



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E SOCIAIS  
UNIDADE ACADÊMICA DE DIREITO**

**KAYNE IDRYS QUEIROZ SILVA**

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA MATRIZ NORMATIVA DE  
REGULAMENTAÇÃO NO BRASIL EM 2023**

**SOUSA – PB**

**2023**

KAYNE IDRYS QUEIROZ SILVA

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA MATRIZ NORMATIVA DE  
REGULAMENTAÇÃO NO BRASIL EM 2023**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Jurídicas e Sociais - Núcleo de Monografias da UAD/CCJS da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) como requisito para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador (a): Professor Me. Anderson Henrique Vieira.

SOUSA – PB

2023

## FICHA CATALOGRAFICA

S586e Silva, Kayne Idrys Queiroz.  
O esporte eletrônico e sua matriz normativa de regulamentação no Brasil em 2023 / Kayne Idrys Queiroz Silva – Sousa, 2023.  
68 f. : il. color.

Monografia (Bacharelado em Direito) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Ciências Jurídicas e Sociais, 2023.  
"Orientação: Prof. Me. Anderson Henrique Vieira."  
Referências.

1. Direito Desportivo. 2. Esporte Eletrônico. 3. Legislação. 4. Regulamentação. I. Vieira, Anderson Henrique. II. Título.

CDU 34:796-028.27(043)

KAYNE IDRYS QUEIROZ SILVA

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA MATRIZ NORMATIVA DE  
REGULAMENTAÇÃO NO BRASIL EM 2023**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Jurídicas e Sociais - Núcleo de Monografias da UAD/CCJS da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) como requisito para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Sousa/PB, 08 de novembro de 2023.

Aprovado em: 08 / novembro / 2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Me. Anderson Henrique Vieira (Orientador)  
Universidade Federal de Campina Grande – UFCG

---

Profª Dra. Vaninne Arnaud de Medeiros Moreira  
Universidade Federal de Campina Grande – UFCG

---

Profª Dra. Sheylla Maria Mendes  
Universidade Federal de Campina Grande – UFCG

**À Deus, minha fortaleza.**  
**À Elizabete da Silva (*in memoriam*).**

## AGRADECIMENTOS

Gratidão, primeiramente à Deus, pelo dom da vida, por todas as graças alcançadas, por me conduzir durante todo o caminho, a todo instante e nunca me abandonar, além da esperança de novos caminhos a serem trilhados, com sabedoria e proteção.

À minha mãe, Maria Suerda Queiroz Moura, ao meu pai, Odílio Ferreira da Silva Júnior, e minha irmã, Karisia Queiroz Silva, pelo apoio incondicional, por sempre me incentivarem, confortarem quando necessário e lutarem por mim. Que mesmo à distância nunca deixaram de estar presente em minha vida, no dia a dia, e em todos os momentos de dificuldade. Por nos momentos de desespero estarem comigo para me acalmar e pelos momentos de felicidade serem sempre os primeiros a comemorarem cada vitória. Devo tudo a vocês e serei eternamente grata por serem os melhores para mim, cada um à sua forma, amo vocês incondicionalmente.

Não posso esquecer de nossos bebês caninos, Zeus (*in memorian*), Hera, Eros e Hades, que com seu amor infinito e bondoso curam qualquer tristeza.

Às minhas avós, Maria Nielce Queiroz Moura e Maria de Fátima Silva, e ao meu querido avô, Antônio Paulino de Moura, pelo apoio e motivação em seguir meus sonhos.

Aos meus tios e tias, em especial a Sidicley, Francisco Sandro, Sérgio, Roberta, Manoel, Lúcia, Célia e Nonato por, mesmo à distância, estarem me fortalecendo durante toda a caminhada.

À minha tia Roberlândia Ferreira Castelo Branco e meu tio Alber Castelo Branco, por todo o amparo e incentivo que me foi dedicado, principalmente nessa fase universitária. Serei eternamente grata.

Aos meus primos que amo, Kauã Moura, Levi Ferreira, Alber Filho e Lucas Castelo e aos meus grandes amigos, Neyvia, Neyton, Bruna, Michele, Marcus Vinícius, Gabriel, Wesley, Taisa, obrigada pelo carinho e apoio.

Às minhas primas amadas, Maria Matos, Osmarina Matos, Monik Vieira, Letícia Vieira, Letícia Sousa, Najla Silva, Carla Silva, e sobretudo Thatiana Silva, Diana Silva, Thiciana Silva, Stéphaney Ferreira e Ketheleen Ferreira, por serem além de família, são grandes amigas, irmãs de outras mães, que sempre me ajudaram, e estiveram presentes em cada fase da minha vida, desde as mais felizes até as mais difíceis, me ajudando a superar cada obstáculo.

À minha amada tia (*in memorian*), Elizabete da Silva, ou Mainha, que sempre esteve presente em cada momento da minha vida, com sua fé e proteção inabalável, que sempre me apoiou em tudo, incentivou, me deu todo o carinho e amor do mundo, na qual irei levar em meu

coração por toda minha vida, amando incondicional e eternamente. Que Deus a tenha ao seu lado. Gratidão!

Agradeço ao meu orientador, Prof. Me. Anderson Henrique Vieira, por ser um orientador incrível, pelos ensinamentos, por acreditar no meu processo de escrita, pelo incentivo a não desistir mesmo quando estava difícil, pelas vivências, apreensões, por sempre estar disponível para cada dúvida, medo e inquietação. Obrigada por além de ser um orientador magnífico, ser uma pessoa fenomenal, humana, sensível, responsável, acolhedora, que indica o caminho a seguir e permite que possamos errar e perceber nossos erros de maneira respeitosa, paciente e educada, fazendo cada erro ser um novo aprendizado. Sem todo o seu suporte, nada teria sido possível. Gratidão!

À família que criei em Sousa, Marília, Letícia, Larissa, Yohana, Ionara, Alyne, Grace, Vinícius, Cláudia, Ygor, Lucas Barbosa, Zita, Olga, Ravick, Nathália, Beatriz, Laryssa, Sabrina, Valderi, Dona Sueli, Seu Neném, Neidinha, Tatiana, Aislah e meu amigo canino Beethoven, que foram o meu porto seguro em uma cidade nova e diferente, que me ajudaram em tudo que precise, estiveram sempre presentes e de alguma forma, acalentando meu coração e mente quando a saudade de casa e dificuldade do dia a dia chegava. Devo muito a todos vocês e levarei sempre cada um em meu coração.

À minha companheira de apartamento, Andrezza Rayanne Ferreira Silva, que esteve ao meu lado todos os dias durante os últimos dois anos, sempre torcendo por mim, ajudando em tudo que era necessário e acompanhando em cada novo desafio que surgia, sendo uma companheira da outra, e servindo de amparo.

Aos professores do corpo docentes do curso de Direito da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, pelas contribuições, conhecimentos partilhados, pelas oportunidades e afetações positivas que irão constituir minhas ações enquanto sujeito e operadora do direito. Gratidão!

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar acerca da possibilidade de enquadramento do esporte eletrônico na atual legislação sobre esportes no contexto jurídico nacional, realizando para tal um breve estudo sobre o *e-sport* e seu desenvolvimento no âmbito nacional e internacional. Delimita-se como problema de pesquisa: existe um quadro normativo no Brasil que regulamente os esportes eletrônicos? Com isso, foi realizada uma análise em face das normas vigentes e buscou-se ainda compreender se havia a necessidade de criação de uma lei específica para regulamentar a atividade, bem como proteger os direitos e resguardar os deveres daqueles que estão inseridos no setor, elaborando-se uma compreensão de suas vertentes derivadas. Desse modo, o estudo adota uma abordagem qualitativa e bibliográfica. Para a coleta de dados, foram selecionados periódicos, legislações, jurisprudências, doutrinas e trabalhos que abordam a temática do esporte eletrônico, suas decorrências, impactos no mercado e na indústria. É importante mencionar ainda que não houve uma delimitação particular em relação ao período de tempo abrangido nos portais de periódicos, em virtude da limitada quantidade de publicações disponíveis sobre esse tema. Os resultados apontam para uma possibilidade de enquadramento legal por meio de uma alteração legislativa, todavia existe, ainda assim, uma necessidade de criação de uma legislação específica. A pesquisa tem como relevância e contribuições no que tange a ampliação o conhecimento da comunidade científica, da sociedade em geral e dos próprios praticantes de esportes sobre a importância dos jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva.

**Palavras-chave:** esporte eletrônico; legislação; regulamentação.

## ABSTRACT

The present work aims to analyze the possibility of fitting electronic sports within the current legislation on sports in the national legal context, conducting a brief study on e-sports and their development on both national and international levels. The research problem is defined as follows: Is there a regulatory framework in Brazil that governs electronic sports? To address this, an analysis of existing regulations was conducted, and an exploration was made to understand whether there was a need for a specific law to regulate this activity, as well as to protect the rights and duties of those involved in the sector, developing an understanding of its derivative aspects. Thus, the study adopts a qualitative and bibliographic approach. To collect data, periodicals, legislations, jurisprudence, doctrines, and works addressing the topic of electronic sports, their consequences, impacts on the market, and the industry were selected. It is important to note that there was no specific time frame limitation in relation to the period covered in the periodicals, due to the limited number of publications available on this subject. The results suggest the possibility of legal classification through legislative amendments; however, there remains a need for the creation of specific legislation. The research's relevance and contributions lie in expanding the knowledge of the scientific community, society at large, and the practitioners of sports regarding the significance of electronic games as a sport discipline.

**Keywords:** electronic sports, legislation, regulation.

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo Tennis for Two.....	18
Figura 2 - Jogo Spacewar, rodando em um computador PDP-1.....	19
Figura 3 - Primeira competição de jogos eletrônicos.....	37
Figura 4 - Primeira competição de jogos eletrônicos privada.....	38
Figura 5 - League of Legends World Championship.....	39

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2 DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO DOS ESPORTES AO SURGIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b> .....	14
2.1 CONCEITO DO UTRINÁRIO E LEGISLATIVO DE ESPORTE .....	20
2.2 CONCEITO DE ESPORTE ELETRÔNICO.....	32
<b>3 MATRIZ NORMATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL</b> .....	42
3.1 A IMPOSSIBILIDADE DE ENQUADRAMENTO LEGISLATIVO ATUAL E NECESSIDADE DE LEGISLAÇÃO REGULAMENTADORA .....	54
<b>4 CONCLUSÃO</b> .....	59
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	62

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho advém para estudar sobre a esportivização dos jogos eletrônicos no âmbito competitivo, tendo sido focado na normatização do esporte eletrônico. Nesse estudo, contempla-se a forma na qual o *e-sport* é caracterizado e regulamentado pelo segmento jurídico brasileiro. Portanto, para fins de compreensão, salienta-se que os videogames, ou jogos eletrônicos, representam programas interativos, ou *software*<sup>1</sup>, concebidos inicialmente com a finalidade primordial de proporcionar entretenimento e diversão aos usuários, por meio de diversas plataformas eletrônicas, que incluem computadores, consoles de videogames, dispositivos móveis e, inclusive, equipamentos específicos destinados a experiências de realidade virtual. Contudo, é inegável a transformação do próprio conceito subjacente à função dos jogos eletrônicos nos tempos contemporâneos, uma vez que testemunhamos a ascensão dos videogames ao status de esporte profissional.

Os Esportes Eletrônicos, também conhecidos como *ciberesportes* ou *E-Sports*, representam uma categoria de atividades de competição que engloba uma definição e escopo notavelmente amplos. A caracterização de um *E-Sports* se fundamenta na presença de elementos fundamentais, incluindo a competitividade, a busca pela excelência em habilidade e destreza, a participação ativa tanto de jogadores quanto de espectadores, além de um sistema de regras e regulamentos destinado a salvaguardar a integridade da competição. Nesse contexto, os esportes eletrônicos se consolidam como uma forma legitimada de competição e entretenimento, amplamente reconhecida por sua popularidade e alcance global, congregando jogadores de diversas faixas etárias, origens e culturas em um cenário altamente competitivo e profissional.

