

**UNIFACISA – CENTRO UNIVERSITÁRIO  
CESED – CENTRO DE ENSINO SUPERIOR E DESENVILVIMENTO  
CURSO DE DIREITO**

**VICTOR EMMANUEL ALVES DE SOUZA**

**A NATUREZA JURÍDICA DOS E-SPORTS NO BRASIL: ASPECTOS ESSENCIAIS  
DA PROTEÇÃO JURÍDICA ACERCA DOS PROFISSIONAIS DE JOGOS**

**CAMPINA GRANDE – PB  
2021**

VICTOR EMMANUEL ALVES DE SOUZA

A NATUREZA JURÍDICA DOS E-SPORTS NO BRASIL: ASPECTOS ESSENCIAIS DA  
PROTEÇÃO JURÍDICA ACERCA DOS PROFISSIONAIS DE JOGOS

Trabalho de Conclusão de Curso – Artigo Científico - apresentado como pré-requisito para a obtenção do título de Especialista em Metodologia do Ensino Superior pela UniFacisa – Centro Universitário.

Orientador de TCO: João Ademar de Andrade Lima

Área de concentração e Linha de Pesquisa: Direito da Propriedade Intelectual, Mídia, Tecnologia e Inovação.

CAMPINA GRANDE

2021

**A NATUREZA JURÍDICA DOS E-SPORTS NO BRASIL: Aspectos Essenciais da Proteção Jurídica Acerca dos Profissionais de Jogos**

**RESUMO**

Este trabalho científico tem como objetivo principal a análise acerca da atual situação legislativa existente para proteger os jogadores profissionais que se dedicam aos serviços nas áreas digitais e de jogos eletrônicos, demonstrando como é indispensável a modernização legal para que eles tenham uma segurança jurídica dentro do ordenamento jurídico brasileiro. Na construção do presente estudo, foram consultadas bibliografias para a compreensão da construção histórica para identificar como as competições de jogos digitais evoluíram tanto a ponto de se tornarem equânimes às competições esportivas em geral, chegando a ser conhecidas como e-Sports. A análise dos conteúdos mencionados se deu através de materiais bibliográficos, notícias e dados, para se visualizar como se consolidou até chegar ao nível atual, além de visualizar a comunicação entre os elementos de Internet e televisão, que corroboraram para o crescimento exponencial do mercado de jogos eletrônicos, tanto pelos profissionais atletas, como pela comunidade de entusiastas, no mundo físico e virtual. Serão citados dados e datas para embasamento dos conteúdos, porém o foco principal será a análise legislativa nacional que deve proteger os gamers profissionais.

**Palavras-chaves:** 1. Análise. 2. Situação legislativa. 3. Jogos eletrônicos. 4. e-Sports. 5. Gamers.

**ABSTRACT**

The main purpose of this scientific article is to analyze the current legislative situation that exists to protect professional gamers who engage in digital and electronic games services, showing how essential the legal modernization is for them to have legal security in the Brazilian legal system. In the construction of this study, bibliographies were consulted for the

understanding of the historical construction to identify how digital game competitions have evolved so much to the point of becoming equals to sports competitions in general, coming to be known as e-Sports. The analysis of the mentioned contents was given through bibliographic materials, news, and data, to visualize how the current level was reached, as well as viewing the communication between the Internet and television elements, which corroborated for the exponential growth of the electronic games market, both by the professional athletes and by the community of enthusiasts, in the physical and virtual world, was consolidated. Data and dates will be mentioned to substantiate the contents, but the main focus will be the national legislative analysis that should protect professional gamers.

**Keywords:** 1. Analysis. 2. Legislative situation 3. Electronic games. 4. eSports. 5. Gamers.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	7
2 HISTÓRIA DOS E-SPORTS .....	9
2.1 INFLUÊNCIA DA PANDEMIA DO COVID-19 NOS ESPORTS.....	11
2.2 RELEVÂNCIA DOS E-SPORTS E MERCADO INVESTIMENTOS NO RAMO DOS ESPORTS .....	12
3 ASPECTOS DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA NOS E-SPORTS .....	14
3.1 LEI PELÉ .....	15
3.2 PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 383/2017 E SUAS REPERCUSSÕES .....	17
4 METODOLOGIA .....	20
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS .....	20
6 CONCLUSÃO .....	22
7 REFERÊNCIAS .....	23

## **1 INTRODUÇÃO**

A evolução da vida em sociedade, indubitavelmente, trouxe inúmeras mudanças tecnológicas, de comunicação e de entretenimento. Na contemporaneidade, não se pode deixar de falar na evolução da tecnologia sem se mencionar os jogos digitais. Esses jogos eletrônicos estão presentes no dia a dia de toda a população, seja jogando jogos de plataformas enquanto espera o horário de uma reunião, seja em cassa pelo seu computador, ou até para divertir as crianças.

Por se tratar de um campo tão vasto, inusitado, e cujas possibilidades de criação são basicamente infinitas, inúmeras pessoas trabalham constantemente para buscar uma qualidade de jogos cada vez melhor, mas não apenas para entreter e divertir os interessados, já que, na atualidade, os jogadores podem unir o útil ao agradável e ganhar a vida jogando em tais meios digitais. Com o passar do tempo, não apenas os jogadores começaram a se integrar cada vez mais nesse mundo, mas equipes começaram a se formar e a competir entre si, e foi de onde surgiu o “e-Sport”.

Os e-Sports, eSports, esports ou esportes eletrônicos, se trata da competição profissional entre jogadores de videogames ou jogos digitais, seja com equipes formalizadas, seja individualmente. A partir dos anos 2000, as primeiras competições tomaram lugar na cultura de todo o mundo, e cada vez mais interessados começaram a surgir e a colaborar para o crescimento desse mercado. Por terem tantos entusiastas trabalhando para tornar os jogos cada vez melhores, os resultados são cada vez mais impressionantes, e hoje em dia, é cada vez mais difícil de distinguir se uma imagem é de um jogo eletrônico ou uma fotografia do mundo físico.

