



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS

DEPARTAMENTO DE DIREITO

CURSO DE DIREITO

Vitor Galvan Milioli

O Esporte Eletrônico, como Esporte, segundo análise da Lei N° 9.615/1998

Florianópolis

2023

Vitor Galvan Milioli

O Esporte Eletrônico, como Esporte, segundo análise da Lei N° 9.615/1998

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Direito do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Direito.
Orientador: Profº. Dr. Orlando Celso da Silva Neto.

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Galvan Milioli, Vitor

O esporte eletrônico, como esporte, segundo análise da
lei n° 9.615/1998 / Vitor Galvan Milioli ; orientador,
Orlando Celso da Silva Neto, 2023.

83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências
Jurídicas, Graduação em Direito, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Direito. 2. Esporte. 3. Esporte Eletrônico. 4. Lei
9.615/1998. I. Celso da Silva Neto, Orlando. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Direito. III. Título.

A todos que de alguma forma me ajudaram ao longo desses anos de graduação.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu gostaria de agradecer ao meu núcleo familiar, principalmente minha mãe Lurdete, e meu pai Paulo, cada um deles da sua forma me moldou um ser humano melhor, me ajudou, me ensinou, cuidou de mim e me deu amor do seu jeito, eu agradeço imensamente por todas as lições e todo o incentivo, nada disso seria possível sem vocês, te amo mãe, te amo pai. Outra pessoa muito importante que não posso deixar de citar é meu irmão Lucas, o qual ao mesmo tempo é a pessoa que mais me incomoda e a que mais me ajuda com diversas situações, não tenho como agradecer o suficiente por ele me apresentar Floripa já com o caminho de tijolos feitos, me ensinando todas as manhas, me mostrando os caminhos e me deixando muito mais calmo, um calouro que em 2017 mal sabia da vida, quem dirá de uma cidade muito mais agitada como Florianópolis, te amo irmão, e agradeço quase todos os conselhos.

Agradeço também a própria cidade, que me transformou em quem eu sou hoje em dia, como também a universidade da qual por esse trabalho me despeço, foi nelas que conheci algumas das pessoas mais importantes da minha vida, pessoas que não foi o sangue que colocou na minha vida, mas sim o sentimento mútuo de amor, carinho, fraternidade, amizade, de se sentir bem ao lado. Agradeço a todos que impactaram minha trajetória nessa cidade, mas principalmente a meus amigos do grupo “E S T R O N G U E”, sem eles eu não conseguiria, sem eles eu não seria o que sou hoje, sem eles minha vida teria sido muito mais amena e sem graça.

Agradeço por toda a camaradagem e risadas meus caros, Gabis por ser a pessoa que minha vibe mais bateu, uma conexão que nem uma química do mal explica, tenho a honra de te chamar de melhor amigo, tive a coragem de me manifestar para conseguirmos dar nosso primeiro role, e tu teve o carinho de me acolher e apresentar todas essas lendas, te amo muito maninho. Tutu, o que dizer de ti meu caro dedinhos mágicos, tua parceria foi algo inigualável meu caro, agradeço pela disposição única de estar assim como eu em quase todos os roles e podermos ter passados tantos momentos inesquecíveis juntos, agradeço também e muito a confiança que tens em mim, é nois “always”, continue sempre horando o nome do grupo. Leozinho, ninguém mais ninguém menos que o churrasqueiro oficial do churrascono e meu companheiro sulista, é nois meu alemãozinho safado, te agradeço demais a camaradagem e parceria, principalmente nas divisões das pizzas, nos nossos rolezinhos de GoT e afins. Celin veja eu te admiro muito cara, tua história é muito massa e agradeço por sempre ter tentado dividir teu tempo comigo e com nosso grupo, mesmo que a academia sempre estivesse no caminho. Gus, sei que tu já achaste que nossa amizade não era tão forte quanto outras, mas não

te engana cara, eu te considero demais maninho, tu és um exemplo de um ser humano parceiro, sempre te deslocando de outro continente (planeta?) pra visitar e estar conosco, eu admiro demais também tua história e tua parceria e te considero muito meu amigo, nunca duvide disso. Gui, cara, tu é demais, eu agradeço tu e a Gabi por todo aprendizado e paciência, vocês são reais inspirações pra vida dos jovens (nem mais tanto) desse grupo, agradeço muito mesmo pelo convívio e pelo exemplo de seres humanos que vocês dois são. Vic, nunca pare de ser a pessoa alegre que tu é, tua alegria contagia demais. Vitória, Lu, Lucas, Rafa e Gi, a presença de vocês marcou demais minha vida também e agradeço por tudo. Agradecer por último a confiança que vocês sempre tiveram em mim em confiar diversas coisas que sei que eram importantes pra vocês, agradeço demais esse carinho, amo vocês meus caros, e desejo e espero ter sempre vocês na minha vida.

Enfim, obrigado a todos que marcaram minha trajetória de alguma forma, pelo convívio, pelo ensinamento, pela paciência, pelas alegrias, enfim, obrigado por fazerem esse momento possível, eu agradeço.

“Com rumo incerto e sui generis

Trilho por um caminho policromático

O som da minha vida desagua em um arco-íris

Fugindo de um viés sistemático”

(MILIOLI, Vitor, 2019)

RESUMO

O presente trabalho tem como escopo a análise da Lei 9.615/1998 (Lei Pelé), com o intuito de apresentar a possibilidade da classificação do esporte eletrônico, como esporte. Primeiramente, buscou-se trazer uma breve introdução da grandeza atual dos jogos eletrônicos, trazendo uma comparação direta com a indústria da música e do cinema para demonstração dessa grandeza. Em seguida foi apresentado a história da indústria de jogos eletrônicos, delimitando também quatro esportes eletrônicos mais atinentes a pesquisa e suas características, apontando alguns times e suas trajetórias nas competições de esportes. Posteriormente adentrou-se num âmbito de cunho jurídico, relativo ao direito ao lazer, passando para a análise da Lei 9.615/1998, mediante a letra da lei, pontuando a possibilidade real de caracterização do esporte eletrônico, como esporte, associado a notícias e fatos recentes, respeitando e pontuando as peculiaridades dos esportes eletrônicos. Por fim, trouxe outros dados referentes a pesquisa e ao ambiente dos esportes eletrônicos. Concluindo com a resposta da tese, a qual fora, no sentido afirmativo, mas que, no entanto, também descobriu com a pesquisa do tema da provável impossibilidade da mesma pela razão da possível retirada de autonomia das desenvolvedoras, donas dos produtos meios, ou pela falta de verbas já faltantes para os esportes tradicionais, sendo assim, para além dessa discussão, descobriu que é necessário o aval, o respeito e o entendimento dos nossos governantes e legisladores para com o tema, para lhe tratar como ciência, realidade, e como parte integrante de nossas vidas.

Palavras-chave: Esporte eletrônico, Esporte, Esport, Lei 9.615/1998

ABSTRACT

The scope of this work is the analysis of Law 9.615/1998 (Lei Pelé), in order to present the possibility of classifying electronic sports as a sport. First, we sought to bring a brief introduction of the current greatness of electronic games, bringing a direct comparison with the music and film industry to demonstrate this greatness. Then, the history of the electronic games industry was presented, also delimiting four electronic sports more relevant to the research and their characteristics, pointing out some teams and their trajectories in esports competitions. Subsequently, it entered a legal scope, related to the right to leisure, moving on to the analysis of Law 9.615/1998, through the letter of the law, punctuating the real possibility of characterizing electronic sport, as a sport, associated with news and recent facts, respecting and punctuating the peculiarities of electronic sports. Finally, it brought other data regarding research and the environment of electronic sports. Concluding with the thesis answer, which it was, in the affirmative sense, but which, however, also discovered with the research of the subject of the probable impossibility of the same due to the possible withdrawal of autonomy from the developers, owners of the products, or due to the lack of funds already missing for the traditional sports, therefore, in addition to this discussion, it was discovered that it is necessary the endorsement, respect and understanding of our rulers and legislators towards the subject, to treat it as a science, reality, and as an integral part of our lives.

Key-words: Eletronic sport, Sport, Esport, Law 9.615/1998

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Projeção da taxa de crescimento na receita global da indústria de jogos eletrônicos em um período de cinco anos..... | 13 |
| Figura 2 - Evento de CS:GO, DreamHack Winter, 2013..... | 16 |
| Figura 3 – Evento de CS:GO, Blast.tv Major, 2023..... | 16 |
| Figura 4 – Premiação do primeiro The International de DOTA 2, 2011..... | 24 |
| Figura 5 – Premiação do primeiro Worlds de League of Legends, 2011..... | 25 |
| Figura 6 – Premiação do primeiro Major de CS:GO, 2011..... | 25 |
| Figura 7 – Exame de doping de dois atletas de CS:GO, 2017..... | 46 |
| Figura 8 – Demonstração da organização e divisão dentro dos esportes eletrônicos..... | 52 |
| Figura 9 – Preços de cosméticos do jogo CS:GO, no mercado da Steam..... | 55 |
| Figura 10 – Adesivo de time que participou de um campeonato de Major de CS:GO, 2014..... | 55 |
| Figura 11 – Adesivo de time que participou de um campeonato de Major de CS:GO, 2014..... | 55 |
| Figura 12 – Confederações de esportes no Brasil..... | 57 |
| Figura 13 – Associação do Fortnite como esporte olímpico, 2022..... | 58 |

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS, ACRÔNIMOS E PALAVRAS-CHAVE

| Siglas, Acrônimos, Palavras-chave | Significado |
|--------------------------------------|--|
| Lei Pelé | Lei 9.615/1998 |
| DOTA 2 | Defense of the Ancients 2 |
| CS:GO | Counter-Strike: Global Offensive |
| MCOM | Ministério das Comunicações do Brasil |
| MOBA | Arena de batalha multijogador em linha |
| FPS | Tiro em primeira pessoa |
| AWTF | Centro de treinamento Alienware |
| ESIC | Esports Integrity Commission |
| TUeS | Torneio Universitário de eSports |
| UFSC | Universidade Federal de Santa Catarina |
| AADUFSC | Associação Atlética de Direito UFSC |
| IA | Inter atléticas |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 12 |
| 1. INDÚSTRIA DOS VIDEO GAMES..... | 13 |
| 1.1 ESPORTES ELETRÔNICOS..... | 16 |
| 1.1.1 DOTA 2..... | 17 |
| 1.1.2 LEAGUE OF LEGENDS..... | 19 |
| 1.1.3 COUNTER-STRIKE..... | 20 |
| 1.1.4 VALORANT..... | 21 |
| 1.2 ORGANIZAÇÕES E TIMES DE ESPORTS..... | 22 |
| 1.2.1 NATUS VINCERE..... | 22 |
| 1.2.2 FNATIC..... | 23 |
| 1.2.3 TEAM LIQUID..... | 25 |
| 2. DIREITO AO LAZER..... | 26 |
| 2.1 ESPORTE E ESPORTE ELETRÔNICO..... | 27 |
| 2.2 PRINCÍPIOS DO ESPORTE..... | 31 |
| 2.3 FORMATOS DAS LIGAS E CIRCUITOS..... | 41 |
| 2.4 DOPING E INTEGRIDADE DESPORTIVA..... | 45 |
| 2.5 JUSTIÇA DESPORTIVA..... | 50 |
| 2.6 FEDERAÇÕES, CONFEDERAÇÕES, TIMES E CLUBES..... | 58 |
| 3. OUTROS TÓPICOS RELEVANTES AO TEMA..... | 60 |
| 3.1 FORTNITE E COL..... | 61 |
| 3.2 MINISTRA DO ESPORTE DO BRASIL..... | 62 |
| 3.3 PRESENÇA UNIVERSITÁRIA..... | 64 |
| 3.4 LEIS E PROJETOS DE LEIS SOBRE ESPORTS EM SOLO TUPINIQUIM..... | 64 |
| CONCLUSÃO..... | 67 |
| REFERÊNCIAS..... | 69 |

INTRODUÇÃO

O cenário dos esportes eletrônicos, ou esports, cresceu muito na última década. Apesar de já existir a mais tempo, foi de 2010 para cá que uma guinada aconteceu no cenário dos esportes eletrônicos, jogos como *DOTA 2*, *CS:GO*, *League of Legends*, *VALORANT*, entre outros, surgiram e foram tomando proporções cada vez maiores. Esses jogos passaram de competições modestas, seja em número de audiência, premiação e participação, para uma realidade completamente diferente.

Passando a ter todas as características de um esporte, ano após ano, ganhando maior visibilidade e participação. Houve um aumento no quesito econômico-financeiro, seja em relação a maiores premiações, patrocínios de grandes marcas, entre outros aspectos. Além disso, ocorreu um aumento de telespectadores antenados nos respectivos esports, aliada também a uma maior profissionalização dos atletas envolvidos nesses campeonatos, com uma maior responsabilidade jurídica perante os contratos e rotinas cada vez mais similares a atletas de esportes tradicionais.

O mundo dos games em geral é por vezes incompreendido ou banalizado, por indivíduos que não possuem conhecimento da verdadeira realidade por traz dele, ou por puro preconceito. Esse trabalho vai permitir uma visão diferente para essas pessoas, demonstrando a realidade que vivemos e que muitos não conhecem, trazida por um entusiasta e amante de jogos.

O trabalho buscará demonstrar a proximidade que os jogos eletrônicos possuem com os esportes tradicionais. Sem, no entanto, deixar de lado as peculiaridades que o mesmo possui, demonstrando alguns diferenciais positivos que só ele pode proporcionar, sempre com respeito aos preceitos do esporte per si.

O que proporcionou a realização desse trabalho, fora buscar elucidar a possibilidade de enquadrar os esportes eletrônicos como um esporte. É um debate antigo, remotivo inclusive pela discussão muito recente trazida pela Ministra do Esporte do Brasil, estando cada vez mais em voga, e não há mais espaço para ignorá-lo.

O objetivo do trabalho é demonstrar a real possibilidade da classificação do esporte eletrônico como esporte. Para isso, utilizou-se da legislação brasileira na figura da Lei 9.615/1998 e seus artigos, que auxiliou para além desse sentido jurídico, trazendo informações mediante notícias e dados que permitem essa conclusão, para uma análise mais detalhada e fática dessa realidade. Mediante a análise e comprovação, surgirá uma garantia, uma maior

legitimidade para o meio dos esportes, para os atletas e para os outros profissionais que trabalham com o meio, tentando demonstrar uma visão mais correta e otimista para o público em geral.

1. INDÚSTRIA DOS VIDEO GAMES

Antes de abordar a problemática principal deste trabalho, é importante apresentar ao leitor alguns dados, informações e curiosidades sobre jogos eletrônicos e, especificamente, sobre os esportes eletrônicos. Isso ajudará a esclarecer os pontos que serão debatidos posteriormente na análise deste trabalho.

Os esportes eletrônicos só puderam se consolidar graças ao grande crescimento da indústria dos jogos eletrônicos nos últimos anos. Para entender a magnitude dessa indústria, apresentaremos a seguir algumas comparações com as indústrias do cinema e da música. De acordo com a pesquisa da *Newzoo*¹, o mercado de jogos eletrônicos faturou cerca de US\$181 bilhões (cento e oitenta e um bilhões de dólares americanos) em 2021. Já a indústria do cinema, em 2022, teve uma receita de bilheteria de US\$25,9 bilhões (vinte e cinco bilhões e novecentos milhões de dólares americanos), dado trazido pela pesquisa da *Gower Street Analytics*². A indústria da música, por sua vez, rendeu US\$21,6 bilhões (vinte e um bilhões e seiscentos milhões de dólares americanos) em receita, segundo a pesquisa da IFPI³ (*International Federation of the Phonographic Industry*) em 2021. Somadas, as receitas das indústrias do cinema e da música não chegam a um terço do valor do mercado de jogos eletrônicos, o que mostra o tamanho gigantesco desse mercado.

O próprio Ministério das Comunicações do Brasil⁴ reconheceu a importância do mercado de jogos eletrônicos em uma publicação em 13 de setembro de 2022, citando o mercado brasileiro como o maior da América Latina, com um valor de R\$11,8 bilhões (onze bilhões e oitocentos milhões de reais). Esse dado foi levantado pela *Newzoo* e, na mesma

¹ Newzoo. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers, 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>> Acesso: 10 mar. 2023

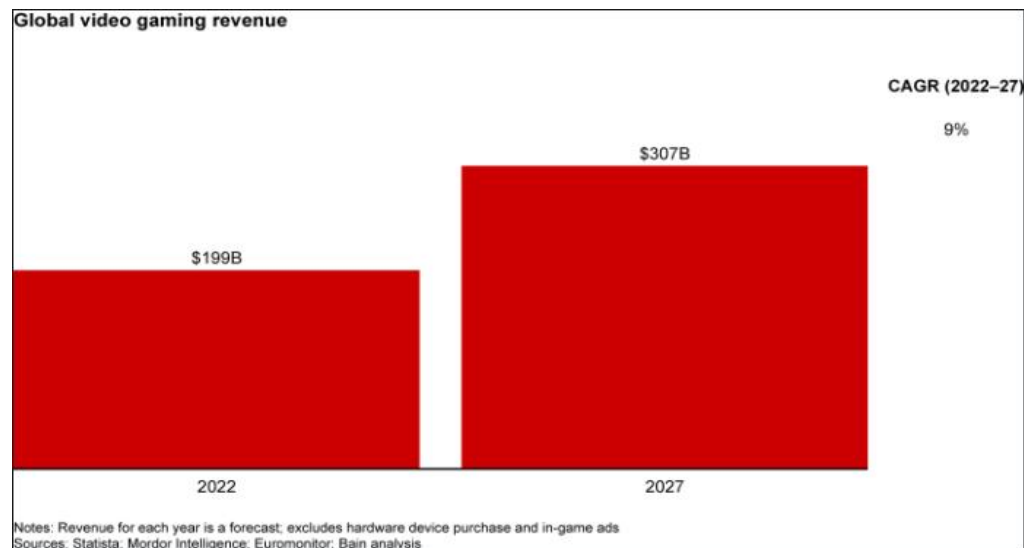
² Gower.st. Gower Street Estimates 2022 Global Box Office hit \$25.9 billion. 2023. Disponível em: <<https://gower.st/articles/gower-street-estimates-2022-global-box-office-hit-25-9-billion/>> Acesso: 10 mar. 2023

³ Ifpi.org. IFPI issues Global Music Report 2021. 2021. Disponível em: <<https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report-2021/>> Acesso: 10 mar. 2023

⁴ Gov.br. Mercado dos Games deve ser ampliado com a chegada do 5G. 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2022/setembro/mercado-dos-games-deve-ser-ampliado-com-a-chegada-do-5g#:~:text=O%20Brasil%20j%C3%A1%20%C3%A9%20o,com%20levantamento%20da%20consultoria%20Newzoo>> Acesso: 10 mar. 2023

notícia, o MCOM destacou a pesquisa da PGB (Pesquisa Game Brasil) de 2022, que apontou que quase três quartos dos brasileiros jogam algum tipo de videogame.

Além disso, um levantamento feito pela *Bain & Company*⁵ projetou um aumento de 50% (cinquenta por cento) na receita global da indústria de jogos eletrônicos em um período de cinco anos. A receita atual, de US\$199 bilhões (cento e noventa e nove bilhões de dólares americanos), deve saltar para US\$307 bilhões (trezentos e sete bilhões de dólares americanos) em 2027, representando uma taxa de crescimento anual (CAGR) de 9% ao ano. O relatório⁶ aponta que o crescimento da indústria será impulsionado principalmente pelos adolescentes entre 13 e 17 anos, que passam cerca de 40% (quarenta por cento) a mais de tempo jogando do que consumindo outras mídias.



Fonte: Bain & Company

Os dados anteriores permitem entender o aumento gradual no número de telespectadores dos esportes eletrônicos ao longo dos anos. Segundo a *Newzoo*, em 2021, cerca de 465 milhões de pessoas assistiram alguma competição de esportes eletrônicos, sendo que metade é composta por telespectadores ocasionais e a outra metade são entusiastas que acompanham as competições com mais regularidade. No mesmo ano, todo o mercado de esportes eletrônicos gerou uma receita superior a US\$1 bilhão (um bilhão de dólares

⁵ Bain.com. Video Games Next Level of Growth. 2022. Disponível em: <<https://www.bain.com/insights/video-games-next-level-of-growth-snap-chart/>> Acesso: 10 mar. 2023

⁶ Bain.com. Level Up: The Future of Video Games is Bright. 2022. Disponível em: <<https://www.bain.com/insights/level-up-the-future-of-video-games-is-bright/>> Acesso: 10 mar. 2023

americanos) e estima-se uma receita de US\$1,6 bilhão (um bilhão e seiscentos milhões de dólares americanos) em 2024.

As transmissões dessas competições costumam ser realizadas por serviços de *streaming*, sendo as plataformas *Twitch*, *YouTube* e *Facebook* as mais populares em 2021. Somadas às demais existentes no mercado, essas três plataformas captaram um público de cerca de 750 milhões, que assistiram desde jogos casuais e descontraídos até competições de valores milionários. Em todo o mundo, foram assistidas na *Twitch* mais de 23 bilhões de horas, enquanto o *YouTube* trouxe ao público 4,5 bilhões de horas assistidas. Por fim, o *Facebook* contribuiu com um total de 3,5 bilhões de horas assistidas por seus telespectadores.



Foto: DreamHack Winter 2013/HLTV⁷

⁷ HLTV. DreamHack Winter 2013 Gallerie. 2013. Disponível em: <
<https://www.hltv.org/gallery/5841/dreamhack-winter-2013-day-3>> Acesso: 20 mai. 2023



Foto: Blast.tv Major 2023/HLTV⁸

1.1 ESPORTES ELETRÔNICOS

A título de curiosidade e para delimitar um panorama histórico serão trazidas algumas informações cronológicas quanto aos esportes eletrônicos.⁹ A primeira competição esportiva eletrônica da qual se tem notícia foi realizada em 19 de outubro de 1972, envolvendo estudantes da Universidade de Stanford nos EUA e o jogo em questão foi o "*Spacewar!*".¹⁰ Na década de 1980 a empresa *Atari* organizou a primeira competição esportiva em larga escala, o Campeonato de *Space Invaders*, o mesmo contou com cerca de dez mil participantes.

