



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais – FAJS

NUR FAWZI ALI SAID NIMER YOUSEF

A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

Brasília
2023

NUR FAWZI ALI SAID NIMER YOUSEF

A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

Artigo científico apresentado como requisito para a conclusão do curso de bacharelado em Direito da Faculdade de Ciências Jurídicas e Ciências Sociais – FAJS – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador(a): Christine Oliveira Peter

Brasília

2023

NUR FAWZI ALI SAID NIMER YOUSEF

A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

Artigo científico apresentado como requisito para a conclusão do curso de bacharelado em Direito da Faculdade de Ciências Jurídicas e Ciências Sociais – FAJS – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador(a): Christine Oliveira Peter

Brasília, _____ de _____ de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Christine Oliveira Peter
Orientadora

Examinador

Examinador

RESUMO

O presente artigo versará sobre a regulamentação dos esportes eletrônicos. Com o aumento de consumidores de jogos eletrônicos, surgiram os e-sports (esportes eletrônicos), acompanhados de profissionais, organizações, eventos e consumidores da modalidade. Os e-sports estão em uma ascensão global, principalmente no Brasil, um dos países que mais consomem este produto. Dessa forma, o presente artigo pretende inicialmente explicar o surgimento e a ascensão dos jogos eletrônicos e, conseqüentemente, os esportes eletrônicos, em seguida será considerada a equiparação de esportes eletrônicos a esportes tradicionais, analisando a definição de esporte e de atleta. Posteriormente, será analisado o projeto de lei do Senado nº 383/2017 e os motivos que causaram a sua rejeição, principalmente pelas críticas advindas dos consumidores dos esportes eletrônicos no Brasil. O artigo se concluirá apontando em quais pontos há a necessidade de uma regulamentação, citando a lei nº 9.600/2021 de Salvador-BA, como exemplo. A metodologia utilizada no presente trabalho é o de pesquisa dogmática, com revisão bibliográfica, especialmente a partir da análise de artigos e leis dedicadas à área do direito desportivo e dos esportes eletrônicos.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos; e-sports. PLS nº 383/2017; Jogos eletrônicos; Direito desportivo;

ABSTRACT

This article will focus on the regulation of electronic sports. With the increasing number of electronic game consumers, e-sports (electronic sports) emerged, bringing along professionals, organizations, events, and consumers of this type of activity. E-sports are experiencing global growth, especially in Brazil, one of the countries that consumes this market the most. Therefore, this article aims to initially explain the emergence and rise of electronic games, and consequently, electronic sports. It will then consider the equivalence between electronic sports and traditional sports, analyzing the definition of sports and athletes. Subsequently, the Senate Bill No. 383/2017 and the reasons for its rejection by consumers of electronic sports will be examined. The article will conclude by pointing out the areas that require regulation, citing Salvador-BA Law No. 9,600/2021 as an example. The methodology used in this

study is bibliographic research, analyzing articles, doctrines, and laws dedicated to the field of sports law and electronic sports.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 O SURGIMENTO E A ASCENSÃO DOS E-SPORTS	8
1.1 O nascimento dos jogos eletrônicos	8
1.2 O surgimento dos esportes eletrônicos.....	9
1.3 Esportes Eletrônicos no Brasil	10
2 EQUIPARAÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS E ESPORTES TRADICIONAIS	10
2.1 Definição de esporte	10
2.2 Definição de atleta	12
2.3 A Divergências entre o esporte tradicional e esporte eletrônico.	12
2.3.1 <i>A fisicalidade do esporte</i>	12
2.3.2 <i>A figura dos publishers</i>	13
3 DISCUSSÕES SOBRE PLS N° 383 DE 2017	15
3.1 Art. 2º, § 3º e os jogos considerados violentos	16
3.2 A ilegalidade do artigo 4º	18
4 REGULAMENTAÇÃO NECESSÁRIA	19
4.1 Direitos trabalhistas dos atletas de esportes e as gaming houses.....	20
4.2 O exemplo positivo da lei nº 9.600/2021 de Salvador/BA.....	23
CONCLUSÃO	25
REFERÊNCIAS.....	29

INTRODUÇÃO

O tema do presente trabalho é analisar a necessidade de regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, focando na análise do Direito Desportivo nacional representado principalmente pela lei 9.615 de 1998 (Lei Pelé) e no Projeto de Lei do Senado nº 383 de 2017, considerado a primeira tentativa de promover a regulamentação dos esportes eletrônicos em solo nacional.

É de suma importância que haja uma atenção legislativa no que tange aos Esportes Eletrônicos para verificar se a lei 9.615/1998 pode ser aplicada para a sua regulamentação, já que novas modalidades de relações contratuais envolvendo jogadores profissionais e empresas voltadas aos esportes eletrônicos estão surgindo e têm certas peculiaridades.

Já o PLS 383/2017 deve ser analisado pois foi criado com o objetivo de promover a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, trazendo consigo polêmicas e questionamentos advindos das partes interessadas no projeto.

Este conteúdo se torna relevante no cenário nacional brasileiro pois, de acordo com a *Newzoo Gamer Performance Monitor*, o Brasil é o terceiro país com mais espectadores de esportes eletrônicos, atrás apenas dos Estados Unidos e da China, sendo também o quinto maior mercado do mundo em número de jogadores e o décimo país em que tal mercado mais gera receita.

O presente trabalho visa explanar se há lacunas na lei que podem prejudicar pessoas físicas e jurídicas envolvidas no cenário dos e-sports, explicando inicialmente o surgimento e a ascensão dos esportes eletrônicos, analisando se há a possibilidade de equiparar os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais regulados pela Lei Nº9.615/1998 e se tal lei também pode ser utilizada para regulamentar as novas modalidades.

Em seguida, o PLS 383/2017 será estudado a fim de se analisar os motivos que causaram a sua rejeição por parte dos profissionais e entusiastas da área dos e-sports, discorrendo também sobre a lei nº 9600/2021 do município de Salvador/BA e o que tal legislação propõe, já que tal lei tratou do mesmo tema, mas com objetivos distintos.

Finalmente, serão apresentados argumentos que vão a favor ou contra a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, apontando a necessidade, ou não,

de confecção de lei específica e o que deveria constar na mesma, discorrendo também sobre a lei nº 9600/2021 do município de Salvador/BA e o que tal legislação propõe, já que tal lei tratou do tema abordado, mas com objetivos distintos do PLS 383/2017.

Pretende-se contribuir com o escasso número de produções acadêmicas voltadas à discussão de esportes eletrônicos, que por sua popularidade e expectativa de crescimento, se fazem necessárias.

A metodologia escolhida e aplicada neste trabalho será a pesquisa dogmática, com revisão bibliográfica, a partir de trabalhos acadêmicos, artigos científicos e materiais que tratam de direito desportivo e dos esportes eletrônicos, a fim de contribuir com as conclusões almejadas.