Ademais, os videogames exercem uma influência notável na dinâmica e comportamento de crianças e adolescentes, estando presentes tanto como fonte de entretenimento quanto como ferramenta em estratégias educacionais.

Cabe ressaltar ainda a existência de diversas categorias e gêneros de jogos eletrônicos, abrangendo uma ampla variedade de preferências e gostos dos jogadores, cujas tendências têm experimentado uma significativa mutação nos últimos anos. Esse rápido progresso pode ser atribuído a uma série de fatores, sendo um dos mais preeminentes a transformação no acesso aos videogames. Anteriormente, o uso de jogos eletrônicos era predominantemente restrito a locais específicos e, em grande parte, limitado ao público infantil. Contudo, na

---

<sup>1</sup> Software é um programa que permite que seja realizada tarefas em um computador através de uma sequência de instruções escritas que comandam o funcionamento das máquinas.

contemporaneidade, a posse de dispositivos que viabilizam a experiência de jogos eletrônicos tornou-se difundida, deixando de ser uma prerrogativa das crianças, como era outrora.

Em virtude da grande propagação e crescimento dos jogos eletrônicos, se desenvolveu uma vertente derivada deste segmento, a profissionalização do setor, e com o desenvolvimento do esporte eletrônico adveio também as dúvidas quanto à legislação que regularia a atividade.

Posto isto, é elementar ressaltar logo de início, que ainda existe uma grande precariedade legislativa para tratar do desporto como um todo no Brasil, principalmente quando se trata de uma nova modalidade como os E-Sports. Sendo assim, surge o questionamento, como definição de problema, existe um quadro normativo no Brasil que regulamente os esportes eletrônicos?

Nesse sentido, a hipótese de pesquisa é que o *Cybersports*<sup>2</sup> deve ser entendido normativamente como esporte pela Lei nº 14.597/23, ato normativo vigente que trata do desporto e realiza sua atual conceituação.

De início, a justificativa parte da relevância que o *e-sport* tem tomado nas últimas décadas, não apenas no Brasil, mas no mundo como um todo, e a motivação para a escolha do tema, além das considerações de cunho pessoal, provém da carência de estudos desenvolvidos sobre a área, ainda mais quando se fala sobre seu enquadramento jurídico.

Tem-se como objetivo geral analisar a (im)possibilidade de inclusão dos E-Sports no conceito tratado no art. 1, §1º da Lei Geral do Esporte. Para atingir este objetivo geral, definiu-se como objetivos específicos: examinar a matriz normativa que tutela a prática esportiva no Brasil, sendo essa a nova Lei Geral do Esporte, nº 14.597 de 2023; verificar a jurisprudência nacional; e propor um novo conceito legal de esportes que contemple o esporte eletrônico.

Além disso, é importante destacar que esta pesquisa se enquadra no domínio da pesquisa qualitativa, bibliográfica e explicativa, explorando a possibilidade de enquadramento do esporte eletrônico no contexto legislativo nacional. Inicialmente, foi realizada um levantamento de estudos científicos disponíveis em periódicos e sites como ponto de partida, além das legislações vigentes no contexto jurídico, bem como das jurisprudências e doutrinas.

A metodologia empregada segue uma abordagem dedutiva, com o objetivo de identificar a possibilidade de aplicação da Lei Geral do Esporte em face do esporte eletrônico. Além disso, em relação à natureza, a pesquisa é de caráter aplicado, uma vez que visa fornecer insights práticos e aplicáveis à realidade.

A abordagem adotada é qualitativa, visando a compreensão aprofundada do fenômeno no ambiente natural em que ocorre, permitindo um entendimento sobre a importância de

---

<sup>2</sup> SIGNIFICADO DE CIBERSPORTS

regularizar a atividade, bem como sua possibilidade de incorporação ao âmbito jurídico. Quanto aos métodos técnicos, o estudo utiliza principalmente pesquisa bibliográfica e documental, sendo esses documentos: decisões jurídicas, trabalhos anteriores desenvolvidos sobre a temática e a legislação vigente no contexto jurídico brasileiro.

Esse trabalho tem como relevância levar ao conhecimento da comunidade científica, sociedade e esportistas a importância dos jogos eletrônicos como modalidade esportiva no que se refere aos fatores econômicos, devidos a grande movimentação financeira que esse mercado oferece, os psicossociais, qualidade de vida e desenvolvimento das habilidades sociais. Além disso, apresentar fatores jurídicos que fundamentam a prática dos esportes eletrônicos como modalidades esportivas, amparados pelos entendimentos jurídicos baseados em legislações ainda vigentes e doutrinadores. A escrita deste trabalho está estruturada em introdução, dois capítulos de desenvolvimento e considerações finais.

Com isso, o primeiro capítulo de desenvolvimento irá tratar, primeiramente sobre o histórico do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, desde seu surgimento até os dias atuais, focando também na mudança ocorrida entre a visão de jogos eletrônicos apenas para entretenimento e a passagem desse para a perspectiva profissional. Após isso, no primeiro subtópico o capítulo um há uma conceituação de esporte, tanto doutrinariamente, quanto legislativamente, analisando a forma na qual o desporto era compreendido e aplicado no âmbito nacional. No segundo subtópico, há a concepção de esporte eletrônico, que embora não seja unificada, há particularidades que são compreendidas de forma unificada, bem como seu desenvolvimento e importância para o contexto social e econômico.

No segundo capítulo, há a apresentação das principais normas que regem as diretrizes do desporto no Brasil, sendo realizada uma análise dos principais pontos de limitação conceitual dessas leis e sua abrangência protetiva. No subtópico desse segundo capítulo, realiza-se a possibilidade de enquadramento do setor ao conceito apresentado pela legislação, sendo também realizada uma explanação de outras áreas dentro do esporte eletrônico na qual necessitam também de regulamentação, sendo colocada em aparência a necessidade de normatização do campo.

Por fim, na conclusão são apresentados os resultados obtidos com a análise realizada da legislação, sendo possível concluir o objetivo de pesquisa, e apurar a impossibilidade de enquadramento legislativo com a atual redação e conceituação da nova lei que trata do esporte no País.

## 2 DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO DOS ESPORTES AO SURGIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Desde a antiguidade até os dias atuais, ocorreu um grande desenvolvimento do esporte para que este chegasse ao ponto na qual se encontra hodiernamente, regulamentado e disciplinado na Constituição e em normas extravagantes. Todavia, esse processo vem desde o primeiro entendimento do que era esporte, tendo Tubino (2010), na obra Estudos Brasileiros Sobre o Esporte, dividido o esporte em três partes, o Esporte Antigo, o Esporte Moderno e o Esporte Contemporâneo (Tubino, 2010).

Tubino (2010) explicita que, inicialmente, as práticas esportivas realizadas na antiguidade eram muito diferentes das que são realizadas hoje em dia, em sua maioria, e por isso ele as denomina de Práticas Pré-esportivas, tendo algumas delas desaparecido com o passar dos anos, como é o caso do duelo armado, prática esportiva praticada pelo povo Etrusca. Contudo, algumas delas perduram até os dias atuais, como é o caso dos saltos, arremessos esgrima, natação e equitação, que eram alguns dos esportes praticados por povos como os Egípcios e Hitita.

Após essa época elencada no período pré-esportivo, veio as primeiras manifestações esportivas da era do esporte antigo, que foram os jogos gregos, descritos por Tubino (2010, p. 22) como “festas populares, religiosas, verdadeiras cerimônias pan-helênicas, cujos participantes eram as cidades gregas”, alguns exemplos desses jogos gregos eram os Jogos Píticos, que eram celebrados como uma homenagem à Apolo, tendo sido originado em 528 a.C., em Deslfos e os Jogos Istmicos, na qual se tinham as mesmas competições dos Jogos Olímpicos e eram celebrados em Corinto, a cada dois anos (Tubino, 2010).

Nessa época, Tubino esclarece que os vencedores dos Jogos Olímpicos da Antiguidade recebiam uma coroa de ramos de oliveira e outras honras e recompensas, e que eram reconhecidos como preferidos dos deuses, adicionando ainda que “Pode-se concluir, em relação aos Jogos Gregos, que representaram os primeiros fatos esportivos, já que anteriormente o que aconteceram foram práticas pré-esportivas” (Tubino, 2010, p. 22).

Em sequência, Tubino cita que o Esporte Moderno foi criado apenas em 1820, pelo inglês Thomas Arnold, que à época era diretor do Rugby College, tendo este dado início a codificação dos jogos existentes, com suas regras e competições, e tal ação de Arnold logo foi estendida por toda a Europa, e por influência dela surgiram os primeiros clubes esportivos, originados no Associacionismo Inglês, tendo este, segundo Tubino, se tornado o primeiro suporte para a Ética esportiva (Tubino, 2010).

Com o exposto por Tubino (2010) sobre o desenvolvimento do esporte ao longo das épocas, é possível perceber que, mesmo não havendo posituação de normas, seguiam-se regras para as práticas desportivas, não sendo esse realizado de forma completamente desordenada e avulsa, desde seu início de concepção, sendo mudada essa questão da codificação apenas em 1820.

A partir do iniciado por Arnold, os esportes passaram a ser regulamentados, não apenas pelos comitês esportivos, como os próprios países, instituindo suas próprias normas acerca dos esportes, dessa forma, o direito e os Estados começaram a realizar sua atuação e interferência nos esportes, que até então eram tutelados de modo informal, apenas pelos praticantes. Dessa forma, trazendo essa realidade para o contexto nacional, as normas gerais, no Brasil, são fixadas no corpo normativo da Constituição da República Federativa de 1988, mas há também normas extravagantes que regularizam o instituto do desporto na federação, todavia, a primeira Constituição Federal do Brasil a tratar do desporto por meio constitucional foi a de 1934, onde caracterizou o desporto como educacional por meio de seu art. 5º, XIV.

Ademais, insta salientar que no âmbito jurídico nacional, os conflitos do ramo do Direito Desportivo são tratados de forma autônoma, contendo uma estrutura especializada, sendo essa a Justiça Desportiva, além da legislação específica, sendo uma vertente do direito dotada de todo um aparato próprio, como normas, fontes, institutos e estrutura, que contribui para sua autonomia e especialidade (Rosignoli, 2021).

Com isso, existem algumas leis que tratam de forma específica do direito desportivo dentro dos limites estabelecidos nas normas gerais contidas na Constituição Federal de 1988, sendo uma das leis infraconstitucionais que institui normas acerca do desporto é Lei nº 9.615, de março de 1998, também conhecida como Lei Pelé, que à sua época veio para revogar a antiga Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993, conhecida popularmente como Lei Zico, traz em seu escopo legislativo normas gerais sobre o desporto, regulando diversas áreas. Quanto ao que a Lei Pelé entendia como esporte, logo em seu art. 1º, fica disposto que “ 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. ” Com o conceito descrito no *caput* do artigo, nota-se que há uma abrangência substancial do que pode ser considerado como esportes para os efeitos dessa lei, visto que já não há uma grande especificação apontada no artigo (Brasil, 1998).

Ademais, mesmo com todas as mudanças ocorridas ao longo das épocas no conceito esportivo, ainda hoje quando pensamos em esportes de forma geral, muitas vezes associamos este apenas à prática de atividades físicas, corporais e musculares, tendo Ueberhost (1973)

fixado que a justificação para a origem do esporte foi a busca o homem pelo conhecimento sobre o próprio homem em sua natureza, na vida pessoal e comunitária. Contudo, o esporte não pode ou deve ser visto como um sinônimo de exercício físico, pois este encontra-se ligado também ao desenvolvimento psíquico, emocional, social, servindo também como um socializador de indivíduos, ultrapassando dessa forma a esfera física (Bickel; Marques; Santos, 2012).