Um dos principais motivos da importância e da necessidade de se haver um estudo do presente tema é, entre outros aspectos, o grande crescimento do mercado de jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, além de que, nos dias de hoje, campeonatos e torneios com esses jogos já são considerados como esportes, como será analisado no decorrer da pesquisa.

Dessa forma, é de inquestionável notabilidade a carência de estudos e análises nesse sentido, considerando que o Brasil é um dos principais países presentes no mercado de jogos digitais na atualidade. É importante ressaltar que hoje, no nosso país, o número de pessoas dentro desse mercado já é tão grande que existem dois gamers (jogadores ou consumidores de jogos digitais) para cada praticante de futebol. São mais de 75 milhões de jogadores, e não se tratam apenas dos jogos, mas de todos os produtos que são originados a partir dos universos digitais criados em cada jogo, sejam camisas, figuras de ação, canecas, acessórios de

computador ou console de vídeo games personalizados, e todos esses elementos são fatores que movimentam o mercado nacional.

Além do consumo direto de produtos e jogos, há que se levar em consideração os espectadores, que se tornam um público cada vez maior e mais misto, já que o mercado de jogos apenas cresce com o passar dos anos. No ano de 2019, o número de espectadores foi de 453,8 milhões de pessoas no mundo, e a audiência brasileira nos e-Sports é uma das três maiores do planeta, ficando atrás apenas dos Estados Unidos e da China. Numa comparação entre o número de espectadores entre os anos de 2019 e 2020, houve um crescimento de 20%, e no presente ano, há uma expectativa para um número ainda maior. E esse número altíssimo de espectadores em torneios também se encontra presente nos canais de transmissão online de jogos, que conta com inúmeros streamers e telespectadores brasileiros, e a projeção para o ano de 2025 é de que a audiência deva chegar a um impressionante número de 1 bilhão de espectadores.

Sob outra perspectiva, surge o questionamento de que “será que por se tratar de algo tão recente, ainda em crescimento, a legislação brasileira consegue proteger, de forma eficiente, os jogadores que trabalham nesse ramo?”. Dentro dos aspectos jurídicos propriamente ditos, existem no Brasil, atualmente, leis e jurisprudências que, de certa forma, protegem os profissionais dos e-Sports, mas ainda não estão totalmente firmadas e consolidadas, além de que não possuem o estudo e aprofundamento necessários.

Ao se pensar sobre os e-Sports e seus aspectos jurídicos, raciocinamos, inicialmente, acerca dos contratos de trabalho e sua natureza, sua regulamentação e a segurança assegurada aos jogadores. Em outros países como a Coreia do Sul, existem órgãos regulamentadores de torneios de jogos eletrônicos, algo que não existe no nosso país, e a regulamentação dos contratos atualmente é insuficiente para garantir a segurança dos profissionais, e a vinculação de empresas responsáveis pelos atletas e pelas transmissões dos eventos pode vir a ser inadequada.

Dessa forma, ao se apresentar a grandiosidade dos e-Sports, seja pelos consumidores, empresas e profissionais envolvidos nesse mercado que se encontra em indiscutível crescimento e desenvolvimento, é indispensável um arcabouço jurídico condizente com a grandiosidade dessa realidade e desses elementos, buscando trazer uma segurança jurídica cada vez mais presente e evitando-se, ao máximo, quaisquer tipos de irregularidades a abusos contra os praticantes. A falta de proteção suficiente para a proteção que os profissionais dos jogos eletrônicos é uma problemática que necessita aprofundamento, e os aspectos essenciais, no tocante a natureza jurídica dos e-Sports no nosso país serão trabalhados no decorrer do trabalho.

E essas são apenas algumas das questões trazidas na pesquisa, em que se analisarão os instrumentos jurídicos presentes no Brasil para abranger e proteger os profissionais dos e-Sports.

## 2 HISTÓRIA DOS ESPORTS

Inicialmente, é importante localizar e demonstrar como os jogos digitais chegaram ao nível de serem considerados como esportes, apresentando um pouco da sua linha temporal pela história.

Seu início se deu quando acadêmicos iniciaram seus trabalhos projetando jogos mais simples, utilizados para pesquisas nas áreas da computação e do estudo da mente humana. Entre os anos de 1970 e 1980, os jogos se popularizaram, especialmente em flipperamas e espaços com consoles de jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais comuns. A partir dessa febre que se iniciou pelos mais jovens e adultos, eles fazem cada vez mais parte do cotidiano da população.

Com o objetivo de desenvolver e ampliar as atividades cerebrais e as atividades e reflexos da mente, o desenvolvimento tecnológico trouxe um impacto muito grande sobre todas as áreas científicas e sociais. Começou-se a trazer esse tipo de tecnologia, cujo desenvolvimento sempre trazia aspectos de inteligências artificiais para lidar com os jogadores. As empresas de tecnologia demonstraram grande interesse em investir nesse mercado, mas por serem materiais de difícil acesso no início de seu desenvolvimento, apresentavam alto custo, sem falar num consumo de energia exacerbado e a necessidade de pessoal treinado, o que acabou deixando tais tecnologias de computação reservadas às grandes empresas. Nesse sentido, os primeiros jogos eletrônicos traziam testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas como a interação entre o humano e o computador.

Em se tratando das competições eletrônicas em si, a primeira de que se tem notícia aconteceu na Universidade Stanford nos Estados Unidos, em 19 de outubro de 1972. Mas a primeira grande competição nessa área se deu em 1980, com o jogo “Space Invaders Championship” pela empresa americana “Atari”, que foi uma das primeiras a construir e popularizar os jogos eletrônicos pelo mundo. Essa competição trouxe cerca de 10 mil participantes de várias localidades dos Estados Unidos, o que já era um elevado número de entusiastas num meio de tanta novidade.