⁸ HLTV.BLAST.tv Paris Major 2023. 2023. Disponível em: < <https://www.hltv.org/gallery/12487/blasttv-paris-major-2023-day-8>> Acesso: 20 mai. 2023

⁹ Web Jornalismo Unicap. História dos e-Sports. 2019. Disponível em: <<https://webjornalismo.unicap.br/progamers/historia-dos-e-sports/>> Acesso: 20 mai. 2023

¹⁰ESPN. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. 2018. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia> Acesso: 10 mar. 2023

Posteriormente na década de 1990 com o advento da internet as competições e o crescimento dos jogos se tornaram cada vez maiores, jogos como *Counter-Strike* e *StarCraft* tiveram seu crescimento atrelado a essa inovação. Em 1996 foi fundado o torneio internacional *Evolution Championship Series*, o *EVO* é um torneio dos mais variados jogos de luta como *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Super Smash Bros*, *Tekken*, entre outros. Uma série de empresas organizaram diversos campeonatos, entre elas o *World Cyber Games*¹¹, o *Intel Extreme Master*¹² e a *Major League Gaming*¹³.

Todo esse caminho foi lapidando o caminho para os maiores jogos eletrônicos que estão presentes no cenário de esports atualmente, falaremos com mais detalhes de quatro dos maiores jogos na sequência do trabalho. Serão trazidos e discutidos dados, principalmente do período a partir do início da década de 2010, o crescimento desses títulos, buscando demonstrar aos leitores o tamanho atual das competições em que eles estão envolvidos, bem como os ganhos de alguns dos principais atletas dessas modalidades. Os jogos selecionados foram *DOTA 2*, *League of Legends (LoL)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* e *VALORANT*, serão debatidos seus cenários competitivos, suas ligas, campeonatos, alguns atletas e organizações que atuam nos mesmos e no cenário como um todo.

1.1.1 DOTA 2

A primeira modalidade a ser citada é o jogo *DOTA 2*¹⁴, também conhecido como "*Defense of The Ancients*", que é do gênero *MOBA* e jogado em equipe. O jogo foi lançado oficialmente em 2013, mas já contava com versões beta desde 2011. No primeiro ano de beta, a desenvolvedora do jogo, *Valve*, anunciou a criação de um campeonato, que passou a ser anual, chamado "*The International*".¹⁵

As duas primeiras edições tiveram a premiação do evento totalmente custeada pela *Valve*, mas a partir da terceira edição, a empresa possibilitou aos fãs do jogo adquirirem, dentro dos seus jogos, uma série de cosméticos e itens para seus personagens, através do item "*compendium*", disponibilizado gratuitamente para todos os jogadores. Cada contribuição dada

¹¹ WCG. 2023. Disponível em: <<https://wcg.lvup.gg/tournament/journey/ml>> Acesso: 20 mai. 2023

¹² IntelExtremeMasters. 2023. Disponível em: <<https://intextrememasters.com/>> Acesso: 20 mai. 2023

¹³ MLG. 2023. Disponível em: <<https://www.mlg.com/>> Acesso: 20 mai. 2023

¹⁴ DOTA 2. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Main_Page> Acesso: 10 mar. 2023

¹⁵ Liquipedia. The International. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/The_International> Acesso: 10 mar. 2023

pelos jogadores mediante essas transações gerava um aumento na premiação do evento, na porcentagem de 25% (vinte e cinco por cento) por transação.

A premiação, do então, terceiro *The International*, sediado em Seattle, EUA, chegou a US\$2.8 milhões (dois milhões e oitocentos mil de dólares americanos). A *Valve* continua com essa prática até hoje, e na edição de 2015, também em Seattle, EUA, o *The International* teve uma premiação total de US\$18.4 milhões (dezoito milhões e quatrocentos mil dólares americanos). Os números não pararam de aumentar ano após ano, chegando ao fim com a premiação no campeonato de 2021, realizado em Bucareste, Romênia, que somou cerca de incríveis US\$40 milhões (quarenta milhões de dólares americanos) e teve um pico de 2,7 milhões de pessoas assistindo simultaneamente a final do campeonato (os números não incluem telespectadores provenientes da China).

Quanto aos atletas profissionais de *DOTA 2*, um dos mais antigos e prestigiados jogadores é Clement Ivanov, conhecido como "Puppey"¹⁶, um jogador estoniano que atua no cenário dos esportes eletrônicos desde 2007. Ele migrou para o *DOTA 2* no ano de seu lançamento, em 2011, e foi um dos campeões do primeiro *The International*, tendo somado diversas outras vitórias em outros campeonatos desde então. A totalidade aproximada de seus ganhos com premiações de campeonatos é de cerca de US\$4.2 milhões (quatro milhões e duzentos mil dólares americanos).

Kuro Takhashomi, nascido na Alemanha e conhecido como "KuroKy"¹⁷ dentro do jogo, também está presente no mundo dos jogos eletrônicos desde 2008 e participou desde o primeiro ano de lançamento do beta. Ele conseguiu se sagrar campeão da edição do *The International* de 2017, tendo ganhos aproximados em torneios de cerca de US\$5.2 milhões (cinco milhões e duzentos mil dólares americanos).

Agora, para ilustrar a diferença no crescimento do cenário de esportes eletrônicos nos últimos anos, temos o caso do jogador finlandês Topias Taavitsainen, apelidado de "Topson".¹⁸ O jogador começou sua carreira nos esportes somente em 2018, mas em seu ano de estreia em campeonatos importantes, ele já obteve a glória de ganhar o *The International*. Em seu segundo ano, ao lado de sua equipe, conseguiu algo inédito, repetir o feito, sendo eles os primeiros bicampeões do torneio. Mesmo com a trajetória mais curta do jogador, ele já obteve valores

¹⁶ Liquipedia. Puppey. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Puppey>> Acesso 10 mai. 2023

¹⁷ Liquipedia. KuroKy. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/KuroKy>> Acesso 10 mai. 2023

¹⁸ Liquipedia. Topson. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Topson>> Acesso 10 mai. 2023

maiores em ganhos com campeonatos do que seus predecessores, tendo obtido cerca de US\$5,7 milhões (cinco milhões e setecentos mil dólares americanos).

Por último, temos o jogador ucraniano Illya Mulyarchuck, conhecido como "Yatoro"¹⁹, que tem uma carreira ainda mais curta do que os outros três jogadores mencionados. Entretanto, o jogador não fica muito atrás em ganhos de campeonatos em comparação com os demais atletas. Ele já acumulou cerca de US\$3,9 milhões (três milhões e novecentos mil dólares americanos), mesmo tendo começado a atuar somente em 2020. O jogador se consagrou campeão da edição do *The International* de 2021.

1.1.2 LEAGUE OF LEGENDS

Seguindo agora para outro título de *MOBA*, temos o *League of Legends*²⁰, da *Riot Games*. O título existe desde 2009, mas seu principal campeonato também só teve sua primeira edição em 2011, em Jonkoping, Suécia. Na época, ainda era um pequeno campeonato com premiação de US\$98.5 mil (noventa e oito mil e quinhentos dólares americanos). No ano seguinte, sua premiação foi aumentada para um valor considerável de US\$2 milhões (dois milhões de dólares americanos), e nos anos seguintes até 2022, o *World Championship*²¹, como é nomeado o torneio, ficou nessa margem até o valor máximo de US\$6,4 milhões (seis milhões e quatrocentos mil dólares americanos) em 2018. O torneio aconteceu em Seul, Coreia do Sul.

Em 2022, o *World Championship* teve uma média de 987 mil telespectadores e chegou nas finais a um pico de 5,1 milhões de pessoas simultaneamente. Este campeonato ocorreu em São Francisco, nos EUA. A relação dos jogadores com o *League of Legends* tende a ser um pouco diferente quando contrastada com o cenário de *DOTA 2*. Enquanto este tende a ser mais focado em ganhos de premiações de torneios importantes, o *LoL* preza para seus atletas uma abordagem mais próxima com a empresa, a qual passou a exigir desde cedo a imposição de salários condizentes com o aumento do cenário e trabalhou mediante o sistema de franquias para facilitar essa atmosfera. Cada região global tem ligas próprias para fomentar o crescimento das mesmas e posteriormente a classificação dos melhores times para o Mundial de *LoL* (*World Championship*).

¹⁹ Liquipedia. Yatoro. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Yatoro>> Acesso 10 mai. 2023

²⁰ Liquipedia. LeagueOfLegends. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Main_Page> Acesso 10 mai. 2023

²¹ Liquipedia. World Championships. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/World_Championships> Acesso 10 mai. 2023

Em relação aos atletas profissionais do título, temos Felipe Gonçalves, jogador brasileiro com a alcunha de ‘‘brTT’’²². Ele atua desde 2013 no cenário e possui ganhos aproximados em campeonatos de US\$55 mil (cinquenta e cinco mil dólares americanos). O jogador foi destaque em diversos campeonatos disputados dentro do solo tupiniquim e é um, se não o maior atleta brasileiro da categoria.

Yiliang Peng é um jogador norte-americano. Ele é um dos dois jogadores com mais participações no maior campeonato de *LoL (Worlds)*, com um total de 8 participações. O jogador de alcunha ‘‘Doublelift’’²³ é um dos maiores jogadores do título e acumulou em seu nome um valor de US\$333 mil (trezentos e trinta e três mil dólares americanos) em campeonatos.

Lee Sang-hyeok é o nome mais conhecido dentre o cenário de *League of Legends*. O jogador sul-coreano, conhecido como ‘‘Faker’’²⁴, joga desde 2013, participando de 7 campeonatos mundiais de *LoL* e vencendo 3 deles. O atleta é venerado como o melhor jogador mecanicamente falando da história dentro do jogo em questão, e em campeonatos, tem seus ganhos aproximados em US\$1,6 milhão (um milhão e seiscentos mil dólares americanos).

1.1.3 COUNTER-STRIKE

A primeira versão do jogo *Counter-Strike*²⁵ data de 1999. Assim, como o *DOTA 2*, o jogo foi desenvolvido pela *Valve*. Trataremos aqui da sua mais moderna versão lançada até então, o *CS:GO*, lançado em 2012, o mais novo jogo na época trouxe consigo a herança de diversos outros jogadores advindos dos títulos mais antigos, além dos jogadores outros organizadores de campeonatos também passaram a desenvolver torneios no novo *CS*, e diferente dos outros jogos anteriormente citados muitos deles tinham apenas o aval da *Valve*, mas não sua participação direta, entretanto é claro que a desenvolvedora guardou para si o prestígio para participação nos maiores campeonatos nos então intitulados ‘‘Majors’’²⁶.

Desde 2013 foram 20 edições realizadas ou programadas, com uma média de premiação de US\$ 1 milhão (um milhão de dólares americanos). A penúltima edição, inclusive, realizada

²² Liquipedia. BrTT. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/BrTT>> Acesso 10 mai. 2023

²³ Liquipedia. Doublelift. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/Doublelift>> Acesso: 10 mar. 2023

²⁴ Liquipedia. Faker. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/Faker>> Acesso: 10 mar. 2023

²⁵ Liquipedia. Counter-Strike. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Main_Page> Acesso: 10 mar. 2023

²⁶ Liquipedia. Majors. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Majors>> Acesso: 10 mar. 2023

em solo tupiniquim, no Rio de Janeiro, em 2022. As duas edições realizadas em 2016, em Columbus nos EUA e em Colônia na Alemanha foram vencidas por jogadores brasileiros, eles foram bicampeões consecutivos naquele ano.

O primeiro atleta de *Counter-Strike* que iremos citar é um dos cinco brasileiros que se sagrou campeão nos *Majors* de 2016, o jogador Gabriel Toledo, conhecido pela alcunha em jogo de “FalleN”²⁷ é sem sombra de dúvidas o maior jogador brasileiro do título englobado todas as suas edições, ele atua no cenário de CS desde 2004, seus ganhos estimados somente com premiação de campeonatos são de cerca de US\$ 1.1 milhão (um milhão e cem mil dólares americanos).

O jogador dinamarquês Peter Rasmussen atua desde 2012, conhecido pela alcunha de “dupreeh”²⁸ ele foi o único jogador a ganhar cinco títulos de *Majors*, sendo um dos jogadores mais consistentes nos últimos anos, acumulando ganhos aproximados em premiações de campeonatos em cerca de US\$ 2.2 milhões (dois milhões e duzentos mil dólares americanos).

Por último, o francês Mathieu Herbaut começou a atuar no cenário competitivo em 2018, “ZywOo”²⁹ como é conhecido dentro de jogo se sagrou campeão do último *Major* de CS:GO, que ocorreu em Paris, França em maio de 2023. Seus ganhos aproximados mesmo com menos tempo de jogo já somam cerca de US\$ 700 mil (setecentos mil dólares americanos).

1.1.4 VALORANT

O jogo *VALORANT*³⁰, é um FPS, também da desenvolvedora Riot Games, é um título novo comparado aos demais mencionados, tendo sido lançado oficialmente somente no ano de 2020. Seu cenário internacional contou com apenas sete torneios até o presente momento em 2023. Sendo dois deles o campeonato mundial de *VALORANT*, denominado como “*VALORANT Champions*”³¹.

Em sua segunda edição, em 2022 a equipe vencedora *LOUD* era composta por um time de quatro jogadores brasileiros e um argentino. Eles se consagraram campeões em Istambul. O

²⁷ Liqúpedia. FalleN. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/FalleN>> Acesso: 10 mar. 2023

²⁸ Liqúpedia. Dupreeh. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Dupreeh>> Acesso: 10 mar. 2023

²⁹ Liqúpedia. Counter-Strike. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/ZywOo>> Acesso: 10 mar. 2023

³⁰ Liqúpedia. VALORANT. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/valorant/Main_Page> Acesso 02 abr. 2023

³¹ Liqúpedia. VCT. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/valorant/VALORANT_Champions_Tour#Champions> Acesso: 02 abr. 2023

último torneio internacional, inclusive, aconteceu em terras brasileiras, tendo sido realizado em São Paulo, o *VCT LOCK//IN São Paulo* ocorreu do começo de fevereiro ao começo de março de 2023, e contou, dessa vez, com um segundo lugar do time brasileiro.

Em 2022, o time da *LOUD*³² somando todos os campeonatos totalizou o valor aproximado de US\$470 mil (quatrocentos e setenta mil dólares americanos) em premiações, cada um dos cinco jogadores faturou aproximadamente para si R\$500 mil (quinhentos mil reais) em premiações no decorrer desse prestigiado ano do elenco. A equipe fora a segunda maior vencedora, perdendo apenas para organização norte americana *OpTic Gaming*.

1.2 ORGANIZAÇÕES E TIMES DE ESPORTS

Falando em organizações, traremos três dos grandes *players* do cenário, três times que existem a mais de uma década e desempenham participação primordial dentro do cenário dos esports.

1.2.1 NATUS VINCERE

Uma das organizações de esporte eletrônicos mais renomadas é a *Natus Vincere*³³, o nome do time vem do latim e sua tradução nada mais é do que “nascidos para vencer”, nome apropriado para um time. Eles estão no cenário de esports desde 2009, fundados em solo ucraniano por um cazaque, Murat “Arbalet” Zhumashevich. Eles tiveram seu primeiro time na modalidade *Counter-Strike*, onde estão presentes até hoje. Outro título que a organização entrou cedo, logo em 2011 foi o de *DOTA 2*, a sua primeira *line-up* teve também muito sucesso, contando com o lendário capitão Clement “Puppey” Ivanov, a organização ganhou o primeiro *The International*.

³² Liquipedia. LOUD. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/valorant/LOUD>> Acesso: 02 abr. 2023

³³ NAVI. History. 2023. Disponível em: <<https://navi.gg/en/company/history>> Acesso: 20 mar. 2023



Fonte: História/Natus Vincere

Continuaram mantendo bom desempenho ou participação em diversos esportes eletrônicos, como *Rocket League*, *Halo Infinite*, *FIFA*, *Brawl Stars*, *Free Fire*, *VALORANT*, entre outros. E em 2021 conseguiram, a glória de vencer o *Major* de *CS:GO* de Stockholm.

Por se tratar de uma organização sediada e com diversos jogadores ucranianos, ela teve diversos problemas em 2022. Entretanto, na luta para melhorar a situação em seu país, devido a invasão por parte da Rússia em seus territórios, sediaram diversos *showmatches* de caridade, entre eles como principais a arrecadação de fundos para o projeto “Zemliachky” e o torneio *BORN TO BE BRAVE*, organizado com o presidente ucraniano Volodymyr Zelesknky e a fundação *United24*³⁴. A organização conseguiu juntar mais de US\$520 mil (quinhentos e vinte mil dólares americanos) em parceria com jogadores profissionais de futebol, *influencers* e outros times de *CS:GO*. Além disso a organização fez um documentário intitulado “*Leaving Home*”, que tratava sobre a história de diversos de seus fãs, os quais tiveram que fugir do país devido a guerra. Por último, ajudaram ainda a enviar 220 carros equipados para as linhas de frente da guerra.

1.2.2 FNATIC

³⁴ U24. 2023. Disponível em: <<https://u24.gov.ua/>> Acesso: 20 mar. 2023

A organização *Fnatic*³⁵ foi criada em 2004. Segundo eles mesmos, são os maiores vencedores de torneios de maior relevância no mundo dos esportes eletrônicos. São sediados em Londres, mas possuem escritórios globalmente, como em Berlim, Taiwan, Belgrado, Kuala Lumpur e Tokyo. Possuem mais de 30 milhões de fãs em suas redes sociais, participaram de mais de trinta jogos diferentes e acumularam um total de mais de US\$16 milhões (dezesseis milhões de dólares americanos) em premiações. *Fnatic* é uma das mais antigas organizações e uma das mais prestigiadas. Foram vencedores do primeiro *Worlds* de *League of Legends* em 2011, assim como de três *majors* de *CS:GO*, incluindo o primeiro, entre diversos outros títulos.



Foto: Worlds 2011/Riot Games



Foto: Dreamhack Winter 2013/HLTV

A organização afirma que os esports são o futuro, apontando que os esportes eletrônicos, são no seu núcleo, jogos, os quais são uma junção de esporte e tecnologia. No qual, ano após ano os telespectadores aumentaram em 90% (noventa por cento), as vendas de jogos passaram as vendas combinadas de músicas e filmes. E apontam, não interessa a plataforma que você escolhe jogar, seja no seu computador, no console, no celular ou na própria nuvem, os jogos promovem um espaço em que a humanidade pode se encontrar e jogar juntos, em um mundo que, as vezes é dividido.

³⁵ Fnatic. About. 2023. Disponível em: <<https://fnatic.com/about>> Acesso: 20 mar. 2023

1.2.3 TEAM LIQUID

A organização *Team Liquid*³⁶ foi criada no ano 2000 na Holanda, sua fundação está atrelada ao jogo *StarCraft*. Além de atuar diretamente no cenário do esporte eletrônico com mais de sessenta atletas distribuídos em quatorze jogos, tendo ganho títulos importantes como o *The International* de 2017 e o segundo *Intel Grand Slam*³⁷³⁸³⁹, além de diversos outros. A *Team Liquid* possui diversas facetas dentro do ecossistema dos jogos eletrônicos, com uma produtora de vídeos⁴⁰, a maior *wiki*⁴¹ no mundo dos esports e conta com diversos *influencers* no cenário dos *games*.

Recentemente a organização com parceria da *Alienware* (divisão gamer da *Dell*⁴²) inaugurou seu terceiro centro de treinamento no mundo⁴³. A organização contava com dois anteriormente, um sediado em sua sede Utrecht, na Holanda, e o segundo nos Estados Unidos, em Los Angeles. O terceiro *AWTF* está sediado em São Paulo⁴⁴, foi lançado recentemente no ano de 2023, o prédio conta com 13 andares e mais de 3000m². Ele possui dormitórios, academia, área destinada a *staff* da organização, locais para treino e *streaming* de seus jogadores e *influencers*, além de outras salas com as mais variadas funções para melhor desempenho dos atletas e membros da organização. O prédio conta inclusive com uma área destinada para os fãs, com a primeira loja física da marca.

O *general manager* da *Team Liquid* no Brasil, Rafael Queiroz, teceu os seguintes comentários quanto o centro de treinamento em entrevista para a IGN Brasil:

Temos dois grandes facilities no mundo, um em Los Angeles e outro em Utrecht, na Holanda, que foi onde o time foi fundado, é um grande orgulho ter o terceiro e maior deles aqui no Brasil. Para nós é muito importante termos toda operação em um único espaço, podemos prover para os atletas tecnologia de ponta, desempenho sendo cuidado pelos profissionais de saúde da Team Liquid, alojamento e produção de conteúdo,” afirma. “Ter tudo isso em um único prédio é uma questão única, estamos

³⁶ Team Liquid. About. 2023. Disponível em: <<https://www.teamliquid.com/about>> Acesso: 20 mar. 2023

³⁷ IntelGrandSlam. Rules. 2023. Disponível em: <<https://intelgrandslam.eslgaming.com/rules/>> Acesso: 20 mar. 2023

³⁸ IntelGrandSlam. 2023. Disponível em: <<https://intelgrandslam.eslgaming.com/>> Acesso: 20 mar. 2023

³⁹ Lquipedia. IntelGrandSlam. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Intel/Grand_Slam/2> Acesso: 20 mar. 2023

⁴⁰ Iup. 2023. Disponível em: <<https://iupstudios.gg/>> Acesso: 20 mar. 2023

⁴¹ Lquipedia. Wiki. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/>> Acesso: 20 mar. 2023

⁴² Dell. 2023. Disponível em: <<https://www.dell.com/pt-br>> Acesso: 20 mar. 2023

⁴³ Team Liquid. AWTF São Paulo. 2023. Disponível em:

<<https://www.teamliquid.com/news/2023/05/02/welcome-awtf-brazil-liquid-comes-to-sao-paulo>> Acesso: 20 mar. 2023

⁴⁴ Twitter. Team Liquid. Disponível em: <<https://twitter.com/TeamLiquidBR/status/1653414051513507840>> Acesso: 20 mar. 2023

conseguindo erguer a barra para que outras equipes possam fazer isso no futuro, mas também mostramos que os esports estão se tornando cada vez mais profissionais.

É uma parte super especial, temos a nossa primeira loja física no mundo, é uma área desenvolvida e desenhada para diversos tipos de ativações. Os fãs podem esperar desde watch parties, meet and greet, lançamento de produtos até mesmo eventos especiais para que eles participem de momentos específicos e mais intimistas com os nossos atletas. Com essa estrutura a proximidade entre o time e os fãs vai ser mais frequente.