Com isso, através das evoluções tecnológicas vista nas últimas décadas e a relação desenvolvida pela sociedade com esta, pode-se notar que o esporte está também associado à tecnologia também.

Com o passar dos anos, as concepções sociais, de uma forma geral, vão se modificando a partir das vivências que vão ocorrendo, isso quer dizer que, de acordo com o que vai acontecendo na vida das pessoas, elas vão mudando sua condição de vida, e isso estabelece novos panoramas acerca das evoluções ocorridas. Sendo assim, exemplifica-se que o entendimento existente acerca do que era compreendido como esporte no século XX, não é o mesmo no século XXI, pois os cenários, as experiências e os momentos históricos e culturais vividos pelos sujeitos, nas duas épocas, são completamente diferentes, acarretando em perspectivas diversas.

Tais entendimentos decorreram, em grande parte das mudanças ocorridas após as grandes guerras, onde algumas criações desenvolvidas durante esse período vieram para modificar totalmente a dinâmica mundial, sendo algumas delas a internet e alguns aparelhos tecnológicos como os computadores, que acarretaram em uma conexão em massa que passou a ser utilizada de forma geral em meados dos anos 1970 (Adabo, 2014).

A partir dessas criações, que de início foram para fins militares, sua disseminação no âmbito civil gerou uma interligação rápida entre seus usuários, que inicialmente usavam os computadores e a internet para processamento de informações e depois passaram a usa-los para fins de entretenimento (Adabo, 2014).

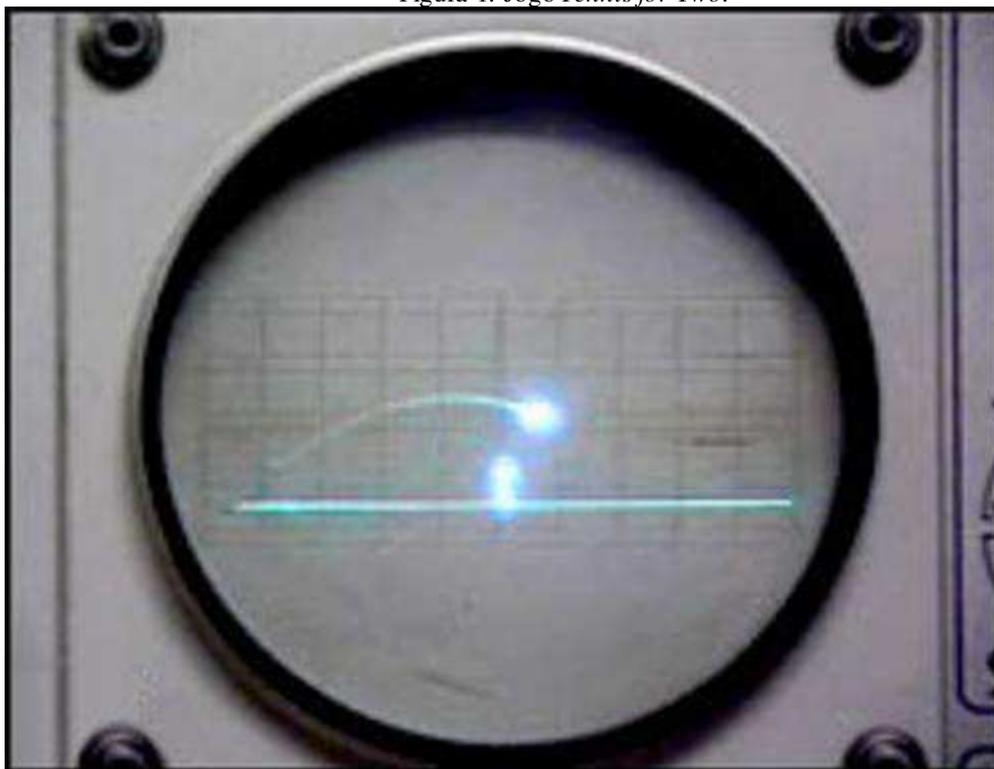
Deste modo, quando consideramos as inovações tecnológicas ocorridas, a partir do desenvolvimento da internet e dos computadores, hoje intimamente ligado ao dia a dia das pessoas, nota-se a relevância que este tomou no desenvolvimento da sociedade e não foi diferente no sentido esportivo. Nesse viés, surgem os jogos eletrônicos, ainda no começo do avanço da tecnologia, como uma forma de diversão e passatempo.

Nesse viés, na década de 1980 urge a necessidade de desenvolvimento de novos métodos de lazer e entretenimento, crescendo assim o investimento monetário em novas práticas culturais, e devido a essa demanda surgiram os fliperamas, que rapidamente foram consumidos

e comercializados em todo o mundo, sendo o primeiro jogo de fliperama chamado de *Computer Space*, desenvolvido no ano de 1971 (Borowy; Jin, 2013).

Apesar de apresenta-se indispensável o surgimento de novas tecnológicas voltadas para o lazer apenas nos anos 80, não se sabe exatamente quando o primeiro jogo eletrônico do mundo foi inventado, visto que muitos pesquisadores discordam quanto ao que considerar como interação de jogo, tendo em vista que uma das primeiras adaptações produzidas por computador foi de um físico chamado William Higinbotham, em 1958, que, cansado de sempre expor em seu laboratório as mesmas fotografias de todos os anos, criou em um *software* uma animação de um osciloscópio onde demonstra a trajetória de uma bola em movimento aos visitantes e esses teriam como interagir com a atividade, e ele denominou essa invenção de *Tennis for Two*, (Tênis para dois em tradução literal do inglês) (Leite, 2006).

Figura 1: Jogo *Tennis for Two*.



Fonte: Pacheco, 2013.

No projeto desenvolvido por Higinbotham, tinha-se uma vista lateral e a bola saltava em um traçado de linha horizontal, representando a quadra, havendo uma linha no meio para simbolizar a rede. Havia ainda dois botões que funcionavam como controladores, servindo para regular a trajetória e rebater a bola. Infelizmente, o criador não patenteou a ideia, o que não gerou registros oficiais da criação, bem como muitos estudiosos não consideram a produção como a pioneira nos jogos eletrônicos, pois argumentam que o físico não criou um aparelho

para o uso de seu jogo, mas ainda assim sua obra ainda é considerada como uma das pioneiras no desenvolvimento dos jogos eletrônicos (Leite, 2006).

Em sequência a criação de Higinbotham, na década de 1960 um membro de um clube de informatas do Michigan Institute of Technology (MIT), localizado nos Estados Unidos da América, chamado Steve Russell, utilizando um computador que o Instituto tinha recebido, o *Programmable Data Processor-1* (PDP-1), que tinha acesso restrito, desenvolveu um jogo interativo que ele denominou de *Spacewar* (Guerra Espacial em tradução literal do inglês), na qual após uma jornada muito longa de trabalho, concluiu a criação de um jogo na qual era um duelo entre espaçonaves, que através de comandos realizados a partir de botões no computador, os jogadores poderiam controlar não apenas a direção da nave, bem como sua velocidade, defesas e ataque de torpedos em inimigos (Leite, 2006).

Contudo, devido ao mesmo caso do físico William Higinbotham, Russell também não criou um aparelho para jogos eletrônicos, bem como não patenteou sua invenção, entretanto usa-se principalmente a criação do *Spacewar* como ponto de partida para as futuras criações de jogos e máquinas para jogos que viriam a se suceder a partir deste ponto.

Figura 2: Jogo Spacewar, rodando em um computador PDP-1.



Fonte: Rigon, 2018.

A primeira máquina criada com o objetivo de rodar um jogo foi em 1972, chamada *Pong*, onde se tinham duas barras verticais faziam o papel de raquetes e um ponto era a bola, e o jogo era como um pingue-pongue, seu criador foi Nolan Bushnell, e ele teve sua ideia baseada nas criações anteriormente citadas (Leite, 2006). O jogo ficou bem popular rapidamente, e a

partir desta primeira criação patenteada, surgiram variações de jogos, e passaram a desenvolver mais as criações até os dias atuais.

A partir de então, os jogos desenvolveram-se de forma exponencial, acarretando em uma divisão de tipos de jogos e em subdivisões dentro do mesmo segmento. Ademais, existem diversas plataformas nas quais os jogos são disponibilizados, possuindo essas a finalidade de executar e processar os jogos, podendo esses serem armazenados de diversas formas. Sendo assim, compreende-se que os jogos tanto podem ser disponibilizados em vários modos de armazenamentos, quanto existem diversas formas de operá-los.

Com isso, pode-se entender a necessidade de divisão por caracterização ocorrida no mundo dos esportes eletrônicos, pois existem os jogos para computadores, jogos para celulares, jogos online através da internet, fliperamas, arcades, consoles e dentre outros tipos, o que acarreta em um grande arcabouço de jogos, que podem ou não serem considerados esporte e que haja possibilidade de profissionalização (Ferreira; Moraes; Júnior, 2021; Aranha, 2004).

A partir dos avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, alguns tipos de jogos foram se desenvolvendo mais, o que acarretou em uma preferência de utilização por parte dos consumidores, e o grande exemplo desse fato foram os computadores, ou *Personal Computers*<sup>3</sup>(*PCs*), que não apenas podem ser utilizados para jogos de videogames, como para jogos online através da internet, o que gerou uma maior gama de possibilidade para os jogadores, que tendo uma só máquina, tinha uma variação de jogos que podiam ser executados. Devido a isso, os PCs passaram a ser uma das preferências dos jogadores eletrônicos, principalmente nos últimos anos, onde receberam mais atualizações, funções e potencialização (Aranha, 2004; Gonçalves; Azambuja, 2021).

Ainda nesse sentido, com a criação dos *smartphones*<sup>4</sup>, cresceu exponencialmente o uso do telefone celular como plataforma de jogo, e isso é acarretado pela facilidade no acesso e transporte do equipamento, visto que nos dias atuais grande parcela da população mundial possui um e o utiliza frequentemente, o que facilita o acesso ao jogo, além do fato de tal máquina ser mais barata se comparada a outros instrumentos. Ademais, os *smartphones* aliados a internet deram causa ao fato de hodiernamente serem, juntamente aos PCs, uma das plataformas mais usadas. (Gonçalves; Azambuja, 2021).

---

<sup>3</sup> Computadores pessoais, em tradução literal do inglês.

<sup>4</sup> Smartphone em português significa “telefone inteligente”. Este é um telefone celular, que contém tecnologias avançadas, e devido a isso pode executar programas a partir de um sistema operacional, que pode ser entendido como equivalente aos computadores.

A quantidade de usuários de equipamentos de jogos ou aqueles que possuem jogos em aparelhos distintos teve um crescimento exponencial nos últimos anos, e isso se deve principalmente a facilidade na qual se pode ter acesso a um jogo. No início do desenvolvimento dos *cybers* jogos havia a necessidade de todos aqueles que quisessem jogar ir até um local onde tivesse uma máquina própria, e isso dificultava o acesso de muitas pessoas aos jogos. Em meados dos anos 90 começou o desenvolvimento das *Lan Houses*, que eram locais próprios para jogos de diversos tipos, e devido a super popularidade que essas ganharam, impactou diretamente no número crescente de jogadores (Barbosa; Cappi, 2010).

Desde então, os *e-games* tornaram-se bastante buscados, principalmente pelos jovens, o que alimentava essa indústria extremamente lucrativa, o que fez seu desenvolvimento acontecer de forma acelerada, dada a necessidade de atualizações, modificações e criação de novos jogos que o mercado apresentava constantemente (Gonçalves; Azambuja, 2021).

Tal evolução trouxe até os dias atuais, onde grande porcentagem das pessoas possui pelo menos um equipamento que tem capacidade de armazenar e rodar um jogo, seja ele um PC ou um *smartphone*, sendo que esse último é transportado com facilidade durante todo o dia na rotina das pessoas.