Será utilizado como norte as ideias reforçadas pelo Autor Ricardo Georges Affonso Miguel¹ no que tange os esportes eletrônicos e as críticas ao PLS 383/2017 levantadas por Matheus Luiz² em seu trabalho acadêmico.

Desta forma, convido todos a lerem sobre este assunto ainda pouco explorado na doutrina jurídica, que tem como objetivo estabelecer a melhor abordagem para iniciar a regulamentação dos esportes eletrônicos. Por se tratar de um tema pouco abordado pelos doutrinadores brasileiros até então, todas as críticas e observações construtivas serão valorizadas, pois são fundamentais para a construção de novas ideias por meio de debates argumentativos.

1 O SURGIMENTO E A ASCENSÃO DOS E-SPORTS

1.1 O nascimento dos jogos eletrônicos

Historiadores definiram, após diversas discussões, que o primeiro jogo eletrônico que se teve documentação é o “*Tennis for Two*”, criado em 1958 pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham, o jogo era simples e simulava uma partida de tênis, por meio de um gigante computador analógico conectado a um osciloscópio. O

¹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://portal.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>

² LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021.

jogo não chegou a ser comercializado, mas atraiu a atenção de milhares de jogadores quando esteve exposto no Laboratório Nacional de Brookhaven em Nova York.³



Figura 1 - A configuração de *Tennis for Two* em exibição em 1959.

Figura 2 – Brookhaven National Laboratory (BNL) Tennis For Two on a DuMont Lab Oscilloscope Type.

A partir desse momento, os jogos eletrônicos começaram a se desenvolver ao longo dos anos. Surgiram jogos com gráficos melhores, equipamentos mais compactos e programações mais elaboradas, atraindo cada vez mais jogadores.⁴

1.2 O surgimento dos esportes eletrônicos

No ano de 1972 realizou-se o primeiro campeonato amador de esportes eletrônicos que se teve conhecimento, denominado “Intergalactic Spacewar Olympics” e organizado na Universidade de Stanford em Califórnia-EUA. O jogo eletrônico em que os jogadores competiram foi o Spacewar, a premiação para os vencedores era 1 ano de assinatura da revista rolling stones.⁵

De acordo com o Guinness Book, o primeiro jogador profissional de jogos eletrônicos foi o chinês Dennis Fong, que conquistou o campeonato do jogo Quake,

³ AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006

⁴ BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2008. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharel em Sistemas de Informação, Faculdade Metodista Granbery, Jui de Fora, 2008.

⁵ OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

realizado em 1997 na E3, feira internacional de jogos eletrônicos de maior notoriedade.⁶

Nos anos 2000 houve um crescimento notável no cenário de Esportes Eletrônicos, período este em que foram fundadas as maiores empresas do atual segmento dos Esports, como a ESL (Eletronic Sports League), MLG (Major League Gaming) e a WCG (World Cyber Games).⁷

1.3 Esportes Eletrônicos no Brasil

Já no Brasil, o jogo eletrônico responsável por despertar um cenário competitivo e alavancar seu desenvolvimento foi o Counter-Strike, jogo de equipe com temática de tiro lançado no ano de 1999, popularizando-se principalmente nas lan houses do período.⁸

De acordo com a revista NEWZOO, os jogos eletrônicos com maior número de jogadores no Brasil em agosto de 2022 foram Fortnite, CSGO e GTA V, FIFA e League of Legends. Ainda de acordo com a revista, 77% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo eletrônico, sendo que 27% assistem ou já assistiram alguma transmissão de esportes eletrônicos e 12% da população já é entusiasta de Esports.⁹

Atualmente, a mídia brasileira mostrou ter reconhecimento da importância dos esportes eletrônicos na sociedade atual. Atualmente, canais como SporTV, ESPN e Esporte Interativo transmitem de forma habitual campeonatos de Esports.¹⁰

2 EQUIPARAÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS E ESPORTES TRADICIONAIS

2.1 Definição de esporte

⁶ OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

⁷ OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

⁸ SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. Repositório Institucional UFJF, 2017.

⁹ Key insights into Brazilian Gamers: Newzoo Gamer Insights Report. **NEWZOO**, 22 de setembro de 2022.

¹⁰ SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. Repositório Institucional UFJF, 2017.

Cada especialista, dentro de sua área, analisa o esporte de diferentes perspectivas, impulsionado por objetivos específicos ligados a suas respectivas áreas. Portanto, é provável que a maneira como um educador físico enxerga o esporte seja diferente da visão de um médico ou de um profissional de marketing.¹¹

Todas essas análises são naturais e relevantes, porém não devem se desviar ou ir além da visão do legislador, uma vez que é essa visão que está contemplada na lei, cujo cumprimento é obrigatório para todas as áreas de atuação. Logo, é a lei que estabelece o que se considera esporte, de que forma se manifesta, quem são seus agentes e como gerenciar suas atividades.¹²

A lei 9.615/98 (Lei Pelé), traz no seu artigo 3º a definição de Esporte:

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

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

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

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

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.”¹³

O desporto educacional refere-se à prática esportiva realizada como lazer, tanto em clubes quanto em escolas, com o objetivo exclusivo de promover o desenvolvimento integral do ser humano e prepará-lo para o exercício da cidadania.¹⁴

O Esporte de participação é caracterizado pela sua prática voluntária, possuindo o mesmo objetivo do desporto educacional, diferenciando-se apenas no nível de

¹¹ CAÚS, Cristiano; GÓES, Marcelo. **Direito aplicado a gestão do esporte**. 1. ed. São Paulo, SP: Trevisan, 2013. 248 p. p. 37.

¹² Ibid.

¹³ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998.

¹⁴ OLIVEIRA. Jean Marcel Mariano de. **O desporto no Brasil sob a ótica da Lei Pelé**. Revista de Direito da Faculdade Padre Anchieta. Jundiá- São Paulo, v. III, ano 04, p.92. 2002.

exigência em relação à formação do cidadão, que já foi desenvolvida pelo desporto educacional.¹⁵

Já o desporto de rendimento é aquele em que há uma constante busca por resultados positivos, tanto em termos de competição como de retorno financeiro. Nessa modalidade, nasce a internacionalização do esporte.¹⁶ Por último, o desporto de formação pode ser recreativo, competitivo ou de alta competição.¹⁷

3.2 Definição de atleta

A definição de atleta está intrinsecamente relacionada à conceituação de esporte, uma vez que está ligada à ideia de transição da prática meramente lúdica para o profissionalismo, em que o esporte se transforma em um trabalho.¹⁸

Os praticantes dos desportos de participação e educacionais são desportistas, já o desporto de rendimento é praticado por atletas. Por fim, o desporto de formação, que pode ser recreativo, competitivo ou de alta competição, engloba a participação tanto de desportistas quanto de atletas.¹⁹

Entende-se, portanto, que será atletas todo o desportista que pratica um esporte com uma conotação de trabalho, obtendo seu sustento a partir desta atividade.²⁰

3.3 A Divergências entre o esporte tradicional e esporte eletrônico.

3.3.1 A fisicalidade do esporte

Existe uma forte ligação entre esporte e saúde devido à ênfase dada ao papel da prática esportiva na promoção de um estilo de vida saudável. Além disso, o esporte é caracterizado como uma maneira específica de lidar com o corpo, um sistema de comportamento físico que é influenciado por normas, regras e convenções socioculturais.²¹

¹⁵ OLIVEIRA, Jean Marcel Mariano de. **O desporto no Brasil sob a ótica da Lei Pelé**. Revista de Direito da Faculdade Padre Anchieta. Jundiaí- São Paulo, v. III, ano 04, p.92. 2002.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ BARBANTI, Valdir José. **Esporte e Atividade Física: Interação entre rendimento e qualidade de vida**. 1. ed. Barueri, SP: Manole, 2002. 349 p. p. 4.