Temos aqui as lines de Rainbow Six Siege e Valorant feminino, eles estarão treinando e morando aqui 100% do tempo. O Fortnite vem para períodos de bootcamp e quando precisarem competir daqui e outras equipes da Team Liquid podem usar o espaço quando vierem para o Brasil,” comentou. “Estamos sempre ligados no mercado para ver se faz sentido termos outras equipes localmente, uma vez que

e tivemos outros jogos, temos capacidade de comportar até cinco times treinando e morando diretamente do facility.⁴⁵

2. DIREITO AO LAZER

Com intuito de começar a análise jurídica em relação a problemática do trabalho, primeiro se faz necessário citar o direito ao lazer. O lazer foi elevado a patamar constitucional, é um direito fundamental de segunda geração e está previsto no artigo 6º, no “caput” da Constituição Brasileira.

“Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o **lazer**, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição”.⁴⁶

O lazer está atrelado a diversas formas de passar o tempo e de se entreter. Uma delas está associada diretamente com o esporte. O esporte também está presente na CFRB/1988, sendo inclusive dever do Estado fomentar práticas desportivas, tanto formais, ou seja, esportes tradicionais como futebol, handebol, basquete, quanto as práticas não formais, que tratam de esportes mais lúdicos. Esse entendimento se encontra no artigo 217, §3º. O legislador inclusive, se preocupou em atrelar a família para garantir o direito ao lazer para as crianças e jovens em seu artigo 227. Como vemos na transcrição de ambos a seguir:

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

⁴⁵ IGN. Team Liquid e Alienware Inauguram Centro de Operações em São Paulo. 2023. Disponível em: <<https://br.ign.com/esports/108451/news/team-liquid-e-alienware-inauguram-centro-de-operacoes-para-esports-em-sao-paulo>> Acesso: 20 mar. 2023

⁴⁶ Artigo 6º. BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm> Acesso: 15 abr. 2023

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

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, **ao lazer**, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.⁴⁷

Assim sendo, da mesma forma que a música, o cinema, entre outras formas de lazer fazem parte do ordenamento jurídico, sendo garantidas como prestações diretas ou indiretas por parte do Estado, o mesmo se tem pelo esporte, e por consequência pelo esporte eletrônico, que advém de jogos em que muitas vezes o primeiro contato vem de um momento de descontração, num ambiente doméstico, trazendo relevante papel social. Evoluindo, de um prazer pessoal, amador, para um aspecto profissional ou de telespectador assíduo.

A Lei 9.615 por sua vez, trata do lazer mediante seu artigo 3º, relacionado a prática do desporto educacional:

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**; (grifo do autor)⁴⁸

2.1 ESPORTE E ESPORTE ELETRÔNICO

A definição de esporte pelos dicionários⁴⁹ traz que o mesmo é uma prática metódica, que pode ser praticada de forma individual ou coletiva, de um jogo ou uma atividade que demande algum tipo de exercício físico e algum grau de destreza. Tendo esse jogo ou atividade

⁴⁷ Artigos 217 e 227. BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm> Acesso: 15 abr. 2023

⁴⁸ Art. 3º BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>. Acesso: 15 abr. 2023

⁴⁹ Google. Definição de esporte. 2023. Disponível em:

<

um fim que pode vir a ser recreativo, competitivo e que mantenha o condicionamento corporal e da saúde. Engloba como definição, atividades lúdicas ou amadoras, passatempos e hobbies.

Quanto aos esportes eletrônicos, esports, eSports, e-Sports, E-Sports ou qual for a forma que seja escolhida para trata-los, é evidente que os mesmos se encaixam nessa definição etimológica do esporte, e que sua diferença maior seja, simplesmente, a utilização de um aparato tecnológico para o seu desempenho. Ou seja, é a utilização de computadores, *consoles*, dispositivos móveis, conectados a uma rede de internet. Um jogo em ambiente virtual, o qual pode ser individual ou coletivo em que se controla personagens ou objetos. Buscando, nesse caso, a vitória por se tratar de um cenário competitivo.

O esporte se faz presente na vida das pessoas desde cedo, ele gera um impacto social forte e auxilia no desenvolvimento dos jovens. Permite uma vida mais saudável para quem o pratica, tanto física como mentalmente. Uma definição do esporte por um viés técnico se encontra pela conceituação dada pelo Conselho Federal De Educação Física (CONFEF), que entende o esporte como:

Art. 9º (...) §2º - O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados.⁵⁰

Da definição trazida pelo CONFEF temos uma amplitude de possibilidades para enquadrar os mais variados tipos de esportes dentro da sua conceituação, ela é abrangente e receptiva.

Uma visão mais cultural, traz que a história do esporte é íntima da cultura humana, pois essa ligação compreende épocas e povos, onde cada época tem o seu ou seus esportes e a essência de cada um desses povos se reflete na prática dos mesmos.⁵¹ Essa visão permite com mais clareza ainda compreender que o conceito de esporte não precisa e não deve ser engessado mediante uma visão arcaica do que foram os primórdios do esporte, permite a realização de que a sociedade evolui e a maneira que as pessoas se relacionam, as formas como elas fazem isso muda, e deve-se prestigiar essas mudanças, mantendo o respeito ao passado.

⁵⁰ ESTATUTO DO CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA - CONFEF. CONFEF. 2010. Disponível em: <<https://www.confef.org.br/confef/conteudo/471>> Acesso: 15 abr. 2023

⁵¹ TUBINO, Manoel José Gomes, 1939. Teoria Geral do esporte. Ibrasa, São Paulo, 1987, p. 17.

O esporte⁵² deve ser compreendido como um fenômeno sociocultural que encontra na contemporaneidade um momento de valorização, ele se manifesta em diversos cenários, envolvem diversos personagens e cada um deles lhe designa variados significados. Tanto é verdade, que hoje em dia cada vez mais os jogos eletrônicos são parte da cultura jovem atual, esses jogos são parte do crescimento e desenvolvimento deles, os quais permitem uma forma diferente, outras oportunidades de competir, fazer amigos e também se conectar com pessoas, se sentindo parte de uma comunidade.

Ponto é, o esporte eletrônico se faz presente na sociedade atual, e ele está assim como o futebol ou os outros esportes tradicionais presente desde cedo na vida das crianças e jovens, trazendo como benesse melhorias cognitivas, aumento de criatividade e resolução de problemas. É uma realidade e uma nova oportunidade desses jovens de buscarem inclusive carreiras profissionais, e ganhar a vida jogando esses vídeos games.

Para se aprofundar na problemática do trabalho, trazemos então no primeiro artigo da Lei 9.615/1998 a seguinte redação:

Art. 1º O desporto brasileiro abrange práticas formais e não-formais e obedece às normas gerais desta Lei, inspirado nos fundamentos constitucionais do Estado Democrático de Direito.

§1º A prática desportiva formal é regulada por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto.

§2º **A prática desportiva não-formal é caracterizada pela liberdade lúdica de seus praticantes.** (grifo do autor)⁵³

O primeiro artigo da Lei Geral dos Desportos, conhecida como Lei Pelé já demonstrou a aptidão e cuidado em que o legislador teve para compreender a possibilidade de eventuais evoluções diante do mundo dos esportes. Dando aos esportes tradicionais sua participação no parágrafo primeiro do artigo, sem, no entanto, querer delimitar todas as possibilidades possíveis dos esportes existentes ou vindouros, colocando no parágrafo segundo a possibilidade de uma manifestação esportista de cunho diferente, nesse caso, mais lúdica e não-formal, e é aqui nesse parágrafo segundo que defendemos a possibilidade de já enquadrar nos dias de hoje o esporte eletrônico como esporte, mediante a lei em análise.

Os esportes eletrônicos se enquadram como esporte, justamente por preencherem os requisitos natos do que é considerado esporte, sejam eles: existência de manifestação cultural.

⁵² GALATTI, L.R.; PAES, R.R.; COLLET, C.; SEOANE, A.M. Esporte Contemporâneo: perspectivas para a compreensão do fenômeno. *Corpoconsciência*, Cuiabá-MT, vol.22, n. 03. 2018. pp. 115-127.

⁵³ Art. 1º BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>.

O esporte⁵⁴ é uma atividade em que pessoas se juntam para desenvolver e treinar habilidades culturais ao mesmo tempo que competem com outras pessoas em relação a essas mesmas habilidades, seguindo as regras pré determinadas. Os esportes eletrônicos englobam diversos praticantes os quais buscam performar no maior alto nível de competitividade contra seus pares.

Os jogadores profissionais competem nos campeonatos mediados pela desenvolvedora, seguindo regras próprias criadas pela mesma, na qual esses atletas representam seus times ou organizações, disputando para se consagrarem os melhores. Tudo isso contando com um cenário de diversos jogadores amadores que vivenciam o esporte, comentam sua existência e costumam ser assíduos telespectadores das maiores competições.

Em segundo lugar, a interpessoalidade se faz presente nos esportes eletrônicos. Há além da competição, uma expressão pessoal daqueles que participam, buscando divertimento, inclusão, experiências e relações interpessoais⁵⁵. Não é, portanto, somente olhar para uma tela, você está disputando com outros indivíduos em busca da vitória. Só que ao invés de ser em uma quadra ou campo, é no meio virtual.

Ademais, cada modalidade de esporte eletrônico possui regras delimitadas e padrões trazidos pelos desenvolvedores dos jogos para seus cenários competitivos, buscando delimitar as condutas a serem tomadas, as eventuais punições por atitudes anti desportivas, assim como as inerentes ao esporte que esteja sendo praticado.

O próximo requisito, qual seja o da competitividade é inerente aos campeonatos e ligas realizadas dentro dos jogos, cada um dos principais títulos tende a realizar essas competições da forma que acha mais proveitoso, mas a realidade é a mesma, existem diversos atletas treinando diariamente para se tornarem os melhores dentro do esporte e campeões dos eventuais torneios que participarem, cada vez mais com rotinas semelhantes aos dos esportes tradicionais, com as equipes de maior condições financeiras inclusive propiciando aos seus atletas rotinas de alimentação mais saudável, incentivando os mesmos a realizarem também treinos na academia, além de atendimento psicológico.

Outro ponto chave para se ter a classificação de um esporte é a não existência de sorte, por mais que existam certos aspectos dentro de alguns jogos, como a presença de *loot boxes* dentro de algumas modalidades, *spawns* em tempos variados de certas criaturas, essas situações

⁵⁴ WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. Danube University Krems, Austria. 2006 p. 2.

⁵⁵ COAKLEY, Jay. Sport in society: issues and controversies. New York: WCB/McGraw Hill, 1998.

não tem o poder de influenciar definitivamente nos resultados dos jogos, sempre sobrando essa responsabilidade nos ombros dos atletas.

Por último, o maior ponto de eventual preconceito que tende a existir perante os esportes eletrônicos é a parte que engloba a atividade física per si, e o movimento. A atividade física atrelada ao esporte eletrônico encontra-se no treinamento repetitivo da coordenação motora fina de músculos-esqueléticos específicos⁵⁶, são parte de uma rotina de treinamento, e essas ações mecânicas podem inclusive sofrer influências de fatores emocionais e mentais. Há, dessa forma, um dispêndio alto de um esforço cognitivo, que se associa no movimento constante dos membros superiores, nas mãos e nos olhos dos atletas.

Também denota que os atletas dos jogos eletrônicos possuem exercícios físicos planejados e atividades físicas para auxiliar na preparação física e mental para estarem hábeis para efetuarem treinos e competições com melhor aproveitamento. Gerando essas práticas um auxílio no fortalecimento de suas habilidades mecânicas e emocionais, favorecendo o desempenho do atleta e sua saúde mental. Por último cita a competição em si, a qual é um momento que o atleta passa horas utilizando-se de todo seu foco e concentração, tendo um alto dispêndio físico, atrelado ao cansaço pela utilização de toda sua disposição física, neural e emocional em conjunto.

2.2 PRINCÍPIOS DO ESPORTE

“Art. 2º O desporto, como direito individual, tem como base os princípios:

I - da soberania, caracterizado pela supremacia nacional na organização da prática desportiva;

II - da autonomia, definido pela faculdade e liberdade de pessoas físicas e jurídicas organizarem-se para a prática desportiva;

III - da democratização, garantido em condições de acesso às atividades desportivas sem quaisquer distinções ou formas de discriminação;

IV - da liberdade, expresso pela livre prática do desporto, de acordo com a capacidade e interesse de cada um, associando-se ou não a entidade do setor;

V - do direito social, caracterizado pelo dever do Estado em fomentar as práticas desportivas formais e não-formais;

VI - da diferenciação, consubstanciado no tratamento específico dado ao desporto profissional e não-profissional;

VII - da identidade nacional, refletido na proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional;

VIII - da educação, voltado para o desenvolvimento integral do homem como ser autônomo e participante, e fomentado por meio da prioridade dos recursos públicos ao desporto educacional;

⁵⁶ DUTRA, Alessandra. Então, e-Sports é ou não Esporte? Blog pessoal. Brasil, 2023

IX - da qualidade, assegurado pela valorização dos resultados desportivos, educativos e dos relacionados à cidadania e ao desenvolvimento físico e moral;

X - da descentralização, consubstanciado na organização e funcionamento harmônicos de sistemas desportivos diferenciados e autônomos para os níveis federal, estadual, distrital e municipal;

XI - da segurança, propiciado ao praticante de qualquer modalidade desportiva, quanto a sua integridade física, mental ou sensorial;

XII - da eficiência, obtido por meio do estímulo à competência desportiva e administrativa.⁵⁷

Já no artigo segundo, a Lei 9.615/1998 traz os princípios fundamentais do esporte. Em seus doze incisos o legislador elencou a soberania, autonomia, democratização, liberdade, direito social, diferenciação, identidade nacional, educação, qualidade, descentralização, segurança e por último a eficiência.

Todos esses princípios encontram respaldo no universo dos esportes eletrônicos, alguns inclusive com um espectro ainda maior que os esportes tradicionais. Podemos citar a soma dos princípios da democratização e liberdade, nesse ponto, pois o cenário dos esportes permite uma participação mais igualitária (BRASIL, 1988, art. 5º, caput)⁵⁸ de formas que o esporte tradicional não pode ou apresenta dificuldades para tal.

A sociedade felizmente evoluiu o bastante para cada vez mais ser aceito e difundido a existência de pessoas que não se reconhecem com o sexo biológico de nascença, pessoas binárias, assim como também membros gamers que fazem parte da comunidade LGBTQ+, por mais que possuam cada vez mais voz, lhes falta oportunidade para fazer parte de diversos meios da vida em si, no mundo *gamer* não é diferente.

Pensando nisso, a empresa *Riot Games*, por meio do seu jogo competitivo *VALORANT*, criou uma iniciativa intitulada “*VALORANT GAME CHANGERS*”, segundo a própria empresa:

VCT Game Changers é um novo programa que vai complementar a temporada competitiva, criando novas oportunidades e mais espaço para mulheres nos Esports de VALORANT. A comunidade competitiva de VALORANT é incrivelmente diversificada e está em todas as partes do mundo, e nosso Esporte deve ser um reflexo

⁵⁷ Art. 2º BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>.

⁵⁸ Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes. BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaoconsolidado.htm>

disso. Atráves do Game Changers, esperamos criar um VALORANT Champions Tour mais inclusivo e que represente melhor nossa comunidade.⁵⁹

Por mais que o foco inicial da empresa fosse trazer mais oportunidades para as mulheres dentro do cenário esportivo do mundo gamer, cenário esse comumente dominado por homens, essa oportunidade deu espaço e oportunidade além de para as meninas, também para as jogadoras e jogadores que não se incluem dentro do guarda-chuva ‘cis het’

Um exemplo é da jogadora da organização *LOUD*, que disputa o *VCT Game Changers*, Julia Iris, com a alcunha in game de ‘Jelly’, a jogadora que é uma mulher trans teceu o seguinte comentário:

Como uma pessoa trans, foi realmente difícil chegar no cenário, porque na época eu não sabia se eu ia ser realmente aceita. Foi uma coisa que eu nunca pensei que ia questionar na minha vida, se eu poderia ser eu mesma em um lugar. E foi um negócio que eu fiquei muito triste, passei muitas horas chorando e pensando. Eu não sabia se era possível eu ser eu mesma. E uma coisa que eu quero mostrar para todo mundo é que qualquer pessoa é aceita aqui e ela pode ser o que ela quiser porque aqui é muito amor.

Era uma barreira para mim, mas muitas pessoas me ajudaram a entrar no cenário inclusivo e ser aceita para eu poder começar a jogar e me provar. Eu sinto que estou sendo acolhida pela torcida, pela comunidade e por todos os jogadores. Todos que eu conheço me acolhem muito bem. Tudo bem, vai ter alguns haters e um pessoal que vai querer falar m****, mas é a minoria. 99% dos comentários que eu vejo é falando só bem e me elogiando, o que é algo que eu prezo e quero aumentar ainda mais. Porque eu quero mostrar para uma pessoa que está tendo o mesmo pensamento que eu tive na época que ela pode entrar nesse lugar, disse a jogadora em entrevista ao podcast MD3.⁶⁰

Outra atleta, de alcunha ‘mand’, participante da organização *ODDIK*, é uma pessoa não binária, e também atuou pelo *VCT Game Changers*, no mesmo sentido de enaltecer o crescimento do cenário, teve isso a dizer:

As pessoas estão começando a olhar e se inspirar, sabe. As pessoas estão olhando ali, elas veem o troféu da Liquid e não é uma coisa para exibição, é para outras jogadoras verem e pensarem "pô, a gente consegue a mesma coisa". A gente tem inspirado pessoas a quererem competir, a quererem conhecer o cenário, a serem elas mesmas, tá ligado? Então tipo, acho que a gente tá fazendo parte de uma transformação tipo social muito grande. A gente inspira pessoas, e essas pessoas que estão inspiradas investem o tempo delas para inspirar outras pessoas. Então é meio que um efeito dominó.⁶¹

⁵⁹ Playvalorant. Valorant Game Changers. 2021. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/news/esports/valorant-game-changers/>> Acesso: 02 abr. 2023

⁶⁰ Maisesports. Valorant: Jelly, da LOUD, fala sobre entrada no cenário inclusivo: ‘Não sabia se era possível ser eu mesma’. 2023 Disponível em: <<https://maisesports.com.br/valorant-jelly-da-loud-fala-sobre-entrada-no-cenario-inclusivo-nao-sabia-se-era-possivel-eu-ser-eu-mesma/>> Acesso: 02 abr. 2023

⁶¹ Millenium.gg VCT Game Changers: mand da ODDIK, diz que evolução do cenário inclusivo é ‘efeito dominó’. 2023. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/14684.html>> Acesso: 02 abr. 2023

Trazendo agora um exemplo, do *CS:GO*, a jogadora Olga Rodrigues, de alcunha *in game* “Olga” é uma atleta de 29 anos, mulher trans que dominou o cenário brasileiro feminino de *CS:GO* em solo tupiniquim, e chegou a ter vários vices em campeonatos internacionais ao lado de suas companheiras de line up da FURIA fe. Hoje em dia atua por uma organização chinesa chamada *HaoSheng Gaming*.

Olga, saiu de casa aos 20 e poucos anos, teve que vender seu primeiro computador para pagar os aluguéis, chegou a fazer malabares em semáforos para se sustentar, até que conseguiu sua oportunidade no cenário de *CS:GO*. A jogadora deu uma dica para futuras atletas para terem uma rede de apoio, e comentou:

Fique mais focada nas pessoas que querem seu bem e sempre fale com elas quando precisar. Aprenda também como denunciar casos de assédio", aconselha. "Seguir um sonho depende do ambiente. Muitos morrem pelo caminho. Eu dei vários tempos, mas eles foram importantes para não se sentir a pior pessoa do mundo⁶²

Outro caso que só é possível dentro dos esports é a participação direta de pessoas com PCD em campeonatos dos mais diversos níveis. Em 16 de Novembro de 2021, Matheus Tarasconi, de alcunha *bzka*, na época técnico da *Team Vikings* foi a sua rede social *twitter* e revelou que era uma pessoa com deficiência, o *coach* revelou que nasceu com uma deficiência física, artrogripose múltipla congênita.

Ele, no entanto, destacou que essa realidade não foi impedimento para ele e demonstrou seu orgulho nos seguintes trechos:

Penso que fui o primeiro jogador PCD a participar de uma competição internacional (campeonato mundial de Paladins em 2017). Tive uma carreira no *CS:GO* pela qual me orgulho muito, com diversas participações em eventos tier 2 internacionais

Tenho muito orgulho disso tudo, sempre me escondi muito nas redes sociais, mas penso que este é um momento em que posso mostrar que dentro dos Esports não importa sua limitação física, uma comunidade que abre espaço para todos

E ao final cravou o seguinte comentário:

Se você é uma pessoa com PCD, acredite, sempre! Jamais deixe falarem para você o seu limite ou até onde você poder chegar. Lute com unhas e dentes pelos seus sonhos⁶³

⁶² Glamour.globo. Conheça Olga Rodrigues, a primeira jogadora trans de *CS:GO* no Brasil. 2020. Disponível em: <<https://glamour.globo.com/lifestyle/noticia/2020/05/conheca-olga-rodrigues-primeira-jogadora-trans-de-csgo-no-brasil.ghtml>> Acesso: 02 abr. 2023

⁶³ Twitter. Conta pessoal. 2021 Disponível: <<https://twitter.com/bzkagaming/status/1460683478689845249>> Acesso>: 02 abr. 2023

Ele fora campeão mundial com a organização LOUD no maior torneio de *VALORANT*, em 2022.

Seguindo a linha de princípios, ainda do artigo segundo da Lei Pelé, por mais que haja uma independência dos esports, uma ajuda e um reconhecimento do Governo seria ideal, cabe aos nossos políticos entenderem e agirem de acordo com as mudanças que a modernidade e a realidade vigente impõem sobre eles, buscando formas de aliar suas causas a essas mesmas mudanças.

O esporte eletrônico desde sua criação e devido sua natureza *sui generis* caminhou pelas próprias pernas, e quase sempre tomou um caminho exclusivamente privado. A realidade é que os esports existem e continuarão existindo indiferente da participação estatal diante deles. Entretanto, felizmente, cada vez mais os governantes de diversos estados e países estão reparando na importância de fazer parte do crescimento do cenário de esporte eletrônico.