## 2.1 CONCEITO DOUTRINÁRIO E LEGISLATIVO DE ESPORTE

O Direito Desportivo é o ramo do direito que trata acerca das relações que são exclusivamente provenientes do desporto, sendo essas de qualquer modalidade entendida como esporte, sendo necessário, para tanto regulamentações específicas, que versem sobre a temática, para que assim seja possível o enquadramento de diversas atividades ao que se entende como conceito de esporte (Rosignoli, 2021).

Para isso, é necessário entender o que se compreende como esporte no Brasil, contudo este ainda é um ramo que contém algumas lacunas a serem debatidas e estudadas no contexto jurídico brasileiro, até mesmo quando se trata acerca de sua conceituação e aplicabilidade. Tal situação fica clara a partir do seguinte entendimento de Tubino (2010), na qual ele expõe que ainda se debate acerca da atuação que o Estado tem em relação aos esportes e como essa se modifica a partir do momento histórico vivido à época.

Um dos pontos de debate nas áreas de atuação do Estado é a discussão de seu papel em relação ao esporte. O papel do Estado no Esporte tem sido tema de documentos e até de seminários em todo o mundo esportivo, principalmente devido às mudanças de responsabilidade social que surgem a cada novo momento histórico (Tubino, 2010, p. 30).

Com isso, é possível perceber que ainda há algumas vertentes dentro do ramo do Direito Desportivo a serem regulamentadas e debatidas, mesmo que algumas delas já tenham sido esclarecidas ao longo das normatizações realizadas.

Não apenas, existe também uma carência doutrinária acerca dos estudos sobre o Direito Desportivo, mesmo quando se trata de sua conceituação, como expõe Schmitt (2004):

A doutrina pouco tem considerado o estudo do Direito Desportivo, como disciplina formada a partir de um regime jurídico desportivo. Apenas o faz, no estudo dos seus diversos institutos e legislação, através de postulados isolados. Conceitua-se, portanto, o Direito Desportivo insuficientemente pela existência de um apanhado de leis e normas aplicáveis ao esporte (Schmitt, 2004, p. 2).

Sendo assim, elenca-se que há algumas definições produzidas por alguns autores ao longo dos anos, que foram sendo modificadas a partir do meio na qual estava inserido ou das vivências sociais da época, desse modo, Marcílio Krieger, advogado brasileiro especialista na área de Direito Desportivo, em 2002 conceituou o direito desportivo da seguinte forma:

É a parte ou ramo do direito positivo que regula as relações desportivas, assim entendidas aquelas formadas pelas regras e normas internacionais e nacionais estabelecidas para cada modalidade, bem como as disposições relativas ao regulamento e à disciplina das competições (Krieger, 2002, n.p.).

Contudo, o mesmo ramo era entendido de maneira divergente em 1981, por Perry (1981, p. 81), em sua obra *Direito Desportivo: Temas*, onde conceituou como um “complexo de normas e regras que regem o desporto no mundo inteiro e cuja inobservância pode acarretar a marginalização total de uma associação nacional do concerto mundial esportivo”, notando-se, a partir desse comparativo que ao longo dos anos, com a prática e os estudos desenvolvidos sobre o tema, seu entendimento passou a ser mais robusto, claro e especializado, havendo um crescimento doutrinário e aplicável do ramo.

Mas, para se tratar do Direito Desportivo, é necessário entender sobre seu objeto, o esporte, que é modificado, relativizado e condicionado de diversas formas e por vários fatores, como apontou Pierre Bourdieu, em sua obra *Questions de Sociologia*<sup>5</sup>, de 1978, que:

Acho que deveríamos nos perguntar primeiro sobre as condições históricas e sociais da possibilidade deste fenômeno social que aceitamos muito facilmente como algo óbvio, o "esporte moderno". Isto é sobre as condições sociais que tornam possível a constituição do sistema de instituições e de agentes diretamente ou indiretamente ligados à existência de práticas e de consumos esportivos, desde os agrupamentos "esportivos", públicos ou privados, que têm como função assegurar a representação e a defesa dos interesses dos praticantes de um esporte determinado e, ao mesmo tempo, elaborar e aplicar as normas que regem estas práticas, até os produtores e vendedores de bens (equipamentos, instrumentos, vestimentas especiais, etc.) e de serviços

---

<sup>5</sup> Em português: *Questões de Sociologia*.

necessários à prática do esporte (professores, instrutores, treinadores, médicos especialistas, jornalistas esportivos, etc.) e produtores e vendedores de espetáculos esportivos e de bens associados (malhas, fotos dos campeões ou loterias esportivas, por exemplo) (Bourdieu, 1983, p. 137).

Nesse trecho, pode-se compreender que para Bourdieu (1983), o conceito de esporte não é elaborado ou definido apenas pela prática do esporte como exercício, mas sim que este é desenvolvido a partir de diversos outros fatores que estão intimamente ligados às atividades, como por exemplo as condições históricas e sociais, elementos citados pelo próprio autor, sendo assim, torna-se compreensível sua importância em relação à diversos aspectos externos, mas que são intrinsecamente relacionados ao objeto do ramo do Direito Desportivo, dentre eles os quesitos econômicos e coletivos.

Além disso, é possível ter a dimensão de que, embora seja um ramo do direito completamente autônomo, como é defendido por Mariana Rosignoli em sua doutrina Introdução ao Estudo do Direito Desportivo, de 2021, quando se fala em preservar e regular o esporte, há um impacto em diversas outras áreas devido às suas relações com outros ramos, como por exemplo o direito econômico e tributário, pois a partir de regulamentações do Direito Desportivo pode-se influenciar como aquele mercado voltado para o esporte se mobiliza, bem como a forma na qual é taxado, o que gera efeitos em outros segmentos do direito (Rosignoli, 2021).

Sendo assim, partindo de uma ambientação e época distinta de Pierre Bourdieu (1983), o compreendido por Álvaro Melo Filho em 2004 sobre o objeto do Direito Desportivo era que:

O desporto é, sobretudo, antes de tudo, uma criatura da lei, pois, sem o direito, o desporto carece de sentido, porquanto nenhuma atividade humana é mais regulamentada que o desporto. Com efeito, regras do jogo, Códigos de Justiça Desportivas, regulamentos técnicos de competição, leis de transferências de atletas, estatutos e regulamentos de entes desportivos, regulamentação de doping, atestam que, sem regras e normatização, o desporto torna-se caótico e desordenado, à falta de regras jurídicas para dizer quem ganha e quem perde. Em suma, consiste o Direito Desportivo em instrumento fundamental para o desenvolvimento e manutenção do desporto em suas diversas manifestações e, portanto, essencial à sua constante evolução para a manutenção do esporte organizado (Melo Filho, 2004, p. 4).

Sob tal égide, entende-se que o esporte é compreendido, segundo o especulado por Melo Filho como uma atividade que é regulamentada, onde há toda uma técnica organizacional envolvida e diversas outras normatizações que tenham o objetivo de equalizar e deixar o esporte regular e organizado, servindo para que não haja burlas, profissionalizando o ramo.

Nesse mesmo sentido, Paulo Marcos Schmitt especifica o ramo do Direito Desportivo da seguinte forma:

O Direito Desportivo diferencia-se dos demais ramos do direito, justamente porque está sob a égide de um determinado regime jurídico. Tal regime é composto de um

conjunto sistematizado de princípios e normas, reunidos de forma coordenada e lógica, formadores de um todo unitário — o “regime jurídico desportivo” (Schmitt, 2004, p. 5).

Sendo assim, compreende-se que para a doutrina, o desporto, objeto tutelado pelo direito Desportivo, é uma prática regida por diversas normas e princípios, na qual abrange variados ramos, sendo desdobrado em vários segmentos, que também devem ser compreendidos dentro das regras que os esportes devem seguir para serem considerados um desporto tutelado pelo ramo do Direito Desportivo.

Com isso, saindo das conceituações aplicadas e entendidas na doutrina, há também as fixadas em lei, sendo assim, elenca-se de início que o desporto tem sua prática protegida sobre a égide do art. 217, da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, sendo que em seu *caput* o legislador trouxe que é direito individual do cidadão a promoção da prática formal ou não de atividades desportivas. Não somente, urge também em seus incisos as regulações acerca da autonomia sobre a organização e funcionamento das entidades ou associações desportivas; a destinação de recursos públicos para a promoção do desporto, de forma prioritária, podendo ser até para os esportes de alto rendimento; a previsão de um tratamento diferenciado entre os praticantes profissionais ou não de algum esporte; e também elencou sobre manifestações desportivas de criação nacional, prevendo sua proteção e incentivo, tendo o artigo a seguinte redação:

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

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

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

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

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

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

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

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social (Brasil, 1988).

Ainda se adiciona que, no art. 5º, XXVIII, a, da CRFB/88, tutela-se sobre direitos autorais e da personalidade, incluindo as atividades desportivas como um dos direitos assegurados como personalíssimos na Constituição.

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:

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas (Brasil, 1988).

Ademais, ainda na CRFB/88, em seu art. 24, IX, têm-se que é de competência da União, dos Estados e do Distrito Federal legislar concorrentemente sobre o desporto, tendo o texto constitucional o seguinte escrito:

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

X - educação, cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015) (Brasil, 1988).

Contudo, é possível notar que os desportes, como um todo, não têm muitas previsões constitucionais desde para que se haja uma conceituação do que pode ser entendido como esporte constitucionalmente, quanto relacionado a sua aplicação e sua relação com diversas outras áreas. Nesse viés, no ordenamento jurídico brasileiro, se faz necessário legislar de forma infraconstitucional as regulamentações necessárias para a prática do desporto de forma a ser promovido eficazmente para a população, além de proteger diversas outras direções que o desporto segue, inclusive inserindo-se em outros ramos jurídicos.

Sendo assim, foram instituídas algumas normas infraconstitucionais sobre o desporto, como é o caso da Lei nº 9.615, de março de 1998, ou Lei Pelé, que surgiu para revogar a antiga Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993, ou Lei Zico, na qual tratava de forma geral sobre o desporto. Na Lei Pelé, logo em seu início há uma conceituação para esporte, onde no art. 1º, dispõe que “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 ” (Brasil, 1998).

Em sequência, ainda no art. 1º da Lei nº 9.615/98, em seus parágrafos, fica esclarecido o que é entendido por prática desportiva formal e informal, sendo compreendido que prática formal é aquela regulada por normas, sendo essas nacionais ou internacionais, além do fato dos esportes terem que seguir todas as regras de práticas desportivas impostas para cada modalidade individualmente, sendo essas aceitas, cada uma, pelas respectivas entidades reguladoras nacionais próprias para a administração do desporto, e a prática desportiva não formal é aquela que tem por característica a liberdade lúdica de seus praticantes, como por exemplo práticas esportivas escolares, que são realizadas com o fito socioeducativo, não sendo necessário, portanto, o seguimento de regras estritas para a prática do desporto e a consideração deste como um, desde que obedeça as demais normas instituídas na lei tratada (Brasil, 1998).

Ademais, o art. 1º da Lei nº 9.615/98 ainda elenca que os direitos e garantias que são estabelecidos na Lei nº 9.615/98 e na CRFB/88 não excluem outras normas provenientes de acordos ou tratados internacionais que sejam fixados pela União, sendo usada a seguinte redação para todo o artigo:

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.

§ 3º Os direitos e as garantias estabelecidos nesta Lei e decorrentes dos princípios constitucionais do esporte não excluem outros oriundos de tratados e acordos internacionais firmados pela República Federativa do Brasil (Incluído pela Lei nº 13.322, de 2016) (Brasil, 1998).

Dado o exposto, é possível notar que a norma instituída não tinha o intuito de reduzir a abrangência do que poderia vir a ser entendido como desporto, sendo taxado somente alguns pontos essenciais e de diferenciação.

Nesse segmento, vem o art. 2º da Lei nº 9.615/98<sup>6</sup>, para elucidar em seu *caput* que o desporto é um direito individual e é guiado por alguns princípios que serão analisados por este trabalho no tópico 3, que trará das análises legislativas.