Mais tarde, no ano de 1990, ocorreu o “Nintendo World Championships” com etapas em trinta cidades dos Estados Unidos, organizada pela empresa japonesa “Nintendo”, uma das principais no ramo até os dias atuais, e essa competição teve uma segunda edição em 1994, que ficou conhecida como “Nintendo Power Fest '94”.

Com a popularização da internet a partir da década de 2000, ocorreu uma grande revolução em todo o meio eletrônico, inclusive dos jogos, já que os meios para se desenvolverem eram quase infinitos, e não havia mais necessidade de ter uma limitação geográfica para o acontecimento de competições. Não apenas a quantidade de eventos aumentou (cujo número passou de dez torneios no ano 2000 para mais de cento e sessenta em 2010) mas também o número de jogadores amadores aumentou exponencialmente, ou seja, não apenas cresceu o número de jogadores profissionais, mas também o público que consumia esse conteúdo.

“A internet é um canal de vendas e de distribuição e está facilitando o comércio eletrônico, a capacidade de fazer negócios na Web. O comércio eletrônico está proporcionando a integração de componentes da indústria de informação anteriormente isolados. Essa integração de dados, conteúdos, armazenamento, redes, aplicações empresariais e dispositivos para o consumidor está resultando na convergência eletrônica de consumo, da televisão, das publicações, das telecomunicações e dos setores ligados a computador. Estão sendo criadas novas formas de valor. A onda da Internet irá em breve causar impacto em cada aspecto de nossas vidas, pessoal e empresarial (KALAKOTA; ROBINSON, 2001, pág 50)”.

A internet proporcionou a divulgação, o desenvolvimento e o crescimento dos jogos digitais, mas outro ramo que colaborou para a sua popularização, também, foi a televisão, que foi de grande influência e importância nesse cenário. Na Coreia do Sul, por exemplo, dois canais de televisão (“Ongamenet” e “MBCGame”) foram dedicados com programação voltada para isso, e iniciaram transmitindo os campeonatos dos jogos “Starcraft” e “Warcraft III”, da empresa americana “Blizzard Entertainment”. Não apenas nesse país, mas em diversos canais pelo mundo ocorreram transmissões, como na Alemanha (“GIGA Television”), no Reino Unido (“XLEAGUE.TV”), e na França (“Game One”), sem falar nos próprios Estados Unidos, com o canal de esportes “ESPN”. No Brasil, desde o ano de 2017, o canal “ESPN”, e sua versão com mais opções “ESPN+”, já tem a transmissão obrigatória semanal de, no mínimo, três programas dedicados aos e-Sports, principalmente dos jogos “League of Legends” e “Counter-Strike: Global Offensive”, além do canal “SporTV”, que também possui um programação com a inclusão dos e-Sports.

Com o avanço tecnológico, tanto a televisão quanto a internet começaram a compartilhar conteúdos entre si, e a partir da década de 2010, começou a surgir o desenvolvimento dos serviços de streaming. Até hoje, uma das principais fontes desse tipo de serviço é o “Twitch”, criada no ano de 2011, pela empresa “Amazon”, que trouxe um grande salto na audiência de pessoas de todo o planeta.

Nessa década, também ocorria uma grande presença de espectadores físicos nos eventos, e a quantidade de espectadores só crescia, e até os dias atuais, os números aumentam constantemente. No ano de 2013 o torneio de jogos eletrônicos, o “The International”, vendeu todos os ingressos em Los Angeles, e em 2014 o “League of Legends World Championship” atraiu quarenta mil espectadores no "Seoul World Cup Stadium", na Coreia do Sul. No Brasil, “League of Legends” atraiu mais de dez mil espectadores no estádio Allianz Park, em São Paulo, e em 2015, outros dez mil no Ginásio do Ibirapuera, no ano de 2016.

## 2.1 INFLUÊNCIA DA PANDEMIA DO COVID-19 NOS ESPORTS

Ao se analisar o acontecimento da pandemia do Covid-19, trazida pelo vírus SARS-CoV-2, cujo início se deu desde o ano de 2019 e segue ativa até os dias atuais, que afetou e influenciou inúmeras áreas da vida humana em sociedade, não se pode faltar a contextualização da mesma no mundo virtual dos jogos digitais e dos eSports.

O impacto no mercado de jogos eletrônicos trazido pela pandemia foi substancial, já que por depender de trabalho principalmente por computadores, a quarentena obrigatória, que forçou as pessoas a se verem confinadas dentro de suas próprias casas, as empresas conseguiram manter um número substancial de trabalhadores remotos, em contrapartida a outros setores econômicos, e muitos desenvolvedores mantiveram suas operações.

Além da permanência da produção no setor, não se pode deixar de mencionar os números recordes de acessos e consumo de jogos pelo Brasil e pelo mundo como um todo, já que, pela mesma motivação da necessidade de se manter em casa e as pessoas procuraram meios de se entreter sem sair de casa, e os jogos e suas transmissões foram grandes aliados nesse aspecto.

Adicionalmente, é de indispensável relevância tratar do aumento intenso da procura por jogos em decorrência da pandemia da Covid-19, por causa da quarentena e do isolamento social, que fez muitas pessoas buscarem os jogos como meio de se divertir dentro de suas próprias casas. E isso é mais que comprovado pelo aumento de transações financeiras feitas em plataformas de jogos, que tiveram um crescimento de 140% entre 2019 e 2020, e um aumento de 105% na compra de jogos ou extensões por cartões. Sem falar no crescimento de vendas de acessórios ou periféricos para jogos, como teclados, mouses, mousepads, headsets, com alta de venda de 50%, e a própria alta busca por jogos para celular, seja para entreter as crianças ou adultos. Um dos maiores exemplos disso é o aumento de 120% de usuários do jogo “Free Fire”, disponível para celulares.