Apesar do entendimento retrogrado de diversos governantes e membros do governo brasileiro, como, por exemplo, a fala da Ministra do Esporte Ana Moser no início de 2023. É necessário compreender que essa visão e esse conservadorismo é algo que tende a cair, de uma forma ou de outra, seja pela evolução natural do cenário de esporte eletrônico com a sua independência própria, seja com a mudança de postura das políticas públicas ajudando tal fato.

Dessa forma, o atleta de CS:GO, Gabriel Toledo, de alcunha “FalleN” dentro do jogo, teceu um fio em sua rede social *twitter*⁶⁴, trazendo dados, somados da sua opinião como profissional do meio, a qual abrange de forma primordial diferentes princípios do esporte e a importância da cooperação e entendimento do que são esports e o respeito pelo mesmo. Denotando a importância pelo reconhecimento e demarcação dos esports perante políticas públicas. O momento de sua fala teve relação direta com a fala da Ministra dos Esportes do Brasil.

Ana Moser teceu o seguinte comentário quanto aos esports:

A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu. "Ah, mas o pessoal treina para fazer". Treina, assim como o artista. Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível.

⁶⁴ Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em: <<https://twitter.com/FalleNCS/status/1613243720501178369>> Acesso: 25 abr. 2023

Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte.⁶⁵

O atleta, então, no dia 11 de janeiro de 2023, pouco tempo depois da fala da ministra, desenvolveu o fio na rede social *twitter*, no qual demonstrou a benesse que o governo pode desenvolver ao aliar suas políticas públicas e seu aval e respeito perante os esportes. No fio, indiretamente o atleta trabalhou alguns dos princípios emaranhados no artigo segundo, sejam eles, soberania, direito social, diferenciação, identidade nacional, educação, qualidade, segurança e eficiência.

Gabriel começou o fio da discussão no seguinte sentido, demonstrou como num país como a Dinamarca⁶⁶ os *games* são vistos como diversão, profissão e também um tema de educação dentro das escolas. E é claro, muito entretenimento. Ele acentuou que 96% (noventa e seis por cento) dos jovens dinamarqueses jogam pelo menos duas vezes na semana. E instiga ao público a mesma pergunta, qual a quantidade de vezes que os mesmos jogam.

Seguindo, o atleta traz a fala do Primeiro Ministro dinamarquês⁶⁷, que além de acentuar a porcentagem de jovens, cita a famosa organização *Astralis* e seus jogadores como modelos de como o esporte eletrônico deve ser aliado a práticas de cuidado com o sono, hábitos saudáveis na alimentação, presença de exercícios físicos e também se relacionar com pessoas fora da tela.

O próprio ministro na reportagem trazida por FalleN reconhece que parte de seus companheiros políticos não concordam com seu posicionamento, mas que está lutando para mudar suas visões. A notícia demonstra a tentativa do governo em auxiliar como pode positivamente, criando inclusive no ano de 2019 uma discussão de como evitar trapças e outros itens ilegais, como inclusive apostas infantis dentro dos jogos, *gambling*, entrega de jogos, entre outros.

FalleN continua o fio demonstrando a importância da participação do Governo diante da ascensão do cenário, pautando principalmente no possível ganho econômico que traria aos estados e cidades que sediassem esses eventos. Inclusive, apesar da resistência do Governo

⁶⁵ Globo esporte. Ministra Ana Moser diz que esportes não são esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>> Acesso: 25. abr. 2023

⁶⁶ Vice. Denmark's Prime Minister Plays 'Counter-Strike' With Pros, Announces National eSports Strategy. 2019. <https://www.vice.com/en/article/pajpm9/denmarks-prime-minister-plays-counter-strike-with-pros-announces-national-esports-strategy>> Acesso: 25 abr. 2023

⁶⁷ YouTube. Vídeo da fala. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=83YaumMadwo>> Acesso: 25 abr. 2023

Federal, como já mencionado, diversos eventos de esports foram sediados no país nos últimos anos.

Cidades, como Belo Horizonte⁶⁸, São Paulo⁶⁹ e Rio de Janeiro⁷⁰ já tiveram eventos sediados por organizadoras gigantescas num cenário global, e a cada ano que passa o número de eventos em solo brasileiro aumenta, com cada vez mais os políticos municipais compreendendo as benesses de se aliar a essa mudança.

Um forte exemplo é o do prefeito do Rio de Janeiro, o político Eduardo Paes (PSD), o qual, também provocado pela fala da ministra, rebateu a mesma, trazendo um comentário em sua rede social *twitter*⁷¹ de que o Rio de Janeiro reconhece a importância dos esports como modalidade de esporte, e que ele traz consigo os princípios mais importantes da prática esportiva, sendo ele, disciplina, foco, inclusão social e competição.

O prefeito realizou uma reunião, dois dias depois da fala da ministra com diversas personalidades do meio dos esports, como a apresentadora Nyvi Estephan, o narrador Tácio ‘‘Schaeppi’’, um dos cofundadores da organização esportiva FURIA, André Akkari, e com a dona da organização *Black Dragons*, Nicolle ‘‘Cherrygumms’’, além de outras personalidades e jornalistas. Nesse encontro o prefeito inclusive propôs tornar o Rio de Janeiro a capital dos esports⁷², criando ainda uma coordenadoria específica para o tema, a qual estará ligada diretamente ao Gabinete do Prefeito.⁷³

Em 21 de Abril de 2023, o prefeito em sua rede social *twitter* comemorou mais uma competição realizada na capital carioca, o *IEM Rio de CS:GO*, ele demonstrou a importância do evento, ressaltando a chegada de milhares de fãs ao Rio de Janeiro, reiterando o mundo *gamer* como uma importante fonte de renda, atração turística e entretenimento, e por fim provocou diversas empresas gigantescas para serem as próximas, mandou um singelo ‘‘alô’’⁷⁴

⁶⁸ Liquipedia. ESL One Belo Horizonte 2018. Disponível em:

<https://liquipedia.net/counterstrike/ESL/One/2018/Belo_Horizonte> Acesso: 25 abr. 2023

⁶⁹ Liquipedia. VCT LOCK IN SÃO PAULO. 2023. Disponível em:

<https://liquipedia.net/valorant/VCT/2023/LOCK_IN_S%C3%A3o_Paulo> Acesso: 25 abr. 2023

⁷⁰ Liquipedia. IEM Rio. 2022. Disponível em:

<https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters/2022/Rio> Acesso: 25 abr. 2023

⁷¹ Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em:

<<https://twitter.com/eduardopaes/status/1613552180623015936>> Acesso: 25 abr. 2023

⁷² Forbes. Rio de Janeiro almeja ser a capital mundial dos e-sports. 2023. Disponível em:

<<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/rio-de-janeiro-almeja-ser-a-capital-mundial-dos-e-sports/>> Acesso: 25 abr. 2023

⁷³ Eduardo Paes. Eduardo Paes quer Rio como capital mundial dos eSports. 2023. Disponível em:

<<https://www.eduardopaes.com.br/rio-capital-dos-e-sports/>> Acesso: 25 abr. 2023

⁷⁴ Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em:

<<https://twitter.com/eduardopaes/status/1649528178417840128>> Acesso: 25 abr. 2023

para *Riot Games, Garena, Ubisoft, Epic Games*, entre outros, deixou claro a abertura do Rio para seus futuros eventos.

Voltando ao fio trazido pelo atleta Gabriel Toledo, ele demonstra também a importância da cooperação do legislativo com a criação de leis mais claras e coesas em relação aos atletas, buscando mais proteção a eles, que muitas vezes, são inclusive, menores de idade, trazendo contratos que respeitem sua trajetória no mundo competitivo.

Ele cita que as escolas dinamarquesas estão desde 2015 buscando essa mudança, e denota a diferença dos nossos países, porém deixa claro que com planejamento podemos ir melhorando com o tempo. Cita que ele mesmo ensinou milhares de jogadores jovens de forma online desde 2011 no projeto “*Games Academy*”, e aponta que os adeptos a qualquer habilidade competitiva irão desenvolver habilidades interpessoais de muito valor.

Demonstra que, lidar com outras pessoas é sempre algo desafiador, e que dentro dos jogos isso não muda. Ele cita que para o capitão do time a responsabilidade de controlar a equipe tende a ser muito semelhante as responsabilidades de um coordenador de funcionários diante de outros trabalhos do dia a dia. E que ser capitaneado requer do jovem saber escutar, aprender a dar um *feedback*, assim como também reivindicar seu próprio espaço e aprender a respeitar pontos de vistas diversos. Todas experiências que se encontram em outros ramos tradicionais de trabalho e agregarão para o futuro, independente do caminho a ser seguido.⁷⁵

Outro tópico abordado por Gabriel é de que diversas universidades norte americanas, assim como contam com incentivos para atletas de esportes tradicionais, estão criando também times dentro do cenário de esports para representar suas cores e brasões⁷⁶⁷⁷.

Por último FalleN tece uma opinião pessoal que finaliza seu fio de forma maestral:

O mundo está sempre se transformando e cabe a nós tentar enxergar o que é real e não o que queremos que seja. Esporte eletrônico, hobby digitais e evolução tecnológica não irão desaparecer simplesmente porque você não joga games ou prefere o mundo como você gosta.

Grande parcela dos jovens de hoje consomem, se comportam e competem em mundos digitais. Não quer dizer que só façam isso - muito pelo contrário. Mas é certo que muitos terão contato com esse mundo em algum momento de suas vidas.

⁷⁵ Eschoolnews. 6 tips to begin an elementary esports program in your school. 2022. Disponível em: <<https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2022/07/04/6-tips-elementary-esports/>> Acesso: 25 abr. 2023

⁷⁶ One37. College Esports Teams: The 10 Best Varsity Programs. 2022. Disponível em: <<https://www.one37pm.com/gaming/college-esports-teams>> Acesso: 25 abr. 2023

⁷⁷ Scholarships360. Top Esports Scholarships for Gamers in June 2023. 2023. Disponível em: <<https://scholarships360.org/scholarships/esports-scholarships-for-gamers/>> Acesso: 25 abr. 2023

É possível fazer muita diferença e muita coisa bacana - basta ter a humildade para reconhecer que não conhecemos tudo, a calma para saber que coisas grandiosas levam tempo e estar aberto ao diálogo para conhecer ao outro e ao mundo.

A mudança gradual defendida pelo atleta, e a participação nas escolas, com certeza já está acontecendo, um ponto positivo fora o acontecimento na notícia do globo esporte, em matéria publicada no dia 13 de Março de 2023. No qual, uma escola no Rio de Janeiro passou a ter aula de esports, a inclusão dos esportes eletrônicos na grade do Centro Educacional Rosa Chamma (CERC).⁷⁸

Isso só foi possível devido as mudanças na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que ocorreu em 2018, visto que a Educação Física sofreu mudanças com a implementação do novo Ensino Médio, com a criação dos projetos eletivos ou itinerários, os quais viabilizaram a aplicação pedagógica do ensino dos esports dentro das escolas.

Os trechos do BNCC que trazem essa possibilidade, dentre outros, são esses:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2018, p. 65).

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (BRASIL, 2018, p. 233).⁷⁹

Na notícia o coordenador da disciplina teceu um comentário final em relação as possíveis críticas advindas dessas mudanças, destacando a importância da mesma, a aliança com os esportes mais físicos e a formação cidadã, Daniel Leão disse em entrevista ao globo esporte:

Não há essa preocupação (com a crítica), pois se ela vier, temos todos os argumentos para mostrar que a entrada dos esports na escola só trará benefícios. Ela não entra para substituir a Educação Física, é uma eletiva onde os alunos optam por fazer e que contribui para a formação cidadã deles, apesar de não ter a parte do exercício físico. (...) Entendemos que há o preconceito, mas a gente não está incentivando o sedentarismo, uma vez que o aluno poderá escolher mais dois esportes e todos eles

⁷⁸ Globo esporte. Pioneirismo gamer: escola no Rio tem aula de esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/reportagem/2023/03/13/c-pioneirismo-gamer-escola-no-rio-tem-aula-de-esports.ghtml>> Acesso: 27 abr. 2023

⁷⁹ Base Nacional Comum Curricular. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> Acesso: 27 abr. 2023

têm a prática do exercício físico. Esse é o primeiro ponto e o segundo é que o que vai ser trabalhado serão os benefícios do esporte, principalmente competitivo, para a formação cidadã e não incentivo para que fique no vídeo game. É uma orientação ao nosso instrutor, o Thiago Mansur, para que ele faça com os alunos um trabalho de entendimento, de que se ele for se dedicar, terá que organizar seu tempo para estudar, praticar exercício e também para treinar, caso queira se tornar um competidor.

Outro exemplo cultural e educacional surgiu em 2019, o empresário Ricardo Chantilly criou ao lado do grupo cultural AfroReggae, o espaço denominado AfroGames, a ideia inicial do projeto fora a de aproximar os jogos com a periferia. Foi então que, criou no bairro Vigário Geral, no Rio de Janeiro um espaço focado em jogos, ele contou com patrocínio de marcas como *HyperX*, *Fusion* e *Ambev*, entre outras, para tal.⁸⁰

Eles possuem cerca de cem alunos, divididos em turma de vinte, somado a um professor. O intuito da escola é preparar os alunos para se profissionalizarem dentro do cenário de esports, seja como atletas, ou também como membros da parte técnica e outras profissões que permeiam a área. Ofereceram inicialmente aulas de *League of Legends* e *Fortnite*, somadas, inclusive de aulas de programação e de inglês.

O empresário comentou a importância do projeto para oportunizar uma maior democratização e popularização dos esports dentro do Brasil, dando preferência aos moradores da periferia e reservando 30% (trinta por cento) das vagas para mulheres e pessoas com deficiência. Chantilly teceu o seguinte comentário: "Queremos poder miscigenar o cenário e torná-lo cada vez mais acessível. Acreditamos que ele poderá diminuir, aos poucos, a elitização da profissão"

O projeto inclusive foi eleito pela ONU Brasil, em 2020 com um projeto modelo para jovens brasileiros. Em seu site oficial a AfroGames afirma que utiliza o esporte e o lazer como ferramenta de bem estar social para um público com pouco ou nenhum acesso ao universo dos esportes eletrônicos, promovem dessa maneira ainda mais transformação e inserção de indivíduos advindos da periferia.

Por fim, tem como objetivos de impacto⁸¹ a capacitação e profissionalização de jovens para atuar nos esports, promover a diversidade, a transformação social e a geração de renda. Aliadas com a criação da infra estrutura necessária para a montagem de um centro de inclusão

⁸⁰ Exame. Escola de eSports oferece aulas gratuitas para jovens baixa renda. 2020. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/escola-de-esports-oferece-aulas-gratuitas-para-jovens-baixa-renda/>> Acesso: 27 abr. 2023

⁸¹ Afrogames. Sobre nós. 2019. Disponível em: <<https://afrogames.com.br/300f0-web-agency-about/>> Acesso: 27 abr. 2023

digital dentro da favela de Vigário Geral, potencializando o território e trazendo uma democratização ao acesso da tecnologia. E ainda realizar a gestão desse projeto com base em princípios de responsabilidade socioambiental.

2.3 FORMATOS DAS LIGAS E CIRCUITOS

“É fato que a desenvolvedora detém a propriedade do jogo e isso lhe confere plenos poderes sobre o seu produto, podendo dele usar, gozar, dispor, reivindicar ou licenciar. Além disso, também possui liberdade para ceder a terceiros, transferir ou autorizar eventos, competições ou limitar o uso do programa de jogo. Ainda assim, mesmo detentora do produto, isso não afasta a competitividade e o viés desportivo que se constrói com base no jogo e que é objeto de aplicação da lei desportiva.”⁸²

O fato de ser a desenvolvedora a responsável por criar e organizar os campeonatos, aplicando punições e ditando as regras do jogo exclusivamente, assusta por vezes os mais acostumados com o esporte tradicional. Mas essa realidade se faz possível e mantém todos os principais pontos que tornam um esporte um esporte.

Os esports tem respaldo também no art.4, inciso IV, §3º da Lei 9.615⁸³, que delimita que diante do Sistema Brasileiro de Desporto, poderão ser incluídas pessoas jurídicas que desenvolvam práticas não-formais, como é justamente o caso dos esportes eletrônicos, os quais promovem ainda a cultura, as ciências do desporto e formam e aprimoram especialistas.

O comum no meio dos esportes eletrônicos, e por mais que haja pequenas diferenças aqui e lá, é a criação por parte da desenvolvedora de circuitos, ligas ou até mesmo campeonatos meios para alcançar a classificação para o “mundial” desses respectivos jogos.

No caso do jogo *DOTA 2*, da desenvolvedora *Valve*, por exemplo, a empresa desde 2017 criou um sistema de circuito⁸⁴, no qual ele seria dividido em temporadas de aproximadamente um ano, essa dividida em três etapas, as quais seriam compostas por uma liga regional (times da região contra si) e um *Major* (classificados os melhores de cada região). Os times que

⁸² SILVA, Bruno Cassol. *Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos*. Home Editora. 2022. pp. 44-45.

⁸³ Art. 4º O Sistema Brasileiro do Desporto compreende. §3º Poderão ser incluídas no Sistema Brasileiro de Desporto as pessoas jurídicas que desenvolvam práticas não-formais, promovam a cultura e as ciências do desporto e formem e aprimorem especialistas. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 30 abr. 2023

⁸⁴ Dota 2. Circuito Profissional de Dota. 2022. Disponível em: <<https://www.dota2.com/esports/ti11/about>> Acesso: 08 mar. 2023

garantirem maior pontuação diante desse sistema durante as etapas da temporada serão premiados com um convite para o *The International*.

No *League of Legends* não é muito diferente, a *Riot Games* dividiu a classificação em ligas regionais⁸⁵, como *CBLOL* para o Brasil, *LPL* para China, *LCK* para Coreia do Sul, *LEC* para Europa, *LCS* para os países norte-americanos, entre outras ligas. Os melhores times no final da temporada dessas ligas também garantem vaga para o *Worlds*, de *League of Legends*.

No *VALORANT*, novo FPS também da *Riot Games* a empresa seguiu ideia semelhante, mas resolveu efetuar uma mudança um pouco mais brusca, juntando o cenário sul e norte americano, assim como a Europa com os países da CEI e região da Turquia e norte da África, e, por último, efetuou a junção dos times do pacífico asiático, formando três macro regiões que disputam um caminho do *VCT Champions Tour*⁸⁶, e compõe respectivamente as ligas das *Americas*, *EMEA* e *Pacific*.

Por último, no *CS:GO*, o FPS da *Valve*, a empresa permite diversos campeonatos que não possuem interferência direta da mesma, o que torna o cenário mais dinâmico, e quando se trata de classificação para seus *Majors* de *CS:GO* a empresa definiu uma pontuação baseada em regionais, intitulados de *RMR*, ele leva em conta a classificação do *Major* anterior, assim como um torneio competitivo regional que acontece pouco tempo antes da data do *Major*⁸⁷.

De qualquer forma, cada um desses meios de classificação permitem uma disputa anual, com incentivo para os times disputarem os torneios visando a grande glória de se classificar para o maior torneio do seu respectivo esporte e tentar se consagrar campeão do mesmo. Cada qual com incentivos específicos, de premiações de maior ou menor porte, salários para seus atletas. Esses eventos mobilizam milhares e milhares de pessoas, permitem turismo e um giro na economia, além de ocorrerem patrocínio de campeonatos, de atletas, atraindo inclusive cada vez mais marcas interessadas em fazer parte do meio.

Os atletas que fazem parte desses campeonatos estão quase sempre atrelados a um time ou organização, a qual possui um contrato de trabalho direto com esses atletas, os quais a depender do tamanho da organização pode estipular desde algo mais básico, relativo a salário, treinos, multas, e de acordo com o tamanho do atleta e da organização pode refletir em pontos

⁸⁵ LoLesports. Ligas. 2023. Disponível em: <<https://lolesports.com/>> Acesso: 08 mar. 2023

⁸⁶ Liquipedia. VCT 2023. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/valorant/VCT/2023>> Acesso: 08 mar. 2023

⁸⁷ Counter-Strike blog. Classificações regionais para Majors (RMR) de CS:GO de 2022/2023. 2022. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/pt-pt/index.php/classificacoes-regionais-para-majors-rmr-de-csgo-de-2022-2023/>> Acesso: 08 mar. 2023

mais importantes como direito de imagem, participação em eventos, propagandas, entre outras situações inerentes ao meio do esporte em si.

No caso da desenvolvedora *Riot Games*, por exemplo, ela escolheu recentemente adotar o sistema de franquias, na qual ela selecionou mediante critérios pré estabelecidos as organizações e times que melhor se adequavam a visão da empresa, no *League of Legends* esse sistema já é um pouco mais antigo, mas no *VALORANT* ele começou somente em 2023 e a empresa citou três pontos chaves do que considerava ideal para um time ser cogitado e aceito como parceiro:

1. que compartilhassem nossos valores de sempre colocar os fãs em primeiro lugar, celebrassem a diversidade da comunidade e estivessem comprometidas em apoiar os jogadores profissionais;
2. que criassem uma forte conexão com os fãs com conteúdos interessantes, uma marca cativante e um elenco animador;
3. que visassem projetos a longo prazo e com foco na sustentabilidade.⁸⁸

Já no *CS:GO* e no jogo *DOTA 2*, a *Valve* preferiu por deixar em aberto a classificação dos times em seus campeonatos, não limitando e não selecionando equipes. Há um sistema aberto e que permite inclusive jogadores sem contratos diretos com organizações representarem a si mesmos nesses campeonatos no intuito de almejar suas classificações. Como visto, há então essa autonomia e liberdade perante as desenvolvedoras, que detêm os direitos e decidem como seus títulos irão funcionar, cada empresa então delimita a maneira que acha melhor para o crescimento do seu cenário.

Em uma análise rápida, permite-se concluir que a *Riot Games* preferiu um controle maior e uma parceria direta com as organizações que estarão sendo representadas diante de seus campeonatos, aliada a seu nome e seus patrocínios, permitindo, no entanto uma garantia aos atletas que estarão em contrato com esses times salários dignos, os quais possuem piso e teto, dando uma maior seriedade nos contratos com os atletas profissionais, visto que essas organizações terão de prestar contas e certificar que tudo está ocorrendo corretamente juridicamente falando. Esse sistema escolhido pela *Riot Games* não foge muito do sistema de franquia da *NBA*, guardada as devidas proporções.