Dado que historicamente a atividade física tem sido essencial na definição do esporte tradicional, é importante analisar que tipo de atividade física é considerada nesse contexto e se os esportes eletrônicos incluem elementos de esforço físico.²²

A definição clássica de esporte enfatiza a necessidade da atividade física, no entanto, esta é uma definição ancestral que foi concebida em uma época anterior à invenção do motor. A primeira competição de automobilismo ocorreu em 1894 na França e tem como elemento essencial a utilização de um automóvel. Portanto, segundo essa perspectiva, o automobilismo não se enquadraria como esporte, assim como o tiro ao alvo com pistola ou espingarda, que se diferenciam do tiro com arco pelo fato de o projétil não depender da força humana para ser disparado.²³

Em 2011, a Federação Mundial de Automobilismo foi reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional, possibilitando à modalidade ser considerada esporte. A aceitação do automobilismo pelo Comitê Olímpico internacional indica uma mudança nos rumos do esporte²⁴. O automobilismo, embora não seja olímpico, admite a interface da interação física do atleta com uma máquina.²⁵

Ao examinarmos os componentes que compõem a definição de esporte, pode-se concluir que a atividade física não requer esforço físico substancial, sendo suficiente qualquer movimento que tire o corpo humano da posição de repouso. Essa não é a situação da prática de jogo eletrônico, em que o jogador passa várias horas focado, utilizando suas mãos para operar um controle, em movimentos ritmados, organizados e com exigência significativa de coordenação motora.²⁶

3.3.2 A figura dos publishers

A estrutura da prática esportiva de forma profissional não é de exclusividade de certas entidades, estas entidades têm a liberdade de regular as competições que promove, incluindo as regras do jogo em si. Neste tópico, nota-se uma grande

²² PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social). Universidade de Brasília, Brasília, 2014. P. 90.

²³ SAVONITTI, G.A.; NISHIDA, T. **Entretenimento Moderno, eSport e o Não Esporte**. In: RUBIO, Kátia (Ed.). *Do pós ao Neo Olimpismo: esporte e movimento olímpico no século XXI*. São Paulo: Laços, 2019. p. 283-299.

²⁴ Ibid.

²⁵ PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social). Universidade de Brasília, Brasília, 2014. P. 90.

²⁶ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

diferença entre os esportes tradicionais e os esportes eletrônicos, estes últimos têm proprietários.²⁷

Na maior parte dos esportes existe uma entidade administradora do desporto que organiza, comanda e estabelece as regras que devem ser seguidas pelos praticantes, tal fato também acontece com os esportes eletrônicos. São os publishers que definem como os jogos eletrônicos serão praticados. Devido a isso, existe nos esportes eletrônicos um interesse econômico muito maior que nos esportes tradicionais.²⁸

Não há uma entidade que possui propriedade dos esportes tradicionais como futebol, basquete ou atletismo. Porém, os jogos considerados esportes eletrônicos são propriedade de intelecto das empresas desenvolvedoras e publicadoras (publishers). Tais empresas possuem o controle sobre o uso e distribuição dos jogos, sendo legalmente as únicas que podem alterar seus mecanismos internos de funcionamento.

29

No momento atual, os jogos eletrônicos são abrangidos pela legislação brasileira de propriedade intelectual de programas de computador, a lei nº 9.609/98. Tal lei concede aos produtores de softwares uma proteção de 50 anos:³⁰

Art. 2º O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinqüenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.³¹

A legislação vigente no Brasil determina que a interface visual do jogo, os ambientes, os personagens, a trilha sonora, o enredo, os diálogos e os textos sejam protegidos pelos direitos autorais. O código-fonte do jogo também recebe proteção como uma obra literária.³²

²⁷ CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018.

²⁸ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018. P. 43.

²⁹ CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018.

³⁰ Comissão rejeita projeto que fixa regra específica sobre propriedade intelectual de série de jogos digitais. **Agência Câmara de Notícias**. 2022.

³¹ BRASIL. Lei nº 9609 de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**.

³² VIEIRA, Fernanda. **Next level: sobre jogos eletrônicos e propriedade intelectual**. ConsultorJurídico, 03 de novembro de 2020.

Para proteger a propriedade intelectual, são utilizadas, a Lei 9.279/96 (Lei de propriedade intelectual*), a lei 9.609/98 (Lei de Programa de Computador), e a lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais*), utiliza-se também legislações internacionais caso as detentoras do produto sejam de outro país.³³

As leis de propriedade industrial e intelectual protegem as criações de um jogo eletrônico. Logo, o direito de exploração dos jogos, salvo se cedidos de forma contratual, são de exclusividade do editor (Publisher), que tem o poder de gerência do negócio, estabelecendo as regras de uma competição.³⁴

4 DISCUSSÕES SOBRE PLS N° 383 DE 2017

O polêmico projeto de lei do senado 383 de 2017 que visa regulamentar os esportes eletrônicos encontrou uma grande resistência dos entusiastas de esportes eletrônicos.³⁵

Em seu texto final, o referido projeto de lei apresenta os seguintes artigos:

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

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo; 2

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

³³ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021. P. 58.

³⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018. p. 29.

³⁵ BAPTISTA, Rodrigo. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado**. Senado Notícias, Brasília, DF, 21 de fevereiro de 2020.

