados. **Proyecto de Ley 1997-D-2018**. [2018]. Disponível em: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>. Acesso em: 21 out. 2019. Tradução nossa.

das categorias mais populares de jogos online como os jogos de tiro em primeira pessoa, conhecidos pela sigla FPS (“First person shooter”), como Counter-strike: Global Offensive<sup>223</sup>, os jogos de arenas de batalha de multijogadores online, conhecidos como MOBA (“Multiplayer Online Battle Arena”), como Dota 2<sup>224</sup> e League of Legends<sup>225</sup> e os jogos de interpretação de personagens online em massa para multijogadores, chamados de MMORPG (“Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”), como World of Warcraft<sup>226</sup>.

Diante da polêmica de que o Projeto de lei 1997-D-2018 se propunha a regulamentar os “eSports” e a promovê-los excluindo de seu âmbito de aplicação os jogos mais populares, sua tramitação foi paralisada após uma tumultuada audiência pública com representantes do governo e de equipes de “eSports”, não havendo até o momento outro projeto semelhante no país.<sup>227</sup>

Com relação ao Brasil, este apresenta uma realidade muito diferente da Argentina em relação aos “eSports”, o país conta com um público de vinte milhões de pessoas, dentre estas, doze milhões são espectadores ocasionais e mais de nove milhões acompanham regularmente as competições, sendo um dos países que conta com maior público para este tipo de competição<sup>228</sup>, já tendo figurado como o terceiro país com maior público de “eSports” no mundo<sup>229</sup>.

Desde os primórdios dos “eSports” os jogadores brasileiros se destacam no cenário internacional, principalmente em jogos de tiro em primeira pessoa<sup>230</sup> e, mais recentemente, em outras categorias como os MOBA possuindo relevante presença nas competições do cenário internacional.

O setor de jogos digitais no Brasil atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018,

---

223 VALVE CORPORATION, Counter-strike: Global Offensive 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

224 VALVE CORPORATION, Dota 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

225 RIOT GAMES, League of Legends. Los Angeles: Riot Games. 2009. 1. Jogo eletrônico.

226 BLIZZARD NORTH, World of Warcraft. Irvine: Blizzard North. 2011. 1. Jogo eletrônico.

227 LEAGUE OF PROFESSIONAL ESPORTS. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **lpesports.com**. Barcelona. 02 nov. 2018. Disponível em: <https://lpesports.com/es/noticia/argentina-dividida-sobre-la-violencia-en-los-esports>. Acesso em: 21 out. 2019.

228 EXAME. Público de eSports passa de 20 milhões no Brasil. **Exame.abril.com.br**. São Paulo. 28 mar. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/publico-de-esports-passa-de-20-milhoes-no-brasil/>. Acesso em: 21 out. 2019.

229 ESPN. Análise de mercado revela que Brasil é o terceiro maior público de eSports do mundo. **Espn.com.br**. São Paulo. 15 fev. 2017. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/671378\\_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo](http://www.espn.com.br/noticia/671378_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo). Acesso em: 21 out. 2019.

230 COUTINHO, Beatriz. CS:GO: retorno da MIBR terá evento aberto ao público em São Paulo. **Versus**. São Paulo. 07 jun. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/csgo-retorno-da-mibr-tera-evento-aberto-ao-publico-em-sao-paulo>. Acesso em 15 mai. 2019.

mantendo a posição de liderança na América Latina<sup>231</sup> e no que toca aos “eSports”, os campeonatos nacionais a cada ano contam com uma premiação de valor maior, sendo que o Campeonato Brasileiro de League of Legends e o Campeonato Brasileiro de Rainbow Six já distribuíram prêmios às equipes vencedoras de até duzentos mil reais.<sup>232</sup>

Diante deste cenário o legislativo brasileiro não ficou inerte, tendo sido proposto, em âmbito federal, o Projeto de Lei 3450/15, proposto pelo Deputado JHC (PSB-AL), com o objetivo de acrescentar o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva, desta forma, para a realização de uma análise acerca deste projeto, é preciso contextualiza-lo dentro do ordenamento jurídico desportivo brasileiro.

A Lei 9.615/1998, conhecida como “Lei Pelé”, tem como função instituir as normas gerais sobre desporto no Brasil, sendo seu artigo 3º, inserido no capítulo sobre a natureza e as finalidades do desporto, responsável por prever as “manifestações do desporto”, separadas em quatro categorias: desporto educacional, desporto de participação, desporto de rendimento e desporto de formação.

O desporto educacional se refere às práticas desportivas praticadas nos sistemas de ensino e demais formas de educação com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral dos participantes contribuindo para sua formação cidadã e para prática do lazer.

O desporto de participação engloba as modalidades desportivas praticadas com o objetivo de promover a integração dos praticantes na plenitude da vida social, a saúde, a educação e a preservação do meio ambiente, sendo uma prática essencialmente voluntária.

O desporto de rendimento, classificação conferida as práticas desportivas submetidas a Lei Pelé, bem como, às regras nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações, sendo que tal manifestação se subdivide, em razão do previsto no parágrafo primeiro do próprio artigo 3º, em desporto de rendimento profissional e desporto de rendimento não profissional.

---

231 EXAME. Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo. **Exame.abril.com.br** 03 ago. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>. Acesso em: 21 out. 2019.

232 NETO, Guilherme. Mercado de esporte eletrônico segue quebrando recordes. **Agenciabrasil.ebc.com.br**. Rio de Janeiro. 28 ago. 2019. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2019-08/mercado-de-esporte-eletronico-segue-quebrando-recordes>. Acesso em: 21 out. 2019.

O primeiro se caracteriza pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva e o segundo pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

O desporto de rendimento não profissional é o modo adotado por praticamente todas as modalidades esportivas desenvolvidas no país<sup>233</sup>, entretanto a Lei Pelé, expressamente, determinou, em seu artigo 94, a obrigatoriedade para atletas e entidades de prática de futebol a modalidade profissional, sendo facultada tal modalidade as demais práticas desportivas.

O desporto de formação, foi a última das manifestações do desporto a ser reconhecida, introduzida pela Lei 13.155/2015, sendo definido pelo fomento e pela aquisição de conhecimentos desportivos com o objetivo de garantir competência técnica na intervenção desportiva, além de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva, seja ele, em termos recreativos, competitivos ou de alta competição, tendo regramento específico no artigo 29, da Lei Pelé.

Diante das quatro manifestações do desporto já adotadas nacionalmente, o Projeto de Lei 3450/15, reconhecendo a importância econômica e social do setor de “eSports”, propondo o “desporto virtual” como uma nova forma de manifestação do desporto e definindo-o como os “jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero”<sup>234</sup>.

Apesar de se apresentar positivo o reconhecimento da importância do setor, a definição apresentada destoa das demais manifestações do desporto, principalmente pelo fato de que as demais manifestações apresentam um caráter funcional, identificando objetivos para cada uma delas, sendo eles “alcançar o desenvolvimento integral dos participantes contribuindo para sua formação cidadã e para prática do lazer” (desporto educacional), “promover a integração dos praticantes na plenitude da vida social, a saúde, a educação e a preservação do meio ambiente” (desporto de participação), “obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações” (desporto de rendimento) e “promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos

---

233 REZENDE, José Ricardo. **Tratado de Direito Desportivo**. São Paulo: All Print, 2016. p. 83. *E-book*.

234 BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450/15**. [2015]. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015). Acesso em: 25 out. 2019.

recreativos, competitivos ou de alta competição” (desporto de formação), o que não se verifica na definição proposta pelo Projeto de Lei 3450/15.

A proposta apresentada pelo Projeto de Lei 3450/15 se assemelha mais a uma definição de “eSports” do que propriamente a uma manifestação do desporto, tal fato gerou uma divergência na Comissão do Esporte (CESPO), durante a tramitação do projeto, de modo que o Relator Deputado Jhonatan de Jesus (PRB-RR), ao proferir seu voto sobre o projeto, recomendou uma alteração à redação original.

O Projeto de Lei em análise merece apenas um reparo. O desporto virtual, como modalidade desportiva, não se confunde com as manifestações desportivas previstas na Lei Pelé. Nesse contexto, os jogos eletrônicos podem ser praticados, por exemplo, como desporto educacional, de participação ou de rendimento. Assim, o substitutivo apresentado pretende explicitar que as atuais quatro manifestações esportivas contemplam, também, a prática do desporto virtual.<sup>235</sup>

No projeto substitutivo proposto pelo Relator Deputado Jhonatan de Jesus, não se buscava a acrescentar um inciso V, ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva, mas acrescentar um parágrafo 3º, ao artigo 3º da Lei 9.615/1998 reconhecendo que as quatro manifestações do desporto seriam aplicáveis ao desporto eletrônico, utilizando a definição do projeto original como conceito de “jogos eletrônicos”.

Art. 3º § 3º Os incisos do caput deste artigo aplicam-se, também, ao desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.<sup>236</sup>

Seguindo o trâmite legislativo, o Projeto de Lei 3450/15 seguiu para apreciação do Relator Deputado Roberto Alves (PRB-SP) que não analisou o substitutivo proposto pelo Deputado Jhonatan de Jesus restringindo seu voto ao Projeto de Lei 3450/15 em sua redação original.

O Relator Deputado Roberto Alves apesar de reconhecer a importância

---

235 BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450/15**. [2015]. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015). Acesso em: 25 out. 2019.

236 BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450/15**. [2015]. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015). Acesso em: 25 out. 2019.

econômica e social do setor de “eSports” votou pela rejeição do Projeto de Lei 3450/15 fundamentando seu voto em argumentos semelhantes aos do Deputado Jhonatan de Jesus e aos expostos no presente trabalho.

No entanto, os jogos eletrônicos estão inseridos em cada uma das quatro manifestações anteriormente mencionadas, dependendo das características e do contexto em que são praticados. Não se trata, portanto, de nova manifestação desportiva, como pretende esta proposição. Ou seja, caso praticado em estabelecimentos de ensino, referenciado em princípios socioeducativos como inclusão, participação, cooperação, promoção à saúde, coeducação e responsabilidade, estaria inserido no desporto educacional. Caso praticado com a finalidade de obter resultados, seria vinculado ao desporto de rendimento. Se desenvolvido sob a perspectiva de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social e na promoção da saúde, estaria enquadrado na manifestação desportiva concernente ao desporto de participação. O raciocínio do parágrafo anterior, embora pensado para os jogos eletrônicos, poderia ser extrapolado, por exemplo, ao basquete, ao futebol, e ao vôlei. Essas modalidades esportivas compreendem a prática nos quatro tipos de manifestações previstas: educacional, de participação, de rendimento e de formação. Percebemos, portanto, que os jogos eletrônicos estão mais próximos das modalidades esportivas do que das manifestações esportivas definidas na lei geral do desporto. Não se trata, porém, de entrar no mérito de analisar se determinada prática (jogos virtuais, futebol, xadrez, capoeira, skate, damas, entre outras) é ou não esporte, pois inexiste, na legislação federal, qualquer dispositivo que defina quais são as modalidades esportivas “reconhecidas” pelo Estado brasileiro. A sociedade e suas práticas esportivas são dinâmicas e um regramento legislativo que discorresse sobre o reconhecimento de modalidades e suas respectivas regras, além de imensamente extenso, seria sempre incompleto e anacrônico, dado o surgimento de novas formas de interação esportiva. Tendo em vista o exposto, e apesar de reconhecermos a importância do desporto virtual, votamos pela rejeição do Projeto de Lei n.º 3.450, de 2015.<sup>237</sup>

Neste voto, além de corroborar a tese de que as quatro manifestações do desporto poderiam estar presentes nos “eSports” não sendo este, pelo menos na forma como definido, verdadeiramente uma nova manifestação do desporto, mas sim uma modalidade esportiva, percebe-se que o voto traz uma afirmativa importante na diferenciação do ordenamento jurídico brasileiro em relação a países como a China ou a Rússia, onde existem róis taxativos de modalidades esportivas reconhecidas pelo Estado, conforme abordado anteriormente.