Em contraproposta a *Valve* achou mais vantajoso não ter que lidar com toda a burocracia de se envolver com os times tão diretamente, deixando os sonhos dos atletas amadores e das

⁸⁸ Valorantesports. Revelação das equipes – VALORANT 2023. 2023. Disponível em: <<https://valorantesports.com/vct-teams>> Acesso: 08 mar. 2023

equipes “zebras” de entrarem em campeonatos e fazer seu nome ser reconhecido, só obtendo uma ligação mais séria a partir do momento de classificação para os campeonatos administrados diretamente pela empresa. É claro que, apesar dessa maior liberdade, a realidade fática quase sempre traz também atletas com contratos firmados e que se adequam a uma realidade de esportes tradicionais, pois costumam ser os melhores times reconhecidos pelas organizações e por pouco tempo ficam sem representar um ou outro brasão.

Esse sistema específico se encaixa dentro da Lei Pelé, na medida em que o artigo 13 tem a seguinte redação:

Art. 13. O Sistema Nacional do Desporto tem por finalidade promover e aprimorar as práticas desportivas de rendimento.

Parágrafo único. O Sistema Nacional do Desporto congrega as pessoas físicas e jurídicas de direito privado, com ou sem fins lucrativos, encarregadas da coordenação, administração, normatização, apoio e prática do desporto, bem como as incumbidas da Justiça Desportiva e, especialmente:

I - o Comitê Olímpico Brasileiro-COB;

II - o Comitê Paraolímpico Brasileiro;

III - as entidades nacionais de administração do desporto;

IV - as entidades regionais de administração do desporto;

V - as ligas regionais e nacionais;

VI - as entidades de prática desportiva filiadas ou não àquelas referidas nos incisos anteriores.

VII – o Comitê Brasileiro de Clubes (CBC); e

VIII – o Comitê Brasileiro de Clubes Paralímpicos (CBCP).

(grifo do autor)⁸⁹

Temos no parágrafo único do artigo, assim como em seu inciso sexto a possibilidade da existência e classificação desses times, pessoas jurídicas de direito privado, as quais participam com maior ou menor intensidade, mas coordenam, administram, normatizam, e principalmente apoiam e praticam o desporto.

Já em relação a prática desportiva profissional a Lei 9.615 delimita o seguinte em seu artigo 26:

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.

⁸⁹ Art. 13. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 13 mar. 2023

Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo.⁹⁰

O artigo novamente denota a realidade vigente diante dos contratos e campeonatos disputados mediante ambos os sistemas de franquias, quanto os circuitos abertos, envolvendo salário e contratos pré estabelecidos com as empresas para disputar os campeonatos profissionais.

A proteção padrão que se dá aos atletas mediante a Lei Pelé, também se aplica nos contratos diante dos esportes no que couber, principalmente no artigo 28 e seguintes⁹¹, os quais a atividade do atleta profissional terá como característica uma pactuação mediante contrato especial de trabalho desportivo, firmando ele com a entidade de prática desportiva, nesse caso os times e organizações, constando temas como indenização, multa, horas de trabalho, direitos de imagem e outros temas pertinentes ao trabalho. Outro artigo que também garante proteção ao atleta é o artigo 38⁹², o qual impõe a anuência formal e expressa do atleta para eventual transferência ou cessão.

2.4 DOPING E INTEGRIDADE ESPORTIVA

O conceito de doping dentro da Lei 9.615 encontra-se no artigo 48-A:

Art. 48-A. O controle de dopagem tem por objetivo garantir o direito de os atletas e as entidades participarem de competições livres de dopagem, promover a conservação da saúde, preservar a justiça e a igualdade entre os competidores.

(...)

§2º Considera-se como dopagem no esporte a violação de regra antidopagem cometida por atleta, por terceiro ou por entidade.⁹³

⁹⁰ Art. 26. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 13 mar.

⁹¹ 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 (...) BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 13 mar.

⁹² Art. 38. Qualquer cessão ou transferência de atleta profissional ou não-profissional depende de sua formal e expressa anuência. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 16 mar. 2023

⁹³ Art. 48-A. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 16 mar. 2023

O órgão responsável pelo controle de dopagem segundo a Lei Pelé é a Autoridade Brasileira de Controle de Dopagem (ABCD), suas competências estão dispostas no artigo 48-B:

Art. 48-B. A ABCD, órgão vinculado ao Ministério do Esporte, é a organização nacional antidopagem, à qual compete, privativamente:

I - estabelecer a política nacional de prevenção e de combate à dopagem;

II - coordenar nacionalmente o combate de dopagem no esporte, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo CNE;

III - conduzir os testes de controle de dopagem, durante os períodos de competição e em seus intervalos, a gestão de resultados, de investigações e outras atividades relacionadas à antidopagem, respeitadas as atribuições de entidades internacionais previstas no Código Mundial Antidopagem;

IV - expedir autorizações de uso terapêutico, respeitadas as atribuições de entidades internacionais previstas no Código Mundial Antidopagem;

V - certificar e identificar profissionais, órgãos e entidades para atuar no controle de dopagem;

VI - editar resoluções sobre os procedimentos técnicos de controle de dopagem, observadas as normas previstas no Código Mundial Antidopagem e a legislação correlata;

VII - manter interlocução com os organismos internacionais envolvidos com matérias relacionadas à antidopagem, respeitadas as competências dos demais órgãos da União;

VIII - divulgar e adotar as normas técnicas internacionais relacionadas ao controle de dopagem e a lista de substâncias e métodos proibidos no esporte, editada pela Agência Mundial Antidopagem; e

IX - informar à Justiça Desportiva Antidopagem as violações às regras de dopagem, participando do processo na qualidade de fiscal da legislação antidopagem.⁹⁴

A luta contra o doping e busca da maior integridade dentro das competições esportivas gerou o Código Mundial Antidoping, o qual fora celebrado em Paris em 19 de outubro de 2005 pela Convenção Internacional contra o Doping nos Esportes, o Brasil ratificou o código mediante promulgação do Decreto 6.653/2008⁹⁵ o qual traz uma lista de diversos medicamentos, métodos e substâncias proibidas.

De forma direta, o doping visa melhorar o desempenho dos atletas, gerando uma vantagem competitiva injusta perante seus competidores, os principais meios de utilização são estimulantes (diminuição de cansaço e elevação de adrenalina), narcóticos (redução da

⁹⁴ Art. 48-B. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>

⁹⁵ BRASIL. DECRETO Nº 6.653, DE 18 DE NOVEMBRO DE 2008. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-

[2010/2008/decreto/d6653.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%206.653%2C%20DE%2018,19%20de%20outubro%20de%202005](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/decreto/d6653.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%206.653%2C%20DE%2018,19%20de%20outubro%20de%202005)> Acesso: 16 mar. 2023

percepção de dor) esteróides anabólicos (fortalecimento da musculatura), diuréticos (regulação de peso), betabloqueadores (diminuição da pressão arterial), hormônios peptídeos (ampliar o volume e a potência dos músculos). A ABCD⁹⁶ informa os efeitos colaterais de alguns desses métodos de dopagem.

Nos esportes eletrônicos não era comum a verificação se os atletas estavam ou não utilizando essas substâncias, no entanto como mostra reportagem da revista galileu a pratica passou a ser utilizada em alguns torneios. Após comentários do atleta Kory “Semphis” Friesen o qual afirmou ter utilizado uma substância estimulante do sistema nervoso central, que melhoraria seu desempenho no jogo, chamada *Adderall*, a Liga de Esportes Eletrônicos (ESL)⁹⁷, que é uma grande organizadora de torneio de esportes do mundo fechou uma parceria com a Agência Mundial Antidoping (WADA)⁹⁸ para a realização de exames antidoping.

A preocupação da organizadora apesar de focar em buscar manter a integridade dentro de suas competições, acaba indo além, pois como trazido pela reportagem⁹⁹ no comentário do coordenador de esportes da *Pain Gaming*, Giovanni “JooW” Federici, é importante que as organizações e os times participem de ações educativas para conscientizar os jogadores dos riscos que o doping pode trazer. E por tratar de atletas, por vezes, muito jovens, essa conscientização se faz ainda mais importante.

A *ESL* desenvolveu, portanto, em parceria com a *WADA* e posteriormente com a *ESIC*, listando as substâncias proibidas¹⁰⁰ de serem utilizadas pelos jogadores. Além disso a *ESIC* consta com um código definindo seu sistema antidoping próprio¹⁰¹ para os esportes, dispendo sobre as disposições a serem tomadas mediante os eventos desportivos que tenham sua participação, deixando claro todas as sanções e recursos cabíveis, assim como os procedimentos e condutas a serem tomados.¹⁰²

⁹⁶ Gov.br. Efeitos Colaterais da Dopagem. 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/abcd/pt-br/composicao/atletas/efeitos-colaterais-da-dopagem>> Acesso: 16 mar. 2023

⁹⁷ ESL. 2023. Disponível em: <<https://esl.com/>> Acesso: 16 mar. 2023

⁹⁸ Wada. 2023. Disponível em: <<https://www.wada-ama.org/en>> Acesso: 16 mar. 2023

⁹⁹ Galileu. Globo. 2016. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2016/04/jogadores-de-esports-passam-por-testes-antidoping-antes-de-competicoes.html>> Acesso: 16 mar. 2023

¹⁰⁰ ESIC. ESIC PROHIBITED LIST. 2016. Disponível em: <<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>> Acesso: 17 mar. 2023

¹⁰¹ ESIC. ANTI-DOPING CODE. 2016. Disponível em: <<https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>> Acesso: 17 mar. 2023

¹⁰² ESLFACEITGROUP. ESL ALIGNS WITH ESIC’S RECOMMENDATION ON SANCTIONS FOR CHEATING IN ESPORTS. 2017. Disponível em: <<https://eslfaceitgroup.com/blog/2017/07/esl-aligns-with-esics-recommendation-on-sanctions-for-cheating-in-esports/>> Acesso: 17 mar. 2023



Foto: ESL One New Work 2017 (15/09/2017)¹⁰³

Acontece que o sistema de integridade esportiva diante dos jogos eletrônicos, englobam, além da lógica do sistema *antidoping*, pelo uso de drogas ou medicamentos que dão algum tipo de vantagem aos atletas em questão, outros tipos específicos de trapaças, essas as quais seriam melhor definidas como um tipo de *doping* digital. Por se tratar de um esporte imbuído em tecnologia ele abre brecha para programas maliciosos, alterações de *hardwares* e criação de *bots* e inteligência artificial que visam a busca de um resultado não justo dentro das partidas.

A *Valve* mediante sua plataforma da *Steam* informa que seu *anti cheat* é capaz de detectar trapaças, seu sistema anti trapaça, conhecido como *VAC*¹⁰⁴ é um sistema automatizado que fora projetado para detectar diversos tipos de trapaças instaladas nos computadores dos usuários. Ele analisa, segundo a empresa os seguintes critérios: “Qualquer modificação de terceiros a um jogo que foi projetada para dar a um jogador vantagem sobre outro é classificada como trapaça ou "hack" e acionará um banimento VAC. Isso inclui modificações aos principais arquivos executáveis (EXEs) e bibliotecas de ligação dinâmica (DLLs).”

Um caso emblemático de um banimento *VAC* aconteceu no meio do campeonato *Fragbite Masters* em 09 de outubro de 2014¹⁰⁵, o jogador Joel “emilio” Mako¹⁰⁶ foi banido no meio do jogo e levou os narradores do jogo a uma reação perplexa e bem humorada. Outro ex *pro player* que fora banido posteriormente no mesmo ano de 2014 no dia 20 de novembro foi

¹⁰³ Facebook. TACO. 2023. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/tacocs/photos/fazendo-o-anti-doping-com-o-fallen-depois-de-uma-estrela-excelente-com-duas-vit%C3%B3rias/1379910672107317/>> Acesso: 17 abr. 2023

¹⁰⁴ Steam. Sistema Valve Antitrapaça. 2023. Disponível em: <<https://help.steampowered.com/pt-br/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>> Acesso: 20 abr. 2023

¹⁰⁵ Youtube. Vídeo jogador banido. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RFAj_tOjKbg> Acesso: 20 abr. 2023

¹⁰⁶ Liquipedia. Emilio. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Emilio>> Acesso: 20 abr. 2023

o jogador Hovik “KQLY” Tovmassian¹⁰⁷, ele é conhecido por uma jogada absurda na época no qual mata um jogador com um tiro de pistola certo na cabeça enquanto estava no ar, a proeza fez sentido após o banimento do jogador.¹⁰⁸

São justamente esses *hacks* e *cheats* que são criados e atualizados ano após ano que trazem a tarefa árdua da empresa de combater esses programas maliciosos, a *Riot Games*, em seu *FPS*, possui, por sua vez, o *Riot Vanguard*¹⁰⁹, o *anti cheat* segundo a própria empresa: “O *Riot Vanguard* é o software de segurança personalizado da *Riot Games*, projetado para defender os mais altos níveis de integridade competitiva do nosso jogo. O *Riot Vanguard* consiste em um cliente que roda enquanto *VALORANT* estiver ativo, além do uso de um driver contra *cheats* no modo kernel.”

Em resumo, a empresa delimita que os possíveis *cheats* tendem a utilização de *bots* para tentar alterar o motor gráfico e os recursos do jogo. Além da utilização de inteligência artificial os *hackers* tentam fazer alterações que passem indetectáveis tanto em modificações diretas no sistema operacional inerente, como inclusive em peças específicas do *hardware* dos computadores, interna e externamente.¹¹⁰¹¹¹

A preocupação com a utilização desses programas maliciosos em campeonatos que envolvem atletas, representando suas organizações mediante os maiores campeonatos é também reiterada pela *ESL*, *ESIC* e outros organizadores de torneios. A utilização de *cheats* nesses tipos de campeonatos pode gerar um banimento de cinco anos ou até um vitalício, tudo de acordo com o grau da conduta cometida e da idade do transgressor, além de outras circunstâncias analisadas em cada caso concreto.

Além disso outras formas de trapaças são possíveis no cenário dos esportes eletrônicos, que em semelhança com os esportes tradicionais podem gerar formas de trapaça ou condutas antidesportivas, sendo elas manipulação de resultados, subornos, combinação de resultados e/ou apostas contra si mesmo ou seu time. Além de estarem em voga no cenário atual dentro do

¹⁰⁷ Liquipedia. KQLY. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/KQLY>> Acesso: 20 abr. 2023

¹⁰⁸ YouTube. Vídeo da jogada. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XUB6exwbDbA>> Acesso: 20 abr. 2023

¹⁰⁹ VALORANT. O que é o Vanguard?. 2022. Disponível em: <<https://support.valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360046160933-O-que-%C3%A9-o-Vanguard->> Acesso: 21 abr. 2023

¹¹⁰ VALORANT. ESTRATÉGIA CONTRA CHEATS NO VALORANT. 2021. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/estrategia-contra-cheats-no-valorant-atualizacao-do-2-semester-de-2021/>> Acesso: 21 abr. 2023

¹¹¹ League Of Legends. /DEV: DRIVER CONTRA CHEATS NO MODO KERNEL. 2020. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/dev-driver-contra-cheats-no-modo-kernel/>> Acesso: 21 abr. 2023

cenário brasileiro de futebol após a grande explosão na casa de apostas dentro do solo brasileiro, essa situação também existe no ramo do esporte eletrônico.

No *CS:GO*, fora disputada uma partida no dia 20 de agosto de 2014¹¹², entre dois times norte-americanos, no qual o time favorito perdeu por um placar espantoso, fora especulado na época da possibilidade de o time ter entregue a partida e perdido deliberadamente, na medida em que apostaram contra eles mesmos em um site de apostas. O jornalista Richard Lewis posteriormente publicou diversas evidências confirmando essa situação em um artigo publicado em 16 de janeiro de 2015¹¹³. A *Valve*, desenvolvedora do jogo baniu nesse mesmo mês os jogadores envolvidos no escândalo vitaliciamente, comunicando em seu site a necessidade de sempre manter a integridade dentro do esporte.¹¹⁴¹¹⁵

De forma semelhante no jogo *DOTA 2* o jogador Alexey “Solo” Berezin foi banido¹¹⁶ vitaliciamente pelo mesmo motivo pela organizadora de eventos *StarLadder*, o jogador apostou na partida disputada no dia 16 de junho de 2013 contra o próprio time no valor de U\$100, e teria ganho, caso tivesse conseguido obter o dinheiro o valor de U\$322, o seu banimento foi reduzido para apenas um ano após reconsideração da administração que organizava o torneio¹¹⁷. Essa atitude dentro do jogo tornou-se um meme, no qual narradores e telespectadores ao presenciarem uma jogada mal feita brincam ao falarem ou digitarem no chat “322”.

Dessa forma, todas essas formas de *doping*, *cheat*, trapaças e condutas antidesportivas tendem a ter as punições dadas e estipuladas ou pela organização de evento que tem o aval da desenvolvedora para realização do campeonato ou pela própria desenvolvedora dependendo o caso. Isso será visto a seguir no tópico quanto a justiça desportiva.

2.5 JUSTIÇA DESPORTIVA

¹¹² YouTube. Link da partida. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YakykAbxiek>> Acesso: 22 abr. 2023

¹¹³ Dotesports. New evidence points to match-fixing at highest level of American Counter-Strike. 2015. Disponível em: <<https://dotesports.com/general/news/match-fixing-counter-strike-ibuypower-netcode-guides>> Acesso: 22 abr. 2023

¹¹⁴ Counter-Strike. A Follow Up to Integrity and Fair Play. 2015. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2016/01/13442/>> Acesso: 22 abr. 2023

¹¹⁵ Counter-Strike. Integrity and Fair Play. 2015. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2015/01/11261/>> Acesso: 22 abr. 2023

¹¹⁶ Joindota.Update: rox.KIS issues statement. 2014. Disponível em: <<https://www.joindota.com/news/9989-update-rox-kis-issues-statement>> Acesso: 22 abr. 2023

¹¹⁷ Gosugamers. Solo's Starladder ban reduced to one year. 2014. Disponível em: <<https://www.gosugamers.net/dota2/news/24589-solo-s-starladder-ban-reduced-to-one-year>> Acesso: 22 abr. 2023

A justiça desportiva está atrelada a Constituição da República Federativa do Brasil no artigo 217, em seus parágrafos primeiro e segundo, no qual garante um prazo máximo para a manifestação da justiça desportiva, assim como deixa claro que suas decisões finais podem eventualmente ser impugnáveis pelo direito geral se for o caso:

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

(...)

§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.¹¹⁸

A Lei 9.615/1998 traz quanto a justiça desportiva no seu artigo 50 e seguintes, a organização, o funcionamento e as atribuições da mesma, trazendo ainda nos demais incisos as punições que podem tomar os infratores:

Art. 50. A organização, o funcionamento e as atribuições da Justiça Desportiva, limitadas ao processo e julgamento das infrações disciplinares e às competições desportivas, serão definidos nos Códigos de Justiça Desportiva, facultando-se às ligas constituir seus próprios órgãos judicantes desportivos, com atuação restrita às suas competições.

§ 1º As transgressões relativas à disciplina e às competições desportivas sujeitam o infrator a:

I - advertência;

II - eliminação;

III - exclusão de campeonato ou torneio;

IV - indenização;

V - interdição de praça de desportos;

VI - multa;

VII - perda do mando do campo;

VIII - perda de pontos;

IX - perda de renda;

X - suspensão por partida;

XI - suspensão por prazo.¹¹⁹

¹¹⁸ Art. 217. BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm> Acesso: 24 abr. 2023

¹¹⁹ Art. 50. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 24 abr. 2023

Os órgãos que fazem parte da justiça desportiva brasileira estão estipulados no artigo 52 da Lei Pelé:

Art. 52. Os órgãos integrantes da Justiça Desportiva são autônomos e independentes das entidades de administração do desporto de cada sistema, compondo-se do Superior Tribunal de Justiça Desportiva, funcionando junto às entidades nacionais de administração do desporto; dos Tribunais de Justiça Desportiva, funcionando junto às entidades regionais da administração do desporto, e das Comissões Disciplinares, com competência para processar e julgar as questões previstas nos Códigos de Justiça Desportiva, sempre assegurados a ampla defesa e o contraditório.¹²⁰

Além disso o código prevê punições específicas para o quesito do *doping*:

Art. 50-A. Além das sanções previstas nos incisos I a XI do § 1o do art. 50, as violações às regras antidopagem podem, ainda, sujeitar o infrator às seguintes penalidades:

I - nulidade de títulos, premiações, pontuações, recordes e resultados desportivos obtidos pelo infrator; e

II - devolução de prêmios, troféus, medalhas e outras vantagens obtidas pelo infrator que sejam relacionadas à prática desportiva.¹²¹

Em 16 de março de 2016 fora promulgado o Decreto 8.692 que regulamenta o controle de dopagem atrelado a Lei 9.615, sua estipulação ficou a cargo do artigo 55-A:

Art. 55-A. Fica criada a Justiça Desportiva Antidopagem - JAD, composta por um Tribunal e por uma Procuradoria, dotados de autonomia e independência, e com competência para:

I - julgar violações a regras antidopagem e aplicar as infrações a elas conexas; e

II - homologar decisões proferidas por organismos internacionais, decorrentes ou relacionadas a violações às regras antidopagem.¹²²

Como trazido no tópico anterior, as punições mediante as eventuais atitudes antidesportivas dos atletas de esporte eletrônico não são pautadas diretamente pela Lei Pelé, elas tendem a ser em regra estipuladas e sancionadas diretamente pela desenvolvedora que é dona do jogo em questão e/ou se relacionado as organizações dos torneios que podem ter suas regras próprias mediante as sanções ou desenvolvem parcerias como a da *ESIC* e a *WADA*.