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.³⁶

4.1 Art. 2º, § 3º e os jogos considerados violentos

O art. 2, § 3º do pls 383/2017 impõe que não é reconhecido como esporte eletrônico o jogo que possui conteúdo violento ou de cunho sexual, que espalhe mensagem de ódio, preconceito, discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.³⁷

Retirar os jogos considerados violentos da lista de esportes eletrônicos reconhecidos iria causar um enorme prejuízo para o mercado e ecossistema dos esportes eletrônicos. Não reconhecer como esporte eletrônico jogos como Counter-strike e Rainbow Six Siege trariam prejuízo à atletas, técnicos e organizações desse setor.³⁸

Essa forma de definição do que será classificado como esporte ou não com base no conteúdo do jogo é ilógica, pois é importante distinguir a regulamentação do esporte eletrônico e a regulamentação dos jogos eletrônicos. A regulamentação dos esportes eletrônicos deve se preocupar com as relações que acontecem em volta de competições, como o contrato e transferência de atletas. Seria dever de uma regulamentação de jogos eletrônicos censurar ou definir idade mínima.³⁹

A justificação presente no projeto de emenda do Senador Eduardo Girão que propôs a adição do § 3º do art. 2 do PLS 383/2017 argumenta que:

São valores louváveis, que devem ser perseguidos na prática não só dos esportes eletrônicos, mas de qualquer modalidade desportiva. Entretanto, entendemos que esses valores não se coadunam com o conteúdo presente em alguns tipos de jogos eletrônicos, como aqueles que incitem a prática de violência, que possuam conteúdo de cunho sexual, que propaguem mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que façam apologia ao uso de drogas. De fato, não se pode considerar como esporte algo que, por definição, tenha valores opostos àqueles perseguidos por quem pratica uma atividade esportiva. Esporte é sinônimo de saúde física e mental, integração social e desenvolvimento motor e intelectual. O objetivo desta emenda é dizer

³⁶ BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre o esporte eletrônico.

³⁷ Ibid.

³⁸ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021. P. 74.

³⁹ BOCCHI, Nicholas. **O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda**. LeiemCampo, 15 de junho de 2019.

o óbvio: um jogo eletrônico que faça apologia à violência não é e nunca será esporte, pois seus conceitos não se comunicam.⁴⁰

Em um Estudo de 2019 realizado por, Andrew K. Przybylski e Netta Weinstein, foi investigado até que ponto os adolescentes que passam o tempo jogando jogos eletrônicos violentos exibem níveis mais elevados de comportamento agressivo quando comparados com adolescentes que não jogam. Não houve evidências relacionando o envolvimento violento do jogo com o comportamento agressivo.⁴¹

Os resultados fornecem evidências confirmatórias de que o engajamento violento em videogames, no geral, não está associado à variabilidade observável no comportamento agressivo dos adolescentes.⁴²

A prática recorrente de jogos eletrônicos cujo tema seja a violência não irá provocar, de maneira mecânica e automática, um sujeito apaziguado ou motivado a praticar violência.⁴³

Existem várias práticas reconhecidas como esportes mesmo sendo agressivas, como exemplo, existem o MMA, o futebol americano e o hóquei no gelo.⁴⁴

De acordo com o site oficial do UFC. O MMA é um esporte de contato que possibilita uma variedade de técnicas e habilidades de luta e combate. São métodos de vitória a submissão do oponente derrotado e o nocaute, quando o lutador derrotado fica inconsciente devido aos golpes do vencedor.⁴⁵

No caso do Futebol americano, é bastante recorrente traumatismos cranianos devido aos impactos entre adversários. Já no hóquei no gelo, é permitido pela própria liga profissional norte-americana de hóquei no gelo os atletas brigarem entre si durante a partida.⁴⁶

⁴⁰ BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre o esporte eletrônico.

⁴¹ PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEISTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report**. R. Soc. open sci., 13 de fevereiro de 2019.

⁴² Ibid.

⁴³ BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção; RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 38, n. 1, 2016, fls. 3/10.

⁴⁴ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021. P. 75.

⁴⁵ Introdução ao MMA. **UFC**, [201?].

⁴⁶ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. Orientador: Ana Paula Pavelski. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021.

Em resumo, conclui-se que da mesma forma que o MMA, Futebol Americano e Hóquei no gelo, todos esportes agressivos com possibilidade real de causar lesões até mesmo irreparáveis, não deixam de ser considerados esportes, os jogos virtuais que, segundo críticos, são vistos como violentos por envolverem tiroteios em uma simulação de guerra entre equipes, por exemplo, não deveriam ser desqualificados como esporte eletrônico, a punição mais severa para o setor.⁴⁷

4.2 A ilegalidade do artigo 4º

Conta descrito no 4º artigo do projeto de lei do senado 383 de 2017 que o esporte eletrônico deve ser coordenado, gerenciado e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto, podendo essas entidades serem organizadas em federações e confederações.⁴⁸

André Sica, advogado especialista de direito desportivo, elucida que uma confederação é formada por três ou mais Federações e tem como objetivo representar o esporte no âmbito nacional e internacional. Tais Confederações têm como finalidade regulamentar certa atividade desportiva, como é feito pela Confederação Brasileira de Futebol.⁴⁹

Levando em conta que o PLS 383/2017 tem o objetivo de colocar na mão de terceiros o controle dos esportes eletrônicos, é juridicamente questionável a obrigação de entidades como federações e confederações para regular o cenário de esportes eletrônicos.⁵⁰

Deste modo, como explicado no tópico anterior, as publishers já são as entidades de administração do esporte eletrônico, já que possuem os mesmos direitos e deveres de uma suposta confederação, visto que cumprem com o mesmo papel desta em um esporte tradicional.⁵¹

O artigo 217 da Constituição Federal impõe o seguinte

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

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.** Dispõe sobre o esporte eletrônico.

⁴⁹ MELO, Gabriel. **Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro.** ESPN, 07 de novembro de 2019.

⁵⁰ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017.** 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021.

⁵¹ Ibid.

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;⁵²

Sobre tal artigo, André Sica disserta:

Em atenção ao Artigo 217 da Constituição Federal, o Estado deve observar a autonomia das entidades desportivas, quanto à organização e funcionamento. Ademais, os esportes eletrônicos no país devem observar a mesma legislação aplicável a qualquer outra modalidade esportiva, bem como os regulamentos internos de cada publisher ou produtora de conteúdo que organizar eventual competição da modalidade em questão, não sendo possível a intervenção do Estado quanto ao funcionamento da prática do desporto eletrônico no país. Ou seja, se um esporte quiser se vincular a uma Confederação/Federação/Associação/Liga, tem todo o direito de fazê-lo. Entretanto, se não quiser, ninguém pode obrigá-lo a isso.⁵³

Logo, é evidente que a Constituição Brasileira é a lei suprema do Estado, sendo todas as outras leis são subordinadas, não podendo a contrariar. Conforme o Exposto, o artigo 4º projeto de lei 383/2017 é inconstitucional, pois contraria a autonomia das desenvolvedoras dos jogos e prega a intervenção estatal no esporte.⁵⁴

5 Regulamentação necessária

Em solo brasileiro, além de já estarem acontecendo competições nacionais de esportes eletrônicos de notável sucesso, chama a atenção o surgimento de projetos de lei que têm como objeto regulamentar a prática dos esportes, como exemplo há o PLS 383/2017. O que se pode retirar de iniciativas como esta, que sofrem uma rejeição considerável da comunidade nacional, são tentativas de reconhecer os esportes eletrônicos como uma prática esportiva para assim serem regulamentados pela Lei Pelé.⁵⁵

A comunidade dos esportes eletrônicos desaprova o projeto de lei citado, questionando a intenção de interferir na autonomia do esporte e proibir jogos

⁵² BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Ulysses Guimarães, Brasília, DF, 05 outubro 1988.