As transações financeiras, segundo a Visa, aumentaram 140% (cento e quarenta por cento) no ano de 2020, e ainda antes disso, a companhia apresentou um aumento de 105% (cento e cinco por cento) ainda no ano de 2019. No Brasil, as principais cidades cujo número de transações se sucedeu em maior quantidade foram: São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Curitiba, Porto Alegre e Minas Gerais. Além do acesso aos jogos, a quantidade de produtos e equipamentos periféricos sobre os mesmos também aumentou muito acima do esperado pelas empresas especialistas.

Apesar dos pontos de manutenção no meio digital durante a pandemia, os impactos negativos se fizeram presentes, especialmente no setor dos eSports propriamente ditos. Os jogadores se viram impossibilitados de se dirigir aos locais específicos dos times para se reunir e treinar em equipe, e se viram, também, obrigados a ficar em suas casas para trabalhar. Além disso, diversos eventos foram cancelados ou adiados, o que atingiu os desenvolvedores e editores, além dos desenvolvedores independentes, cujos projetos foram atrasados ou cancelados.

## 2.2 RELEVÂNCIA DOS ESPORTS E MERCADO INVESTIMENTOS NO RAMO DOS ESPORTS

Sobre o Brasil, hoje em dia são cerca de 8 milhões de torcedores e envolvidos na audiência constante, e isso corresponde a mais de 7% da população brasileira, sem falar nos mais de 9 milhões de fãs de e-Sports eventuais, que acompanham torneios ao menos uma vez por mês.

Nesse sentido, não é apenas o número crescente de espectadores que evolui, mas também o investimento e o crescimento econômico que já ocorre no mercado de jogos. Já se espera que esse mercado cresça cerca de 70% (setenta por cento) nos quatro anos seguintes, e movimenta atualmente 2,1 bilhões de dólares atualmente, com previsão de movimentação de 3,5 bilhões de dólares no ano de 2025.

Em consonância com essa perspectiva de investimentos, não pode se deixar de tratar sobre as marcas que financiam os jogadores. Apesar do cenário promissor, muitas deixam de investir ou não se sentem seguras e acabam se voltando para o investimento em outros produtos. Isso fica muito claro após ouvir o apontado por Pedro Oliveira, cofundador da empresa de consultoria de negócios de entretenimento e esportes, a OutField Consulting:

“Diversas marcas, principalmente de fora do segmento esportivo, ainda não enxergam como elas podem contribuir e estarem presentes dentro deste cenário. A maioria, na verdade, nem ao

menos pensa em se aproximar, considerando que este é um mercado ainda distante da sua realidade (OLIVEIRA, Pedro, 2020)”.

Para esse especialista, o futuro do mercado de jogos é a continuação desse crescimento e desenvolvimento exponenciais. A projeção para o ano de 2022 é de mais 5,3% nacionalmente, segundo a companhia multinacional PwC (PriceWasserhouseCoopers), e se compararmos conjuntamente os jogos de celular, e os jogos de console e PCs (do inglês, “personal computers”), a estimativa para este ano é de um faturamento de 1,75 bilhão de dólares. É importante frisar que o investimento no mercado de eSports como um todo só faz sentido para Marcas quando há um órgão regulador com compromisso Ético, e fortes Políticas de Compliance e Governança.

Apesar da dúvida que ainda reside em diversas empresas e organizações, muitas começaram a investir, inclusive no nosso país, já que esse grande estabelecimento de popularização em larga escala trouxe um grande foco para os jogos eletrônicos e suas competições. Um desses ramos que traz grande desenvolvimento nesse sentido é o realizado por equipes que organizam os times de futebol. Isso mostra como os eSports já estão em um patamar esportivo de alto reconhecimento.

O time dos Santos, por exemplo, foi um dos primeiros a ingressar no mercado de jogos, no ano 2015, em parceria com a “Dexterity”, que criou a “Santos Dexterity”. Outro time de grande influência que passou a investir em eSports é o Flamengo, que em 2017 formou uma equipe brasileira e com integrantes da Coréia do Sul. Além desses, os times Vitória, Atlético Paranaense, Avaí, o ABC Futebol Clube, o Bragantino, o Rio Branco e Vasco da Gama também já possuem times que competem em torneios de jogos eletrônicos, tanto em eventos nacionais quanto internacionais.

Ao falar em investimentos, não se pode deixar de trazer as premiações desses grandes eventos e competições. No ano de 2016, o famoso jogo “League of Legends” pagou um total de US\$6,5 milhões (seis milhões e meio de dólares). Outro grande jogo em que se há competições por todo o mundo é “DOTA2”, que deu a maior premiação da história dos jogos no ano de 2017, com mais de US\$24 milhões (vinte e quatro milhões de dólares).

Além disso, não é apenas no campo financeiro que a força de investimentos nos eSports aparecem, pois no Brasil e no mundo muitas carreiras e cursos superiores pelo país já são direcionadas para o mercado de jogos eletrônicos, fomentando negócios e até mesmo outras áreas que não se relacionam diretamente com a computação, como por exemplo, já há hoje em dia no nosso país campos de especialização na psicologia cujo foco é o apoio e atendimento aos atletas dos eSports.

Nesse ínterim, ao se verificar a importância nesse meio, outro aspecto de importante relevância se trata dos aspectos de proteção jurídica aos profissionais diretamente envolvidos no processo. Por ter tamanha dimensão, o próprio Senado Federal já possui estudos acerca da regulamentação dos eSports no Brasil, para que os atletas gamers possam trabalhar de carteira assinada nesse ramo, cuja possibilidade de geração de renda e empregos é enorme. Mas antes de se trazer tais discussões, há que se analisar os aspectos jurídicos existentes na presente legislação nacional.