A partir do art. 2º da Lei nº 9.615/98 fica notório que mesmo na conceituação base do que seria reconhecido como esporte para os fins da aplicação da lei, há também, no decorrer da legislação observada outros quesitos que devem ser atendidos para tal, sendo utilizado também para que se haja uma caracterização mais aprofundada do conceito e entendimento de desporto.

Adiciona-se que, ainda no art. 2º da Lei nº 9.615/98, em seu parágrafo único, há disposições acerca da concepção adotada pela legislação sobre a prática desportiva profissional,

---

<sup>6</sup> 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; 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

sendo acrescido diretrizes para a fundamentação do compreendido como constituintes de um exercício de atividade econômica e os princípios que devem estar presentes para al, sendo elas previstas com o seguinte texto regulamentar:

Art. 2o O desporto, como direito individual, tem como base os princípios:  
 Parágrafo único. A exploração e a gestão do desporto profissional constituem exercício de atividade econômica sujeitando-se, especificamente, à observância dos princípios: (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)  
 I - da transparência financeira e administrativa; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)  
 II - da moralidade na gestão desportiva; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)  
 III - da responsabilidade social de seus dirigentes; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)  
 IV - do tratamento diferenciado em relação ao desporto não profissional; e (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)  
 V - da participação na organização desportiva do País. (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003) (Brasil, 1998).

Ademais, no art. 26 da Lei nº 9.615/98 salienta que os atletas e a entidade de prática desportiva têm a liberdade de organizar a atividade profissional, seja ela elaborada em qualquer modalidade, devendo apenas respeitar os termos fixados da norma. Dito isso, nota-se que uma organização pré-estabelecida também não faz parte dos requisitos dados pela lei para o reconhecimento do esporte como tal, não sendo, portanto, necessário para sua conceituação uma disposição fixa, sendo o artigo disposto do seguinte modo:

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.  
 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. (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003) (Brasil, 1998).

Não apenas, ainda no art. 26 da Lei nº 9.615/98, em seu parágrafo único, há uma breve conceituação do que se entende por competição profissional, sendo que essa deve ser aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais, tendo somente a adição de que esses atletas devem receber remuneração que venha por meio de um contrato de trabalho desportivo, como demonstrado da letra da lei exposta acima.

Sobre esse mesmo tema, a norma adiciona que a atividade do atleta profissional é caracterizada por uma remuneração pactuada através de um contrato de trabalho especial, pois tem que ser desportivo, e deve ser firmado com uma entidade de prática desportiva, e deve ainda seguir, obrigatoriamente algumas regras que estão dispostas nos incisos e parágrafos deste mesmo artigo.

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: (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011) (Brasil, 1998).

Com isso, a lei termina suas conceituações e diferenciação no que se trata o desporto profissional do não profissional. Com isso, foi possível notar que na Lei Pelé, a definição dada para o que se entende como esporte, sendo ele profissional ou não, é abrangente, não sendo usado para fins de significação métodos restritivos específicos, como uma necessidade de prática física, apreciações organizacionais fixas, objetivos para a prática ou a necessidade de uma comprovação de rendimento, sendo dessa forma mais democrática no que tange a apreciação de diversas formas de práticas desportivas, para diversos núcleos de indivíduos, para as mudanças que ocorrem ao longo dos anos que acarretam em novas realidades e até mesmo sendo inclusiva para aqueles que, devido a alguma necessidade especial, deixaria de ser caracterizado como desportista se tivesse a fixação de algum desses preceitos citados.

Sendo assim, nota-se que mesmo a Lei Pelé, uma das leis mais importantes para o Direito Desportivo, tendo algumas falhas ao longo de suas diretrizes normativas, a forma como ela conceituou e diversificou os esportes foi ampla, não havendo uma redução fixa para o entendimento de sua prática, sendo necessário apenas se enquadrar em alguns princípios fixados, que serve mais para questões de convicções, do que limitações em si.

Muitos anos após a instituição da Lei Pelé, apenas em junho de 2023, foi sancionada uma nova lei sobre os esportes, sendo ela Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, denominada de Lei Geral do Esporte. Esse novo ato normativo veio com alguns objetivos, desde fixar novas diretrizes acerca do desporto de modo geral, bem como para unificar em uma legislação só diversas leis infraconstitucionais que existiam para regulamentar alguma área desportiva, com isso, a partir do advento dessa nova lei, existiram algumas revogações, desde artigos até a atos normativos completos, estando essas revogações expressas no art. 217 da Lei nº 14.597/23, sendo esses:

Art. 217. Revogam-se:

I - a Lei nº 8.650, de 20 de abril de 1993;

II - (VETADO);

III - a Lei nº 10.671, de 15 de maio de 2003;

IV - a Lei nº 10.891, de 9 de julho de 2004;

V - (VETADO);

VI - a Lei nº 12.867, de 10 de outubro de 2013 (Brasil, 2023).

Sendo assim, a nova Lei Geral do Esporte dispôs o que é entendido para efeitos da lei, sobre a conceituação de esportes, sendo este descrito em seu art. 1º e parágrafo subsequente da seguinte forma:

Art. 1º É instituída a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte (Sinesp) e o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Esportivos (SNIIE), a ordem econômica esportiva, a integridade esportiva e o Plano Nacional pela Cultura de Paz no Esporte.

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento (Brasil, 2023).

Tendo em vista a redação do artigo, é possível notar que, logo de início é feita uma limitação quanto às práticas esportivas, pois é colocado que o esporte tem que ser uma forma de atividade predominantemente física, desse modo, fica claro que, esportes que usem poucas ou nenhuma atividade motora podem não ser entendidos como esportes para a aplicação da lei, então, esportes de uso prioritário apenas do cognitivo, em tese não serão reconhecidos como tendo suas práticas um desporto, para fins de atividade profissional ou não, sendo exemplos desses o xadrez, que é um desporto muito antigo e com a primeira competição mundial datada de 1886, e acordo com o Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro, e outro exemplo é um jogo mais recentemente identificado mundialmente como tal, o pôquer, que é um esporte de cartas que faz o uso habitual de estratégias e não de qualquer tipo de empenho físico.

Nesse segmento, no art. 2º da Lei nº 14.597/23 traz os princípios fundamentais do esporte, todavia, nesse caso se segue, basicamente, os mesmos princípios dados pela Lei Pelé, sendo somente alguns adicionados ou retirados, mas em sua maioria foram apenas modificadas as suas redações, ficando o artigo da seguinte forma, sendo os seus incisos trabalhados a frente no presente trabalho, “ Art. 2º São princípios fundamentais do esporte:” (Brasil, 2023)<sup>7</sup>.

No quesito disposto no art. 2º, parágrafo único e seus incisos subsequentes, da Lei nº 14.597/23 há fixações que também já eram realizadas na Lei Pelé, quanto aos princípios para a administração da exploração econômica do esporte, entretanto, ao longo dos 218 artigos presentes na regulamentação, existem outras normatizações quanto a profissionalização do esporte, dentre elas quesitos para seu entendimento como tal.

Seguindo na linha de conceituação normativa dos esportes, na Nova Lei Geral do Esporte, ficou clarificado em seu art. 3º um direito já entendido pela constituição, de que todos têm direito à prática esportiva em suas múltiplas e variadas manifestações, entretanto, em seu

---

<sup>7</sup> Art. 2º São princípios fundamentais do esporte: I - autonomia; II - democratização; III - descentralização; IV - diferenciação; V - educação; VI - eficiência; VII - especificidade; VIII - gestão democrática; IX - identidade nacional; X - inclusão; XI - integridade; XII - liberdade; XIII - participação; XIV - qualidade; XV - saúde; XVI - segurança.

Parágrafo único. Considerado o esporte como de alto interesse social, sua exploração e gestão sujeitam-se à observância dos seguintes princípios:

I - transparência financeira e administrativa e conformidade com as leis e os regulamentos externos e internos; II - moralidade na gestão esportiva; III - responsabilidade social de seus dirigentes (Brasil, 2023).

§1º novamente faz a ligação entre esporte e atividade física, sendo colocado que é dever do Estado prestar a promoção, o fomento e o desenvolvimento de atividades físicas para todos, sendo esse um direito social e que deve ser notado também as pessoas com deficiência e em vulnerabilidade social. Não por fim, no §3º é adicionado ainda que é um direito da mulher, esteja ela em qualquer idade, ter a oportunidade igual ao homem de participar em qualquer nível organizacional de uma estrutura esportiva, seja ela com cargos de direção, supervisão e de decisão na educação física, atividade física e no esporte.

Art. 3º Todos têm direito à prática esportiva em suas múltiplas e variadas manifestações.

§ 1º A promoção, o fomento e o desenvolvimento de atividades físicas para todos, como direito social, notadamente às pessoas com deficiência e às pessoas em vulnerabilidade social, são deveres do Estado e possuem caráter de interesse público geral.

§ 2º (VETADO).

§ 3º É direito da mulher, em qualquer idade, ter oportunidades iguais de participar em todos os níveis e em todas as funções de direção, de supervisão e de decisão na educação física, na atividade física e no esporte, para fins recreativos, para a promoção da saúde ou para o alto rendimento esportivo (Brasil, 2023).

É perceptível que ao longo da lei há uma grande ligação do conceito de esporte com a atividade física, servindo essa como uma base para a caracterização estrutural de desporto, o que limita em grande parte a presença de algumas modalidades como tuteladas pela devida lei.

Há ainda uma divisão da prática esportiva em 3 níveis distintos, mas entrelaçados entre si, sendo eles citados no art. 4º e sendo explicados nos arts. 5º, 6º, 7º, 8º, 9º, todos da Lei nº 14.597/23.

Art. 4º A prática esportiva é dividida em 3 (três) níveis distintos, mas integrados, e sem relação de hierarquia entre si, que compreendem:

I - a formação esportiva;

II - a excelência esportiva;

III - o esporte para toda a vida (Brasil, 2023).

A formação esportiva compreende quanto a acesso às práticas esportivas, através de planejadas, inclusivas, educativas, culturais e lúdicas, voltadas para as crianças e adolescente, bem como a proteção destas no ramo dos esportes profissionais, dentre outras disposições. A excelência esportiva está ligada ao treinamento sistemático direcionado para a formação de atletas de alto rendimento, havendo também disposições caracterizadoras para o nível. Por fim, há o esporte para toda a vida, que é a consolidação da aquisição de hábitos saudáveis ao longo da vida, por meio da aprendizagem esportiva, do lazer, da atividade física e do esporte competitivo para jovens e adultos e dá alguns serviços, dentre eles o esporte de lazer que visa “incorporar práticas corpóreas lúdicas como mecanismo de desenvolvimento humano, bem-estar e cidadania”, bem como “atividade física, para sedimentar hábitos, costumes e condutas

corporais regulares com repercussões benéficas na educação, na saúde e no lazer dos praticantes” (Brasil, 2023).