---

237 BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450/15**. [2015]. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015). Acesso em: 25 out. 2019.

A fundamentação do voto do Relator Deputado Roberto Alves retoma as ideias de Coakley<sup>238</sup>, apresentadas nos primeiros capítulos da presente pesquisa, segundo as quais os esportes se caracterizam como práticas culturais, sendo criações do ser humano, variando no tempo e no espaço, de forma que seria impossível a tarefa de encontrar um conceito único e perene para o esporte.

Durante a tramitação do Projeto de Lei 3450/15 foi proposto e apensado a ele o Projeto de Lei 7747/17, proposto pela Deputada Mariana Carvalho (PSDB-RO) que, assim como o substitutivo ao Projeto de Lei 3450/15, apresentado pelo Relator Deputado Jhonatan de Jesus, busca acrescentar um parágrafo 3º, ao artigo 3º da Lei 9.615/1998 reconhecendo que as quatro manifestações do desporto seriam aplicáveis ao desporto eletrônico, utilizando, também, a definição do projeto original como conceito de “jogos eletrônicos”.

Apesar de todos os trâmites realizados, em razão do término da legislatura, os Projetos de lei foram arquivados em razão do Regimento Interno da Câmara dos Deputados estabelecer, em seu artigo 105, que serão arquivadas todas as proposições que no seu decurso tenham sido submetidas à deliberação da Câmara e ainda se encontrem em tramitação.

Porém o legislativo federal não conta apenas com estes dois projetos, no âmbito do Senado federal, tramita, o Projeto de Lei nº 383, de 2017, de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB-MA), tendo como diferencial dos projetos da Câmara dos Deputados, buscar a criação de uma lei específica e não a reforma de uma lei já existente.

O Projeto de Lei nº 383, de 2017, em seu artigo 1º, parágrafo único e artigo 2º dispõe:

Artigo 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. Artigo 2º - O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.<sup>239</sup>

---

238 COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston. WCB/McGraw-Hill, 1998. p. 03.

239 BRASIL. Senado federal. **Projeto de Lei 383/2017**. [2017]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1570727396742&disposition=inlin> e. Acesso em: 25 out. 2019.

Acerca da definição do artigo 1º, parágrafo único, ela tem como característica positiva o fato de não se basear em categorias de jogos digitais ou, ainda, em títulos disponíveis no mercado para definir os “eSports”, adotando como critério formas de organização de competições já utilizadas em outros esportes, como por exemplo o “round-robin tournament system” conhecido no Brasil como sistema de todos contra todos ou de “pontos corridos”<sup>240</sup>, deixando claro que serão admitidas tecnologias similares e com a mesma finalidade tornando o conceito mais apto a abarcar competições de jogos futuros.

Entretanto a definição deixa em aberto o que deveria ser entendido por “artefatos eletrônicos” fazendo com que, pelo menos em tese, qualquer atividade que utilize um sistema de competição análogo aos exemplificados e que utilize em alguma medida “artefatos eletrônicos” em uma competição de dois ou mais participantes, poderia ser classificada como “eSports”, independentemente de o local físico ou virtual em que a competição se desenvolva, o que poderia incluir categorias normalmente não associadas aos “eSports”, como por exemplo as competições de robótica envolvendo batalhas entre robôs controlados por radiofrequência, sendo certo que em tais casos há a presença do que se poderia chamar de “artefatos eletrônicos”, poderia ser aplicado um dos sistemas de campeonato trazidos pela lei, porém se trata de atividade estranha ao tradicionalmente admitido como “eSports”.

A amplitude interpretativa que poderia se dar à expressão “artefatos eletrônicos” é tamanha que, uma competição automobilística cujos carros possuam componentes eletrônicos, ou mesmo um torneio de xadrez que utilize um simples cronômetro poderiam ser, estranhamente, incluídos nesta classificação.

Além disso, o artigo 2º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017, determina que o praticante de esportes eletrônicos passe a receber a nomenclatura de “atleta”, tal previsão inserida logo após a que reconhece os “eSports” como esportes tem a intenção de não deixar dúvidas quanto ao reconhecimento de sua prática como esporte e de seus praticantes como atletas, porém na legislação brasileira não há uma definição do termo “atleta”, tampouco de “desporto” muitas vezes utilizado como sinônimo.

Apesar disso, tal previsão, se aprovada, faria com que todas as normas aplicáveis aos atletas profissionais, em especial as previstas na Lei Pelé, se

---

240 DRUMMOND, Lucas; ARAUJO JÚNIOR, Ari Francisco; SHIKIDA, Claudio Djissey. Campeonato Brasileiro de Futebol e balanço competitivo: uma análise do período 1971-2009. **Revista Brasileira de Futebol (The Brazilian Journal of Soccer Science)**, v. 3, n. 2, p. 73-87, 2013. Disponível em: <https://www2.dti.ufv.br/seer/rbf/index.php/RBFutebol/article/view/76>. Acesso em: 25 out. 2019.



tornassem aplicáveis aos praticantes profissionais de “eSports”, sem qualquer adaptação, como realizado pela França, por exemplo.

O artigo 3º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017, se assemelha ao artigo 2º do Projeto de lei 1997-D-2018 argentino, propondo a liberdade da prática dos “eSports” visando torna-la acessível para todos os interessados, possibilitando o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação à formação cultural, propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos, uma disposição de cunho inclusivo e democratizante do esporte.

O artigo 3º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017 ainda traz uma lista de cinco objetivos específicos dos “eSports” no Brasil de forma complementar aos princípios do “caput”.

Artigo 3º. 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.<sup>241</sup>

O artigo 4º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017, reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a pratica do esporte eletrônico, de modo que, pelo menos a princípio, o projeto não pretende a constituição de uma organização central de âmbito nacional para regulamentar o setor, nos moldes da KeSPA, por exemplo, mas um regime que prevê uma pluralidade de associações representativas cada uma restrita ao seu âmbito de competência em uma espécie de sistema federativo.

---

241 BRASIL. Senado federal. **Projeto de Lei 383/2017**. [2017]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1570727396742&disposition=inlin> e. Acesso em: 25 out. 2019.

O último artigo digno de análise é o 5º, por instituir o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho, tendo uma importância mais simbólica pois, apesar de importante em termos de reconhecimento estatal, não impacta de maneira significativa o desenvolvimento dos “eSports” no Brasil, sendo o dia 27 de julho escolhido em homenagem a empresa “Atari, Inc.”, uma das principais indústrias de jogos digitais, fundada em 27 de julho de 1972.

O Projeto de Lei nº 383, de 2017 recebeu pareceres favoráveis da Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, da Comissão de Educação, Cultura e Esporte, entretanto nesta última o Senador Eduardo Gomes propôs um substitutivo contendo algumas alterações, sendo a primeira delas a retirada da previsão do “Dia do Esporte Eletrônico”, sob o argumento de que haveria vício de injuridicidade pois a instituição de datas comemorativas no Brasil é regulada pela Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010 e de acordo com esta a instituição de datas comemorativas destinadas a vigorar no território nacional deveria obedecer ao critério da alta significação para os diferentes segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira.

O preenchimento de tal critério deveria ser aferido, em cada caso, por meio de consultas e audiências públicas realizadas, e devidamente documentadas, com organizações e associações legalmente reconhecidas e vinculadas aos setores interessados, o que não teria sido realizado.

Além disso, o Senador Eduardo Gomes justificou a apresentação de seu substitutivo na especificidade dos “eSports” em relação aos demais.

Apresentamos, assim, novo substitutivo à proposição, tentando adequar sua redação às normas jurídicas em vigor, à realidade e à especificidade dos esportes eletrônicos. De fato, não se pode simplesmente importar dispositivos constantes de nossa Lei Geral do Esporte (a Lei Pelé) e tentar fazer com que se adequem aos eSports. As características dos esportes eletrônicos são diversas das dos esportes tradicionais, justificando, assim, tratamento também diferenciado por parte da legislação. No texto que propomos, deixamos explícita a possibilidade da prática profissional dos esportes eletrônicos. Esta já é uma realidade de muitas competições e sua regulamentação trará mais segurança para atletas e equipes. Entretanto, limitamos o profissionalismo para pessoas com idade igual ou superior a dezesseis anos, em respeito ao direito assegurado no inciso XXXIII do art. 7º da Constituição Federal. Além disso, reiteramos o comando constitucional sobre a liberdade de associação, sendo lícita a criação de entidades associativas relacionadas aos eSports, como associações, confederações, federações e afins. Ademais, acrescentamos dispositivo para que nenhum clube ou atleta de eSports seja obrigado a associar-se ou vincular-se a qualquer dessas entidades, devendo ser livres para fazê-lo ou não. Procuramos

garantir, ainda, que, caso qualquer entidade associativa realize competição de jogos eletrônicos, seja respeitado o direito à propriedade intelectual sobre os jogos utilizados, pertencente às empresas desenvolvedoras.<sup>242</sup>

A nova redação proposta modificou quase que em sua totalidade o projeto original, pois no novo artigo 2º os esportes eletrônicos foram conceituados como “a prática esportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação”, uma redação que afastou expressões vagas como “artefatos eletrônicos” e a presença de sistemas de competição no conceito, focando-se na forma de desenvolvimento dos jogos utilizados nas competições que, necessariamente, devem ter sido desenvolvidos com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

O novo artigo 3º traz uma previsão consoante ao disposto na Lei Pelé, em especial ao repetir a classificação dos desportos em formais e não-formais, como feito no artigo 1º, da Lei Pelé, e dispondo que os esporte eletrônico poderiam ser praticados de modo profissional, estando, neste caso contemplados pelo desporto de rendimento, previsto no artigo 3º, inciso III, da Lei Pelé.

Além disso, o novo artigo 3º, em seu parágrafo primeiro, conceitua o atleta profissional de “eSports” como aquele com idade igual ou superior a dezesseis anos, praticante de esporte eletrônico que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e contínua e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração, buscando estabelecer certa igualdade de condições em relação aos demais atletas profissionais sujeitos as disposições do Capítulo V, da Lei Pelé.

O parágrafo segundo, do novo artigo 3º, prevê a possibilidade do atleta profissional praticante de esporte eletrônico explorar ou ceder o direito ao uso de sua imagem, mediante contrato de natureza civil, tal disposição se apresenta não apenas desnecessária como também possivelmente prejudicial aos atletas profissionais, pois o artigo 87-A, da Lei Pelé, já prevê a possibilidade do atleta poder ceder ou explorar, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo seu direito

---

242 BRASIL. Senado federal. **Parecer da da Comissão de Educação, Cultura d Esporte, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.** [2019]. Disponível em <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7943996&ts=1570727397394&disposition=inline>. Acesso em: 25 out. 2019.

ao uso de imagem.