### **3 ASPECTOS DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA NOS ESPORTS**

Inicialmente, recorremos ao estabelecimento jurídico dos e-Sports na Constituição Federal de 1988, a supra lei do ordenamento jurídico brasileiro. Tais disposições complementam o artigo 217, inciso I, da Constituição Federal, que confere autonomia à entidades desportivas que, junto com o Estado, através do Ministério do Esporte, fomentam as práticas desportivas. De maneira geral, essa Lei estabelece em seu art. 24 que é de competência legislativa concorrente entre os entes da Federação as leis desportivas, senão vejamos:

“Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:  
IX - educação, cultura, ensino e desporto;”

Além disso, essa legislação traz em seu corpo que o desporto é direito inerente a todos. Porém, insta questionar, inicialmente, se os jogos eletrônicos podem ser considerados tais quais os esportes. A Constituição define, em seu art. 217, que:

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

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

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

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

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

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

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

§ 3º - O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.”

Nesse artigo, vê-se uma diferenciação da prática desportiva em dois tipos: a formal e a não formal. O primeiro tipo se trata dos esportes regulados por normas nacionais e internacionais, e pela regulamentação da prática de determinadas modalidades regradas dentro das entidades nacionais de administração desportiva. O outro tipo se trata da manifestação livre de seus praticantes, focando-se no lazer.

Porém, a Constituição estabeleceu tais regimentos de forma ampla e sem pormenorização. Dessa maneira, a legislação infraconstitucional serve para amplificação dos entendimentos gerais estabelecidos na Lei Maior do país.

O início das legislações desportivas no Brasil data de 1941, com a Lei Orgânica de nº 3.199/41, que criou o Conselho Nacional de Desportos, mas foi extinto pela Lei nº 8.672/93. Nesse meio tempo, houveram outras legislações acerca do assunto, como o Decreto-Lei nº 5.342/43, o Decreto-Lei nº 7.674/45 e o de nº 8.458 no mesmo ano, outro Decreto de nº 47.978/60, Decretos 51.008/61 e 53.820/64. em 1993 foi promulgada a Lei n. 8.672/93, popularmente conhecida como “Lei Zico”, importante legislação que modificou a estrutura do direito desportivo brasileiro e serviu de base para a criação da “Lei Pelé”, a Lei de número 9.615/1998, uma das principais dos dias atuais.

A organização e participação de equipes brasileiras em campeonatos só cresce, e esses eventos são realizados apenas por equipes de profissionais treinados e dedicados para o sucesso das partidas. Esses conceitos se adequam às leis que já estão estabelecidas no ordenamento jurídico nacional, mas para que sejam aplicados na prática, se faz necessária a interpretação hermenêutica e sociológica, já que os eSports não se encontram expressos na legislação, o que demonstra um grande atraso nesse aspecto, quando analisada a grandiosidade dessa realidade no mercado e na vida dos profissionais que se dedicam para isso como seu meio de subsistência.

Além dos projetos já citados, há atualmente o reconhecimento no estado da Paraíba, que em janeiro de 2019 aprovou a Lei 11.296/2019, regulamentando o esporte eletrônico na região, e define o e-Sport como uma atividade que se utiliza de aparelhos eletrônicos com a competição de participantes. Entretanto, uma grande discussão no meio de jogadores e entusiastas se formou a partir de leis e projetos de leis que tentam delimitar e regular os jogos eletrônicos, como veremos mais adiante nesse estudo.

### 3.1 LEI PELÉ

A Lei de número 9.615, de 24 de março de 1998, hoje conhecida como “Lei Pelé”, é um dos principais diplomas legais sobre todas as modalidades esportivas, que institui regulamentações acerca do desporto brasileiro. No ano de 2011 entrou em vigência uma grande quantidade de alterações em seu corpo legal, com a Lei 12.395, que trouxe tantas mudanças que ficou conhecida como “Nova Lei Pelé”.

Esse diploma legislativo estabelece diversos tipos de proteções jurídicas aos atletas de esportes em geral. Entre tais, merecem destaque a alteração sobre o antigo “passe”, que versava que atletas ficavam impedidos de trabalhar até que pagassem o valor de “passe” para poder ingressar em outro clube, mesmo que o contrato fosse rescindido antes do prazo. Na nova lei, hoje em dia, o profissional possui um vínculo contratual com o clube, chamado de “Contrato Especial de Trabalho Desportivo” (CETD), e existem cláusulas indenizatórias e compensatórias, em que, segundo o artigo 28 da Lei, o empregador possui um ônus econômico caso extinga o contrato de trabalho antes do seu prazo, e caso o faça, deve pagar uma cláusula indenizatória desportiva, e isso deve constar no Contrato.

Além disso, vale salientar que o contrato de trabalho possui uma relação de emprego diferente da estabelecida no Direito do Trabalho, que permite a celebração de contrato por prazo indeterminado, o que não pode acontecer no Direito Desportivo, já que devem possuir um prazo mínimo de três meses de contrato, e um máximo de cinco anos, podendo haver celebração de outro contrato.

Outras mudanças que merecem grande destaque se trata do "direito de imagem" e do "direito de arena". O primeiro é um direito propriamente constitucional, que protege a imagem pública das pessoas, que não podem ter suas imagens expostas sem sua autorização, e mesmo com autorização, não podem ser imagens que lhe prejudiquem. No direito desportivo, o direito de imagem apresenta uma representação social do atleta, isto é, podem permitir sua divulgação e podem ser negociados fora do contrato trabalhista propriamente dito, e nos jogos eletrônicos, os desenvolvedores devem entrar em negociação com cada jogador para que permitam a utilização de sua imagem individualmente. Já o direito de arena é a divulgação de suas imagens dentro das partidas propriamente ditas, ou seja, a transmissão de sua imagem enquanto participa de partidas de jogos, e possuem o direito de recebimento de um valor de 5% do negociado com a entidade desportiva e os canais de transmissão televisiva, e a distribuição deve ser igualitária e realizada pelo próprio sindicato. Com as mudanças trazidas a partir do ano de 2011, esses direitos passaram a ter natureza jurídica civil, e não trabalhista. Dessa forma, não integram o salário do atleta, e sim devem ser recebidos além da própria remuneração base contratual.