⁵³ MELO, Gabriel. **Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro**. ESPN, 07 de novembro de 2019.

⁵⁴ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021.

⁵⁵ MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Propriedade intelectual e esports: o premente conflito entre o direito de exclusiva e a liberdade desportiva**. **Lei em Campo**, 20 de novembro de 2019.

considerados violentos de serem considerados esportes eletrônicos enquanto não aborda outros pontos mais relevantes.⁵⁶

A lei deve se adaptar às características específicas desse setor diferenciado com o objetivo de impulsioná-lo e abordar lacunas existentes na realidade do ecossistema dos esportes eletrônicos. Isso inclui questões relacionadas à jornada de trabalho, visto, registro e direito de imagem dos atletas de esportes eletrônicos.⁵⁷

5.1 Direitos trabalhistas dos atletas de esportes e as gaming houses

A relação de trabalho do praticante de esportes eletrônicos é cheia de especificidades, dotada de notáveis particularidades, é uma relação especial, peculiar, atípica, singular.⁵⁸ Neste momento, a modalidade que requer atenção especial é a prática esportiva de alto rendimento. Essa modalidade tem como objetivo principal alcançar resultados positivos e é a única que pode ser praticada de maneira profissional.⁵⁹

Os atletas profissionais de esportes eletrônicos apresentam uma rotina com características semelhantes aos atletas profissionais de esportes tradicionais. Isso inclui treinos diários que podem durar mais de 8 horas por dia, realizados em um local conhecido como gaming house. Os jogadores têm exclusividade com a entidade esportiva que representam, recebem remuneração fixa por meio de vínculo de emprego ou relação contratual de trabalho. Além disso, eles passam por períodos de concentração para competições, cedem o direito de imagem e recebem cuidados com a saúde física e mental.⁶⁰

A caracterização de vínculo empregatício para atletas profissionais é possível se estiverem presentes todos os requisitos determinados no art. 3º da CLT, são essas a personalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade.⁶¹

Com a ascensão dos esportes eletrônicos, cada dia mais cresce o número de Gaming Houses no Brasil. Nestas localidades, os atletas de esportes eletrônicos vivem

⁵⁶ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021. p. 87.

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). **Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011**. São Paulo. p. 11.

⁵⁹ COSTA, Pietro Lázaro; FERREIRA, Vanessa Rocha. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Belo Horizonte, 2019.

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Ibid.

confinados, passando uma média de 10 horas por dia treinando, vivendo o que pode ser considerado uma concentração.⁶²

Basicamente, as gaming houses são residências em que os jogadores profissionais de esportes eletrônicos utilizam tanto para trabalhar, quanto para morar, que surgiram de forma natural por haver a necessidade de maior dedicação dos jogadores.⁶³

Nas relações esportivas estabelecidas com o atleta profissional de esportes eletrônicos, a subordinação jurídica é caracterizada quando, após assinar o contrato, ele passa a residir nas gaming houses, permitindo uma fiscalização diária de suas rotinas. Geralmente, essas rotinas incluem horários definidos para alimentação e treinamento, com um mínimo de 8 horas de dedicação diária.⁶⁴

A existência das gaming houses pode ser considerada um grande problema para a comunidade jurídica, já que a legislação brasileira é omissa em relação ao assunto, não determinando os limites da carga horária de trabalho. Os atletas vivem o dia inteiro sob constante vigilância, monitoramento e sujeição às regras, sem haver uma previsão legal de pagamento adicional ou delimitação de período máximo para essa concentração.⁶⁵

Neste contexto, questões como horas extras, trabalho realizado após o expediente e intervalos durante a jornada de trabalho podem ser temas de debate e análise.⁶⁶

No que diz respeito à qualidade de vida nas gaming houses, é fundamental que essas instituições proporcionem condições adequadas de moradia aos atletas. Nesse sentido, é válido discutir quais seriam as necessidades essenciais para que os jogadores possam viver e trabalhar nesses espaços de forma adequada.⁶⁷

⁶² GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017

⁶³ FOGAÇA, Matheus Renan. **GAMING HOUSE: Arquitetura aplicada aos esportes eletrônicos**. Curitiba, PA. 2021.

⁶⁴ COSTA, Pietro Lázaro; FERREIRA, Vanessa Rocha. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Belo Horizonte, 2019.

⁶⁵ SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

⁶⁶ LUIZ, MATHEUS. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021.

⁶⁷ Ibid.

Os contratos celebrados com os atletas de esportes eletrônicos incluem cláusulas que preveem o pagamento em dinheiro, valores das premiações e patrocínios, o que evidencia a existência de um contrato profissional com o jogador, permitindo que ele desfrute de todos os direitos proporcionados pela Lei 9.615/98 (Lei Pelé).⁶⁸

A Lei Pelé tem a responsabilidade de regular a lei esportiva nos aspectos que forem incompatíveis com a CLT (Consolidação das Leis do Trabalho), se encarregando também de definir de forma mais precisa os conceitos, princípios e limitações do esporte, além de regular as normas aplicáveis aos atletas profissionais.⁶⁹

O artigo 28 da Lei Pelé, em seu quarto parágrafo, impõe:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.⁷⁰

É evidente a presença dos elementos necessários para enquadrar essa atividade em uma relação de emprego. O jogador possui a característica da pessoalidade por ter habilidades e características individuais, a onerosidade decorrente do salário e das premiações advindas das competições, a não-eventualidade visível na rotina dos atletas que habitam as game houses e a subordinação aos comandos da entidade

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

⁶⁹ SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

⁷⁰ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998.

esportiva, que determina as atividades da sua rotina diária, como treino, estudo e acompanhamento físico e psicológico.⁷¹

Logo, é possível observar que há muitas semelhanças entre os contratos efetivamente celebrados entre as equipes de esportes eletrônicos e os jogadores e os requisitos exigidos pela legislação desportiva em vigor no Brasil.⁷²

Portanto, o tratamento jurídico dado ao atleta de esportes eletrônicos deve ser o mesmo concedido a qualquer atleta empregado de outras modalidades, levando em consideração as peculiaridades da prática esportiva específica.⁷³

Por fim, é importante ressaltar que a aplicação da Lei Pelé nas relações jurídicas do esporte eletrônico representa um grande avanço para assegurar a segurança jurídica no âmbito esportivo e trabalhista. No entanto, considerando as características distintas dessa modalidade em relação aos esportes tradicionais, é necessária uma regulamentação mais adequada e específica para os esportes eletrônicos. Isso permitirá uma abordagem mais precisa e efetiva das questões que envolvem essa prática esportiva.⁷⁴

5.2 O exemplo positivo da lei nº 9.600/2021 de Salvador/BA.

A lei 9.600/2021, aprovada pelo prefeito de Salvador-BA, Bruno Reis, estabelece diretrizes para impulsionar a atividade no município, com o objetivo de estimular o crescimento do setor de esportes eletrônicos por meio da realização de competições profissionais e capacitação de atletas.⁷⁵

A lei em questão determina o seguinte:

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

Parágrafo único. Entende-se por esporte eletrônico 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

⁷¹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

⁷² GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

⁷³ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

⁷⁴ 45 RUFFINHO, Giovanni Neves. **A necessidade de uma regulamentação para o e-sport: busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico**. Brasília, 2022.