Entretanto a redação do parágrafo segundo, do novo artigo 3º, além de suprimir a expressão “mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo” coloca em dúvida a aplicação do parágrafo único, do artigo 87-A, da Lei Pelé, aos atletas profissionais de “eSports” por ser lei mais genérica.

Se considerada inaplicável tal disposição, a cessão de direitos ao uso de imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional de “eSports” não estará sujeita à limitação do valor correspondente 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, podendo levar a fraudes comuns no meio desportivo, anteriormente a criação deste dispositivo pela Lei nº 13.155, de 2015.

No substitutivo apresentado pelo Senador Eduardo Gomes também se modificou o artigo 5º, determinando-se a liberdade para criação de entidades associativas de praticantes de esportes eletrônicos, sendo vedada, sob qualquer pretexto, a exigência de filiação ou vinculação de clubes ou atletas, disposição que busca afastar a necessidade de licenças ou registros para a prática profissional de esportes eletrônicos, algo comum em alguns dos países analisados como a Coréia do Sul ou a China, por exemplo.

O artigo 5º ainda conta com um parágrafo único extremamente desnecessário prevendo que nos casos de competições realizada por entidades associativas de esportes eletrônicos, deve-se observar o direito à propriedade intelectual das empresas desenvolvedoras dos jogos utilizados, tal disposição apresenta-se desnecessária pois não havendo disposição em contrário a legislação concernente a propriedade intelectual deveria ser respeitada, assim como o restante do ordenamento jurídico brasileiro.

Após a apresentação do substitutivo pelo Senador Eduardo Gomes foram realizadas diversas reuniões da Comissão de Educação, Cultura e Esporte sendo estabelecida a versão do projeto de lei, esta versão incluiu novamente um parágrafo no artigo 2º reconhecendo, expressamente, ao praticante de esporte eletrônico a denominação de “atleta”.

Porém a outra alteração realizada no texto final trouxe para o projeto brasileiro a mesma polêmica envolvendo os artigos 3º e 4º, do Projeto de lei 1997-D-2018 argentino, sendo duramente criticado pelos profissionais do setor e pelo público

consumidor, o que resultou em maioria de votos contra o projeto no portal da “e-Cidadania”, contando com 8.018 contra sua aprovação.<sup>243</sup>

O texto final trouxe no artigo 2º, parágrafo 3º, a exclusão da categoria de esporte eletrônico para qualquer 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”.

A exclusão de quaisquer jogos da categoria de esportes eletrônicos baseada no julgamento moral de seu conteúdo não se mostra correta, pois ainda que o jogo apresente um conteúdo ofensivo e indesejável socialmente, sua prática pode ser restringida ou até proibida, porém o fato de sofrer tais limitações não retira sua natureza potencialmente desportiva.

Após estas considerações acerca da atecnia da redação, se faz importante dizer que em relação aos jogos que, eventualmente, venham a propagar mensagens de ódio, preconceito ou discriminação não há dúvida de que deveriam ter seu conteúdo ofensivo suprimido, quando possível, ou serem até proibidos, tendo em vista que a Constituição federal brasileira busca a consolidação de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, sendo um dos objetivos fundamentais da República Federativa do Brasil a promoção do bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação, conforme estabelece o artigo 3º, inciso IV, da Constituição federal brasileira.

Acerca dos que possam, teoricamente, realizar apologia ao uso de drogas, deve-se fazer uma divisão, pois caso se trate de apologia ao uso de drogas ilícitas, uma limitação ou proibição se justificaria, à luz da legislação brasileira, tendo em vista a análise em conjunto dos crimes previstos no artigo 33, parágrafo 2º, da Lei 11.343/06 e no artigo 287, do Código penal brasileiro. Entretanto, caso se trate de apologia ao uso de drogas lícitas, a proibição não se justificaria, mas sim uma restrição de classificação indicativa de tal conteúdo e idade apropriada para jogar e, conseqüentemente, competir utilizando tal jogo.

Com relação aos jogos de conteúdo violento ou de cunho sexual, não haveria motivação lógica, técnica, jurídica, tampouco científica para sua retirada do conceito de esportes eletrônicos, pois ainda que algum jogo praticado na forma de esporte eletrônico venha a apresentar algum “violento ou de cunho sexual”, certamente sua prática e os eventos que envolvessem suas competições e transmissões deveriam ser

---

243 BRASIL. Senado federal. **Tramitação do Projeto de Lei 383/2017**. [2017]. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 25 out. 2019.

restritos a um público de faixa etária adequada para ser exposto a este tipo de conteúdo, alertando ostensivamente o seu conteúdo, porém tais condições não fazem com que um jogo que, eventualmente, apresente “violento ou de cunho sexual” não possa ser considerado como esporte eletrônico.

A inserção desta previsão no projeto de lei se funda em premissas semelhantes às dos artigos 3º e 4º, do Projeto de lei 1997-D-2018, da Argentina, ou seja, se baseiam na ideia de que a utilização dos jogos que contém tais conteúdos poderiam estimular práticas violentas ou socialmente indesejáveis.

Acerca deste tema a literatura científica encontra-se em um movimento de mudança de posição, pois estudos de décadas passadas demonstram que a exposição a jogos que apresentem conteúdos considerados violentos podem dessensibilizar os jogadores em relação a cenas de violência real<sup>244</sup>, entretanto tal ponto nunca foi pacífico<sup>245</sup>, sendo que estudos mais recentes<sup>246 247 248</sup> indicam que não há qualquer relação entre a utilização de jogos que possuem conteúdo violento e a dessensibilização dos jogadores ou a probabilidade de se envolverem em situações de violência no futuro, diante deste cenário, não haveria uma motivação sólida para a exclusão de tais jogos da definição legal.

Até o momento da finalização do presente trabalho o Projeto de Lei nº 383, de 2017 ainda se encontra em tramitação<sup>249</sup>, prestes a serem realizadas audiências públicas onde se debaterão este e outros temas relativos a regulamentação do “eSports”, de tal modo que a seguir é realizada a análise das normas e projetos

---

244 CARNAGEY, Nicholas L.; ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. **Journal of experimental social psychology**, v. 43, n. 3, p. 489-496, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>. Acesso: 26 out. 2019.

245 WEBER, René; RITTERFELD, Ute; MATHIAK, Klaus. Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. **Media psychology**, v. 8, n. 1, p. 39-60, 2006. Disponível em: [https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0801\\_4](https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0801_4). Acesso: 26 out. 2019.

246 KÜHN, Simone, KUGLER, Dimitrij Tychi, SCHMALEN, Katharina, WEICHENBERGER, Markus, WITT, Charlotte, GALLINAT, Jurgen. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. **Molecular psychiatry**, v. 24, n. 8, p. 1220-1234, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>. Acesso: 26 out. 2019.

247 PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society open science**, v. 6, n. 2, p. 171474, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>. Acesso: 26 out. 2019.

248 FERGUSON, Christopher J. Violent Video Games, Sexist Video Games, and the Law: Why Can't We Find Effects? **Annual Review of Law and Social Science**, v. 14, p. 411-426, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev-lawsocsci-101317-031036>. Acesso: 26 out. 2019.

249 BRASIL. Senado federal. Reconhecimento dos e-Sports será debatido na CE na quinta-feira. **Agência do Senado**. Brasília. 05 nov. 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/audios/2019/11/reconhecimento-dos-e-sports-sera-debatido-na-ce-na-quinta-feira>. Acesso: 26 out. 2019.

estaduais e municipais.

Em razão da Constituição federal brasileira estabelecer, em seu artigo 24, inciso IX, a competência concorrente entre a União, os Estados e o Distrito federal e os Municípios para legislarem sobre os desportos, o papel dos Estados e do Distrito Federal será supletivo ao da União, de modo que, na inexistência de lei federal ou na ocorrência de alguma lacuna deixada por esta, poderão os demais entes legislar sobre o assunto.

Ainda que a Constituição federal brasileira não tenha incluídos expressamente os municípios no artigo 24, estes possuem poderes de suplementar à legislação federal e estadual no que couber, possibilitando tratar também sobre matéria desportiva<sup>250</sup>, sendo que, além disso a Lei Pelé, ao dispor sobre o Sistema Brasileiro do Desporto, prevê a organização autônoma, colaborativa e integrada dos sistemas desportivos dos Estados, do Distrito federal e dos Municípios.

No âmbito estadual, encontra-se em tramitação o Projeto de Lei nº56/2019, da Assembleia Legislativa do Estado do Espírito Santo<sup>251</sup>, que se propõe a regulamentar a prática do “Esporte Eletrônico” dentro do Estado do Espírito Santo, e dar outras providências.

O projeto reconhece expressamente a prática dos “eSports” no âmbito do Estado do Espírito Santo, trazendo, também, uma nova definição, em seu artigo 1º, parágrafo 1º.

Art. 1º Fica reconhecida a prática do esporte eletrônico no âmbito do Estado do Espírito Santo, que deverá obedecer às regras previstas nesta lei. §1º. Entende-se por prática de esporte eletrônico todo aquele evento destinado à competição entre 2 ou mais pessoas, por meio de jogos de computador, smartphones, consoles de videogame ou qualquer outro dispositivo eletrônico, podendo ocorrer individualmente ou em grupo, em rede online ou offline, com a finalidade de premiação, educação ou desenvolvimento da criança, do adolescente ou do adulto, podendo ser executado das seguintes formas: I - Round-Robin Tournament Systems: todo tipo de evento onde cada competidor se encontra com todos os outros competidores, sendo os participantes eliminados após um determinado número de perdas. II - Knockout Systems: todo tipo de torneio de eliminação em que o perdedor de cada disputa é imediatamente eliminado do torneio.<sup>252</sup>

---

250 MELO FILHO, Álvaro. O desporto na ordem jurídico-constitucional brasileira. São Paulo: Malheiros, 1995.

251 BRASIL. Assembleia legislativa do Estado do Espírito Santo. **Tramitação do Projeto de Lei 56/2019**. [2019]. Disponível em: [http://www3.al.es.gov.br/spl/processo.aspx?id=72149&ano\\_proposicao=2019&proposicao=56](http://www3.al.es.gov.br/spl/processo.aspx?id=72149&ano_proposicao=2019&proposicao=56). Acesso em: 25 out. 2019.

252 BRASIL. Assembleia legislativa do Estado do Espírito Santo. **Projeto de Lei 56/2019**. [2019]. Disponível em: <http://www3.al.es.gov.br/Sistema/Protocolo/Processo2/Digital.aspx?id=72149&arquivo=Arquivo/Documents/PL/72149-175826103912022019-assinado.pdf#P72149>. Acesso em: 25 out.

Tal definição se assemelha, em certa medida, a encontrada na redação original do artigo 1º, parágrafo único, do Projeto de Lei nº 383, de 2017 ao vincular a prática esportiva a apenas duas modalidades de organização “Round-Robin Tournament” e “Knockout Systems”, se aplicando a ela todas as críticas já realizadas acerca desta limitação.