Vale ressaltar, também, que caso haja a utilização da imagem dos jogadores em produtos, deve haver uma negociação do próprio clube para com o atleta, já que a Lei não estabelece quaisquer artigos acerca do assunto. Além disso, caso haja símbolos da equipe ou dos próprios jogadores em divulgação ou em produtos, estes estão protegidos legalmente, mesmo que não estejam registrados no Instituto Nacional de Propriedade Intelectual, e não precisam do Certificado de Registro de Marca para estarem protegidos.

### 3.2 PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 383/2017 E SUAS REPERCUSSÕES

Nos dias atuais, existem um projeto de lei em trâmite no Senado Federal, de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB), o Projeto de Lei do Senado de número 383 de 2017, que busca regulamentar a prática desportiva eletrônica no Brasil.

Esse projeto de lei, ainda em trâmite, pode trazer diversas consequências para os eSports no país, já que pode chegar a preencher as lacunas já abordadas anteriormente. Porém, há que se fazer considerações acerca da atual estrutura da mesma.

Desde o início do Projeto, há uma tentativa de definir os jogos eletrônicos e suas disputas, entretanto, essa delimitação se vê insuficiente para abranger a definição de algo tão excepcional. Não apenas a definição se encontra estabelecida de forma geral e sem contextualização, mas também os demais artigos se veem totalmente insuficientes, senão vejamos:

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

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvida 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 às regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

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

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Acima estão elencados todos os artigos trazidos pelo Senado para buscar proteger os eSports. É indubitável que apenas o estabelecimento de poucos artigos, ainda redigidos de forma totalmente abstrata e geral, não iriam trazer o embasamento jurídico necessário para a proteção devida aos atletas dos esportes de jogos eletrônicos. O problema não é a simples falta de uma norma que regulamenta os eSports, mas que, caso exista uma norma, que seja realizada de forma satisfatória para os próprios profissionais, eis que, como fica claro com a simples visualização dos artigos apresentados pelo Projeto de Lei versado acima, não se teria o impacto de proteção necessária.

Não apenas o projeto apresentado se vê totalmente incapaz de proteger as pessoas envolvidas, mas também traz aspectos negativos e criticados pela própria comunidade de jogadores e entusiastas. Logo após o crescimento do conhecimento acerca da tramitação desse projeto, diversos representantes de organizações de eSports e membros da comunidade redigiram uma carta aos deputados estaduais, em oposição ao projeto de lei sobre a prática do esporte eletrônico no território nacional da maneira que foram apresentados. Nessa carta, eles pedem para serem incluídos no debate, já que os autores legislativos não estão demonstrando interesse em consultar quaisquer envolvidos para regulamentar as condições do cenário dos eSports no país. Nesse documento, afirma-se que "não há a necessidade de criação de estruturas que 'controlem' os esportes eletrônicos no Brasil".

Segue abaixo o trecho da carta em discussão:

“Nós, representantes do ecossistema brasileiro de esportes eletrônicos (eSports), somos alguns dos principais protagonistas do segmento no Brasil que abrange, entre outros, os publishers (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times e clubes, organizadores de campeonatos. Nós, abaixo assinados, vimos por meio dessa

carta apresentar o nosso posicionamento diante dos recentes avanços em matérias que buscam regular a prática do esporte eletrônico sendo discutidas nas Assembleias Legislativas dos Estados do Rio de Janeiro (PL 399/2019), Espírito Santo (PL 56/2019), Minas Gerais (PL 2.207/2020), Goiás (PL 1707/2019 e PL 7613/2019) e Distrito Federal (PL 578/2019). Nos opomos a estes projetos de lei por diversas razões.

Desde 2019, o ecossistema brasileiro de esportes eletrônicos (e-Sports) vem se esforçando para que o setor seja ouvido no debate acerca do tema. Em nível Federal, tanto o Senado Federal como a Câmara dos Deputados já atenuaram o ritmo de suas discussões sobre os esportes eletrônicos de forma a permitir uma análise mais equilibrada de sua importância e de suas características - desta vez com a participação do ecossistema. Apreciamos profundamente poder participar deste debate. No Senado Federal, o PLS 383/2017 está sendo reconsiderado depois de audiências públicas que revelaram uma forte oposição a ele por parte da comunidade dos esportes eletrônicos. Em nível estadual, em janeiro de 2020, uma vez ouvido o setor e entendidos os impactos de uma regulação potencialmente inadequada, o Governo de São Paulo vetou integralmente o Projeto de Lei 1.512/2015.

Não há, portanto, necessidade de criação de estruturas que “controlem” os esportes eletrônicos no Brasil. Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.

Solicitamos assim que as respectivas assembleias legislativas estaduais que estão presentemente considerando projetos de lei sobre esportes eletrônicos examinem com critério o ocorrido no Senado Federal e no Estado de São Paulo onde a comunidade dos esportes eletrônicos foi ouvida. Nós, representantes do ecossistema brasileiro de esportes eletrônicos, nos colocamos à disposição para compartilhar nosso conhecimento e pontos de vista de forma a contribuir para que o segmento continue a prosperar e trazer importantes dividendos econômicos e sociais para o país como um todo.”

Dessa maneira, é indubitável que, por se tratar de um tema relativamente inédito, já que o surgimento e estabelecimento de direitos para os profissionais de jogos eletrônicos requisita uma proteção jurídica, é necessário que os legisladores, por não conhecerem a fundo sobre o tema, façam com que aqueles envolvidos e especialistas participem da formação de um diploma legal adequado e suficiente para abranger os aspectos jurídicos necessários.