À vista disso, fica cada vez mais claro o sentido da lei de conectar as práticas esportivas à prática de uma atividade física, o que acarreta em uma grande limitação para diversas modalidades, sendo esse assunto tratado em jurisprudências de acórdãos em tribunais, como é o caso da seguinte decisão:

E M E N T A MANDADO DE SEGURANÇA. CONSELHO REGIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE SÃO PAULO. CREF4/SP. EXERCÍCIO DA PROFISSÃO DE INSTRUTOR/PROFESSOR DE BEACH TENNIS. EXIGÊNCIA DE INSCRIÇÃO NO CREF. LEI Nº9.696/98. ILEGALIDADE. 1. A questão dos autos cinge-se averiguar eventual possibilidade de o Conselho Regional de Educação Física fiscalizar a profissão de instrutor de beach tennis, bem como a exigibilidade do registro perante o mesmo. 2. Denota que as referidas garantias constitucionais estabelecem que todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e estrangeiros residentes no país a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade. No entanto, a possibilidade do exercício profissional, impõe a restrição, de acordo com que a lei estabelecer, ou seja, somente através da lei é que pode encontrar limitação, caso contrário, a acessibilidade a qualquer trabalho, ofício ou profissão é irrestrita na medida em que configura uma das faces do direito à liberdade. 3. Como é bem de ver, a Lei n. 9.696/1998 (lei geral que dispõe sobre a regulamentação da Profissão de Educação Física e cria o conselho Federal e os conselhos Regionais de Educação Física) define que apenas profissionais com registro regular no respectivo conselho Regional poderão atuar na atividade de Educação Física e receber a designação de "Profissional de Educação Física", mas não traz, explícita ou implicitamente, nenhum comando normativo que determine a inscrição de treinadores e monitores de tênis nos Conselhos de Educação Física. 4. Ademais, a Lei n. 9.696/1998 (lei geral) não tem o condão de revogar a Lei n. 8.650/1993 (lei específica), porquanto não se fazem presentes os requisitos exigidos pelo art. 2º, §§ 1º e 2º, da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro. 5. Destarte, anota-se que a mencionada lei não alcança os técnicos/treinadores de modalidade esportiva, cuja orientação tem por base a transferência de conhecimento tático e técnico do esporte e cuja atividade não possui relação com a preparação física do atleta profissional ou amador, como tampouco exige que estes sejam inscritos no Conselho Regional de Educação Física. 6. Dessa forma, qualquer ato infralegal no sentido de exigir a inscrição no indigitado Conselho Profissional de técnico/treinador de modalidade esportiva específica padece de ilegalidade. 7. O C. Superior Tribunal de Justiça, em julgamento sob o rito dos recursos repetitivos, tema 1149, cujo acórdão foi publicado em 25/04/2023, firmou a seguinte tese: "A Lei 9.969/1998 não prevê a obrigatoriedade de inscrição de técnico ou treinador de tênis nos Conselhos de Educação Física, nem estabelece a exclusividade do desempenho de tal função aos profissionais regulamentados pela referida norma, quando as atividades desenvolvidas pelo técnico ou treinador de tênis restrinjam-se às táticas do esporte em si e não se confundam com preparação física, limitando-se à transmissão de conhecimentos de domínio comum decorrentes de sua própria experiência em relação ao referido desporto, o que torna dispensável a graduação específica em Educação Física". 8. Quanto ao pedido subsidiário do apelante para adequação da prestação jurisdicional no que concerne à fiscalização de realização de atividade física pelo apelado, também não merece acolhimento, considerando que a segurança concedida foi específica para no sentido de o conselho se abster de fiscalizar a atividade de treinador de beach tennis e a fim de o impetrante exercer livremente a profissão de técnico/treinador de beach tennis, bem como de exigir sua inscrição junto ao referido conselho de fiscalização para o exercício de tal atividade. 9. Apelação e remessa oficial improvidas. Pedido de efeito suspensivo prejudicado

APELAÇÃO/REMESSANECESSÁRIA.SIGLA\_CLASSE:ApelRemNec 5001070 -

09.2022.4.03.6100.

PROCESSO\_ANTIGO:PROCESSO\_ANTIGO\_FORMATADO:,Desembargador Federal MARCELO MESQUITA SARAIVA, TRF3 - 4ª Turma, Intimação via sistema DATA: 04/07/2023 ..FONTE\_PUBLICACAO1: FONTE\_PUBLICACAO2: FONTE\_PUBLICACAO3:.).

Uma das fundamentações usadas pelo Nobre Magistrado para compor a decisão exposta acima foi a de que:

**12. A simples caracterização de algo como desporto não legitima a fiscalização e a regulação dos profissionais que o exercem pelo CREF. Tanto que é notória a existência de outros esportes (inclusive olímpicos) que não se valem majoritariamente de atividades físicas na sua execução, como hipismo, tiro esportivo, golfe, xadrez, bilhar, entre outros.** 13. É pacífico o entendimento no sentido da impossibilidade de a lei estabelecer limitações injustificadas, excessivas ou arbitrárias para que, assim, não seja dificultado o acesso com restrições exclusivamente corporativas do mercado de trabalho. (APELAÇÃO / REMESSA NECESSÁRIA .SIGLA\_CLASSE:ApelRemNec 5001070-09.2022.4.03.6100. PROCESSO\_ANTIGO:PROCESSO\_ANTIGO\_FORMATADO:, Desembargador Federal MARCELO MESQUITA SARAIVA, TRF3 - 4ª Turma, Intimação via sistema DATA: 04/07/2023 ..FONTE\_PUBLICACAO1: FONTE\_PUBLICACAO2: FONTE\_PUBLICACAO3:.).

O próprio desembargador traz em sua fundamentação que, justificando a diferença de prática física e técnica, existem diversos esportes, inclusive olímpicos, que dispensam a prática predominantemente física, sendo o principal utilizado para a atividade do desporto as questões técnicas, tendo sido o fundamento do relator utilizado em outros julgados que seguem a temática da ilegalidade do exercício da profissão de instrutor/professor de tênis/*beach tennis*, pois teoricamente havia a exigência de inscrição no Conselho Regional de Educação Física.

Nesse sentido, é possível perceber que é de entendimento até mesmo de alguns juristas o vasto âmbito abordado pelos esportes, contudo, insta salientar que existem pouquíssimas jurisprudências sobre o desporto e sobre sua abordagem prática no âmbito judiciário nacional. Isso se deve também ao fato de grande parte dos litígios que envolvem o direito desportivos irem primeiramente de forma administrativa para a Justiça Desportiva, para que se possa resolver a problemática de maneira menos morosa, porém tal fato acarreta em outros óbices para o contexto jurídico geral do ramo, visto a ausência de julgados sobre méritos importantes ou a falta de discussões sobre o direito ou debates jurisprudenciais, que são de suma importância para o desenvolvimento da temática no âmbito jurídico.

Após analisar a elaboração de conceito normativo, jurisprudencial e doutrinário sobre esporte e suas qualificações, torna-se necessário analisar a seguir o entendimento dado ao esporte eletrônico, como forma de compreender o que a modalidade tem em comum com o entendido como esporte de maneira geral, quais seriam os enquadramentos realizados e como o *e-sports* poderia ser enquadrado como um esporte no âmbito nacional. Por isso, o próximo

tópico tem como temática a conceituação do esporte eletrônico, buscando se existe esta de forma delimitada ou como esse processo se encontra no tempo atual.

## 2.2 CONCEITO DE ESPORTE ELETRÔNICO

A criação de um conceito delimitado sobre o que é o esporte eletrônico ainda é uma tarefa em desenvolvimento, como pontua Moricochi (2020), quando afirma que:

Delimitar um conceito preciso de e-sports não é uma tarefa simples. Cada tentativa que encontramos na literatura acaba por dar maior ou menor ênfase a diferentes aspectos que acabam por descrever o fenômeno dos esportes eletrônicos em diferentes circunstâncias e formas de expressão.

Por isso, entendemos que, mais útil do que a tentativa de se encontrar uma definição —perfeita de e-sports é o esforço de mapeamento e sistematização desses diferentes aspectos que o constituem (Moricochi, 2020, p. 74).

Com isso, a partir da elucidação do autor quanto aos diferentes aspectos relacionados aos *e-sports*, como por exemplo os tipos de jogos ou o equipamento utilizado para a sua prática, compreende-se que a atuação do esporte eletrônico compreende uma vasta gama de jogos, que podem utilizar de diversos tipos de tecnologias e desenvolvimentos para tal.

Sendo assim, parte-se para a elucidação de quais são os aspectos comuns para que torne a atividade unificada, nesse sentido, Wagner (2006) além de definir os esportes eletrônicos como “uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação”<sup>8</sup> (Wagner, 2006, p.2, tradução da autora), também elenca características que precisam estar presentes para que seja entendida como uma prática de esporte eletrônico, sendo necessário, portanto, o desenvolvimento e treinamento de habilidades, sejam elas físicas ou mentais, através do uso de tecnologias, para a compreensão da atividade como um *e-sport* para o autor em questão.

Entretanto, Witkowski (2012) discorda de Wagner ao elencar que diversas partidas de jogos compreendidos como tradicionais utilizam de tecnologias para sua mediação e transmissão, além de afirmar que:

Como nos mostra a pesquisa etnográfica, os e-sports são vivenciados como competições dinâmicas em que as ações esportivas (e os resultados dos jogos) são tácita e abertamente produzidas e documentadas por muitos agentes ou coisas humanas e não humanas<sup>9</sup> (Witkowski, 2012, p. 367, tradução nossa).

---

<sup>8</sup> Trecho original: “eSports” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication Technologies (Wagner, 2006, p.2).

<sup>9</sup> Trecho original: As ethnographic research shows us, e-sports are experienced as dynamic competitions where sporting actions (and game outcomes) are tacitly and overtly produced and documented by many human and nonhuman agents or things (Witkowski, 2012, p.367).

Com isso, a autora fixa que há sim uma grande ligação entre a tecnologia e o esporte eletrônico, mas o que o faz se tornar esporte é o fator humano do desempenho e da própria competição.

Ademais, Karhulahti (2017), além de tratar sobre a definição de esports, traz ainda uma forma alternativa de compreendê-lo, sendo essa da seguinte forma:

Em vez de perceber esports como um jogo eletrônico transformado em esporte, poderia ser mais prático percebê-lo como um jogo comercial transformado em esporte. Esports são práticas culturais de exercício e competição em produtos de jogo comerciais que são controlados por proprietários executivos (Karhulahti, 2017, p. 43).

A partir de tais perspectivas, pode-se entender que um conceito definitivo ainda não foi desenvolvido doutrinariamente ou até mesmo normativamente para o que é compreendido pela classificação do esporte eletrônico, portanto, interpreta-se que os *e-sports* tem uma caracterização e abrangência ampla, contudo, para um melhor entendimento e qualificação do seguimento, há algumas noções do que pode ser reconhecido como *E-Sporte*, sendo assim, a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos elaborou a seguinte conceituação para o ramo:

Podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes. Nessa categoria se enquadram os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, entre outros (CBEE, 2006).

Não somente, a Confederação de Games e Esportes segue a mesma definição dada pela CBEE, modificando apenas a questão da quantidade mínima de 2 (dois) jogadores, que a CBGE não aplica, sendo sua caracterização dada da seguinte forma:

Entendem-se por e-sports, esportes eletrônicos ou ciberesportes as atividades competitivas realizadas através de dispositivos como computadores, consoles e telefones celulares. Dentro da categoria enquadram-se jogos de modalidades como MOBA, RTS, FPS e outros, e seus competidores são também atletas (CBGE, [s.d.]).

Deste modo, nota-se que ambas as conceituações seguem um padrão de limitação para o entendimento do que se pode ser elencado como *E-Sports*. Tal fato se deve ao objetivo das Confederações de buscarem uma normatização e promover a profissionalização do segmento, unificando a idealização e as competições, além de visar uma regulamentação dos atletas e das equipes.

Dado o exposto, os jogos eletrônicos atualmente são divididos e subdivididos em diversas categorias, como as que foram citadas nos conceitos dados pela CBEE e CBGE, ocorrendo essa divisão de acordo com os estilos de jogos e suas especificidades.

Desta maneira, é necessário elencar que os jogos eletrônicos são distribuídos em diversas plataformas, com tipos de jogos diferentes, como é o exemplo dos consoles de mesa caseiros, que executam jogos que estejam armazenados, como os cartuchos e os CD<sup>10</sup>'s, entretanto, a partir de características elencadas pelas classificações dadas pelos doutrinadores citados ou pelas confederações, como é o caso do desenvolvimentos de habilidades, competitividade e organização confederada, os jogos podem ter seu reconhecimento como esporte eletrônico desde que atinja os elementos necessários (Bresciani, 2001).