Assim como a redação original do artigo 2º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, o artigo 4º do Projeto de Lei nº 56/2019, da Assembleia Legislativa do Estado do Espírito Santo se propõe a conferir a todo praticante de “eSports” o título de “atleta” para todos os fins de direito.

O projeto ainda estabelece a autorização para a cobrança de valores para inscrição em eventos e a vedação de qualquer tipo de aposta, em qualquer fase da competição, ressalvadas as que possuam premiações com valores pré-determinados.

O Projeto de Lei nº 56/2019 copia, em seu artigo 5º, quase que a integralidade do artigo 3º, do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, trazendo os mesmos cinco objetivos principais a nortear a prática dos “eSports”.

Devido à grande semelhança, em diversos pontos, com o Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, em sua redação original, o Projeto de Lei nº 56/2019, da Assembleia Legislativa do Estado do Espírito Santo não apresenta grandes inovações ou diferenças substantivas em relação aos demais já analisados.

O terceiro projeto de lei no âmbito estadual, em tramitação no Brasil, é o Projeto de lei 1512/2015 da Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo<sup>253</sup> que assim como o Projeto de Lei nº 56/2019, da Assembleia Legislativa do Estado do Espírito Santo cópia em grande medida a redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, exemplo disso é o conceito de “eSports” trazido no artigo 1º, parágrafo único, que copia a definição do artigo 1º, parágrafo único do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal e o artigo 2º do projeto paulista que também copia o artigo 2º da mesma versão do projeto do Senado federal, buscando conferir a nomenclatura de “atleta” aos praticantes de “eSports”.

A mesma cópia textual também ocorre com o Projeto de Lei nº 112/2018, proposto na Assembleia legislativa do Paraná<sup>254</sup>, arquivado em razão do término da

---

2019.

253 BRASIL. Assembléia legislativa do Estado de São Paulo. **Projeto de lei nº 1512 /2015**. [2015]. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>. Acesso em: 25 out. 2019.

254 BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Paraná. **Projeto de lei nº 112 /2018**. [2018]. Disponível em: <http://portal.alep.pr.gov.br/index.php/pesquisa-legislativa/proposicao?idProposicao=76691>. Acesso em: 25 out. 2019.



legislatura e no Projeto de Lei 218/2019, em tramitação na Assembleia legislativa do Ceará<sup>255</sup>

Desta forma percebe-se que os projetos de lei que se encontram atualmente em tramitação nas assembleias legislativas estaduais reproduzem em grande medida, e muitos quase em sua integralidade, as disposições da redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal.

O único Estado que a aprovar um projeto de lei com o objetivo de regular os “eSports” foi o Estado da Paraíba que, reproduzindo, mais uma vez, as disposições do as disposições da redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal promulgou a Lei estadual nº 11.296/2019.<sup>256</sup>

A lei aprovada no Estado da Paraíba, assim como os Projetos de Lei dos Estados do Espírito Santo, São Paulo, Paraná e Ceará apresentam textos com as disposições muitíssimos semelhantes, apenas adaptando as disposições a redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal aos respectivos Estados.

Feitas estas considerações, passasse à análise da legislação e dos projetos em tramitação no âmbito municipal, sendo que, neste ponto justifica-se uma redução da amostra analisada em razão do país contar, atualmente, com 5.570 municípios, muitos deles com seu processo legislativo ainda não informatizado e tampouco disponível em seus sítios online, de modo que, considerando o tempo estabelecido e os recursos disponíveis para a presente pesquisa, serão analisadas apenas as leis já aprovadas e os projetos propostos que tiveram repercussão além do âmbito local, sendo divulgadas nos veículos de mídia, especializados ou não, no setor de “eSports”, sendo elas: o Projeto de Lei nº 221/2018 do Município de Manaus/AM<sup>257</sup>, a Lei Municipal nº 8583/2018 de Joinville/SC<sup>258</sup> e Lei Municipal nº 2.861/2019 de Maricá/RJ.

O Projeto de Lei nº 221/2018 do Município de Manaus/AM difere dos demais, pois não reconhece expressamente os “eSports” como modalidade esportiva, mas instituir o “Dia Municipal do Esporte Eletrônico e do Cyber-Atleta” o Calendário Oficial

---

<sup>255</sup> BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Ceará. **Projeto de lei nº 218 /2019**. [2019]. Disponível em: [https://www2.al.ce.gov.br/legislativo/tramit2019/pl218\\_19.htm](https://www2.al.ce.gov.br/legislativo/tramit2019/pl218_19.htm). Acesso em: 25 out. 2019.

<sup>256</sup> BRASIL. Assembléia legislativa do Estado da Paraíba. **Lei nº 11.296, de 23 de janeiro de 2019**. [2019]. Disponível em: [http://sapl.al.pb.leg.br/sapl/sapl\\_documentos/norma\\_juridica/13207\\_texto\\_integral](http://sapl.al.pb.leg.br/sapl/sapl_documentos/norma_juridica/13207_texto_integral). Acesso em: 25 out. 2019.

<sup>257</sup> BRASIL. Câmara Municipal de Manaus/AM. **Projeto de lei nº 221/2018**. [2018]. Disponível em: [http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL\\_221\\_2018\\_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf](http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL_221_2018_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf). Acesso em: 25 out. 2019.

<sup>258</sup> BRASIL. Câmara Municipal de Joinville/SC. **Lei nº 8583, de 18 de julho de 2018**. [2018]. Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/a2/sc/j/joinville/lei-ordinaria/2018/859/8583/lei-ordinaria-n-8583-2018-reconhece-o-esporte-eletronico-e-sport-como-atividade-esportiva-no-ambito-municipal-institui-o-dia-municipal-do-atleta-de-esportes-eletronicos-e-da-outras-providencias?q=8583>. Acesso em: 25 out. 2019.

de Eventos do Município de Manaus/AM, data em que deverão se realizar atividades competitivas envolvendo jogos digitais com o objetivo de estimular a boa convivência, o “fair play”, a construção de identidades, o combate aos discursos de ódio que poderiam “ser passados “subliminarmente” pelos jogos e o desenvolvimento de habilidades nos praticantes”<sup>259</sup>.

O ponto de destaque deste projeto é a previsão de seu artigo 3º que busca estabelecer o direito dos “Cyber-Atletas” a concorrer à aquisição de bolsa atleta, na forma da legislação vigente aplicada aos demais esportes, sendo que a Lei Municipal nº 2407/2019<sup>260</sup>, do Município de Manaus, estabelece que o Programa Bolsa-Atleta Municipal consiste em apoio financeiro, técnico e material a atletas e paratletas não profissionais, prevendo um valor de benefício financeiro mensal, para atletas e paratletas, no valor de setecentos reais para os atletas de rendimento de base e estudantil, e de dois mil e quinhentos reais para os atletas de rendimento da categoria de alto rendimento, observadas as possibilidades e os limites definidos na Lei Orçamentária Anual.

Tal disposição, se aprovada, criará um sistema de incentivo aos atletas e paratletas de base e de alto rendimento até então inédito no Brasil, o que certamente poderá impactar o desenvolvimento ou a atração de competidores de alto nível para a municipalidade.

A Lei Municipal nº 8583/2018 de Joinville/SC reconheceu, no âmbito municipal, os “eSports” como atividade desportiva, seus praticantes como atletas e as associações ou clubes, constituídos na forma da lei, as mesmas prerrogativas dos clubes e associações de outras práticas esportivas.

Porém o que o que se destaca na nesta lei é a previsão de facultar a inclusão dos “eSports” nos programas de prática e iniciação desportiva na municipalidade, dispositivo que não encontra paralelo em nenhum dos projetos federais e estaduais, tendo apenas disposição correlata no projeto de lei manauara.

O município de Maricá/RJ, por meio da Lei Municipal 2.861/2019, fruto da aprovação do Projeto de Lei 168, de 21 de agosto de 2018, regulamentou os “eSports” na cidade, também se inspirando em grande medida na redação original do do Projeto

---

<sup>259</sup> BRASIL. Câmara Municipal de Manaus/AM. **Projeto de lei nº 221/2018**. [2018]. Disponível em: [http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL\\_221\\_2018\\_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf](http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL_221_2018_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf). Acesso em: 25 out. 2019.

<sup>260</sup> BRASIL. Câmara Municipal de Manaus/AM. **Lei nº 2.407, de 16 de janeiro de 2019**. [2019]. Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/a1/am/m/manaus/lei-ordinaria/2019/240/2407/lei-ordinaria-n-2407-2019-dispoe-sobre-o-programa-bolsa-atleta-no-ambito-do-municipio-de-manaus-e-da-outras-providencias>. Acesso em: 25 out. 2019.

de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, tendo como diferenciais o reconhecimento dos praticantes de “eSports” como atletas, porém recebendo a denominação de “cyber-atletas” e o reconhecimento da Liga Maricaense de Esporte Eletrônico e Jogos Digitais (MESL) como entidade associativa com o objetivo de fomentar, normatizar e difundir a prática dos “eSports” na cidade.

A MESL se trata de uma associação sem fins lucrativos que contam atualmente com 192 atletas federados e cerca de três mil associados realizando dois torneios municipais e um torneio estadual, exercendo seu poder de normatização em âmbito bastante restrito a realização de tais torneios.<sup>261</sup>

Diante da análise dos projetos de lei e da legislação já aprovada no Brasil, a nível municipal, sobre “eSports”, percebe-se que, assim como no âmbito estadual, alguns projetos de lei, como o de Maricá/RJ também possuem forte inspiração na redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, entretanto a nível municipal surgem disposições inovadoras como o reconhecimento de entidades autorizadas a fomentar, normatizar e difundir a prática dos “eSports” naquela localidade, como no caso de Maricá/RJ ou na ampliação de programas sociais de incentivo ao desporto, como a proposta de Manaus/AM de incluir os “atletas eletrônicos” no Programa Bolsa-A atleta Municipal, havendo, ainda, iniciativas como a da cidade de Joinville/SC para autorizar o poder público a incluir os “eSports” nos programas de prática e iniciação desportiva na municipalidade, disposições que não encontram semelhança com nenhuma outra nos níveis federal ou estadual.

---

<sup>261</sup> BARCELLOS, Gilson. Lei de Felipe Auni torna Maricá pioneira no Brasil em reconhecer os cybers atletas. **Gbnews.com.br**. Maricá. 22 mai. 2019. Disponível em: <https://www.gbnews.com.br/single-post/2019/05/22/Lei-de-Felipe-Auni-torna-Maric%C3%A1-pioneira-no-Brasil-em-reconhecer-o-cybers-atletas>. Acesso em: 21 out. 2019.

## CONCLUSÃO

A prática dos “eSports” encontra-se inserida no universo dos jogos, tendo em vista que se trata de uma atividade baseada em regras, com resultados variáveis e quantificáveis aos quais são atribuídos resultados que possuem diferentes valorações e os participantes estão comprometidos em se esforçar para influenciar no resultado, podendo este ter consequências internas ou externas aquela atividade.

Dentre os jogos, utilizando-se da classificação proposta por Roger Caillois, os “eSports” podem ser classificados como jogos agonísticos, ou seja, fazem parte do grupo que tem como traço distintivo a presença de uma competição cuja igualdade de oportunidades é criada artificialmente, para que os adversários desfrutem de condições ideais capazes de conceder um valor incontestável ao vencedor, estando na mesma categoria dos esportes individuais e coletivos.