Entendemos a regulamentação do eSports e o seu reconhecimento como algo importante para a modalidade, mas de forma alguma determinante, haja vista que há enormes desafios para a consolidação e desenvolvimento da modalidade que independem e que não estão diretamente atreladas a uma regulamentação. Isso porque as práticas esportivas podem ser desempenhadas de maneira privada, dentro da organização de regras e procedimentos criados entre seus

participantes e organizadores, sem, necessariamente, a participação de um ente estatal regulatório.

Ao fim, leis e normas não resolverão os problemas básicos e estruturais do eSports no cenário nacional, que apesar de possuir um grande público de praticantes e audiência fiel de seus telespectadores, ainda sofre com o baixo profissionalismo de suas atividades, ausência de segurança jurídica entre os players envolvidos, e olhares ainda descrentes de boa parte do mercado, principalmente não endêmico.

#### **4 METODOLOGIA**

A classificação do presente trabalho se classifica como descritiva, eis que o seu objetivo é proporcionar o levantamento das características no que concerne aos problemas apresentados pela falta de proteção jurídica suficiente acerca dos eSports no Brasil, tratando de suas características na atualidade e abrindo uma perspectiva de estudos para o futuro.

Acerca dos procedimentos técnicos, se classifica a presente pesquisa em bibliográfica, ao se utilizar de materiais já elaborados por especialistas e autores engajados na perspectiva do presente contexto, através de livros, artigos, notícias, entre outros.

No que tange ao procedimento do trabalho, este será qualitativo, por reunir aspectos da coleta de dados através dos números disponibilizados e sua interpretação e análise crítica, estimulando o leitor a verificar a realidade em que os eSports se encontram e demonstrando a necessidade de mudanças nesse cenário.

Com relação ao método científico que será abarcado no trabalho, este será o método dialético, já que o foco do trabalho é a análise e a discussão acerca da modificação da realidade que se encontra nos dias de hoje, e tratar sobre o desenvolvimento social que proporcionou a possibilidade de classificação dos esportes eletrônicos como equiparável a outros esportes no Brasil. Antigamente, era inimaginável falar sobre o abarcamento de esportes eletrônicos e sua regulamentação no ordenamento jurídico no país, mas hoje em dia já se é uma realidade indispensável e que precisa de melhorias.

Por fim, quanto aos seus objetivos, a pesquisa será apresentada baseada nos métodos de abordagem analítico-descritivo, eis que os dados coletados, como técnica utilizada para resolução do tema e do problema, far-se-á a resolução do problema e melhoradas através da descrição e análise de observação objetiva.

#### **5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

O presente estudo pretende apresentar o quesito referente a problemática da falta de proteção legal necessária e adequada aos profissionais dos e-Sports no Brasil, questão em indubitável crescimento nos dias atuais em decorrência do grande crescimento do mercado de jogos no Brasil e no mundo, se tornando um dos mais promissores segmentos da contemporaneidade.

De acordo com a notícia do canal “SporTV”, notícia esta titulada “2,6 milhões assistiram à final do campeonato brasileiro de LoL”, no jogo “League of Legends” o número de espectadores ultrapassou 2 milhões e 600 mil pessoas, tanto em redes online, quanto em transmissão na televisão, em 2017, sem falar na transmissão dos times por canais fechados através do Youtube, Twitch, e na televisão, que conseguiu atingir 1 milhão e 200 mil espectadores.

Outra notícia realizada pela equipe do mesmo canal, qual seja “Final do mundial de LoL bate recorde com 43 mi de espectadores”, em que a final mundial do jogo, em 2016, trouxe o número impressionante de 43 milhões de espectadores online. Além disso, o investimento para a premiação do evento distribuiu 23 milhões de reais entre os jogadores vitoriosos e de outras colocações.

Em consonância com essa perspectiva de investimentos, não pode se deixar de tratar sobre as marcas que financiam os jogadores. Apesar do cenário promissor, muitas deixam de investir ou não se sentem seguras e acabam se voltando para o investimento em outros produtos.

“O maior desafio do e-business está em unir a tecnologia emergente ao novo projeto de negócio da empresa. Se isso fosse apenas uma questão de unir tecnologias emergentes a mercados existentes ou vice e versa, o desafio da administração seria relativamente fácil. Mas quando a tecnologia e os mercados atuais estão mudando tão dinamicamente, essa ligação se torna um processo realmente delicado. Conforme emergem as tecnologias novas, elas afetam as necessidades do cliente, elevando as expectativas do que é possível, e essas mudanças das necessidades do cliente influenciam um modelo de negócio da companhia, exigindo que ela também mude (KALAKOTA; ROBINSON, 2001, pág 117)”.

Ao falar de atualidade, não se pode deixar de mencionar o desenvolvimento trazido e um público maior alcançado por causa da pandemia decorrente da disseminação do vírus Covid-19, que forçou as pessoas a se encontrarem enclausuradas em suas casas, e os jogos eletrônicos foram um dos recursos mais consumidos.

Entretanto, para os profissionais de jogos, a realidade da pandemia também dificultou seu trabalho. Mesmo que essencialmente os jogadores se utilizem da internet para trabalhar e

jogar, o distanciamento social obrigatório adiou campeonatos que estavam marcados, dificultou a organização e a comunicação entre os próprios jogadores e os comentaristas das disputas de jogos. Sem falar que dependem exclusivamente de seus recursos próprios para custear seu trabalho, isto é, são os próprios trabalhadores que custeiam sua energia, sua alimentação e sua internet, recurso indispensável para a realização de todo seu trabalho e caso a conexão seja perdida, mesmo que por alguns segundos, a responsabilidade recai totalmente para o jogador.

## 6 CONCLUSÃO

Por fim, ao se analisar a problemática trazida pelo presente estudo, se pretende apresentar o quesito referente à falta de proteção legal necessária e adequada aos profissionais dos eSports no Brasil, questão em indubitável crescimento nos dias atuais em decorrência do grande crescimento do mercado de jogos no Brasil e no mundo, se tornando um dos mais promissores segmentos da contemporaneidade.