Com isso, insta salientar que o praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “*cyberatleta*”, ou “*pro players*”. Dessa forma, os atletas de esportes eletrônicos federados em algum clube ou diretamente na Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, obtêm o direito de participar dos campeonatos oficiais e disputar os títulos de campeão estadual e brasileiro oficiais. Além disso, de acordo com o ranqueamento, também poderão integrar a Seleção Brasileira em campeonatos internacionais oficiais, além de poderem também participar de algum time constituído de forma particular, como também apresenta Giusti (2021) (CBEE).

Os atletas profissionais são conhecidos por “*pro players*” e podem ser encontrados em torneios amadores entre universidades e até competições como o *Intel Extreme Masters* e o *The International (Dota 2)*, torneios que acontecem nos Estados Unidos e reúnem milhões de espectadores (Giusti, 2021, p. 197-198).

Nesse sentido, compreende-se que o mercado de atuação dos *pro players* é vasto, podendo esses participarem de diversos níveis dentro do segmento profissionalizado, visto que esses podem ser realizados dentro de universidades ou de campeonatos com prêmios de alto valor monetário e com uma grande partição de público. Não apenas, Giusti (2021) ainda apresenta que a modalidade apresenta diversos níveis de competições que não são definidos, visto que dentro dos próprios jogos há a possibilidade de competições internas e até mesmo contra amigos ou desconhecidos dentro dos servidores dos jogos, podendo essas serem realizadas de forma presencial ou virtual (Giusti, 2021).

Nesse viés, fixa-se que há alguns aspectos essenciais que devem ser compreendidos dentro da prática de um esporte eletrônico, o primeiro desses a serem analisados é o mental, que inclusive foi tratado por Wagner (2006), onde traz que o esporte eletrônico é uma área que necessita do desenvolvimento de habilidades mentais que são essenciais para o desenvolvimento do confronto intelectual que está presente nos e-games, ademais, o autor elenca ainda o aspecto físico, que mesmo sendo comumente entendido que não é um âmbito

---

<sup>10</sup> Sigla para *Compact Disc*, derivado do inglês, que em tradução livre significa Disco Compacto.

muito explorado para a prática de esportes eletrônico, é um pensamento errôneo, pois é exigido dos atletas que praticam o *e-sports* uma grande habilidade mecânica manual, além de uma aguçada destreza visual, reflexiva e uma rapidez na conexão das habilidades, sendo necessário que esta seja desenvolvida com afinco para que haja uma vantagem através da execução rápidas das ações exigidas no jogo (Wagner, 2006, p. 2; Moricochi, 2020).

Ademais, além dos aspectos físicos e mentais, há o aspecto quanto ao grau de habilidade que é necessário que seja desenvolvida pelo atleta, visto que como apontado por Hamilton, Garretson e Kerne (2014) o esporte eletrônico é “the high-level play (Hamilton; Garretson; Kerne, 2014, p. 1322) ou em tradução literal, um jogo de alto nível, na qual os jogadores precisam que as habilidades necessárias para o jogo praticado possa ser exercido da melhor maneira possível, visto que em um cenário competitivo, há a necessidade de uma grande qualificação e essa necessidade de qualificação e desenvolvimento de habilidade é o que vem a ressaltar a diferença entre jogadores que jogam de maneira casual daqueles que atuam de forma profissionalizada no meio (Ferreira; Moraes; Júnior, 2020).

Ainda mais, Jensen (2017) pontua que essa diferenciação entre o jogador casual e o profissional só passou a ser realizada a partir da primeira década do século XXI, esse fato se deu a partir do momento em que as competições passaram a serem feitas e entendidas como profissionalizadas, acarretando em uma compreensão de que aqueles jogadores atuavam de forma profissionalizada, atribuindo a estes algumas qualificações e diferenciações do atuantes de forma avulsa.

A discussão é extensa, mas não é considerada tão relevante para o meio, uma vez que, quem quer se tornar um atleta profissional precisa de muito treinamento, disciplina e dedicação, como é o caso dos atletas esportivos e os *pro players* (Giusti, 2021, p. 198, grifos da autora).

A partir do apresentado por Giusti (2021), pode-se compreender que há sim um aprimoramento, treinamento e dedicação entregues por um jogador de esporte eletrônico para que haja o desenvolvimento de sua habilidade dentro do segmento, e que essa pode ser comparada aos casos de atletas esportivos de esportes tradicionais que precisam aperfeiçoar suas técnicas para desenvolver sua atividade da melhor forma, e tal fato também é reproduzido por um jogador de *e-sports*, podendo ser atribuído a esses também o caráter de atletas.

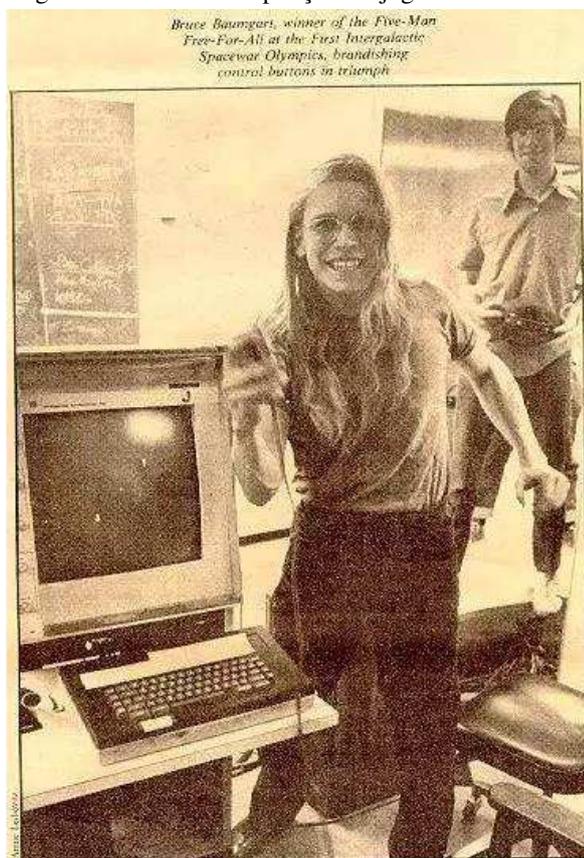
Tal diferenciação entre o amadorismo e o profissionalismo é elementar em qualquer esporte, visto que sua competitividade se dá muito devido a qualificação daqueles que o compõe como praticantes, sendo essa diferenciação abordada da seguinte maneira por Bourdieu (1983):

O campo das práticas esportivas é o lugar de lutas que, entre outras coisas, disputam o monopólio de imposição da definição legítima da prática esportiva e da função legítima da atividade esportiva, amadorismo contra profissionalismo, esporte-prática contra esporte-espetáculo, esporte distintivo – de elite – e esporte popular – de massa – etc.; (Bourdieu, 1983, p. 189).

Nesse sentido, alinhando-se ao apresentado por Hamilton, Garretson e Kerne (2014) que o *e-sports* é uma prática de alto nível, e que dentro desse os jogadores precisam desenvolver suas habilidades e se diferenciar dos amadores, para que se qualifique a competitividade e o próprio profissional, compreende-se o fenômeno de profissionalização não apenas dos jogadores, mas dos jogos eletrônicos e das competições.

Com isso, é importante salientar que as primeiras competições que se tem datadas de jogos eletrônicos foi na Universidade de Stanford no ano de 1972, chamada de Intergalactic Spacewar Olympics ou Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar em tradução livre, onde o prêmio foi um ano de assinatura da Revista Rolling Stone, dando assim início às práticas de competições que viriam a se desenvolver muito com o passar dos anos (FIA, 2018; Borsato, et al., 2020).

Figura 3: Primeira competição de jogos eletrônicos.



Fonte: Takashi, 2020.

Após essa primeira competição, em 1980, uma grande empresa fabricante de jogos que influenciou na popularização dos jogos eletrônicos, a Atari, organizou o primeiro grande campeonato de e-games privado, na qual contou com aproximadamente 10 mil jogadores competindo no jogo *Space Invaders*, sendo o prêmio dessa competição um arcade (Fia, 2018; Borsato, et al., 2020; Equipe Hawkon, 2015).

Figura 4: Primeira competição de jogos eletrônicos privada.



Fonte: (Takashi, 2020).

Na imagem 4 é possível notar que, além da organização elaborada para otimizar o desempenho dos jogadores, usando os mesmos parâmetros de comparação, visto que todos possuem o mesmo equipamento, há uma separação além de física, conceitual, percebendo-se que há uma corda separando espectadores e jogadores amadores daqueles que estão jogando de forma competitiva e profissional na competição, evidenciando o apresentado por Bordieu (1983) e Wagner (2006) acerca da diferenciação dos praticantes dentro do esporte, entre aqueles que são apenas amadores e daqueles que desenvolvem atividades profissionais.

Após esse evento, a outra competição que veio a se destacar, como sendo a maior da década, foi em 1990, quando correu o *Nintendo World Championship*, ou Campeonato Mundial de Nintendo, em tradução livre, onde o torneio foi dividido em etapas nas quais foram realizadas em diversos estados do Estados Unidos da América (USA), tendo este contado com a participação de milhares de competidores, que estavam buscando a maior pontuação nos jogos

Super Mario Bros, *Rad Racers* e *Tetris*. Neste torneio, a premiação foi um valor de dez mil dólares para o primeiro colocado, além de um carro e uma televisão, sendo essa premiação a maior vista até então (Lopes, 2013; Kelly, 1993; Borsato, et al., 2020).

A partir desses primeiros anos com a criação e evolução das competições, estas passaram a se desenvolver ainda mais, alcançando níveis internacionais, com premiações de alto valor, além de ter um aumento de público significativo, o que levou até as competições atuais, como é o exemplo da maior competição de *e-sports* atual, a *League of Legends World Championship*, organizada pela empresa Riot Games, na qual acontece todos os anos, desde sua primeira edição em 2011, e o prêmio atual é de mais de dois milhões de dólares, sendo o *League of Legends* (LoL) um dos jogos que mais concede prêmios em dinheiro do mundo, ficando na quarta posição de acordo com a lista da Esports Earnings (2023), sendo esse do gênero *Multiplayer Online Battle Arena*<sup>11</sup>(MOBA), que foi desenvolvido e publicado pela própria empresa organizadora do evento (Proddigital, 2023).

Figura 5: League of Legends World Championship.



Fonte: Riot Games, 2022.

Não apenas, há também o *The International* que é um campeonato realizado pela empresa Valve Corporation, considerado o segundo maior campeonato de esportes eletrônicos do mundo, na qual joga-se o jogo Dota 2, que, com base na lista da Esports Earnings (2023) é o jogo que mais concede prêmio em dinheiro no mundo, batendo a margem de mais de 337

<sup>11</sup> Em tradução livre significa: arena de batalha on-line para vários jogadores.

milhões de dólares, onde no torneio *The International* há uma premiação ainda maior que a do *League of Legends World Championship*, na qual o prêmio no ano de 2019 foi de mais de quarenta milhões de dólares (Proddigital, 2023).

Ademais, existem diversas outras competições internacionais de jogos, na qual os prêmios são de milhões de dólares, como os *Major Championship*, torneios de *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, jogo desenvolvido, distribuído e que tem a organização do evento também elaborada pela empresa Valve Corporation.

Ainda nesse sentido, insta salientar que acerca das competições, o crescimento destas não ocorreu apenas no âmbito dos atletas participantes, dos valores dos prêmios ou da quantidade de equipes profissionais que buscam vagas nesses torneios, mas com o passar dos anos, a quantidade de espectadores que esses campeonatos têm acumulado cresceu de maneira exponencial, e tal fato se deve, em suma, as *Games live streaming* ou transmissão ao vivo de jogos em tradução livre, que no ano de 2019 apontavam, de acordo com levantamentos realizados pela Newzoo (2022) para uma quantidade de 397.8 milhões de telespectadores no mundo em 2019, já no ano de 2021 essa quantidade teve um aumento de mais de 17%, resultando em 474.0 milhões de telespectadores, representando um grande aumento de audiência em apenas 2 anos (Wijman, 2022).