Considerando que os esportes são, na análise de Coakley, práticas culturais fruto da engenhosidade humana cujas características e significados variam no tempo e no espaço, não havendo uma definição estanque, única e perene para quais práticas poderiam ser classificadas como esporte, no contexto atual, dada a relevância que os “eSports” tem ganhando em termos de investimentos globais, desenvolvimento cultural e mobilização social, principalmente das parcelas mais jovens, os “eSports” podem ser classificados como esportes, ainda que não haja o seu reconhecimento institucional em âmbito internacional por organizações representativas dos desportos como o COI, por exemplo.

O fato de já existirem projetos de lei e, em certos casos, legislação em vigor reconhecendo expressamente esta característica em países como Coréia do Sul, China, Rússia, Argentina e Brasil, indica que além de poderem ser considerados como esportes, a perspectiva de futuro para o setor indica a realização do segundo cenário previsto por Kalle Jonasson e Jesper Thiborg, ou seja, um em que os “eSports” são aceitos como esportes, podendo gerar um maior interesse, investimento e popularidade para o setor de “eSports”.

Com relação a sua regulação nos diferentes sistemas de direito contemporâneo, identificamos na família jurídica do Extremo oriente o modelo sul-coreano de regulação dos “eSports” fundamentado em planos de médio e longo prazo para a indústria de jogos digitais, incluindo dentro de si uma estratégia de desenvolvimento de uma indústria altamente especializada, por meio de parcerias com universidades e programas de incentivo a prática profissional e amadora dos

“eSports”, com o objetivo de manter sua influência e liderança global no setor.

Sendo tal projeto operacionalizado por uma forma de administração institucionalizada e centralizadora, gerida em um sistema de parceria entre as empresas e o governo, que se mostrou positiva, na experiência sul-coreana, por ter proporcionado o desenvolvimento ordenado da indústria de “eSports” com a criação de um ambiente regulatório facilitador de negócios, entretanto, esta mesma proximidade das empresas com o governo, na gestão do setor, sofreu abalos reputacionais com os escândalos de corrupção envolvendo a KeSPA.

A China apesar de não possuir um plano claro e estruturado para a indústria de jogos digitais e para os “eSports” como a Coreia do Sul, também se pauta por um modelo semelhante, com algumas iniciativas legislativas de padronização das competições e criação de um sistema de associações.

Nos países filiados à família da “Common law” o Reino Unido apesar da ausência de legislação ou de proposta em tramitação sobre a regulação dos “eSports” se apresenta mais próximo do modelo sul-coreano, já contando com uma organização reconhecida pelo governo para atuar em âmbito nacional, ainda que de forma menos autônoma que a organização da Coreia do Sul, e a presença de recomendações de órgãos ligados ao Estado recomendando o incentivo, reconhecimento e apoio ao setor indica a possibilidade de que, muito em breve, o país acompanhe a tendência dos demais, reconhecendo os “eSports” como modalidade esportiva e estabeleça um regramento para sua prática, no médio ou longo prazo.

Apesar de ser um dos países com equipes e desenvolvedoras de maior sucesso, os Estados Unidos não possuem ou se filiam a um modelo regulatório para os “eSports”, contando com normas no âmbito estadual, apenas nos estados de Maryland, Montana, Massachussets, Tennessee, Pensilvânia e Havaí, que, apesar de específicas para o setor, se limitam ao reconhecimento formal ou a determinação do incentivo dos “eSports” pelo poder público, regulando a atividade apenas de maneira reflexa a aplicação de outras normas, como no caso nas normas e projetos que tem como pano de fundo o julgamento do caso “Murphy v. NCAA”, pela Suprema Corte dos Estados Unidos, dentre estas a que mais se aprofunda na questão é a aprovada pelo estado de Maryland.

Outro modelo regulatório identificado no presente trabalho foi o desenvolvido pela Rússia cujo ponto a ser destacado é que, no âmbito administrativo e gerencial, a Rússia optou por um modelo semelhante ao da Coreia do Sul no que se refere ao reconhecimento de uma entidade forte de âmbito nacional, a RESF, com poderes para

elaborar as regras e regulamentos oficiais, elaborar o calendário anual de competições, realizar eventos oficiais do esporte, formar e treinar a equipe esportiva nacional, qualificar árbitros esportivos dentre outros.

Diferentemente da Coreia do Sul, a Rússia não elaborou um projeto de longo prazo para o desenvolvimento da indústria de jogos digitais, tampouco para a indústria de “eSports”, optando pela aplicação das leis gerais que regem os demais esportes, tal qual a Lei federal nº 329-FZ, de 04 de dezembro de 2007, também aos “eSports”.

Nos países da família romano-germânica, identifica-se um terceiro modelo, sendo paradigmática a regulação dos “eSports” na França pois, diferentemente da Coreia do Sul, a regulamentação dos “eSports” não foi conduzida por um plano para a indústria de jogos digitais, mas por um plano de informatização e inclusão do país na Sociedade da Informação, por meio do “Projet de Loi sur la Société de l'information” e da a lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016 (“Loi pour une République numérique”).

Sendo que a legislação específica assumiu o papel de determinar quais disposições da legislação geral já existentes se aplicariam aos “eSports” e quais não, dispendo sobre novos temas apenas quando estritamente necessário, sendo exemplo disso a utilização do conceito de jogos digitais fixado no artigo 220, inciso II, do Código tributário francês, pelo artigo L. 321-8 utilizado como base na construção da definição de competições de “eSports” e a lei nº 1321, de 07 de outubro de 2016, que se ocupa mais em delimitar quais artigos da legislação atual se aplicariam ou não ao “eSports”, do que em estabelecer regras inovadoras e mais específicas, deixando tal função aos decretos nº 871 e nº 872, de 09 de maio de 2017, uma solução mais simples em termos legislativos e que demanda menores alterações na organização administrativa do Estado, mas que necessita de um ordenamento jurídico rico em normas que possam ser aplicadas ou adaptadas as especificidades do setor.

Tanto a proposta espanhola, como a argentina e a brasileira se baseiam no modelo francês, sendo exemplo disso o projeto de lei brasileiro número 3450/15, da Câmara dos Deputados que, originalmente, buscava acrescentar o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998.

A nível federal ainda tramita no Brasil o Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, sendo esta a principal proposta de norma regulamentadora no país, uma vez que tanto a nível estadual como municipal, as disposições de sua redação original são replicadas, como por exemplo no Estado da Paraíba, único a possuir legislação em vigor sobre o tema e que, basicamente, reproduz todas as disposições da redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal em sua Lei

estadual nº 11.296/2019.

A lei aprovada no Estado da Paraíba, assim como os Projetos de Lei dos Estados do Espírito Santo, São Paulo, Paraná e Ceará apresentam textos com as disposições muitíssimos semelhantes, apenas adaptando as disposições a redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal aos respectivos Estados.

Sendo que, no âmbito municipal, a influência da redação original do Projeto de Lei nº 383, de 2017 do Senado federal também se verifica, principalmente na Lei Municipal 2.861/2019 de Maricá/RJ, havendo, entretanto disposições inovadoras e potencialmente benéficas no Projeto de Lei nº 221/2018 do Município de Manaus/AM e na Lei Municipal nº 8583/2018 de Joinville/SC, principalmente em relação a concessão Bolsa-Atleta Municipal, no primeiro caso, e na inclusão dos “eSports” no calendário de atividades e nos programas esportivos das municipalidades, em ambos os casos.

Identificados estes três modelos regulatórios e a partir da análise dos projetos de lei e das normas em vigor no Brasil, apesar de possuir disposições inovadoras no âmbito municipal, o país, em termos de legislação, encontra propostas mais próximas do modelo utilizado na Rússia, como o projeto de lei número 3450/15, da Câmara dos Deputados ou o Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal, que apenas reconhecem a atividade como esporte, estabelecendo algumas definições e princípios que deveriam nortear a atividade, atraindo a aplicação das normais gerais relativas aos desportos.

Porém, o país não conta com uma entidade forte de âmbito nacional, nos moldes da KeSPA ou da RESF, de modo que a regulação proposta for aprovada não contará com um ente fiscalizador próximo ao setor, capaz de regulamentar a aplicação da legislação geral ao setor e fomentar seu crescimento. Desta forma, sem a proposta de criação ou reconhecimento de organização oficial de âmbito nacional, o país caminha para que a legislação desportiva seja aplicada aos “eSports” sem qualquer ressalva, regulamentação ou orientação além dos princípios fundamentais e objetivos específicos dos “eSports” previstos no Projeto de Lei nº 383, de 2017, do Senado federal.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

888 SPORT. Why Is eSports Struggling To Take Off In The United Kingdom? **888sport.com**. Londres. 24 set. 2018. Disponível em: <https://www.888sport.com/blog/e-sports/why-esports-struggling-take-united-kingdom>. Acesso em: 07 set. 2019.

ARGENTINA. Câmara dos Deputados. **Proyecto de Ley 1997-D-2018**. [2018]. Disponível em: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>. Acesso em: 21 out. 2019.

BÁNYAI, Fanni et al. The psychology of esports: A systematic literature review. **Journal of gambling studies**, 2018. p. 11. Disponível em: <http://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>. Acesso em: 15. mai. 2019.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, 2012. p. 57. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RBAFS/article/view/833> Acesso em: 27 dez. 2017.

BARBARÀ, Alex Artigas, Sin Leyes no Hay Competición: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, 1. ed. Vilassar de Mar: UNO, 2018.

BARCELLOS, Gilson. Lei de Felipe Auni torna Maricá pioneira no Brasil em reconhecer os cybers atletas. **Gbnews.com.br**. Maricá. 22 mai. 2019. Disponível em: <https://www.gbnews.com.br/single-post/2019/05/22/Lei-de-Felipe-Auni-torna-Maric%C3%A1-pioneira-no-Brasil-em-reconhecer-o-cybers-atletas>. Acesso em: 21 out. 2019.

BAYLISS, Hunter Amadeus. Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players. **Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice**, v.22, n.2, p.359, 2016. Disponível em: <https://scholarlycommons.law.wlu.edu/crsj/vol22/iss2/5/>. Acesso em: 12 out. 2019.

BBC NEWS. UK gaming market worth record £5.7bn. **Bbc.com**. Londres. 02 apr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-47783558>. Acesso em: 07 set. 2019.

BENTO, Abner. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **Sportv.globo.com**. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/clubes-de-futebol-e-esports-os-times-do-brasil-que-ja-investiram-no-competitivo-dos-games.ghtml>. Acesso em: 21 out. 2019.

BLIZZARD NORTH, Diablo. Irvine: Blizzard North. 1996. 1. Jogo eletrônico.

BLIZZARD NORTH, Hearthstone. Irvine: Blizzard North. 2015. 1. Jogo eletrônico.

BLIZZARD NORTH, World of Warcraft. Irvine: Blizzard North. 2011. 1. Jogo eletrônico.

BOGDANOWICZ, Marc; PRATO, Giuditta de; NEPELSKI, Daniel; SIMON, Jean-Paul; LUSOLI, Wainer. **Born Digital/Grown Digital: Assessing the Future Competitiveness of the EU Video Games Software Industry**. Joint Research Centre (Seville site), 2010. Disponível em: <https://ideas.repec.org/p/ipt/iptwpa/jrc60711.html>. Acesso em: 17 out. 2019.