¹²⁰ Art. 52. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível

em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 24 abr. 2023

¹²¹ Art. 50-A. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível

em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 24 abr. 2023

¹²² Art. 52-A. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível

em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 24 abr. 2023

Ponto é, há de se delimitar que as punições são, portanto, oriundas de forma autônoma, fora do ordenamento brasileiro e a princípio não caberiam recurso para as instâncias desportivas. Um exemplo, a título de comparação seria o do Acórdão do TJD-AD nº 9/2021 o qual tratou da modalidade *Crossfit Games*, segue ementa:

EMENTA: EPIMETENDIOL, METABÓLITOS DE METANDIENONA, OSTARINA E LGD4033. TESTE POSITIVO EM COMPETIÇÃO ORGANIZADA POR ENTIDADE ESTRANGEIRA NÃO SIGNATÁRIA DO CÓDIGO MUNDIAL ANTIDOPAGEM. CONSULTA SOBRE ELEGIBILIDADE REALIZADA PELO ATLETA. RESPOSTA NEGATIVA DA ABCD. MANDADO DE GARANTIA COM PEDIDO DE LIMINAR. NA AUSÊNCIA DE PROCEDIMENTO HOMOLOGATÓRIO, É INDEVIDA A EXTENSÃO DOS EFEITOS DE DECISÃO ESTRANGEIRA EMANADA DE ENTIDADE NÃO SIGNATÁRIA DO CMA. CONFIRMAÇÃO DE LIMINAR CONCEDIDA. AFASTADOS OS EFEITOS DO ATO DA AUTORIDADE COATORA.¹²³

Além disso serão colocados os trechos relevantes do relatório e do voto:

O controle foi realizado pela entidade organizadora da competição, a qual, por sinal, **não é signatária do Código Mundial Antidopagem e dispõe de lista de substâncias proibidas própria.**

(...)

Como bem salientou a Procuradoria da Justiça Desportiva Antidopagem em seu parecer firmado em 23/12/2020, no caso em análise não se está diante de decisão emanada de uma entidade signatária do CMA, mas de organização que não faz parte do sistema que gira em torno da Agência Mundial Antidopagem.

Decisões como a que fora proferida pelo órgão julgante reconhecido pelos Crossfit Games devem, neste compasso, **submeter-se a procedimento de homologação por parte da JAD a fim de que, eventualmente, passem a produzir efeitos em âmbito nacional.** É o que determina o artigo 55-A, II, da Lei 9.615/96:

Art. 55-A. Fica criada a Justiça Desportiva Antidopagem - JAD, composta por um Tribunal e por uma Procuradoria, dotados de autonomia e independência, e com competência para: (...) II - homologar decisões proferidas por organismos internacionais, decorrentes ou relacionadas a violações às regras antidopagem.

Ante o exposto, tem-se por imperioso o respeito ao procedimento em questão, sob pena de violação ao princípio de legalidade, ora consubstanciado no art. 55- A, II, da Lei 9.615/96, cujo efeito prático é condicionar a eficácia de certas decisões esportivas proferidas por autoridades estrangeiras.

Assim, posto que a decisão emanada do órgão julgante dos Crossfit Games não integra a ordem esportiva brasileira, cumpre notar que sequer se deve adentrar em análise atinente ao mérito do veredicto em questão, notadamente no que tange a, conforme suscitou o atleta em sua petição, eventuais incompatibilidades da decisão contestada face aos ditames do CMA, bem como a princípios e garantias consagrados pelo direito brasileiro. (grifo do autor)

¹²³ MDS.GOV.BR. Acórdão TJD-AD nº 9. 2021. Disponível em: <https://www.mds.gov.br/webarquivos/cidadania/Esporte/Tribunal%20de%20Justi%C3%A7a%20Desportiva%20Antidopagem/1%C2%AA%20instancia%20-%20acordaos/Ac%C3%B3rd%C3%A3o%20TJD-AD%20n%C2%BA%209_2021_Epimetendiol,%20metab%C3%B3litos%20de%20metandienona,%20ostarina%20e%20LGD4033_%20subst%C3%A2ncias%20n%C3%A3o%20especificadas_1%C2%AA%20Inst%C3%A2ncia.pdf> Acesso em: 10 mai. 2023

A análise dessa jurisprudência é relevante, na medida em que pelos esportes eletrônicos terem justamente as mesmas características disposta na decisão, sendo elas, não integrarem a ordem desportiva brasileira, assim como possuir seus processos de sanções e punições de forma autônoma, ainda listando suas próprias substâncias proibidas como no caso da *ESIC*, por exemplo, se enquadrariam de forma semelhante, necessitando de homologação para eventuais decisões.

A imagem a seguir denota essencialmente com funciona a lógica dos julgamentos dentro dos esportes eletrônicos:



Fonte: SILVA, Bruno Cassol. Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos. Home Editora. 2022. P.63.

Analisando a imagem fica claro o caminho que é traçado para chegar nas decisões para aplicar os devidos sancionamentos. O atleta, jogador profissional se inscreve, geralmente representado por um time (por vezes de forma autônoma), para atuar em campeonatos em quais as regras são estipuladas previamente por parte das organizadoras de campeonatos ou pelas próprias desenvolvedoras. Essa inscrição tende a ser num sentido de um contrato de adesão, visto que o time e os atletas se sujeitam ao regulamento e as possíveis alterações unilaterais pelas organizadoras do evento.

A discussão como trazida pela imagem é da eventual possibilidade de estipular essa relação como de consumo e não meramente civil, como aponta o autor da imagem em seu texto:

É razoável, ter em mente que o conhecimento técnico das desenvolvedoras sobre o funcionamento do jogo e muito maior que o dos times, pois tem acesso exclusivo a dados essenciais sobre a produção do software e o banco de dados que armazena as informações do jogo. No que concerne ao aspecto econômico, a grande maioria dos times não possui capital financeiro suficiente para competir ou estar em pé de igualdade com as desenvolvedoras e os conglomerados de empresas que realizam os eventos desportivos. Quanto ao critério jurídico, o mesmo se aplica.¹²⁴

Vejamos, o artigo 421 e 421-A do Código Civil delimitam o seguinte:

Art. 421. A liberdade contratual será exercida nos limites da função social do contrato.

Parágrafo único. Nas relações contratuais privadas, prevalecerão o princípio da intervenção mínima e a excepcionalidade da revisão contratual.

Art. 421-A. Os contratos civis e empresariais presumem-se paritários e simétricos até a presença de elementos concretos que justifiquem o afastamento dessa presunção, ressalvados os regimes jurídicos previstos em leis especiais, garantido também que:

(...)¹²⁵

A análise baseada pelo CDC¹²⁶ é que a vulnerabilidade apresenta camadas, e afirma que cada pessoa (física ou jurídica) pode possuir um ou mais aspectos dela, quais sejam características pessoais, condições econômicas, sociais ou ainda intelectuais. Por último, cita ainda a vulnerabilidade em relação a informação, o dever do fornecedor de prestar a informação necessária para seu consumidor. Ou seja, há de ser feita uma análise jurídica, técnica e fática para compreender com exatidão até onde vai a hipossuficiência de cada consumidor (subjetivamente) e tentar aliar essa conclusão com o caso concreto.

A seguir, afirma a vulnerabilidade intrínseca de cada consumidor, no entanto, deixa claro, de que apesar da possibilidade de pessoas jurídicas poderem ser tidas como vulneráveis em algumas relações de consumo específicas, isso dependerá da análise concreta, mediante padrões que confirmem uma real hipossuficiência, que nesse caso afastaria a presunção de uma relação puramente empresarial, pautada por contratos civis e afins.

Para uma análise prática dessa situação, seguem os regulamentos do *VALORANT Challengers Brazil* de 2023:

1.4. Ação Disciplinar O Organizador do Torneio, sob supervisão da Riot, terá o direito de realizar os procedimentos disciplinares que julgar necessários em relação a

¹²⁴ SILVA, Bruno Cassol. Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos. Home Editora. 2022. p. 65.

¹²⁵ Art. 421 e 421-A. BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm> Acesso: 15 mai. 2023

¹²⁶ MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; MAGALHÃES, Lucia Ancona Lopez de. (Org.). Direito do Consumidor: 30 anos do CDC. 1ª. Ed. São Paulo: Forense, 2020. 592 p. ISBN: 9788530991906 pp. 233-261.

qualquer violação ou falha no cumprimento deste Regulamento Competitivo e quaisquer regras do Regulamento Complementar Challengers por parte da Equipe, Proprietários ou Membros e aplicar multas, suspensões, desqualificações e outras ações disciplinares (ou combinações destas) a critério da Riot e do Organizador do Torneio (coletivamente, "Ações Disciplinares"); e tais Ações Disciplinares (i) poderão ser divulgadas publicamente pela Riot e pelo Organizador do Torneio, e (ii) são razoáveis e necessárias para manter a integridade competitiva da Competição Oficial da Challengers League ou a boa reputação associada ao VALORANT e às Challengers Leagues.

20.1. Finalidade de Certas Decisões Todas as decisões relativas à elegibilidade do jogador, restrições de patrocinadores, programação e realização das Competições Oficiais e violações e infrações cometidas sob este Regulamento Competitivo e as Regras Complementares Challengers são de responsabilidade exclusiva da Riot e do Organizador do Torneio ou, a critério da Riot e do Organizador do Torneio, dos Oficiais. As decisões da Riot, do Organizador do Torneio e/ou dos Oficiais são finais e vinculativas e não darão origem a qualquer reivindicação por danos monetários ou outros recursos.

20.2. Recursos

(...) No caso de violação pela Riot ou pelo Organizador do Torneio de qualquer uma das disposições deste Regulamento Competitivo ou do Regulamento Complementar Challengers, uma Equipe, jogador ou treinador estará limitado aos seus recursos legais por danos, se houver (...)¹²⁷

Assim como do *CBL*OL de 2022 em pontos relevantes para a discussão:

11.1 Decisões Finais Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma da Temporada 2022 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização da Temporada 2022, que são finais.

11.2 Alteração de Regras Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização da Temporada 2022 a fim de assegurar partidas justas e a integridade competitiva da Temporada 2022. Mudanças nas regras que não tenham significativos impactos operacionais nos times terão validade a partir de 7 dias após sua divulgação, e mudanças que tragam significativos impactos operacionais nos times terão validade a partir de 15 dias após sua divulgação.¹²⁸

Como visto, no regulamento do *VALORANT* a empresa delimita as possíveis ações disciplinares cabíveis, assim como deixa claro que as decisões feitas por ela ou pelos organizadores do torneio são finais e vinculativas, estipulando ainda a impossibilidade de arguir uma reivindicação referente a danos monetários ou outros possíveis recursos nesses casos. E novamente no regulamento do *CBL*OL reafirma a situação das decisões feitas pela empresa serem finais. Além disso, delimita que poderá alterar as regras unilateralmente a qualquer tempo.

¹²⁷ VALORANT. REGULAMENTO VCB. 2023. Disponível em:

<[https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltb730eada072bdbf4/bltdd385dff3c4768e/6426f2d75d3d55121e71612d/VALORANT_Challengers_Brazil_-_Regulamento_Competitivo_Oficial_\[v23.5\].pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltb730eada072bdbf4/bltdd385dff3c4768e/6426f2d75d3d55121e71612d/VALORANT_Challengers_Brazil_-_Regulamento_Competitivo_Oficial_[v23.5].pdf)> Acesso: 15 mai. 2023

¹²⁸ League Of Legends. REGULAMENTO CBLOL. 2022. Disponível em:

<

Como demonstrando é viável a discussão da existência dessa vulnerabilidade, ainda mais nos moldes que são feitos os contratos de adesão. Se analisados os critérios, há possibilidade em alguns casos para estipular a utilização do mesmo. Por exemplo, como visto na jurisprudência do caso do *Crossfit*, não há no momento possibilidades para debater quanto as sanções aplicadas atinentes as cláusulas dos respectivos contratos de adesão, os jogadores e os times se vinculam a acatar as decisões que são autônomas da desenvolvedora ou da organizadora.

O que, no entanto, pode vir a ser objeto de discussão é a possibilidade de retomar o acesso a conta para sua utilização fora de campeonatos oficiais, além da discussão quanto aos cosméticos existentes nessas contas, que por vezes, possuem valores muito consideráveis. Os preços de mercado da *skins* dentro das contas do *League of Legends* e *VALORANT* não costumam mudar de valor, o que geralmente afeta o preço da *skin* atrelada a conta seria quando ela só fora possível de se obter por tempo limitado. Entretanto, no *CS:GO* a história já muda, se olharmos só para o mercado oficial da *Steam* (plataforma de distribuição de jogos digitais) podemos encontrar valores próximos aos R\$10 mil.

| | | | |
|---|--|---|------------------------------|
|  | StatTrak™ AK-47 Fire Serpent (Well-Worn) Counter-Strike: Global Offensive | 1 | Starting at: R\$ 9.647,46 |
|  | AK-47 Fire Serpent (Minimal Wear) Counter-Strike: Global Offensive | 1 | Starting at: R\$ 9.057,97 |
|  | StatTrak™ AK-47 Fuel Injector (Factory New) Counter-Strike: Global Offensive | 1 | Starting at: R\$ 8.127,06 |
|  | StatTrak™ AK-47 Wasteland Rebel (Factory New) Counter-Strike: Global Offensive | 1 | Starting at: R\$ 7.308,45 |
|  | AK-47 Hydroponic (Well-Worn) Counter-Strike: Global Offensive | 1 | Starting at: R\$ 6.780,01 |

Fonte: Reprodução/Mercado Steam, acesso 19 de maio de 2023

Porém, como cada transação no mercado da *Steam* acaba ficando com uma parcela de 5% (cinco por cento) de cada transação feita nele, os cosméticos de valores mais altos acabam sendo vendidos ou trocados fora dele. E os valores podem se tornar astronômicos, as dez *skins*

mais valiosas tem uma faixa de R\$15 mil (quinze mil reais) até R\$500 mil (quinhentos mil reais) em situações normais¹²⁹. E podem chegar a mais¹³⁰.

Entretanto, existem ainda elementos específicos que podem encarecer mais ainda as *skins*¹³¹, os mais conhecidos são dois, o primeiro é totalmente aleatório, que é o “*PatternID*” da *skin*. Em resumo é a possibilidade de *skins* com o mesmo nome possuírem cinco possibilidades de padrões diferentes, dos quais alguns acabam nem sendo tão fáceis de reparar, enquanto outros saltam aos olhos. O segundo elemento é a aplicação de adesivos diretamente na *skin*, o qual dependendo da raridade do mesmo pode agregar um valor considerável, os dois mais conhecidos são os adesivos holográficos Titan Katowice 2014¹³² e o iBUYPOWER Katowice 2014¹³³.



Fotos: Reprodução/CS:GO

2.6 FEDERAÇÕES, CONFEDERAÇÕES, TIMES E CLUBES

Uma das peculiaridades dos esports no Brasil é a existência de mais de uma confederação dentro do solo tupiniquim. Há atualmente quatro Confederações que versam

¹²⁹ Esportsnet. Veja quais são as 10 skins de CS:GO mais caras do mundo. 2022. Disponível em: <<https://www.esports.net/br/noticias/vejas-quais-sao-as-10-skins-de-cs-go-mais-caras-do-mundo/>> Acesso: 17 mai. 2023

¹³⁰ Globoesporte. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>> Acesso: 17 mai. 2023

¹³¹ Steam. Pattern Skins. 2016. Disponível em: <<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=700399956>> Acesso: 17 mai. 2023

¹³² Globoesporte. CS:GO: lote de adesivos Titan é vendido por R\$2,5 milhões. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-lote-de-adesivos-titan-katowice-2014-e-vendido-por-r-25-milhoes.ghtml>> Acesso: 17 mai. 2023

¹³³ Draft5. Quase R\$4 milhões em adesivos iBUYPOWER estão em contas VAC BAN. 2021. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/quase-r-4-milhoes-em-adesivos-ibuypower-estao-em-contas-com-vac-ban>> Acesso: 17 mai. 2023

sobre o tema. Quais sejam: Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL), Confederação Brasileira de esports (CBeS), Confederação Brasileira de Games e esports (CBGE) e a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE).

A existência dessas confederações e do eventual ingresso dos times nela está situado nos artigos 16 e 20, e seus respectivos parágrafos.

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

(...)

§2º As entidades de prática desportiva que organizarem ligas, na forma do caput deste artigo, comunicarão a criação destas às entidades nacionais de administração do desporto das respectivas modalidades.

§3º As ligas integrarão os sistemas das entidades nacionais de administração do desporto que incluírem suas competições nos respectivos calendários anuais de eventos oficiais.

§4º Na hipótese prevista no caput deste artigo, é facultado às entidades de prática desportiva participarem, também, de campeonatos nas entidades de administração do desporto a que estiverem filiadas.

§5º É vedada qualquer intervenção das entidades de administração do desporto nas ligas que se mantiverem independentes.

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

Art. 16. As entidades de prática desportiva e as entidades de administração do desporto, bem como as ligas de que trata o art. 20, são pessoas jurídicas de direito privado, com organização e funcionamento autônomo, e terão as competências definidas em seus estatutos ou contratos sociais.

§1º As entidades nacionais de administração do desporto poderão filiar, nos termos de seus estatutos ou contratos sociais, entidades regionais de administração e entidades de prática desportiva.

§2º As ligas poderão, a seu critério, filiar-se ou vincular-se a entidades nacionais de administração do desporto, vedado a estas, sob qualquer pretexto, exigir tal filiação ou vinculação.

§3º É facultada a filiação direta de atletas nos termos previstos nos estatutos ou contratos sociais das respectivas entidades de administração do desporto.¹³⁴

Ou seja, como se denota dos artigos anteriores é facultada a filiação dos times e organizações as confederações existentes, inclusive ao próprio Sistema Nacional de Desporto. Além disso, apesar de a Lei Pelé dar como regra a criação de somente uma confederação por esporte, no caso dos esports isso foi desrespeitado, no Brasil por exemplo, temos mais uma peculiaridade, pela existência de mais de uma confederação dentro do solo tupiniquim.

¹³⁴ Art. 20 e Art. 16. BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm> Acesso: 20 mai. 2023



Fonte: SILVA, Bruno Cassol. Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos. Home Editora. 2022. P. 47.

Não há, porém, interesse por parte dos times, das organizadoras, desenvolvedoras e *publishers* em manter filiação, visto que a previsão legal, daria mediante a filiação controle de regras e administração para a confederação em detrimento dos interesses principais da desenvolvedora, assim sendo, a confederação não exerce qualquer intervenção sem o devido aval das empresas. Portanto, hoje em dia a empresa que cria o jogo tem total liberdade para dispor da forma que lhe achar mais proveitosa, ditando os regulamentos e punições que achar cabível, justamente por se tratar de sua propriedade, um produto privado.¹³⁵

Essa autonomia inclusive, permite ao cenário do esporte eletrônico mediante essa economia digitalizada se manter autossustentável financeira e administrativamente, ditando as regras, organizando os eventos que lhe são de seu interesse. É, dessa forma inclusive, que com ou sem o reconhecimento do esporte eletrônico como esporte ela se manterá viva, já que não conta com o recebimento de verbas públicas.

3. OUTROS TÓPICOS RELEVANTES AO TEMA

¹³⁵ Fonte: SILVA, Bruno Cassol. Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos. Home Editora. 2022. pp. 46-47.

3.1 FORTNITE e COI



Foto: Reprodução/Fortnite

O Comitê Olímpico Internacional (COI) no dia 05 de maio de 2023 anunciou a inclusão do esporte eletrônico *Fortnite* a sua lista de competições, o jogo da desenvolvedora *Epic Games* entrou na categoria de tiro esportivo, fazendo parte do desafio da Federação Internacional de Esporte de Tiro. O evento será entre os dias 22 e 25 de junho em Singapura.¹³⁶

Os moldes da competição serão realizados mediante convite de doze jogadores da *Fortnite Champions Series* (FNCS)¹³⁷, não será, no entanto, nos moldes originais das partidas regulares do jogo. Será disputado em um mapa feito especialmente para refletir a competição de tiro esportivo.

Essa será a primeira modalidade incluída pelo COI que tem origem nos esportes eletrônicos. No entanto, há uma discussão quanto à possibilidade dos jogos como *VALORANT*, *CS:GO*, *DOTA 2*, *League of Legends*, entre outros fazerem parte das olimpíadas dos esportes eletrônicos. Assim sendo, a inclusão do *Fortnite* no rol de esportes disputados é em parte significativa, mas ao mesmo tempo pode não contemplar os anseios da comunidade *gamer* por dois motivos, primeiramente pela diferenciação com que o jogo adentrou a competição, não sendo em seu cenário e características específicas, sendo criado algo único, fugindo então da

¹³⁶ Globoesporte. Fortnite é incluído em evento olímpico de esports do COI. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/fortnite/noticia/2023/05/05/fortnite-e-incluido-em-evento-olimpico-de-esports-do-coi.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹³⁷ Fortnite. FNCS GLOBAL CHAMPIONSHIP. 2023. Disponível em: <<https://competitive.fortnite.com/>> Acesso: 22 mai. 2023

essência do mesmo, e segundo pela recusa das autoridades do COI¹³⁸ de reconhecer a possibilidade da inclusão dos esportes eletrônicos de grande relevância, descartando sua aceitação futura.

3.2 MINISTRA DO ESPORTE DO BRASIL

Ana Moser, afirmou que os esportes eletrônicos seriam como uma indústria do entretenimento, fazendo comparação direta com o trabalho de artistas, negando sua equiparação ao esporte:

A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu. "Ah, mas o pessoal treina para fazer". Treina, assim como o artista. Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte.¹³⁹

Sua fala de janeiro de 2023 gerou crítica e discussões de diversas pessoas que se interessam pelo tema como já vimos, e um tempo após seu primeiro comentário que gerou toda a polêmica ela trouxe uma visão um pouco diferente, apesar de manter sua visão inicial ela tratou o tema com maior cautela, afirmando dessa vez a importância do tema, indiferente de sua classificação, ela teceu os seguintes comentários em uma audiência da Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado, por volta de março de 2023:

Historicamente o Ministério do Esporte não aprovou os esports como esporte. Isso já tramitou no Conselho Nacional de Esporte. Este governo não tem posição definida, a gente precisa debater. Se é esporte, cultura, ciência e tecnologia, se é turismo. Todas as relações do esporte eletrônico que precisam ser organizadas, porque é um fenômeno inegável e fortíssimo em termos econômicos inclusive.

[Os esportes eletrônicos] têm implicações em várias áreas, até de emprego e direitos trabalhistas, entre outras questões que estão envolvidas. É um setor importante que não pode ser tratado só pelo esporte, deve ser tratado por outras pastas. A gente está tratando isso dentro do governo. Estamos fomentando bastante para que aconteça o mais rápido possível.¹⁴⁰

¹³⁸ Globoesporte. COI descarta jogos eletrônicos "tradicionais" em Olimpíadas. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/03/31/coi-descarta-jogos-eletronicos-tradicionais-em-olimpiadas.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹³⁹ Globoesporte. Ana Moser fala em "ação intersetorial" após negar investir em esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/18/ana-moser-fala-em-acao-intersetorial-apos-negar-investir-em-esports.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴⁰ Uol. Ana Moser anuncia frente interministerial para debater esportes eletrônicos. 2023. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/03/28/ana-moser-anuncia-frente-interministerial-para-debater-esportes-eletronicos.htm>> Acesso: 22 mai. 2023

A título de comparação a Ministra dos Esportes da França, anunciou uma instrução interministerial permitindo a utilização de um novo modelo de passaporte, ‘de talentos’ para desportistas de alto nível. Essa atitude busca inclusive auxiliar a contratação de estrangeiros para atuarem em equipes francesas.