⁷⁵ Joceval comemora sanção de lei que regulamentava esportes eletrônicos: Vereador é autor do projeto cujo objetivo é fomentar a atividade. **Câmara Municipal de Salvador**. 2021.

utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de "atleta" e poderá gozar de atendimento médico e clínico durante os campeonatos de jogos eletrônicos.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

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

II - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a 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 cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

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

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

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

§ 1º Os eventos deverão ter prévia autorização dos desenvolvedores dos Campeonatos de Jogos.

§ 2º Fica salientada a necessidade de profissionais da área de saúde, como fisioterapeutas, nutricionistas e ortopedistas.

Art. 5º Fica estabelecido que os profissionais sejam reconhecidos nos campeonatos através do seu desempenho, enfatizando sempre a sua capacidade, sendo vedado usar de meios aquisitivos para se sobressair nas competições.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.⁷⁶

O prefeito Bruno Reis afirmou que ter uma lei que regulamenta a prática dos esportes eletrônicos na cidade é o primeiro passo para impulsionar toda a cadeia produtiva ligada ao mundo dos jogos eletrônicos, afirmando também que tal lei dá segurança jurídica e estabilidade para quem quer investir no setor.⁷⁷

A referida lei o praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de "atleta" e terá direito de receber atendimento médico e clínico durante os campeonatos de jogos eletrônicos.⁷⁸

⁷⁶ SALVADOR, **Lei nº 9600, de 31 de agosto de 2021**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, no âmbito do Município de Salvador e dá outras providências. Salvador, BA.

⁷⁷ Prefeitura sanciona lei que regulamenta esportes eletrônicos em salvador. **Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia**, 2022.

⁷⁸ Ibid.

Tal lei também estabelece objetivos específicos a serem alcançados pelos esportes eletrônicos, incluindo: promover, incentivar e estimular a cidadania, valorizando a convivência saudável entre os indivíduos por meio dessa prática esportiva; oferecer oportunidades para a prática esportiva educativa, incentivando os jogadores a se enxergarem como adversários e não como inimigos, e cultivando os princípios do jogo justo (fair play) para a construção de identidades baseadas no respeito mútuo.⁷⁹

Joceval Rodrigues, vereador de Salvador-Ba e autor do projeto de lei, destaca:

É um importante passo para o desenvolvimento do e-sports em nossa cidade. O regramento tornará mais acessível e trará mais profissionalismo à prática esportiva eletrônica. A expectativa é que nossa cidade também seja conhecida como a capital nacional do e-sports.⁸⁰

A partir de agora, o município estabelecerá diretrizes claras para impulsionar a atividade e estimular um maior crescimento do setor, através da organização de competições profissionais e do investimento na formação de atletas.⁸¹

6. CONCLUSÃO

O presente trabalho buscou verificar a necessidade de regulamentação específica para os esportes eletrônicos no Brasil. Para tanto, foi demonstrado no primeiro tópico do artigo o surgimento e a ascensão dos esportes eletrônicos, importante para demonstrar a relevância do tema no cenário jurídico brasileiro.

Os jogos eletrônicos são fenômenos recentes, alinhados com o avanço e a acessibilidade da tecnologia, atraindo um número de jogadores que cresce constantemente pelo mundo, incluindo o Brasil, um dos maiores mercados do mundo nesta área. Assim, seria natural que fosse desenvolvido um cenário competitivo.

Com o constante crescimento dos jogos eletrônicos, desenvolveu-se um cenário de prática competitiva de tais jogos, dando origem aos esportes eletrônicos e, conseqüentemente, à figura do atleta de esporte eletrônico. Hoje, tais atletas são contratados para representar organizações e entidades desportivas em competições nacionais e internacionais.

⁷⁹ Prefeitura sanciona lei que regulamenta esportes eletrônicos em Salvador. **Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia**, 2022.

⁸⁰ Joceval comemora sanção de lei que regulamenta esportes eletrônicos: Vereador é autor do projeto cujo objetivo é fomentar a atividade. **Câmara Municipal de Salvador**. 2021.

⁸¹ Ibid.

Com a existência de contratos entre atletas de esportes eletrônicos e organizações, é necessária a discussão sobre qual legislação deve regulamentar essas novas relações jurídicas, analisando também se há a necessidade da criação de lei específica para o tema.

O segundo tópico trazido pelo presente artigo teve como objetivo traçar uma comparação entre esportes tradicionais e esportes eletrônicos, visto que o reconhecimento dos e-sports como esporte possibilitaria utilizar a Lei Pelé para assegurar que tais profissionais tivessem acesso às garantias mencionadas na referida lei.

Por muito tempo, a atividade física de intensidade foi considerada uma característica essencial para um esporte, o que para muitos impediria os e-sports de serem considerados como um. Porém, tal argumento não pode ser utilizado para afastar a possibilidade dessa equiparação, visto que são considerados esportes modalidades como automobilismo e tiro ao alvo, que não exigem atividade exaustiva do praticante.

Além disso, cabe apontar que os jogos eletrônicos exigem esforço considerável por parte do jogador, como o foco mental de alto nível por horas, reflexos apurados e coordenação manual impecável para operar um controle com precisão. Assim, é errôneo afirmar que os esportes eletrônicos não exigem esforço físico de seus praticantes.

Outra característica do e-sport que o difere do esporte tradicional é o fato de que o jogo eletrônico basicamente tem um dono. Os esportes tradicionais como o futebol ou o basquete não são propriedade de uma entidade específica, o que não é o caso dos esportes eletrônicos, que são propriedade intelectual das empresas desenvolvedoras, conhecidas como publishers.

Essas empresas têm o controle sobre o uso e a distribuição dos jogos e são as únicas legalmente autorizadas a fazer alterações em seus mecanismos internos. Logo, não é possível que uma federação externa estabeleça um regramento para a prática profissional de tais jogos.

O terceiro tópico se encarregou de discorrer sobre o projeto de lei do Senado nº 383 de 2017, tal projeto surgiu como a primeira tentativa de traçar uma regulamentação para os esportes eletrônicos no Brasil, porém, não focou nos temas necessários para

a prosperidade da modalidade. O referido projeto possui dois problemas majoritários, que o impedem de ter aplicabilidade.