BOUDREAU, Kelly. Online Role-Playing Games. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

BRANNON, Jonathan. Are You Not Entertained: Considering the P-3 Visa as an Alternative Option for International Esports Professional Gamers. **Arizona Law Review**, v. 60, p. 753-781, 2018. Disponível em: <http://arizonalawreview.org/pdf/60-3/60arizlrev753.pdf> Acesso em: 12 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado da Paraíba. **Lei nº 11.296, de 23 de janeiro de 2019**. [2019]. Disponível em: [http://sapl.al.pb.leg.br/sapl/sapl\\_documento/norma\\_juridica/13207\\_texto\\_integral](http://sapl.al.pb.leg.br/sapl/sapl_documento/norma_juridica/13207_texto_integral). Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado de São Paulo. **Projeto de lei nº 1512 /2015**. [2015]. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Ceará. **Projeto de lei nº 218 /2019**. [2019]. Disponível em: [https://www2.al.ce.gov.br/legislativo/tramit2019/pl218\\_19.htm](https://www2.al.ce.gov.br/legislativo/tramit2019/pl218_19.htm). Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Espírito Santo. **Projeto de Lei 56/2019**. [2019]. Disponível em: <http://www3.al.es.gov.br/Sistema/Protocolo/Processo2/Digital.aspx?id=72149&arquivo=Arquivo/Documents/PL/72149-175826103912022019-assinado.pdf#P72149>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Espírito Santo. **Tramitação do Projeto de Lei 56/2019**. [2019]. Disponível em: [http://www3.al.es.gov.br/spl/processo.aspx?id=72149&ano\\_proposicao=2019&proposicao=56](http://www3.al.es.gov.br/spl/processo.aspx?id=72149&ano_proposicao=2019&proposicao=56). Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Assembléia legislativa do Estado do Paraná. **Projeto de lei nº 112 /2018**. [2018]. Disponível em: <http://portal.alep.pr.gov.br/index.php/pesquisa-legislativa/proposicao?idProposicao=76691>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3450/15**. [2015]. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filenome=Tramitacao-PL+3450/2015](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=232341CC9ED935F8F8A2FF132AB636AE.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filenome=Tramitacao-PL+3450/2015). Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Câmara Municipal de Joinville/SC. **Lei nº 8583, de 18 de julho de 2018**. [2018]. Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/a2/sc/j/joinville/lei-ordinaria/2018/859/8583/lei-ordinaria-n-8583-2018-reconhece-o-esporte-eletronico-e-sport-como-atividade-esportiva-no-ambito-municipal-institui-o-dia-municipal-do-atleta-de-esportes-eletronicos-e-da-outras-providencias?q=8583>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Câmara Municipal de Manaus/AM. **Lei nº 2.407, de 16 de janeiro de 2019**. [2019]. Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/a1/am/m/manaus/lei-ordinaria/2019/240/2407/lei-ordinaria-n-2407-2019-dispoe-sobre-o-programa-bolsa>

atleta-no-ambito-do-municipio-de-manaus-e-da-outras-providencias. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Câmara Municipal de Manaus/AM. **Projeto de lei nº 221/2018**. [2018]. Disponível em: [http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL\\_221\\_2018\\_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf](http://www.cmm.am.gov.br/wp-content/uploads/2019/05/PL_221_2018_Jo%C3%A3o-Luiz.pdf). Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Senado federal. **Parecer da da Comissão de Educação, Cultura d Esporte, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica**. [2019]. Disponível em <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7943996&ts=1570727397394&disposition=inlin>e. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Senado federal. **Projeto de Lei 383/2017**. [2017]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1570727396742&disposition=inlin>e. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Senado federal. Reconhecimento dos e-Sports será debatido na CE na quinta-feira. **Agência do Senado**. Brasília. 05 nov. 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/audios/2019/11/reconhecimento-dos-e-sports-sera-debatido-na-ce-na-quinta-feira>. Acesso: 26 out. 2019.

BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. **Formation of the British eSports Association**. Londres, 2016. Disponível em: <https://britishesports.org/press-release/british-esports-association-june16.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

BUENO, Alex. O fim de uma era: MIBR. **Teamplay**, 16 mar. 2012. Disponível em: <https://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike/8897-o-fim-de-uma-era-mibr>. Acesso em: 15 mai. 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes. 2017.

CARNAGEY, Nicholas L.; ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. **Journal of experimental social psychology**, v. 43, n. 3, p. 489-496, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>. Acesso: 26 out. 2019.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

CHEUNG, Gifford; HUANG, Jeff. StarCraft from the stands: understanding the game spectator. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, Vancouver, 2011. p. 763-772. **Proceedings [...]** Vancouver: ACM. p. 768. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>. Acesso em: 06 jan. 2018.

CHINA. 中华人民共和国体育法. Congresso Nacional do Povo, [2007]. Disponível em: <http://search.chinalaw.gov.cn/law/detail?LawID=394870>. Acesso em: 02 set. 2019.

CHINA. 全国电子竞技竞赛管理办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gfgg/2006-11-30/1208265.html>.

Acesso em: 03 set. 2019.

CHINA. 全国电子竞技竞赛规则. Administração geral de esportes da China, [2007]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gfgg/2007-07-17/1208279.html>. Acesso em: 03 set. 2019.

CHINA. 全国电子竞技裁判员管理办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-09-27/2245169141.shtml>. Acesso em 03. set. 2019.

CHINA. 全国电子竞技运动员注册与交流管理办法. Administração geral de esportes da China, [2007]. Disponível em: <http://esport.sport.org.cn/gfgg/2007-07-17/1208269.html>. Acesso em 03 set. 2019.

CHINA. 全国电子竞技运动员积分制度实施办法. Administração geral de esportes da China, [2006]. Disponível em: <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-09-27/2308169144.shtml>. Acesso em: 03 set. 2019.

CHINA. 电子竞技赛事管理暂行规定. Administração geral de esportes da China, [2015]. Disponível em: <http://www.sport.gov.cn/n16/n33193/n33223/n35604/n1419245/6726831.html>. Acesso em: 03 set. 2019.

CHINA. 电子竞技赛事管理暂行规定. Administração geral de esportes da China, [2015]. Disponível em: <http://www.sport.gov.cn/n16/n33193/n33223/n35604/n1419245/6726831.html>. Acesso em 02. set. 2019.

COAKLEY, Jay. J. **Sport in society: Issues and controversies**. 6. ed. Boston. WCB/McGraw-Hill, 1998.

COAN, Andrew. Commandeering, coercion, and the deep structure of American federalism. **Boston University Law Review**, v. 95, p. 1, 2015. Disponível em: <http://www.bu.edu/bulawreview/files/2015/02/COAN.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

COLLEY, Steve. THOMPSON, Greg. Maze War. 1973. 1. Jogo eletrônico.

COMITÉ OLÍMPICO CHINÊS (China). IAGOC signs deal with Alibaba to sell Asian Games ticket. **Olympic news**. Disponível em: [http://en.olympic.cn/news/olympic\\_news/2014-07-18/2340195.html](http://en.olympic.cn/news/olympic_news/2014-07-18/2340195.html). Acesso em 03 set. 2019.

COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL. Comissão do Programa Olímpico, **Review of the Olympic programme and the recommendations on the programme of the Games of the XXIX Olympiad, Beijing 2008**, 2002. Disponível em: [http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en\\_report\\_527.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en_report_527.pdf). Acesso em: 13 dez. 2018.

CONSELHO OLÍMPICO DA ÁSIA. Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. **Olympic news**. Disponível em: <http://www.ocasia.org/News/GetNewsbyNewsID?NewsId=6929>. Acesso em 03 set. 2019.

CONSELHO OLÍMPICO DA ÁSIA. Resultados em esportes eletrônicos dos 2º Jogos

em Recintos Cobertos da Ásia. Macau. [2007] Disponível em: [http://maigoc2007.sports.sina.com.cn/php/item\\_result.php?lan=en&s=20](http://maigoc2007.sports.sina.com.cn/php/item_result.php?lan=en&s=20). Acesso em 03 set. 2019.

CORÉIA DO SUL. Corte Constitucional da Coreia do Sul. **Caso 2011Hun-Ma659**. 24 abr. 2014. Disponível em: <http://www.cckhome.eng/decisions/majordecisions/majorDetail.do?searchClassCode=ENEXECLSS&searchClassSeq=517#none>. Acesso em: 02 set. 2019.

CORÉIA DO SUL. **게임산업 중장기계획(2003년-2007년)**. Seul: Ministério da Cultura e do Turismo, [2003]. Disponível em: [http://www.kocca.kr/knowledge/research/\\_icsFiles/afiedfile/2010/05/02/69778.pdf](http://www.kocca.kr/knowledge/research/_icsFiles/afiedfile/2010/05/02/69778.pdf). Acesso em: 17 ago. 2019.

CORÉIA DO SUL. **게임산업진흥 중장기계획(2008~2012)**. Seul: Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo, [2008]. Disponível em: [https://www.mcst.go.kr/kor/s\\_notice/press/pressView.jsp?pSeq=9646](https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=9646). Acesso em: 17 ago. 2019.

CORÉIA DO SUL. **게임산업진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 17 ago. 2019.

CORÉIA DO SUL. **이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2012]. Disponível em <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=123206&urlMode=engLsInfoR&viewCls=engLsInfoR#0000>. Acesso em 02. set. 2019.

CORÉIA DO SUL. **청소년보호법**. Ministério da Igualdade de Gênero e Família, (Divisão de Proteção à Juventude e Meio Ambiente), [2018]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>. Acesso em: 02 set. 2019.

COUTINHO, Beatriz. CS:GO: retorno da MIBR terá evento aberto ao público em São Paulo. **Versus**, 07. jun. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/csgo-retorno-da-mibr-tera-evento-aberto-ao-publico-em-sao-paulo>. Acesso em: 15. mai. 2019.

COUTINHO, Beatriz. CS:GO: retorno da MIBR terá evento aberto ao público em São Paulo. **Versus**. São Paulo. 07 jun. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/csgo-retorno-da-mibr-tera-evento-aberto-ao-publico-em-sao-paulo>. Acesso em 15 mai. 2019.

DAVID, René. **Os grandes sistemas do direito contemporâneo**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

DE SOUZA, Everton S. et al. Uso do Middleware CORBA na Distribuição de Ambientes Distribuídos para suportar Jogos Multi-Jogadores. Estudo de Caso "Projeto LUDOS TOP". 2007. p.1085 - 1090. In: XXV Simpósio Brasileiro de Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos da Sociedade Brasileira de Computação. Belém. SBC. 2007. p.1085 - 1090. **Anais** [...]. Disponível em <http://ce-resd.facom.ufms.br/sbrc/2007/077.pdf>. Acesso em 15 mai. 2019.

DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido).

**Written evidence submitted by the Department for Digital, Culture, Media and Sport in the Immersive and addictive technologies inquiry.** 2019. Londres. Disponível em: <http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/95257.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido). **Immersive and addictive technologies report.** 2019. Londres. Disponível em: <https://www.parliament.uk/business/committees/committees-a-z/commons-select/digital-culture-media-and-sport-committee/inquiries/parliament-2017/immersive-technologies/>. Acesso em: 09 out. 2019.