A ministra Amélie Oudéa-Castéra apontou a criação de um ecossistema para estruturar o setor, discutir um plano com uma ação global, visando dinamizar uma estratégia nacional sobre os esports entre 2020 e 2025, contando com quatro principais pontos:

- 1- Lançar uma missão para pré-configurar uma estrutura de direção para a estratégia nacional de esports envolvendo atores públicos e privados
- 2- Promover o acompanhamento e desenvolvimento da prática nos territórios de forma responsável, legível e colegial
- 3- Fortalecer o dinamismo da França e sua atratividade por meio da publicação de uma instrução interministerial permitindo o uso do passaporte de talentos "renomado internacionalmente" para esports eletrônicos de alto nível
- 4- Constituir um comitê de licitação responsável por desenvolver e apresentar um projeto na primavera de 2023 para sediar, na França no final de 2024, a Semana de Esports Olímpicos¹⁴¹

Inclusive o próprio presidente francês Emmanuel Macron em entrevista para um site francês manifestou seu desejo da existência de uma conexão dos esports com as Olimpíadas de Paris 2024. Citando a possibilidade e o interesse de receber os maiores eventos dos esports eletrônicos, como o *Major de Counter-Strike*, o *The International de DOTA 2* e o *Worlds de League of Legends*. Sua manifestação foi em 2022, nesse ano em 2023 a capital Paris foi sede do último major de *CS:GO*, e já recebeu a final do *Worlds* em 2019, restando somente o *The International* para completar o sonho do presidente.

Demonstrando que está por dentro do assunto o presidente citou duas equipes francesas com uma base de fãs gigantescas, a *Team Vitality*, que fora inclusive a vencedora do major em Paris, e a *Karmine Corp* outra equipe com muito apoio dentro de suas redes sociais:

Eu não esqueço dos esports eletrônicos. Outra área de excelência da França, com equipes como Team Vitality ou Karmine Corp. Temos uma oportunidade histórica: a dos Jogos Olímpicos de 2024. Cabe a nós aproveitá-la para fazer uma ligação entre as Olimpíadas dos dois mundos e sediar os maiores eventos esportivos do mundo naquele ano: um Major de CS:GO, o Mundial de League of Legends e o The International de Dota 2 – disse Macron, em entrevista antes da reeleição.¹⁴²

¹⁴¹ Globoesporte. França anuncia criação de visto especial para atletas de esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/17/franca-anuncia-criacao-de-visto-especial-para-atletas-de-esports.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴² Globoesporte. Macron defende elo entre esports e Olimpíadas de Paris 2024. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/25/macron-defende-elo-entre-esports-e-olimpiadas-de-paris-2024.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Assim como a França e a Dinamarca previamente citadas, outros países que já reconhecem ou incentivam de maneira mais incisiva o âmbito dos esportes são, por exemplo, Coreia do Sul¹⁴³, China¹⁴⁴, Rússia¹⁴⁵, Malásia¹⁴⁶, entre outros.

3.3 PRESENÇA UNIVERSITÁRIA

Apesar de comumente as atléticas dentro dos cursos nas universidades estarem ligadas aos esportes tradicionais, o amor de diversos membros de variadas atléticas Brasil a fora gerou o interesse da criação de um torneio universitário em moldes similares para os esportes eletrônicos. O TUEs¹⁴⁷, por exemplo, foi criado em 2016, contando com três modalidades, *League of Legends*, *CS:GO* e *Hearthstone*, a primeira edição contou com quarenta organizações estudantis e mais de quinhentos estudantes. A cada edição esses números foram crescendo.

Em solo catarinense, e em um contexto mais próximo a UFSC, a atlética de Direito, AADUFSC, já realizou ou participou de alguns eventos relacionados aos esportes. Os jogos sedentários contavam com a presença do FIFA desde antes de 2019. Em 2020 a atlética também contou com seu brasão sendo defendido em campeonatos de *CS:GO* e *League of Legends*, em alguns torneios como Jogos Jurídicos, ou no próprio IA de esportes da UFSC desenvolvido em período pandêmico.

3.4 LEIS E PROJETOS DE LEIS SOBRE ESPORTS EM SOLO TUPINIQUIM

Segundo artigo 24 da Constituição Federal de 1988, os Estados poderão legislar em concorrência com a União sobre os esportes. E segundo o artigo 30, o Município poderá realizar a suplementação de leis. Conforme:

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

¹⁴³ Globoesporte. Adversária na Copa, Coreia é referência em games e tem atletas de esportes como ídolos. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/12/05/adversaria-na-copa-coreia-e-referencia-em-games-e-tem-atletas-de-esports-como-idolos.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴⁴ Globoesporte. Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴⁵ Liquipedia. Russian Esports Federation. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Russian_Esports_Federation> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴⁶ MESF. LIGA eMAS season 2. 2023. Disponível em: <<https://www.mesf.gg/>> Acesso: 22 mai. 2023

¹⁴⁷ Globoesporte. Conheça o Torneio Universitário de eSports, o TUEs. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/conheca-o-torneio-universitario-de-esports-o-tues.ghtml>> Acesso: 23 mai. 2023

IX - educação, cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;

§1º No âmbito da legislação concorrente, a competência da União limitar-se-á a estabelecer normas gerais.

§2º A competência da União para legislar sobre normas gerais não exclui a competência suplementar dos Estados.’

Art. 30. Compete aos Municípios:

I - legislar sobre assuntos de interesse local;

II - suplementar a legislação federal e a estadual no que couber;¹⁴⁸

É baseado nesses dois artigos que alguns Estados e Municípios já criaram ou tem projetos de lei com relação direta ao âmbito dos esportes eletrônicos. Alguns dos exemplos que podem ser citados são o Projeto de Lei 3450/15¹⁴⁹, o Projeto de Lei 383/17¹⁵⁰, e o Projeto de Lei 7747/17¹⁵¹, os quais estão em tramitação no Congresso Nacional.

Além disso, diversos Estados já regulamentam de alguma forma a questão dos esportes eletrônicos com legislações próprias, regulamentando, reconhecendo, definindo e/ou incentivando a prática, como a Lei 11.296/2019 do Estado da Paraíba, o Projeto de Lei

¹⁴⁸ Art 24 e Art 30. BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>

¹⁴⁹ Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V: “Art. 3º (...) V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero” (BRASIL. PL 3450/2015. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em:<<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514&ord=1>>)

¹⁵⁰ Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei. Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade (BRASIL. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em:<<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>).

¹⁵¹ Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva. Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação: “Art. 3º (...) § 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.” (BRASIL. PL 7747/2017. Institui o esporte virtual. Disponível em:<<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>>).

1285/2019 do Estado do Mato Grosso¹⁵², a Lei 8.219/2019 do Estado do Alagoas¹⁵³, a Lei 20.281/2020 do Estado do Paraná¹⁵⁴, a Lei 5.321/2020 do Estado do Amazonas¹⁵⁵, a Lei 9.600/2021 do Município de Salvador¹⁵⁶, a Lei 21.080/2021 do Estado de Goiás¹⁵⁷ e a Lei 11.515 do Estado do Espírito Santo¹⁵⁸, a Lei 18.396/2022 do Estado de Santa Catarina¹⁵⁹, entre outras.

¹⁵² Art. 1º - Fica instituída a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no âmbito do Estado de Mato Grosso. (MATO GROSSO. PROJETO DE LEI Nº 1285/2019. Institui a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.al.mt.gov.br/proposicao/?tipoPropositura=1&palavraChave=&numeroPropositura=1285&ano=2019&autor=&dataPublicacaoInicio=&dataPublicacaoFim=&search=>>>

¹⁵³ Art. 1º Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado de Alagoas obedecerá ao disposto nesta Lei. Parágrafo único. Entende-se por esporte eletrônico ou “E-Sport” as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems (ALAGOAS. LEI Nº 8.219, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2019. Dispõe sobre a regulamentação na prática esportiva eletrônica no âmbito do estado de alagoas, e dá outras providências. Disponível em:<<http://bancodeleis.unale.org.br/Arquivo/Documents/legislacao/image/AL/L/L82192019.pdf>>.

¹⁵⁴ Art. 1º Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracterizam a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems (PARANÁ. Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná. LEI 20.281/2020. Disponível em: <<https://leisestaduais.com.br/pr/lei-ordinaria-n-20281-2020-parana-dispoe-sobre-o-exercicio-da-atividade-esportiva-eletronica-no-estado-do-parana>>

¹⁵⁵ Art. 1.º O exercício da atividade esportiva eletrônica, no âmbito do Estado do Amazonas, obedecerá ao disposto nesta Lei (AMAZONAS. LEI N. 5.321, DE 23 DE NOVEMBRO DE 2020. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em:<<https://sapl.al.am.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2020/11101/5321.pdf>>.)

¹⁵⁶ Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta 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 utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade. (SALVADOR/BA. Lei nº 9.600/2021. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, no âmbito do Município de Salvador, e dá outras providências. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/ba/s/salvador/lei-ordinaria/2021/960/9600/lei-ordinaria-n-9600-2021-dispoe-sobre-a-regulamentacao-da-pratica-esportiva-eletronica-no-ambito-do-municipio-de-salvador-e-da-outras-providencias>>)

¹⁵⁷ Art. 1º Ficam regulamentados os e-sports como prática desportiva. Parágrafo único. Consideram-se e-sports todos os jogos virtuais. (GOIÁS. LEI Nº 21.080/2021. Regulamenta os denominados e-sports. Disponível em: <<https://legisla.casacivil.go.gov.br/api/v2/pesquisa/legislacoes/104291/pdf>>

¹⁵⁸ Art. 1º - Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Espírito Santo obedecerá ao disposto nessa Lei. (ESPIRITO SANTO. LEI Nº 11.515. Reconhece e regulamenta a prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Espírito Santo, e dá outras providências. Disponível em: <<https://www3.al.es.gov.br/legislacao/norma.aspx?id=79837>>).

¹⁵⁹ Art. 1º É livre a prática do esporte eletrônico no Estado de Santa Catarina, sendo pautada pelas seguintes diretrizes: (SANTA CATARINA. LEI Nº18.396. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e adota outras providências. Disponível em: <http://leis.alesc.sc.gov.br/html/2022/18396_2022_lei.html#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2018.396%2C%20DE%2013%20DE%20JUNHO%20DE%202022&text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20regulamenta%C3%A7%C3%A3o%20da,CATARINA%2C%20nos%20termos%20do%20art.>>

As leis supracitadas trazem diversos pontos positivos, como reconhecimento do esporte eletrônico, a equiparação dos jogadores profissionais como atletas num sentido tradicional, tratam sobre investimento, financiamento e patrocínio desses atletas, promovem objetivos de cidadania, educação, cultura e o combate à discriminação de uma forma geral, assim como apontam a contribuição dos esportes num desenvolvimento em relação a capacidade intelectual dos jogadores, quanto a habilidade motora e raciocínio.

CONCLUSÃO

Após análise da letra da Lei 9.615/1998, somado a outros arcabouços jurídicos, assim como da realidade fática em que os esportes eletrônicos estão inseridos, ficou claro a possibilidade de no Brasil, em 2023, ser possível auferir e classificar os esportes como esportes num sentido tradicional. Essa análise leva em conta o ano de 2023 e todo o percurso que os esportes eletrônicos já trilharam até aqui no Brasil e no mundo, mas a realidade é que essa classificação era possível desde a promulgação dessa lei em território nacional, os únicos elementos faltantes foram sendo ganhos com o decorrer do tempo, pelo crescimento do mundo dos esportes.

Em análise estritamente jurídica, não há discussão quanto a essa possibilidade, se levado em conta somente o que temos em vigência nas legislações brasileiras no ano de 2023. Apesar de haver a discussão em projetos de leis e pelas pessoas das mais variadas opiniões, dentro de diversos âmbitos de atuação. Essas preocupações existem em diversos ramos, além do mundo jurídico, pois essa definição causa impacto, em outros ramos, como o da saúde, da educação física, psicologia, entre outros que estão atrelados ao esporte.

Fica claro, pelos argumentos negativos trazidos pela pesquisa que fora desenvolvida, é de que a maior preocupação dos indivíduos que são contra a classificação dos esportes eletrônicos, como esporte, é um critério da falta de movimento físico. Mas esse entendimento, restou caído pelos argumentos trazidos quanto toda a preparação pré e pós jogo, desses esportes, assim como o cansaço físico e mental, os quais os atletas passam ao estar envolvidos por horas em sequência em um ambiente de estresse de grande competitividade.

De qualquer forma, apesar de ficar claro a real possibilidade da classificação dos esportes eletrônicos como esporte, se viu também que a partir do momento que as decisões do esporte eletrônico são tidas, quase sempre, pelas desenvolvedoras que criam o jogo, pelas *publishers* responsáveis, ou pelas organizadoras do evento, é de que, por mais possível que seja

essa classificação, ela não é necessariamente um desejo desse setor privado que detém os direitos dos jogos atrelados aos esports.

Tem-se, portanto, que a maior benesse em um sentido estritamente jurídico em análise a Lei 9.615/1998 fosse a possibilidade de angariar fundos para os esports, advindos do setor público, como medida de incentivo para o mesmo. No entanto, há dois fatores primordiais a serem analisados quanto a isso, o ponto número um diz respeito a falta de interesse do setor privado que comanda os esportes eletrônicos, por todos os motivos de perda de controle previamente citados. E o segundo ponto, diz respeito que se não há incentivo adequado¹⁶⁰ nem para os atletas dos desportos tradicionais, não há de se cogitar que restariam recursos para uma modalidade “nova” e que ainda sofreria preconceito nos olhos de alguns.

Assim sendo, o trabalho buscou uma análise jurídica e fática da possibilidade do ingresso dos esportes eletrônicos, dentro da classificação de desporto, segundo a Lei 9.615/1998. As conclusões tidas do mesmo, foi de que sim, é possível essa classificação, apesar das peculiaridades que os esports possuem em sua organização, sua origem, seus costumes.

Viu-se, também, que apesar dessa possibilidade existir, ela não desperta necessariamente um interesse público e nem privado para que haja essa classificação direta. O que, no entanto, é necessário, é a discussão referente ao esporte eletrônico, a discussão em relação a sua existência, sua grandeza e seu impacto na sociedade atual, o fato de que ele está presente na vida de milhões de brasileiros e bilhões de pessoas mundo a fora, que é necessário por parte do Poder Público o quanto antes discutir sua existência.

Ou seja, não se espera um forte incentivo financeiro, uma guinada do viés negativo de opiniões de pessoas mais conservadoras quanto aos critérios do esporte. O que se espera é o reconhecimento de que ele pode ser sim classificado como tal, dentro dos seus moldes, e que esse reconhecimento advindo do Poder Público, gere para as políticas públicas, com parceria ou não do setor privado, um maior respaldo técnico e científico do mesmo. Para que as decisões dos eventuais políticos, legisladores e profissionais de outras áreas sejam as melhores para o crescimento saudável e estrutural do esporte eletrônico.

Trazendo uma maior segurança jurídica, nos contratos dos atletas com as organizações, na potencialidade macro econômica dos eventos organizados, entre outros. Dando ainda com

¹⁶⁰ SENADO FEDERAL. Reconhecendo falta de incentivos, senadores destacam superação de atletas olímpicos
Fonte: Agência Senado. 2021. Disponível em:
<<https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/08/reconhecendo-falta-de-incentivos-senadores-destacam-superacao-de-atletas-olimpicos>> Acesso: 26 mai. 2023

essa legitimidade e respeito ao tema, maior participação por parte do desporto educacional, oportunizando a outras escolas da rede pública e privada, no sentido do aprendizado e reforço de práticas saudáveis atreladas aos esportes eletrônicos, como visto na notícia da escola do Rio de Janeiro.

Além disso, o reconhecimento dos esportes e sua discussão, seja no Ministério do Esporte, no Ministério da Cultura, seja onde for, trará aval e força e um sentimento de validade para todos os profissionais que vivem no mundo dos esportes eletrônicos, trará um alento para os jovens atletas profissionais e/ou telespectadores entusiastas que discutirão seus interesses com seus pais, familiares, amigos, os quais terão oportunidade para entender esse universo e dar respaldo e acolhimento aos mesmos.

REFERÊNCIAS

1up.2023. Disponível em: <<https://1upstudios.gg/>> Acesso: 20 mar. 2023

Afrogames. Sobre nós. 2019. Disponível em: <<https://afrogames.com.br/300f0-web-agency-about/>> Acesso: 27 abr. 2023

ALAGOAS. LEI Nº 8.219, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2019. Dispõe sobre a regulamentação na prática esportiva eletrônica no âmbito do estado de alagoas, e dá outras providências. Disponível em: <<http://bancodeleis.unale.org.br/Arquivo/Documents/legislacao/image/AL/L/L/82192019.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2023

AMAZONAS. LEI N. 5.321, DE 23 DE NOVEMBRO DE 2020. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <<https://sapl.al.am.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2020/11101/5321.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2023

Bain.com. Level Up: The Future of Video Games is Bright. 2022. Disponível em: <<https://www.bain.com/insights/level-up-the-future-of-video-games-is-bright/>> Acesso: 10 mar. 2023

Bain.com. Video Games Next Level of Growth. 2022. Disponível em: <<https://www.bain.com/insights/video-games-next-level-of-growth-snap-chart/>> Acesso: 10 mar. 2023

Base Nacional Comum Curricular. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> Acesso: 27 abr. 2023

BRASIL. Código de Defesa do Consumidor. Decreto Presidencial nº 2.181, de 20 de março de 1997, Brasília, DF, 1997. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm>. Acesso em: 20 mar. 2023

BRASIL. CONSTITUIÇÃO (1988). CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 14 mar.2023

BRASIL. DECRETO Nº 6.653, DE 18 DE NOVEMBRO DE 2008. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/decreto/d6653.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%206.653%2C%20DE%2018,19%20de%20outubro%20de%202005> Acesso: 16 mar. 2023

BRASIL. LEI Nº 10.406, DE 10 DE JANEIRO DE 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm>. Acesso em: 16 mar. 2023

BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>. Acesso em: 10 mar. 2023

BRASIL. PL nº 383/2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 15 mar. 2023

BRASIL. PL nº 3450/2015. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514&ord=1>>. Acesso em: 25 abr. 2022

BRASIL. PL nº 7747/2017. Institui o esporte virtual. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>>. Acesso em: 25 abr. 2022

COAKLEY, Jay. Sport in society: issues and controvesies. New York: WCB/McGraw Hill, 1998.

Counter-Strike blog. Classificações regionais para Majors (RMR) de CS:GO de 2022/2023. 2022. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/pt-pt/index.php/classificacoes-regionais-para-majors-rmr-de-csgo-de-2022-2023/>> Acesso: 08 mar. 2023

Counter-Strike. A Follow Up to Integrity and Fair Play. 2015. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2016/01/13442/>> Acesso: 22 abr. 2023

Counter-Strike. Integrity and Fair Play. 2015. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2015/01/11261/>> Acesso: 22 abr. 2023

Dell. 2023. Disponível em: <<https://www.dell.com/pt-br>> Acesso: 20 mar. 2023

Dota 2. Circuito Profissional de Dota. 2022. Disponível em: <<https://www.dota2.com/esports/ti11/about>> Acesso: 08 mar. 2023

Dotesports. New evidence points to match-fixing at highest level of American Counter-Strike. 2015. Disponível em: <<https://dotesports.com/general/news/match-fixing-counter-strike-ibuypower-netcode-guides>> Acesso: 22 abr. 2023

Draft5. Quase R\$4 milhões em adesivos iBUYPOWER estão em contas VAC BAN. 2021. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/quase-r-4-milhoes-em-adesivos-ibuypower-estao-em-contas-com-vac-ban>> Acesso: 17 mai. 2023

DUTRA, Alessandra. Então, e-Sports é ou não Esporte? Blog pessoal. Brasil, 2023

Eduardo Paes. Eduardo Paes quer Rio como capital mundial dos eSports. 2023. Disponível em: <<https://www.eduardopaes.com.br/rio-capital-dos-e-sports/>> Acesso: 25 abr. 2023

Eschoolnews. 6 tips to begin an elementary esports program in your school. 2022. Disponível em: <<https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2022/07/04/6-tips-elementary-esports/>> Acesso: 25 abr. 2023

ESIC. ANTI-DOPING CODE. 2016. Disponível em: <<https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>> Acesso: 17 mar. 2023

ESIC. ESIC PROHIBITED LIST. 2016. Disponível em: <<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>> Acesso: 17 mar. 2023

ESL. 2023. Disponível em: <<https://esl.com/>> Acesso: 16 mar. 2023

ESLFACEITGROUP. ESL ALIGNS WITH ESIC'S RECOMMENDATION ON SANCTIONS FOR CHEATING IN ESPORTS. 2017. Disponível em: <<https://eslfaceitgroup.com/blog/2017/07/esl-aligns-with-esics-recommendation-on-sanctions-for-cheating-in-esports/>> Acesso: 17 mar. 2023

ESPIRÍTO SANTO. LEI Nº 11.515. Reconhece e regulamenta a prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Espírito Santo, e dá outras providências. Disponível em: <<https://www3.al.es.gov.br/legislacao/norma.aspx?id=79837>>. Acesso em: 25 mai. 2023

ESPN. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. 2018. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia> Acesso: 10 mar. 2023

Esportsnet. Veja quais são as 10 skins de CS:GO mais caras do mundo. 2022. Disponível em: <<https://www.esports.net/br/noticias/veja-quais-sao-as-10-skins-de-csgo-mais-caras-do-mundo/>> Acesso: 17 mai. 2023

ESTATUTO DO CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA - CONFEF. CONFEF. 2010. Disponível em: <<https://www.confef.org.br/confef/conteudo/471>> Acesso: 15 abr. 2023

Exame. Escola de eSports oferece aulas gratuitas para jovens baixa renda. 2020. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/escola-de-esports-oferece-aulas-gratuitas-para-jovens-baixa-renda/>> Acesso: 27 abr. 2023

Facebook. TACO. 2023. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/tacocs/photos/fazendo-o-anti-doping-com-o-fallen-depois-de-uma-estreia-excelente-com-duas-vit%C3%B3/1379910672107317/>> Acesso: 17 abr. 2023

Fnatic. About. Disponível em: <<https://fnatic.com/about>> Acesso: 20 mar. 2023

Forbes. Rio de Janeiro almeja ser a capital mundial dos e-sports. 2023. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/rio-de-janeiro-almeja-ser-a-capital-mundial-dos-e-sports/>> Acesso: 25 abr. 2023

Fortnite. FNCS GLOBAL CHAMPIONSHIP. 2023. Disponível em: <<https://competitive.fortnite.com/>> Acesso: 22 mai. 2023

GALATTI, L.R.; PAES, R.R.; COLLET, C.; SEOANE, A.M. Esporte Contemporâneo: perspectivas para a compreensão do fenômeno. Corpoconsciência, Cuiabá-MT, vol.22, n. 03. 2018.