É importante destacar que, como já ficou claro a partir da leitura dos conteúdos abordados anteriormente, que os e-Sports são e devem ser considerados como uma modalidade esportiva consolidada, destarte as opiniões que porventura surjam ressaltando o contrário.

Os e-Sports não são apenas jogos eletrônicos para se divertir e passar o tempo. Nos dias atuais, eles são realmente a fonte de renda de inúmeras pessoas, que trabalham construindo os mundos virtuais, os testando, os transmitindo para o público e realizando competições esportivas em disputas com outras equipes. O público que não apenas consome os jogos, mas se utiliza deles como trabalho, é muito vasto e continua crescendo a cada dia, e o Direito, deve acompanhar o desenvolvimento das sociedades em seus diversos aspectos, e quando novas realidades como a retratada no presente estudo surgem, é de sua responsabilidade se adequar e fazer com que todos aqueles envolvidos estejam devidamente protegidos dentro do cenário jurídico adequado.

Além disso, também há o custeio e o investimento dos materiais utilizados, como uma cadeira adequada, microfone, câmeras corretamente posicionadas, iluminação, entre outros. Ainda nessa perspectiva, existem certas empresas que contratam os jogadores que os auxiliaram e lhes providenciaram equipamentos adequados, mas infelizmente essa não é a regra. Muitos jogadores brasileiros foram afastados de suas equipes por não poderem custear esses investimentos extras, e se viram totalmente prejudicados, justamente por existir essa falta de regulamentação que vincule a todos.

Assim, ao considerarmos todos esses fatores positivos para o crescimento cada vez maior do mercado de jogos eletrônicos no país, há que se proteger legal e juridicamente esses profissionais, para que se vejam cada vez mais amparados e que as empresas se sintam cada vez mais seguras para realizar investimentos cada vez maiores.

“Todo e qualquer jogo é, por natureza, imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase magico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo. No caso dos games, essas características se acentuam, pois os ambientes do cibermundo propiciam vários níveis de imersão (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, pág xiii)”.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Júlia. Direito Desportivo no âmbito constitucional. **Âmbito Jurídico**, 2014. Disponível em: < <https://andradejulia.jusbrasil.com.br/artigos/150630423/direito-desportivo-no-ambito-constitucional> >. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

ARRACHÉ, Eric. O incrível crescimento do mercado dos E-Sports no Brasil e no mundo. **ChiticalHits**, 2021. Disponível em: < <https://criticalhits.com.br/games/o-incrivel-crescimento-do-mercado-dos-e-sports-no-brasil-e-no-mundo/> >. Acesso em: 22 de outubro de 2021.

BUENO, Isabelly de Francisco. E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos. **Âmbito Jurídico**, 2020. Disponível em: < <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/> >. Acesso em: 21 de março de 2021.

BEZERRIL, Felipe. Qual a natureza jurídica de uma organização de eSports? **Vital – Advocacia Digital**, 2021. Disponível em: < <https://vitaladvocacia.com.br/qual-a-natureza-juridica-de-uma-organizacao-de-esports/> >. Acesso em: 14 de abril de 2021.

CBeS. História do eSports. **Confederação Brasileira de eSports – CbeS**, 2017. Disponível em: < <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/> >. Acesso em: 22 de setembro de 2021.

CHIMINAZZO, Gustavo e MARQUES, Victor. E-Sports não é (mais) brincadeira. **IstoÉ – Dinheiro**, 2020. Disponível em: < <https://www.istoeedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/> >. Acesso em: 14 de abril de 2021.

CLARA, Ana. Com Mercado de Games em Alta Potencial dos eSports no Brasil é um dos Maiores do Mundo. **iGaming – Brazil**, 2020. Disponível em: < <https://igamingbrazil.com/esports/2020/08/14/com-mercado-de-games-em-alta-potencial-dos-esports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo/> >. Acesso em: 24 de março de 2021.

ESPN.COM.BR. ESPN lança programação dedicada a eSports na TV e transmitirá Brasil Premier League. **ESPN**, 2017. Disponível em: < [http://www.espn.com.br/noticia/667668\\_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league](http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league) >. Acesso em: 22 de outubro de 2021.

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

KALAKOTA, R.; ROBINSON, M. **E-business: estratégias para alcançar o sucesso no mundo digital**. 2<sup>a</sup> ed. Porto Alegre: Artmed Editora S.A., 2001.

LARGHI, Nathália. Com pandemia mercado de games cresce 140% no Brasil aponta estudo. **Valor Investe**, 2021. Disponível em: < <https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghml> >. Acesso em: 14 de abril de 2021.

MOTA, Renato. Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos aponta estudo. **Olhar Digital**, 2021. Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/> >. Acesso em: 14 de abril de 2021.

PONTES, Igor e PENILHAS, Bruna. Mercado de eSports se manifesta contra regulamentação do cenário no Brasil. **CanalTech**, 2021. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/esports/mercado-de-esports-se-manifesta-contra-regulamentacao-do-cenario-no-brasil-192262/> >. Acesso em: 22 de outubro de 2021.

**SPORTV.COM.** 2,6 milhões assistiram à final do Campeonato Brasileiro de LoL. **E-SPORTV**, 2017. Disponível em: < <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml> >. Acesso em: 19 de outubro de 2021.

**SPORTV.COM.** Final do Mundial de LoL bate recorde com 43 mi de espectadores na internet. **E-SPORTV**, 2017. Disponível em: < <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/final-do-mundial-de-lol-bate-recorde-com-43-mi-de-espectadores-na-internet.html> >. Acesso em: 19 de outubro de 2021.

TISI, André. Lei Pelé: principais artigos, aspectos e implicações jurídicas. **Aurum**, 2021. Disponível em: < <https://www.aurum.com.br/blog/lei-pele/> >. Acesso em 14 de outubro de 2021.