DEPARTMENT FOR DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT (Reino Unido). **Independent Review of the Creative Industries.** 2017. Londres. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/publications/independent-review-of-the-creative-industries>. Acesso em: 09 out. 2019.

DRUMMOND, Lucas; ARAUJO JÚNIOR, Ari Francisco; SHIKIDA, Claudio Djissey. Campeonato Brasileiro de Futebol e balanço competitivo: uma análise do período 1971-2009. **Revista Brasileira de Futebol (The Brazilian Journal of Soccer Science)**, v. 3, n. 2, p. 73-87, 2013. Disponível em: <https://www2.dti.ufr.br/seer/rbf/index.php/RBFutebol/article/view/76>. Acesso em: 25 out. 2019.

ELECTRONIC ARTS, FIFA 07. Redwood City: Electronic Arts. 2006. 1. Jogo eletrônico.

ELECTRONIC ARTS, NBA Live 07. Redwood City: Electronic Arts. 2006. 1. Jogo eletrônico.

ELECTRONIC ARTS, Need for Speed: Most Wanted. Redwood City: Electronic Arts. 2005. 1. Jogo eletrônico.

ENDERS, Sarah. **Esports Law in Japan: An Introduction**, Nova Iorque, 14 jul. 2018. Disponível em: <https://www.teamliquid.com/news/2018/07/14/esports-law-in-japan-an-introduction>. Acesso em: 22 set. 2019.

ESPAÑA. Cámara dos Deputados. **Proposición no de Ley relativa a la regulación y promoción de los deportes electrónicos (eSports). (161/002747).** [2018]. Disponível em: [http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?\\_piref73\\_2148295\\_73\\_1335437\\_1335437.next\\_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1](http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Iniciativas?_piref73_2148295_73_1335437_1335437.next_page=/wc/servidorCGI&CMD=VERLST&BASE=IW12&PIECE=IWC2&FMT=INITXD1S.fmt&FORM1=INITXLUS.fmt&QUERY=%28I%29.ACIN1.+%26+%28ESPORTS%29.OBJE.&DOCS=1-1). Acesso em: 21 out. 2019.

ESPN. Análise de mercado revela que Brasil é o terceiro maior público de eSports do mundo. **Espn.com.br**. São Paulo. 15 fev. 2017. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/671378\\_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo](http://www.espn.com.br/noticia/671378_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo). Acesso em: 21 out. 2019.

ESPN.COM.BR. 'Worlds': Psicólogos esportivos da paiN Gaming comentam desafios da INTZ. **ESPN**, São Paulo, 30 set. 2016. Esports. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/635275\\_world-s-psicologos-esportivos-da-pain-gaming-comentam](http://www.espn.com.br/noticia/635275_world-s-psicologos-esportivos-da-pain-gaming-comentam)

desafios-da-intz. Acesso em: 15 mai. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo da Pensilvânia. **House Resolution No. 66**. [2019]. Disponível em: <https://www.legis.state.pa.us/CFDO/CS/Legis/PN/Public/btCheck.cfm?txtType=PDF&sessYr=2019&sessInd=0&billBody=H&billTyp=R&billNbr=0066&pn=0281>. Acesso em 13 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Massachusetts. **Project House, No 68**. [2019]. Disponível em: <https://malegislature.gov/Bills/191/H68.Html>. Acesso em 12 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Montana. **Bill SB.330**. [2019]. Disponível em: <https://leg.mt.gov/bills/2019/billpdf/SB0330.pdf>. Acesso em 12 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo de Maryland. **House Bill 48 (HB48)**. [2019]. Disponível em: <http://mgaleg.maryland.gov/2019RS/bills/hb/hb0048f.pdf>. Acesso em 12 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo do Havaí. **House Resolution No. 2016**. [2019]. Disponível em: [https://www.capitol.hawaii.gov/session2019/bills/HCR216\\_HD1\\_.pdf](https://www.capitol.hawaii.gov/session2019/bills/HCR216_HD1_.pdf). Acesso em 13 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Governo do Tennessee. **House Bill 805 (HB805)**. [2019]. Disponível em: <http://www.capitol.tn.gov/Bills/111/Bill/HB0805.pdf>. Acesso em 13 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Professional and Amateur Sports Protection Act**. Congresso dos Estados Unidos, [1992]. Disponível em: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-106/pdf/STATUTE-106-Pg4227.pdf>. Acesso em: 09 out. 2019.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Supreme Court of the United States. **Case Murphy, Governor of New Jersey, Et Al. V. National Collegiate Athletic Assn. Et Al**. Julgado em 14 mai. 2018. Disponível em: [https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476\\_dbfi.pdf](https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476_dbfi.pdf). Acesso em: 09 out. 2019.

EXAME. Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo. **Exame.abril.com.br** 03 ago. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>. Acesso em: 21 out. 2019.

EXAME. Público de eSports passa de 20 milhões no Brasil. **Exame.abril.com.br**. São Paulo. 28 mar. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/publico-de-esports-passa-de-20-milhoes-no-brasil/>. Acesso em: 21 out. 2019.  
FABER, Rodrigo. Meditação, conversa e controle: um psicólogo por trás do sucesso da INTZ. **SporTV**, São Paulo, 22. mar. 2017. Games. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/03/meditacao-conversa-e-controle-um-psicologo-por-tras-do-sucesso-da-intz.html>. Acesso em: 15. mai. 2019.

FERGUSON, Christopher J. Violent Video Games, Sexist Video Games, and the Law: Why Can't We Find Effects? **Annual Review of Law and Social Science**, v.

14, p. 411-426, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev-lawsocsci-101317-031036>. Acesso: 26 out. 2019.

FONSECA, Gabrielle. Bootcamp, pro player, line up: entenda os termos dos esports. **TechTudo**, 28. mar. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/03/bootcamp-pro-player-line-up-entenda-os-termos-dos-esports.ghtml>. Acesso em: 15. mai. 2019.

FRANÇA. Assembléia Nacional. **JORF n°0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1**. [2016]. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFT EXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 out. 2019.

FRANÇA. Assembléia Nacional. **JORF n°0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1**. [2016]. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 out. 2019.

FRANÇA. Assembléia Nacional. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique**. [2016]. Disponível em: [https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=49E2B3D0F644CD46505F2A5AF6D60E77.tplgfr36s\\_1?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=expose&typeLoi=&legislature=14](https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=49E2B3D0F644CD46505F2A5AF6D60E77.tplgfr36s_1?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=expose&typeLoi=&legislature=14). Acesso em: 21 out. 2019.

FRANÇA. Assembléia Nacional. **Projet de Loi sur la Société de l'information**. [2001]. Disponível em: <http://www.assemblee-nationale.fr/11/projets/pl3143.asp>. Acesso em: 21 out. 2019.

GRIFFITHS, Mark D. Gaming addiction and internet gaming disorder. In: **The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games**. New York: Routledge, 2015. p. 74 -101.

HAMARI, Juho, SJÖBLOM, Max. What Is eSports and Why Do People Watch It? **Internet research**, v. 27, n. 2, 2017, p.213. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Acesso em: 18 ago. 2017.

HICKEY, Matt. Xbox Live reaches record with 48 million active subscribers. **Forbes Magazine**, 28. jan. 2016. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/matthickey/2016/01/28/xbox-live-reaches-record-with-48-million-active-subscribers/#4ef707fc26e7>. Acesso em: 12 fev. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

ID SOFTWARE, Doom. Mesquite: Id software. 1994. 1. Jogo eletrônico.

ID SOFTWARE, Quake III Arena. Mesquite: Id software. 1999. 1. Jogo eletrônico.

ID SOFTWARE, Quake. Mesquite: Id software. 1996. 1. Jogo eletrônico.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 12 out. 2019.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 12 out. 2019.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. Russian e-Sports Federation, accreditation in the Ministry of Sport. **ie-sf.org**. Busan, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/news/russian-e-sports-federation-accreditation-in-the-ministry-of-sport/>. Acesso em: 14 out. 2019.

JAPÃO. Agência de Assuntos do Consumidor. **景品規制の概要**. Japão. 2018. Disponível em: [https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair\\_labeling/premium\\_regulation/](https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/premium_regulation/). Acesso em: 15 ago. 2019.

JONASSON, Kalle, THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, 2010, p. 290. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>. Acesso em: 15 jun. 2016.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018. p. 249. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 14 dez. 2018.

KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4479>. Acesso em 17 jan. 2018.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. 1. ed. Roseville: Prima publishing, 2001.

KESMAI, **Air Warrior**. Charlottesville: Kesmai. 1988. 1. Jogo eletrônico.

KIM, Jin-Young; LEE, Jong Oh. Korean pop culture: a decade of ups and downs. **International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering**, v. 9, n. 3, p. 129-134, 2014. Disponível em: <https://www.earticle.net/Article/A218497>. Acesso em: 17 ago. 2019.

KIM, Yoochul. LEE, Minhyung. Humans Are Still Better Than AI at StarCraft - for Now. **MIT Technology Review**. 01. nov. 2017. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/609242/humans-are-still-better-than-ai-at-starcraftfor-now/>. Acesso em: 15 mai. 2019.

KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

KOENEKE, Robert A. TODD JUNIOR, Jimmey Wayne. The Dungeons of Moria. 1983. 1. Jogo eletrônico.



KOREA HERALD. Ex-presidential aide denies wrongdoing. **Koreaherald.com**. Seul. 20 nov. 2017. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20171120000910>. Acesso em: 02 set. 2019.

KUBO, Angela Erika. South Korea Considers Bill to Combat Online Gaming: The law could put South Korea's vibrant gaming culture at risk. **TheDiplomat.com**. 14 dez. 2013. Disponível em: <https://thediplomat.com/2013/12/south-korea-considers-bill-to-combat-online-gaming/>. Acesso em: 02 set. 2019.

KÜHN, Simone, KUGLER, Dimitrij Tychi, SCHMALEN, Katharina, WEICHENBERGER, Markus, WITT, Charlotte, GALLINAT, Jürgen. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. **Molecular psychiatry**, v. 24, n. 8, p. 1220-1234, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>. Acesso: 26 out. 2019.

LEAGUE OF PROFESSIONAL ESPORTS. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **Ipesports.com**. 02 nov. 2018. Disponível em: <https://ipesports.com/es/noticia/argentina-dividida-sobre-la-violencia-en-los-esports>. Acesso em: 21 out. 2019.

LEAGUE OF PROFESSIONAL ESPORTS. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **Ipesports.com**. Barcelona. 02 nov. 2018. Disponível em: <https://ipesports.com/es/noticia/argentina-dividida-sobre-la-violencia-en-los-esports>. Acesso em: 21 out. 2019.

LEE, Kyung-min. KT faces criminal probes for questionable donations. **Thekoreantimes.co.kr**. Seul. 13 jan. 2018. Disponível em: [http://koreatimes.co.kr/www/news/nation/2018/01/113\\_241882.html](http://koreatimes.co.kr/www/news/nation/2018/01/113_241882.html). Acesso em: 02 set. 2019.

LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **Cnn.com**. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 02 set. 2019.

LEITE, Felipe. VARELLA, João. De cabeça no jogo: a psicologia dentro dos esportes eletrônicos. **Gazeta esportiva**, São paulo. 25 out. 2018. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/todas-as-noticias/de-cabeca-no-jogo-psicologia-dentro-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 15. mai. 2019.