A primeira inconveniência trazida pelo projeto está presente no art. 2º, § 3º, que impõe não ser considerado esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento. Acontece que a grande maioria dos jogos eletrônicos mais populares possuem conteúdo que pode ser considerado violento, logo, aplicar tal artigo significaria desistir de regulamentar a maior parte dos jogos eletrônicos mais populares, causando um notável prejuízo para o crescimento do cenário nacional.

É notável que a justificativa de proibir jogos violentos vem da percepção que a violência é incompatível com o esporte, porém, tal pensamento não condiz com a realidade, visto que os esportes como futebol americano, hóquei no gelo e lutas em geral possuem fundamentos que por muitas vezes botam em risco a integridade física do praticante, o que não os impede de serem considerados esportes.

Restou comprovado também que a prática recorrente de jogos eletrônicos não irá fazer com que um sujeito se motive ou não apaziguado a praticar atos violentos. Também cabe apontar que uma lei que se apresenta como regulamentadora dos esportes eletrônicos não deve dispor sobre o conteúdo de um jogo eletrônico, versar sobre isso cabe a uma eventual lei que regule os jogos.

O segundo tema problemático dos PLS nº 383/2017 está disposto no art. 4º, que estabelece que o esporte eletrônico deve ser coordenado, gerenciado e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Essas entidades podem se organizar em federações e confederações. No entanto, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras e publicadoras dos jogos já desempenham o papel de entidades de administração do esporte eletrônico.

Transferir a gerência e a coordenação destes jogos eletrônicos para uma suposta federação ou confederação pode ser considerado algo ilegal, já que as publishers detêm os direitos autorais e de imagem de seu produto, o que é garantido pela própria legislação brasileira por meio da Lei de Direitos Autorais. Pregar a intervenção estatal no esporte eletrônico pode ser considerado até inconstitucional, pois fere a autonomia da desenvolvedora de jogo em gerir sua própria criação.

Restou então discutir a necessidade de legislação específica para a regulamentação dos esportes eletrônicos e os tópicos mais essenciais a serem tratados em uma possível lei. Primeiramente, há a importância de se aplicar normas

da Lei Pelé e CLT para resguardar os direitos do atleta de e-sports na relação laboral com as suas respectivas organizações.

É inegável o vínculo empregatício entre atletas profissionais de esportes eletrônicos e suas organizações empregadoras, já que é possível verificar que todos os requisitos determinados no art. 3º da CLT estão presentes, são esses a pessoalidade, a não eventualidade, a subordinação e a onerosidade. Todos esses pontos são visíveis principalmente nos atletas que habitam as gaming houses.

Enxerga-se a pessoalidade devido às suas habilidades e características pessoais, a onerosidade proveniente de salários e premiações conquistadas em competições disputadas, a não eventualidade evidente na rotina dos atletas que residem nas gaming houses e a subordinação à organização, que define as atividades da rotina do atleta, como o treinamento, estudo e cuidados de saúde. Assim, é necessário que uma nova regule as condições trabalhistas do atleta, principalmente aqueles que convivem em uma gaming house.

As gaming houses são residências utilizadas por jogadores profissionais de esportes eletrônicos como local de trabalho e moradia. Os atletas vivem sob vigilância constante, sendo monitorados e sujeitos às regras estabelecidas, sem uma previsão legal de remuneração adicional ou limitação de tempo máximo para essa concentração. Questões como horas extras, trabalho realizado fora do expediente e intervalos durante a jornada de trabalho devem ser definidas para garantir a integridade e dignidade dos atletas.

Por fim, foi apresentado como exemplo de legislação a Lei 9.600/2021, aprovada pelo prefeito Bruno Reis de Salvador-BA, esta estabelece diretrizes para promover e impulsionar os esportes eletrônicos no município. Seu principal objetivo é estimular o crescimento desse setor através da realização de competições profissionais e capacitação de atletas. Essa legislação visa criar um ambiente propício para o desenvolvimento e fomento dos esportes eletrônicos, reconhecendo sua importância e potencial econômico na região.

Percebe-se que esta lei não se preocupou em tratar de exclusão aos esportes eletrônicos considerados violentos, mas de combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos. A referida lei também determina que federações ou confederações são fomentadoras da prática da modalidade e não regulamentadoras,

estabelecendo ainda que os futuros eventos de e-sports deverão ter prévia autorização dos desenvolvedores do jogo.

A lei também se atentou em salientar a necessidade de profissionais da área de saúde, como fisioterapeutas, nutricionistas e ortopedistas para garantir a integridade do atleta. Percebe-se então que todos os pontos conflitantes presentes na PLS 383/2017 foram solucionados na redação da lei nº 9.600/2021 de Salvador-BA, que deu uma importância maior em fomentar e desenvolver o cenário dos esportes eletrônicos.

Diante do exposto, é possível afirmar que a aplicação da Lei Pelé e da CLT nas relações jurídicas do esporte eletrônico é um avanço significativo para garantir a segurança jurídica do atleta, tanto no aspecto esportivo quanto trabalhista. Entretanto, devido às características distintas dessa modalidade em relação aos esportes tradicionais, é necessário desenvolver uma regulamentação mais adequada e específica para os esportes eletrônicos. Isso permitirá uma abordagem mais precisa e efetiva das questões envolvendo essa prática esportiva em constante evolução.

Esta futura lei deve seguir o exemplo da lei nº 9.600/2021 e focar em contribuir para o desenvolvimento do cenário brasileiro de esportes eletrônicos, o reconhecimento dos atletas e a realização de torneios acessíveis ao público geral. O outro fator importante que essa deve versar sobre é a proteção dos direitos trabalhistas do atleta de e-sports, delimitando os cuidados necessários com a integridade do mesmo, como o limite de jornada de trabalho e a remuneração devida.

REFERÊNCIAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.

BAPTISTA, Rodrigo. Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado: **Senado Notícias**, Brasília, DF, 21 de fevereiro de 2020. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado?_gl=1*9bonkg*_ga*MTg1OTUyOTczMi4xNjgzNzQ5OTc5*_ga_CW3ZH25XMK*MTY4Mzc0OTk3OS4xLjEuMTY4Mzc1MDAwOS4wLjAuMA.. Acesso em: 25 jan.