Galileu. Globo. 2016. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2016/04/jogadores-de-e-sports-passam-por-testes-antidoping-antes-de-competicoes.html>> Acesso: 16 mar. 2023

Glamour.globo. Conheça Olga Rodrigues, a primeira jogadora trans de CS:GO no Brasil. 2020. Disponível em: <<https://glamour.globo.com/lifestyle/noticia/2020/05/conheca-olga-rodrigues-primeira-jogadora-trans-de-csgo-no-brasil.ghtml>> Acesso: 02 abr. 2023

Globo esporte. Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>> Acesso: 25. abr. 2023

Globo esporte. Pioneirismo gamer: escola no Rio tem aula de esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/reportagem/2023/03/13/c-pioneirismo-gamer-escola-no-rio-tem-aula-de-esports.ghtml>> Acesso: 27 abr. 2023

Globoesporte. Adversária na Copa, Coreia é referência em games e tem atletas de esports como ídolos. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/12/05/adversaria-na-copa-coreia-e-referencia-em-games-e-tem-atletas-de-esports-como-idolos.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. Ana Moser fala em "ação intersetorial" após negar investir em esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/18/ana-moser-fala-em-acao-intersectorial-apos-negar-investir-em-esports.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. COI descarta jogos eletrônicos ‘tradicionalis’ em Olimpíadas. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/03/31/coi-descarta-jogos-eletronicos-tradicionalis-em-olimpiadas.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. Conheça o Torneio Universitário de eSports, o TUEs. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/conheca-o-torneio-universitario-de-esports-o-tues.ghtml>> Acesso: 23 mai. 2023

Globoesporte. CS:GO: lote de adesivos Titan é vendido por R\$2,5 milhões. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-lote-de-adesivos-titan-katowice-2014-e-vendido-por-r-25-milhoes.ghtml>> Acesso: 17 mai. 2023

Globoesporte. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>> Acesso: 17 mai. 2023

Globoesporte. Fortnite é incluído em evento olímpico de esports do COI. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/fortnite/noticia/2023/05/05/fortnite-e-incluido-em-evento-olimpico-de-esports-do-coi.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. França anuncia criação de visto especial para atletas de esports. 2023. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/17/franca-anuncia-criacao-de-visto-especial-para-atletas-de-esports.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

Globoesporte. Macron defende elo entre esports e Olimpíadas de Paris 2024. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/25/macron-defende-elo-entre-esports-e-olimpiadas-de-paris-2024.ghtml>> Acesso: 22 mai. 2023

GOIÁS. LEI N° 21.080/2021. Regulamenta os denominados e-sports. Disponível em: <<https://legisla.casacivil.go.gov.br/api/v2/pesquisa/legislacoes/104291/pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2023

Google. Significado de esporte. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=esporte+dicion%C3%A1rio&sxsrf=APwXEdcXaLadAqFLAMsNcHLzX8CN-sF96w%3A1686000423476&ei=J1N-ZOnSHivL1sQP7IKRyA4&ved=0ahUKEwipgtSCia3_AhWLpZUCHWxBBOkQ4dUDCA8&uact=5&oq=esporte+dicion%C3%A1rio&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgYIABAWEb4yCAgAEBYQHhAPOgcIIXCwAxAnOgoIABBHENYEE LADogoIABCKBRCwAxBDog0IABDkAhDWBBCwAxgBOg8ILhCKBRDIAxCwAxBDG AI6DAgjEIofECcQRhD5AToLCAAQgAQQsQMqgwE6CwguEIAEELEDEIMBOggIABC ABBCxAzoNCAAQigUQsQMqgwEQCjogCAAQigUQRhD5ARCXBRCMBRDdBBBGEP QDEPUDEPYDGAM6CggAEIAEELEDEApKBAhBGABQ2gJYwAxghA1oAXABeACAA YwBiAGCCpIBBDAuMTCYAQCgAQHAAQHIArLaAQYIARABGAnaAQYIAhABGAja AQYIAxABGBM&scient=gws-wiz-serp> Acesso: 15. abr. 2023

Gosugamers. Solo's Starladder ban reduced to one year. 2014. Disponível em: <<https://www.gosugamers.net/dota2/news/24589-solo-s-starladder-ban-reduced-to-one-year>> Acesso: 22 abr. 2023

Gov.br. Efeitos Colaterais da Dopagem. 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/abcd/pt-br/composicao/atletas/efeitos-colaterais-da-dopagem>> Acesso: 16 mar. 2023

Gov.br. Mercado dos Games deve ser ampliado com a chegada do 5G. 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2022/setembro/mercado-dos-games-deve-ser-ampliado-com-a-chegada-do-5g#:~:text=O%20Brasil%20j%C3%A1%20%C3%A9%20o,com%20levantamento%20da%20consultoria%20Newzoo>> Acesso: 10 mar. 2023

Gower.st. Gower Street Estimates 2022 Global Box Office hit \$25.9 billion. 2023. Disponível em: <<https://gower.st/articles/gower-street-estimates-2022-global-box-office-hit-25-9-billion/>> Acesso: 10 mar. 2023

HLTV. DreamHack Winter 2013 Gallerie. 2013. Disponível em: <<https://www.hltv.org/gallery/5841/dreamhack-winter-2013-day-3>> Acesso: 20 mai. 2023

HLTV.BLAST.tv Paris Major 2023. 2023. Disponível em: <<https://www.hltv.org/gallery/12487/blasttv-paris-major-2023-day-8>> Acesso: 20 mai. 2023

IEM. 2023. Disponível em: <<https://intelectrememasters.com/>> Acesso: 20 mai. 2023

Ifpi.org. IFPI issues Global Music Report 2021. 2021. Disponível em: <<https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report-2021/>> Acesso: 10 mar. 2023

IGN. Team Liquid e Alienware inauguram centro de operações para esports em São Paulo. Disponível em: <<https://br.ign.com/esports/108451/news/team-liquid-e-alienware-inauguram-centro-de-operacoes-para-esports-em-sao-paulo>> Acesso: 20 mar. 2023

IntelGrandSlam. Disponível em: <<https://intelgrandslam.eslgaming.com/>> Acesso: 20 mar. 2023

IntelGrandSlam. Rules. 2023. Disponível em: <<https://intelgrandslam.eslgaming.com/rules/>> Acesso: 20 mar. 2023

Joindota.Update: rox.KIS issues statement. 2014. Disponível em: <<https://www.joindota.com/news/9989-update-rox-kis-issues-statement>> Acesso: 22 abr. 2023

League Of Legends. /DEV: DRIVER CONTRA CHEATS NO MODO KERNEL. 2020. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/dev-driver-contr-cheats-no-modo-kernel/>> Acesso: 21 abr. 2023

League Of Legends. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Main_Page> Acesso 10 mai. 2023

League Of Legends. REGULAMENTO CBLOL. 2022. Disponível em: <[https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/bltf60ad5bc48cc997d/61ba14e5a70e7d5276b25f/CBLOL_-_Regulamento_Oficial_\[1.0\].pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/bltf60ad5bc48cc997d/61ba14e5a70e7d5276b25f/CBLOL_-_Regulamento_Oficial_[1.0].pdf)> Acesso: 15 mai. 2023

Liquipedia. BrTT. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/BrTT>> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. Counter-Strike. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Main_Page> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. DOTA2. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Main_Page> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Doublelift. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/Doublelift>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Dupreeh. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Dupreeh>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Emilio. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Emilio>> Acesso: 20 abr. 2023

Liquipedia. Faker. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/leagueoflegends/Faker>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Fallen. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Fallen>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. IEM Rio 2022. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters/2022/Rio> Acesso: 25 abr. 2023

Liquipedia. IntelGrandSlam. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Intel/Grand_Slam/2> Acesso: 20 mar. 2023

Liquipedia. KQLY. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/KQLY>> Acesso: 20 abr. 2023

Liquipedia. Kuroky. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/KuroKy>> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. LOUD. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/valorant/LOUD>> Acesso: 02 abr. 2023

Liquipedia. Majors. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/Majors>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Puppey. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Puppey>> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. Russian Esports Federation. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Russian_Esports_Federation> Acesso: 22 mai. 2023

Liquipedia. The International. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/The_International> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. Topson. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Topson>> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. VALORANT. Disponível em: <https://liquipedia.net/valorant/Main_Page> Acesso 02 abr. 2023

Liquipedia. VCT 2023. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/valorant/VCT/2023>> Acesso: 08 mar. 2023

Liquipedia. VCT Lock In SÃO PAULO 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/valorant/VCT/2023/LOCK_IN_S%C3%A3o_Paulo> Acesso: 25 abr. 2023

Liquipedia. VCT. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/valorant/VALORANT_Champions_Tour#Champions> Acesso: 02 abr. 2023

Liquipedia. Wiki. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/>> Acesso: 20 mar. 2023

Liquipedia. Worlds Championship. 2023. Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/World_Championships> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. Yatoro. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/dota2/Yatoro>> Acesso 10 mai. 2023

Liquipedia. Zywoo. Disponível em: <<https://liquipedia.net/counterstrike/ZywOo>> Acesso: 10 mar. 2023

Liquipedia. ESL One Belo Horizonte 2018. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/ESL/One/2018/Belo_Horizonte> Acesso: 25 abr. 2023

LoLesports. Ligas. 2023. Disponível em: <<https://lolesports.com/>> Acesso: 08 mar. 2023

Maisesports. Valorant: Jelly, da LOUD, fala sobre entrada no cenário inclusivo: ‘‘Não sabia se era possível ser eu mesma’’. 2023 Disponível em: <<https://maisesports.com.br/valorant-jelly-da-loud-fala-sobre-entrada-no-cenario-inclusivo-nao-sabia-se-era-possivel-eu-ser-eu-mesma/>> Acesso: 02 abr. 2023

MATO GROSSO. PL Nº 1285/2019. Institui a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.al.mt.gov.br/proposicao/?tipoPropositura=1&palavraChave=&numeroPropositura=1285&ano=2019&autor=&dataPublicacaoInicio=&dataPublicacaoFim=&search=>>>. Acesso em: 25 abr. 2023

MESF. LIGA eMAS season 2. 2023. Disponível em: <<https://www.mesf.gg/>> Acesso: 22 mai. 2023

Millenium.gg VCT Game Changers: mand da ODDIK, diz que evolução do cenário inclusivo é ‘‘efeito dominó’’. 2023. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/14684.html>> Acesso: 02 abr. 2023

MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima;

MAGALHÃES, Lucia Ancona Lopez de. (Org.). Direito do Consumidor: 30 anos do CDC. 1ª. Ed. São Paulo: Forense, 2020. 592 p. ISBN: 9788530991906

MLG. 2023. Disponível em: <<https://www.mlg.com/>> Acesso: 20 mai. 2023

NAVI. History. Disponível em: <<https://navi.gg/en/company/history>> Acesso: 20 mar. 2023

Newzoo. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers, 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>> Acesso: 10 mar. 2023

One37. College Esports Teams: The 10 Best Varsity Programs. 2022. Disponível em: <<https://www.one37pm.com/gaming/college-esports-teams>> Acesso: 25 abr. 2023

PARANÁ. Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná. LEI 20.281/2020. Disponível em: <<https://leisestaduais.com.br/pr/lei-ordinaria-n-20281-2020-parana-dispoe-sobre-o-exercicio-da-atividade-esportiva-eletronica-noestado-do-parana>>. Acesso em: 25 abr. 2023

Playvalorant. Valorant Game Changers. 2021. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/news/esports/valorant-game-changers/>> Acesso: 02 abr. 2023

SALVADOR/BA. Lei nº 9.600/2021. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, no âmbito do Município de Salvador, e dá outras providências. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/ba/s/salvador/lei-ordinaria/2021/960/9600/lei-ordinaria-n9600-2021-dispoe-sobre-a-regulamentacao-da-pratica-esportiva-eletronica-no-ambito-do-municipio-de-salvador-e-da-outras-providencias>>. Acesso em: 25 abr. 2023

SANTA CATARINA. LEI Nº18.396. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e adota outras providências. Disponível em: <http://leis.alesc.sc.gov.br/html/2022/18396_2022_lei.html#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2018.396%2C%20DE%2013%20DE%20JUNHO%20DE%202022&text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20regulamenta%C3%A7%C3%A3o%20da,CATARINA%2C%20nos%20termos%20do%20art.>>

Scholarships360. Top Esports Scholarships for Gamers in June 2023. 2023. Disponível em: <<https://scholarships360.org/scholarships/esports-scholarships-for-gamers/>> Acesso: 25 abr. 2023

SENADO FEDERAL. Reconhecendo falta de incentivos, senadores destacam superação de atletas olímpicos. Fonte: Agência Senado. 2021. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/08/reconhecendo-falta-de-incentivos-senadores-destacam-superacao-de-atletas-olimpicos>> Acesso: 26 mai. 2023

SILVA, Bruno Cassol. Direito & Esports: Direito dos Esportes Eletrônicos. Home Editora. 2022

Steam. Pattern Skins. 2016. Disponível em: <<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=700399956>> Acesso: 17 mai. 2023

Steam. Sistema Valve Antitrapaça. 2023. Disponível em: <<https://help.steampowered.com/pt-br/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>> Acesso: 20 abr. 2023

Team Liquid. About. 2023. Disponível em: <<https://www.teamliquid.com/about>> Acesso: 20 mar. 2023

Team Liquid. Welcome AWTF Brazil! Liquid comes to São Paulo. Disponível em: <<https://www.teamliquid.com/news/2023/05/02/welcome-awtf-brazil-liquid-comes-to-sao-paulo>> Acesso: 20 mar. 2023

TJD-AD. Processo nº: 71000.052439/2020-18. RELATOR: Jean E. B. Nicolau. 1ª Câmara. Disponível em: <<https://www.doping.nl/media/kb/7671/TJD-AD%202021-09%20Disciplinary%20Decision%20-%20CrossFit%20%28S%29.pdf>>. Acesso em: 10/05/2022

TUBINO, Manoel José Gomes, 1939. Teoria Geral do esporte. Ibrasa, São Paulo, 1987.

Twitter. Conta pessoal. 2021. Disponível em: <<https://twitter.com/bzkagaming/status/1460683478689845249>> Acesso: 02 abr. 2023

Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em: <<https://twitter.com/FalleNCS/status/1613243720501178369>> Acesso: 25 abr. 2023

Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em: <<https://twitter.com/eduardopaes/status/1613552180623015936>> Acesso: 25 abr. 2023

Twitter. Conta pessoal. 2023. Disponível em: <<https://twitter.com/eduardopaes/status/1649528178417840128>> Acesso: 25 abr. 2023

Twitter. Team Liquid. 2023. Disponível em: <<https://twitter.com/TeamLiquidBR/status/1653414051513507840>> Acesso: 20 mar. 2023

U24. Disponível em: <<https://u24.gov.ua/>> Acesso: 20 mar. 2023

Uol. Ana Moser anuncia frente interministerial para debater esportes eletrônicos. 2023. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/03/28/ana-moser-anuncia-frente-interministerial-para-debater-esportes-eletronicos.htm>> Acesso: 22 mai. 2023

VALORANT. ESTRATÉGIA CONTRA CHEATS NO VALORANT. 2021. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/estrategia-contr-cheats-no-valorant-atualizacao-do-2-semester-de-2021/>> Acesso: 21 abr. 2023

VALORANT. O que é o Vanguard?. 2022. Disponível em: <<https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360046160933-O-que-%C3%A9-o-Vanguard->> Acesso: 21 abr. 2023

VALORANT. REGULAMENTO VCB. 2023. Disponível em: <[https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltb730eada072bdbf4/bltdd385dfff3c4768e/6426f2d75d3d55121e71612d/VALORANT_Challengers_Brazil_-_Regulamento_Competitivo_Oficial_\[v23.5\].pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltb730eada072bdbf4/bltdd385dfff3c4768e/6426f2d75d3d55121e71612d/VALORANT_Challengers_Brazil_-_Regulamento_Competitivo_Oficial_[v23.5].pdf)> Acesso: 15 mai. 2023

Valorantesports. Revelação das equipes – VALORANT 2023. 2023. Disponível em: <<https://valorantesports.com/vct-teams>> Acesso: 08 mar. 2023

Vice. Denmark's Prime Minister Plays 'Counter-Strike' With Pros, Announces National eSports Strategy. 2019. <https://www.vice.com/en/article/pajpm9/denmarks-prime-minister-plays-counter-strike-with-pros-announces-national-esports-strategy>> Acesso: 25 abr. 2023

Wada. 2023. Disponível em: <<https://www.wada-ama.org/en>> Acesso: 16 mar. 2023

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. Danube University Krems, Austria. 2006.

WCG. 2023. Disponível em: < <https://wcg.lvup.gg/tournament/journey/ml>> Acesso: 20 mai. 2023

Web Jornalismo Unicap. História dos e-Sports. 2019. Disponível em: <<https://webjornalismo.unicap.br/pro-gamers/historia-dos-e-sports/>> Acesso: 20 mai. 2023

YouTube. Link da partida. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YakykAbxiek>> Acesso: 22 abr. 2023

YouTube. Vídeo da fala. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=83YaumMadwo>> Acesso: 25 abr. 2023

YouTube. Vídeo da jogada. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XUB6exwbDbA>> Acesso: 20 abr. 2023

Youtube. Vídeo jogador banido. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RFAj_tOjKbg> Acesso: 20 abr. 2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
COORDENADORIA DE MONOGRAFIA

ATA DE SESSÃO DE DEFESA DE TCC (VIRTUAL)
(Autorizada pela Portaria 002/2020/PROGRAD)

Aos **28** dias do mês de **Junho** do ano de 2023, às **14** horas e **00** minutos, foi realizada a defesa pública do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), no modo virtual, através do link: “https://drive.google.com/file/d/17uRmv-P9MVCQ-rYuKCoEE_BbOTWUlyeV/view?ts=64a448c1” intitulado “**O Esporte Eletrônico, como Esporte, segundo análise da Lei N° 9.615/1998**”, elaborado pelo(a) acadêmico(a) **Vitor Galvan Milioli**, matrícula **17208106**, composta pelos membros **Orlando Celso da Silva Neto**, **Bruno Cassol da Silva** e **Tobias Pereira Klen**, abaixo assinados, obteve a aprovação com nota (9,0), cumprindo o requisito legal previsto no art. 10 da Resolução n° 09/2004/CES/CNE, regulamentado pela Universidade Federal de Santa Catarina, através da Resolução n° 01/CCGD/CCJ/2014.

Aprovação Integral

Aprovação Condicionada aos seguintes reparos, sob fiscalização do Prof. Orientador

Florianópolis, 28 de Junho de 2023.



Documento assinado digitalmente

Orlando Celso da Silva Neto

Data: 07/07/2023 12:33:28-0300

CPF: ***.014.309-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orlando Celso da Silva Neto (ASSINATURA DIGITAL)
Professor Orientador



Documento assinado digitalmente

BRUNO CASSOL DA SILVA

Data: 06/07/2023 14:02:42-0300

CPF: ***.452.582-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Bruno Cassol da Silva (ASSINATURA DIGITAL)
Membro de Banca



Documento assinado digitalmente

Tobias Pereira Klen

Data: 05/07/2023 16:22:13-0300

CPF: ***.574.769-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Tobias Pereira Klen (ASSINATURA DIGITAL)
Membro de Banca

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

TERMO DE APROVAÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “O Esporte Eletrônico, como Esporte, segundo análise da Lei N° 9.615/1998”, elaborado pelo(a) acadêmico(a) “Vitor Galvan Milioli”, defendido em **28/06/2023** e aprovado pela Banca Examinadora composta pelos membros abaixo assinados, obteve aprovação com nota **(9,0)**, cumprindo o requisito legal previsto no art. 10 da Resolução n° 09/2004/CES/CNE, regulamentado pela Universidade Federal de Santa Catarina, através da Resolução n° 01/CCGD/CCJ/2014.

Florianópolis, 28 de Junho de 2023



Documento assinado digitalmente

Orlando Celso da Silva Neto

Data: 07/07/2023 12:32:51-0300

CPF: ***.014.309-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orlando Celso da Silva Neto
Professor Orientador



Documento assinado digitalmente

BRUNO CASSOL DA SILVA

Data: 06/07/2023 14:02:01-0300

CPF: ***.452.582-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Bruno Cassol da Silva
Membro de Banca



Documento assinado digitalmente

Tobias Pereira Klen

Data: 05/07/2023 16:21:47-0300

CPF: ***.574.769-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Tobias Pereira Klen
Membro de Banca



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Ciências Jurídicas
COORDENADORIA DO CURSO DE DIREITO

TERMO DE RESPONSABILIDADE PELO INEDITISMO DO TCC E
ORIENTAÇÃO IDEOLÓGICA

Aluno(a): Vitor Galvan Milioli

RG: 113.888.989.00

CPF: 113.888.989.00

Matrícula: 17208106

Título do TCC: O Esporte Eletrônico, como Esporte, segundo análise da Lei Nº 9.615/1998

Orientador(a): Orlando Celso da Silva Neto

Eu, Vitor Galvan Milioli, acima qualificado(a); venho, pelo presente termo, assumir integral responsabilidade pela originalidade e conteúdo ideológico apresentado no TCC de minha autoria, acima referido

Florianópolis, 28 de Junho de 2023.



Documento assinado digitalmente

VITOR GALVAN MILIOLI

Data: 05/07/2023 15:22:17-0300

CPF: ***.888.989-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

VITOR GALVAN MILIOLI