LIPINSKI, Dominic. Серьезные забавы: почему видеоигры становятся популярнее кино, **Forbes**, 23 fev. 2018. Disponível em <https://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznyie-zabavy-pochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino>. Acesso em: 17 out. 2019.

LISBOA, Roberto Senise. Direito na sociedade da informação. **Revista dos Tribunais**, São Paulo: RT, v. 95, n.847, p. 84, 2006.

LOSANO, Mario Giuseppe. **Os grandes sistemas jurídicos: introdução aos sistemas jurídicos europeus e extra-europeus**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games: História, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

MACEY, Joseph; HAMARI, Juho. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. **Computers in Human Behavior**, v. 80, p. 344-353, 2018. Disponível em <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027> Acesso em: 12 out. 2019.

MADAN, Asher. Xbox Live grows to 59 million active users. **Windows Central**, 31. jan. 2018. Disponível em: <https://www.windowscentral.com/xbox-live-grew-59-million-active-users-last-quarter>. Acesso em: 12 fev. 2018.

MATTELART, Armand. História da Sociedade da Informação. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MELO FILHO, Álvaro. O desporto na ordem jurídico-constitucional brasileira. São Paulo: Malheiros, 1995.

MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. 1, 2010. p.11. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092010000100010>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

MONCAV, Melany. Millenium announces the end of its esports team. **Esportsinsider .com**. Londres. 22 out. 2019. Disponível em: <https://esportsinsider.com/2018/10/millenium-announces-the-end-of-its-esports-team/>. Acesso em: 21 out. 2019.

NAGASHIMA, Masakatsu. The growth of esports in Japan - are domestic regulations holding back the industry? **Lawinsport.com**. Tóquio. 27 jun. 2019. Disponível em: <https://www.lawinsport.com/content/articles/item/the-growth-of-esports-in-japan-are-domestic-regulations-holding-back-the-industry>. Acesso em: 15 ago. 2019.

NAKAMURA, Yujji; TANIGUCHI, Takako. The Crazy Laws Keeping Japanese Out of Video Game Competitions. **Bloomberg.com**. Nova Iorque. 29 ago. 2017. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-08-29/yakuza-laws-hold-back-esports-contests-in-game-obsessed-japan>. Acesso em: 22 set. 2019.

NETO, Guilherme. Mercado de esporte eletrônico segue quebrando recordes. **Agenciabrasil.ebc.com.br**. Rio de Janeiro. 28 ago. 2019. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2019-08/mercado-de-esporte-eletronico-segue-quebrando-recordes>. Acesso em: 21 out. 2019.

PAVLOVIC, Uros. PSN User Base Surpasses 80 Million, Sony Confirms, **Playstation Lifestyle**, 23. mai. 2018. Disponível em: <https://www.playstationlifestyle.net/2018/05/23/psn-user-base-now-boasts-over-80-million-active-users/>. Acesso em: 30 mai. 2018.

PETER, Samuel C. et al. Public stigma across addictive behaviors: casino gambling, esports gambling, and internet gaming. **Journal of gambling studies**, v. 35, n. 1, p. 247-259, 2019. Disponível em <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9775-x>. Acesso em: 12 out. 2019.

PORTER, Matt. PSN atinge marca de 70 milhões de usuários ativos. **IGN Brasil**, 23. mai. 2017. Disponível em: <https://br.ign.com/ps4/48721/news/psn-atinge-marca-de-70-milhoes-de-usuarios-ativos>. Acesso em: 12 fev. 2018.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society open science**, v. 6, n. 2, p. 171474, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>. Acesso: 26 out. 2019.

PSG E-SPORTS. **Psg e-sports homepage**. Disponível em: <http://psg-esports.com/home/>. Acesso em: 21 out. 2019.

REZENDE, José Ricardo. **Tratado de Direito Desportivo**. São Paulo: All Print, 2016. *E-book*.

RIGON, Daniela. Claudio Godoi anuncia saída da INTZ depois de vitória na Superliga. **ESPN**, São Paulo, 24 dez. 2018. Esports. Disponível em: [http://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5113904/claudio-godoi-anuncia-saida-da-intz-depois-de-vitoria-na-superliga](http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5113904/claudio-godoi-anuncia-saida-da-intz-depois-de-vitoria-na-superliga). Acesso em: 15 mai. 2019.

RIOT GAMES, League of Legends. Los Angeles: Riot Games. 2009. 1. Jogo eletrônico.

ROBINSON, Leigh. How sports get chosen for the Olympics. **The Conversation**. Stirling, 28 jul. 2016. Disponível em <http://hdl.handle.net/1893/24703>. Acesso em 04 dez. 2018.

RUBIO, Kátia. Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 16, n. 2, 2002. p.131. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rpef/issue/view/10197>. Acesso em: 28 jan. 2019.

RÚSSIA. Ministério do Esporte da Federação Russa. **Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470**. [2016]. Disponível em: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1>. Acesso em: 13 out. 2019.

RÚSSIA. Ministério do Esporte da Federação Russa. **Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183**. [2016]. Disponível em: <https://rg.ru/2017/04/17/min-sport-prikaz183-site-dok.html>. Acesso em: 13 out. 2019.

RUSSIAN E-SPORT FEDERATION. Order no. 618 on vesting the All-Russian public organization “Russian e-sport Federation” with the rights and duties of an all-Russian e-sport federation. **Resf.ru**. Moscou, 05 jul. 2017. Disponível em: <https://resf.ru/about/documentation/57/>. Acesso em: 13 out. 2019.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge: MIT press, 2004.

SILVA, Rodrigo Portes Valente da. **Clash of Clans: análise do game design de um jogo gratuito, mas lucrativo para a economia de atenção**. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6370>. Acesso em: 14 dez. 2018.

SONY CORPORATION. **PlayStation 4 - Guia do usuário**. 2013. Disponível em [https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/share/about\\_share.html](https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/share/about_share.html). Acesso em 12. fev. 2018.

TAYLOR, Tina Lynn. Power games just want to have fun? : instrumental play in a MMOG In: DiGRA International Conference: Level Up. DiGRA, Utrecht, 2003. p. 300-311. **Proceedings** [...] Utrecht: DiGRA. p. 300-311. Disponível em: <http://digra2003.org/abstracts/>. Acesso em: 19. mai. 2019.

TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.

TEAM VITALITY. **Présentation**. Disponível em: <https://vitality.gg/fr/presentation/>. Acesso em: 21 out. 2019.

TIEDEMANN, Claus. Sport (and Culture of Human Motion) for Historians. An Approach to Precise the Central Term (s). In: IX International CESH-Congress. 2004. Crotone, Itália. **Lecture** [...] p.03. Disponível em: <http://kulturwiss.info/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Englisch.pdf>, Acesso em: 03 jan 2019.

TIME MAGAZINE, **GRONK! FLASH! ZAP! Video Games Are Blitzing The World**, Nova Iorque: Time. 18 out.1982. Disponível em: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html>. Acesso em: 22 jan. 2018.

TIME MAGAZINE, **THE PAC MEN - turning cash into votes**, Nova Iorque: Time. 25 out.1982. Disponível em: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19821025,00.html>. Acesso em: 22 jan. 2018.

TSANG, Seng-su; TSCHANG, Ted. Combinations and cultural content: Catch-up in the Chinese gaming industry. In: **DRUID Conference 2012**. 2012. p.06. Disponível em: [https://conference.druid.dk/acc\\_papers/6vhol0xggvgvpntfgrli2x9irs7o.pdf](https://conference.druid.dk/acc_papers/6vhol0xggvgvpntfgrli2x9irs7o.pdf). Acesso em 02. set. 2019.

TURKLE, Sherry. **The second self: Computers and the human spirit**. 20. ed. Cambridge: MIT Press, 2005.

VALENTE, José Armando; DE ALMEIDA, Fernando José. Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor. **Brazilian Journal of Computers in Education**, v.1, n. 1, p. 45-60, 1997. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/rbie/1/1/004.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2019.

VALVE CORPORATION, Counter-Strike. Kirkland: Valve Corporation. 1999. 1. Jogo eletrônico.

VALVE CORPORATION, Counter-strike: Global Offensive 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

VALVE CORPORATION, Dota 2. Bellevue: Valve Corporation. 2013. 1. Jogo eletrônico.

WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSports. In: International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development.

ICOMP, 2006, Las Vegas. **Proceedings** [...] Las Vegas: ICOMP. p. 439. 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 06. jan. 2018.

WARDASZKO, Marcin et al. Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports. In: **Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences**. 2019. Disponível em <http://hdl.handle.net/10125/59685>. Acesso em 12 out. 2019.

WARGAMING, World of Tanks. Nicosia: Wargaming. 2010. 1. Jogo eletrônico.

WEBER, René; RITTERFELD, Ute; MATHIAK, Klaus. Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. **Media psychology**, v. 8, n. 1, p. 39-60, 2006. Disponível em: [https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0801\\_4](https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0801_4). Acesso: 26 out. 2019.

WHANG, Leo Sang-Min; LEE, Sujin; CHANG, Geunyoung. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. **Cyberpsychology & behavior**, v. 6, n. 2, p. 143-150, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/109493103321640338>. Acesso em: 02. set. 2019.

WIRMAN, Hanna. "I am not a fan, I just play a lot" – If Power Gamers Aren't Fans, Who Are? In: DiGRA International Conference: Situated play, Tokyo: DiGRA, 2007. p.377 -385. **Proceedings** [...] Tokyo: DiGRA, 2007. p.377 -385. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/forums/4-situated-play/>. Acesso em: 19. mai. 2019.

WITORSKI, Richard. Algumas especificidades da profissionalização das profissões relacionais. **Investigar em Educação**, v. 2, n. 2, 2016. Disponível em: <http://pages.ie.uminho.pt/inved/index.php/ie/article/view/71>. Acesso em: 06 fev. 2019.

WOLF, Jacob. Former KeSPA chairman sentenced to six years in prison for corruption, abuse of power. **Espn.com**. Seul. 23 fev. 2019. Disponível em: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power](https://www.espn.com/esports/story/_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power). Acesso em: 02 set. 2019.

WOLF. Mark, J.P. Glossary of Video Game Terminology In: Wolf (Org.). **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. United States: Greenwood Press, 2008.

ZHAO, Yaxi et al. Mobile Gambling Among Youth: A Warning Sign for Problem Gambling?. **Journal of Gambling Issues**, n. 38, 2018. Disponível em <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2018.38.14>. Acesso em 12 out. 2019.

СУТЫРИНА, Елена Викторовна. КИБЕРСПОРТ: ПРАВО И БИЗНЕС. **Отечественная юриспруденция**, n. 1 (33), 2019. Disponível em <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pravo-i-biznes>. Acesso em: 17 out. 2019.

СУТЫРИНА, Елена Викторовна. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба). **Universum: экономика и юриспруденция**, n. 1 (46), 2018. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-deyatelnosti-kibersportivnoy-organizatsii-kluba>. Acesso em: 12 out. 2019.

윤민식. Game addiction bill touches off national debate. **Koreaherald.com**. Seoul. 13 nov. 2013. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080>. Acesso em: 02 set. 2019.

燕,高金. 传统民间游戏, Beijing: Communication University of China Press, 2017.