2023

BARBANTI, Valdir José. **Esporte e Atividade Física: Interação entre rendimento e qualidade de vida**. 1. ed. Barueri, SP: Manole, 2002. 349 p

BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). **Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011**. São Paulo <http://www.ltr.com.br/loja/folheie/4892.pdf> Acesso em: 22 jan. 2023

BOCCHI, Nicholas. O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda. **LeiemCampo**, 15 de junho de 2019: <https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/> Acesso em: 25 jan. 2023

BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção; RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade**. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 1, 2016, fls. 3/10. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0101328915001353?via%3Dihub#section-cited-by> Acesso em: 18 mar. 2023

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Ulysses Guimarães, Brasília, DF, 05 outubro 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm Acesso em: 22 dez. 2022

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 março 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm Acesso em: 22 dez. 2022

BRASIL. Lei nº 9609 de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 19 de fevereiro 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm Acesso em: 22 mar. 2023

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre o esporte eletrônico. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1674178193848&disposition=inline&gl=1*8q1c5

[y*_ga*MTq1OTUyOTczMi4xNjgzNzQ5OTc5*_ga_CW3ZH25XMK*MTY4Mzc0OTk3OS4xLjEuMTY4Mzc1MTYyNy4wLjAuMA..](#) Acesso em: 22 dez. 2022

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.** Dispõe sobre o esporte eletrônico. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7961253&disposition=inline> Acesso em: 22 dez. 2022

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos.** 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafiosjuridicos/> . Acesso em: 15 jan. 2023

CAÚS, Cristiano; GÓES, Marcelo. **Direito aplicado a gestão do esporte.** 1. ed. São Paulo, SP: Trevisan, 2013. 248 p

Comissão rejeita projeto que fixa regra específica sobre propriedade intelectual de série de jogos digitais. **Agência Câmara de Notícias.** 2022. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/noticias/877421-COMISSAO-REJEITA-PROJETO-QUE-FIXA-REGRA-ESPECIFICA-SOBRE-PROPRIEDADE-INTELECTUAL-DE-SERIE-DE-JOGOS-DIGITAIS#:~:text=Atualmente%2C%20os%20jogos%20digitais%20se,uma%20prote%C3%A7%C3%A3o%20por%2050%20anos>](https://www.camara.leg.br/noticias/877421-COMISSAO-REJEITA-PROJETO-QUE-FIXA-REGRA-ESPECIFICA-SOBRE-PROPRIEDADE-INTELECTUAL-DE-SERIE-DE-JOGOS-DIGITAIS#:~:text=Atualmente%2C%20os%20jogos%20digitais%20se,uma%20prote%C3%A7%C3%A3o%20por%2050%20anos>.). Acesso em: 25 fev. 2023

FOGAÇA, Matheus Renan. **GAMING HOUSE: Arquitetura aplicada aos esportes eletrônicos.** Curitiba, PA. 2021. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/19344/2/MATHEUSFOGACA_artigo.pdf Acesso em: 23 mar. 2023

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros.** 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/24848> Acesso em: 24 mar. 2023

Introdução ao MMA. **UFC,** [201?]. Disponível em: <https://www.ufc.com.br/intro-mma> Acesso em: 22 fev. 2023

Joceval comemora sanção de lei que regulamenta esportes eletrônicos: Vereador é autor do projeto cujo objetivo é fomentar a atividade. **Câmara Municipal de Salvador.** 2021. Disponível em: <https://www.cms.ba.gov.br/noticias/02-09-2021-joceval->

[comemora-sancao-de-lei-que-regulamenta-esportes-eletronicos](#) Acesso em: 22 abr. 2023

LUIZ, MATHEUS. Esporte eletrônico (E-sport): **ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**. 2021. Monografia (Bacharel em Direito) - Direito, Centro Universitário Curitiba, CURITIBA, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/13617/1/Monografia%20%28graduac%cc%a7a%cc%83o%29%20-%20Matheus%20Henrique%20Guerra%20Luiz%20-%20Unicuritiba.pdf> Acesso em: 22 dez. 2022

MELO, Gabriel. **Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro**. ESPN, 07 de novembro de 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro Acesso em: 13 Fev. 2023

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://portal.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf> Acesso em: 22 dez. 2022

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Propriedade intelectual e esports: o premente conflito entre o direito de exclusiva e a liberdade desportiva. **LeiemCampo**, 20 de novembro de 2019. Disponível em: https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/#_ftn7 Acesso em 10 jan. 2023

Newzoo Gamer Insights Report: Key insights into Brazilian Gamers. **NEWZOO**, 22 de setembro de 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report> Acesso em: 23 dez. 2022

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/17455/1/GOliveira.pdf> Acesso em: 10 jan. 2023

OLIVEIRA, Jean Marcel Mariano de. **O desporto no Brasil sob a ótica da Lei Pelé**. Revista de Direito da Faculdade Padre Anchieta. Jundiaí- São Paulo, v. III, ano 04, p.92. Março de 2002. Disponível em: <https://revistas.anchieta.br/index.php/RevistaDireito/article/view/132> Acesso em: 10 jan. 2023

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social). Universidade de Brasília, Brasília, 2014: disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385> Acesso em: 22 Dez. 2022

Prefeitura sanciona lei que regulamenta esportes eletrônicos em salvador. **Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia**, 2022. Disponível em: <https://semit.salvador.ba.gov.br/prefeitura-sanciona-lei-que-regulamenta-esportes-eletronicos-em-salvador/> Acesso em: 20 abr. 2023

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEISTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report**. R. Soc. open sci., 13 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474> Acesso em: 10 jan. 2023

RUFFINHO, Giovanni Neves. **A necessidade de uma regulamentação para o e-sport: busca pela segurança dos direitos trabalhistas dos atletas de esporte eletrônico**. Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/16372> Acesso em: 23 dez. 2022

SALVADOR, Lei nº 9600, de 31 de agosto de 2021. **Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, no âmbito do Município de Salvador e dá outras providências**. Salvador, BA. Disponível em: https://www.normasbrasil.com.br/norma/lei-9600-2021-salvador_419661.html Acesso em: 20 abr. 2023

SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. Repositório Institucional UFJF, 2017 disponível em: <http://www.repositorio.ufjf.br:8080/jspui/bitstream/ufjf/6197/1/marcoscorreasantana.pdf> Acesso em: 11 jan. 2023

SAVONITTI, G.A.; NISHIDA, T. **Entretenimento Moderno, eSport e o Não Esporte**. In: RUBIO, Kátia (Ed.). Do pós ao Neo Olimpismo: esporte e movimento olímpico no século XXI. São Paulo: Laços, 2019. p. 283-299. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Katia-Rubio/publication/333485910_Do_pos_ao_neo_Olimpismo_esporte_e_Movimento_Olimpico_no_seculo_XXI/links/5cfe7d24585153c3da68539/Do-pos-ao-neo-Olimpismo-esporte-e-Movimento-Olimpico-no-seculo-XXI.pdf Acesso em: 11 jan. 2023

SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 2020. Monografia (Bacharelado em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/14278/1/Natalia%20Silva%2021551433.pdf> Acesso em: 22 fev. 2023

TEIXEIRA, Chandy. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses. **Sportv**, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arenaconheca-milionarias-gaming-houses.html> Acesso em: 23 mar. 2023

VIEIRA, Fernanda. Next level: **sobre jogos eletrônicos e propriedade intelectual**. Consultor Jurídico, 03 de novembro de 2020. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2020-nov-03/vieira-next-level-jogos-eletronicos-propriedade-intelectual> Acesso em: 10 jan. 2023

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner-36/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000/On-the-Scientific-Relevance-of-eSports.pdf Acesso em: 12 jan. 2023