Não apenas, a pesquisa ainda estima que até o ano de 2024 haja cerca de 577.2 milhões de telespectadores de jogos eletrônicos no mundo, o que é uma grande audiência, visto que essas *lives de streaming* são realizadas em diversas plataformas, como por exemplo o *YouTube* e a *Twitch*, contudo, já existem alguns canais de televisão que transmitem competições de jogos eletrônicos, como é o caso da ESPN no Brasil que transmite o Campeonato Brasileiro de *League of Legends (CBLoL)*, não apenas, o Brasil também foi sede de uma competição internacional conhecida como *IEM Masters*, na qual se joga *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* e nessa competição tiveram a participação de 16 equipes, onde competiam por um prêmio total de 250 mil dólares, o que equivale a aproximadamente 1,25 milhão de reais, e tal evento ocorreu na Jeunesse Arena, localizada no Rio de Janeiro, sendo assim, tais fatos influenciam muito no aumento da popularização do esporte, bem como sua importância e faturamento (Wijman, 2022; Redação do GE, 2021; ESPN, 2023; Abreu, 2023).

É importante pontuar também que no ano de 2019, apenas na final da Copa do Mundo de *League of Legends* foram registrados 99,6 milhões de telespectadores durante a partida, além da plateia que estava presente no evento (Redação do GE, 2021). Ainda mais, salienta-se que o Brasil ficou em terceiro colocado no ranking países que têm a maior quantidade de

telespectadores de jogos eletrônicos no mundo, ficando atrás somente da China e dos Estados Unidos da América (Redação do GE, 2021).

Tal crescimento de espectadores e jogadores dos *e-sports* geram um grande impacto comercial, como podemos concluir a partir da colocação de Lima (2006) na qual coloca a indústria dos jogos eletrônicos como uma das mais rentáveis do mundo, tendo Marcolim e Bizon (2016) citado ainda que o mercado dos jogos eletrônicos tem se destacado de forma expressiva no mundo e que dessa forma tem se tornado uma grande geradora de renda, empregos e inovações mercadológicas, servindo também como incentivo para o desenvolvimento de novos jogos e tecnologias, e tais alegações ficam perceptíveis quando se leva em consideração os dados levantados pela Newzoo (2022) de que no ano de 2022 a indústria dos jogos eletrônicos movimentou 184,4 bilhões de dólares em vendas, e sendo estimado que até o ano de 2025 serão em torno de 3,6 bilhões de jogadores em todo o planeta e que seria movimentado cerca de 211,2 bilhões de dólares anualmente em vendas (Lima, 2006; Marcolim; Bizon, 2016; Wijman, 2022).

Destarte, é possível notar a importância econômica desenvolvida pelos jogos eletrônicos, principalmente pelos campeonatos profissionais desenvolvidos por esses, exercida não apenas no Brasil, como no mundo, podendo a partir desses fatos analisar o esporte eletrônico como um âmbito esportivo estruturado e de influência econômica.

Com relação a tributação das referidas competições, mais especificamente em relação às premiações recebidas, é observado o Decreto nº 9580, de 22 de novembro de 2018, na qual “Regulamenta a tributação, a fiscalização, a arrecadação e a administração do Imposto sobre a Renda e Proventos de Qualquer Natureza (Brasil, 2018)”, portanto, esse ato normativo dispõe acerca da tributação que tem incidência não apenas na própria premiação, seja ele de fontes situadas no País, seja daquelas transmitidas para o exterior, sendo essas qualquer importância que seja percebida por qualquer forma de direito, sendo inclusive através das transmissões, tendo apenas que fazer parte a representação brasileira, conforme art. 766, do Decreto nº 9580/2018.

Não apenas, há também o art. 14, da Lei nº 4.506, de 30 de novembro de 1964, onde há também regulamentado que:

Art. 14. Ficam sujeitos ao imposto de 30% (trinta por cento), mediante desconto na fonte pagadora, os lucros decorrentes de prêmios em dinheiro obtidos em loterias, mesmo as de finalidade assistencial, inclusive as exploradas diretamente pelo Estado, concursos desportivos em geral, compreendidos os de turfê e sorteios de qualquer espécie, exclusive os de antecipação nos títulos de capitalização e os de amortização e resgate das ações das sociedades anônimas. (Vide Decreto-lei nº 1.493, de 1976) (Brasil, 1964).

No artigo exposto, havia a aplicação expressa do imposto nos prêmios decorrentes de concursos desportivos em geral, mas ainda assim existiam dúvidas quanto a aplicação deste às práticas de esportes eletrônicos, sendo assim, para sanar com qualquer dúvida quanto a aplicação desse dispositivo aos torneios de *e-sports*, a Receita Federal emitiu a Solução de Divergência COSIT nº 9, de 16 de julho de 2012, na qual adotava que para beneficiários sendo pessoa física, entende-se como ocorrência de concurso: “quando houver vinculação quanto à avaliação do desempenho dos participantes, hipótese na qual os prêmios assumem o aspecto de remuneração do trabalho”, fixando em sequência que quando não houver essa vinculação quanto a atividade desempenhada, estes devem ser distribuídos sob a forma de bens e serviços.

Ainda mais, a Solução de Divergência COSIT nº 9/2012 ainda adiciona os casos de o beneficiário ser uma pessoa jurídica, fixando que os prêmios para estes devem ser “sob a forma de bens e serviços, através de concursos e sorteios de qualquer espécie, estes prêmios tributam-se exclusivamente na fonte à alíquota de 20% (vinte por cento)”. Tais regras aplicam-se aos prêmios pagos em torneios de esportes eletrônicos em que a sua fonte pagadora seja de origem brasileira, tendo, portanto, as organizadoras dos eventos a obrigação de reter esse imposto (RFB, 2012).

É importante salientar ainda que há a incidência o Imposto sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISS) nas taxas que são cobradas pelos realizadores das competições para a realização da inscrição dos competidores no torneio, sendo que esse importo é fixado de acordo com o município que será sede da competição e também levando em consideração o enquadramento tributário que é aplicado a empresa organizadora (Senado, 2022).

Dado o exposto, após a apresentação e análise realizada sobre o conceito existente sobre esporte eletrônico, foi possível perceber que este não é unificado e absoluto, mas ficou notório que estes seguem um entendimento central de que é uma atividade desportiva competitiva na qual utiliza-se de diversas habilidades para ser desempenhada, como mental e físicas trabalhas anteriormente, além de ter sido demonstrada a importância e o impacto que os games estão gerando em outros segmentos, como o direito tributário e econômico. Com isso, faz-se necessário compreender como o segmento tem sido tratado na vertente legislativa do Brasil, sendo assim o próximo capítulo irá tratar sobre como a temática vem sendo tratada no direito nacional.

### 3 MATRIZ NORMATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL

Como já apresentado anteriormente, além de regras gerais acerca do desporto que estão dispostas no corpo normativo da Carta Magna de 1988, foram criadas algumas normas infraconstitucionais com o passar dos anos para que fosse possível tutelar acerca do Direito Desportivo de forma mais específica, e até junho de 2023 a Lei nº 9.615, de março de 1998, ou Lei Pelé era o ato normativo que tratava de maneira mais incisiva sobre os esportes, tendo essa revogado a lei anterior, que era conhecida como Lei Zico. Contudo, a partir de junho de 2023, urge a Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, também denominada de Lei Geral do Esporte, que além de revogar algumas leis infraconstitucionais em seu art. 217<sup>12</sup>, revogou também alguns dispositivos presentes na Lei Pelé, contudo não revogou a lei anterior por completo (Brasil, 1998; Brasil, 2023).

Uma das questões da nova lei que foram baseadas na Lei Pelé, mas que sofreu algumas modificações foi quanto aos princípios fundamentais do esporte que são apresentados. Na Lei nº 9.615, de março de 1998 os princípios vinham dispostos no art. 2º da seguinte forma:

- 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;
  - 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;

---

<sup>12</sup> Art. 217. Revogam-se: I - a Lei nº 8.650, de 20 de abril de 1993; II - (VETADO); III - a Lei nº 10.671, de 15 de maio de 2003; IV - a Lei nº 10.891, de 9 de julho de 2004; V - (VETADO); VI - a Lei nº 12.867, de 10 de outubro de 2013.

XII - da eficiência, obtido por meio do estímulo à competência desportiva e administrativa (Brasil, 1998).

É possível perceber que na Lei Pelé, além de serem apresentados os princípios que guiavam aquele ordenamento, havia também a conceituação de cada princípio, tendo esta sido realizada pelos legisladores de forma clara e objetiva, explicando como cada um seria percebido e objetivado. A partir desses, é possível concluir que as grandes finalidades dos princípios era realizar uma estruturação das organizações esportivas, como se pode notar a partir dos princípios da soberania, autonomia, diferenciação, descentralização e da eficiência, onde protegem, em suma uma regularização esportiva e a diferenciação do esporte profissional e não profissional, além de haver também uma promoção geral e igualitária do esporte para todos, que pode ser percebida nos princípios da democratização, liberdade, do direito social, da identidade nacional, da educação, da qualidade e da segurança, onde se pode visualizar uma preocupação mais socializadora e humanitária do legislador por meio do desporto.

Em seguimento, na Lei Geral do Esporte, é importante elucidar de início que o legislador, diferentemente da lei anterior, não teve a preocupação de firmar o que seria compreendido em cada princípio, todavia, alguns deles já eram presentes na Lei Pelé, o que pode vir a facilitar qualquer tipo de entendimento a ser realizado acerca desses, entretanto, há alguns princípios que foram incluídos, ficando o dispositivo com a seguinte fixação:

Art. 2º São princípios fundamentais do esporte:

- I - autonomia;
- II - democratização;
- III - descentralização;
- IV - diferenciação;
- V - educação;
- VI - eficiência;
- VII - especificidade;
- VIII - gestão democrática;
- IX - identidade nacional;
- X - inclusão;
- XI - integridade;
- XII - liberdade;
- XIII - participação;
- XIV - qualidade;
- XV - saúde;
- XVI - segurança (Brasil, 2023).

É possível observar que os princípios da autonomia, democratização, descentralização, diferenciação, educação, eficiência, identidade nacional, liberdade, qualidade e segurança, contudo, novos princípios foram apresentados, que é o caso do princípio da especificidade, gestão democrática, inclusão, integridade, participação e saúde, tendo sido retirados os princípios da soberania e do direito social, que antes eram apresentados na Lei Pele. Ademais,

sobre os princípios que não tinham sido elencados na lei antiga mas passou a configurar os quadros normativos que regem o desporto, foi possível notar que, mesmo não havendo uma explicação expressa do que é o princípio e o que este representa como foi feito na Lei nº 9.615, de março de 1998, ao longo dos dispositivos presente na Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023 é possível notar a exposição do que a lei requer de alguns dos novos princípios, como é o caso da inclusão, que aparece de forma especificada no art. 11, da Lei nº 14.597/2023, quando apresenta que a diversos ato em relação ao esporte deve ser realizado por meio do Sistema Nacional do Esporte (Sinesp), tendo alguns objetivos, e dentre eles a inclusão social, sendo que esse entendimento pode vir a ser utilizado para compreender o princípio da inclusão.

Art. 11. O planejamento, a formulação, a implementação e a avaliação de políticas públicas, de programas e de ações para o esporte, nas diferentes esferas governamentais, realizam-se por meio do Sistema Nacional do Esporte (Sinesp), sistema descentralizado, democrático e participativo, que tem por objetivos:

[...]

VI - promover a inclusão social, de forma a ampliar as possibilidades de acesso à prática esportiva regular para a população (Brasil, 2023).

Não apenas, há também os princípios da participação e da integridade, que estão expressos no art. 59, da Lei nº 14.597/2023, que fixa que esses princípios fazem parte da gestão na área esportiva, sendo apresentados da seguinte forma:

Art. 59. São princípios da gestão na área esportiva, sem prejuízo de outros preceitos correlatos:

[...]

V - participação: consubstanciada na adoção de práticas democráticas de gestão direcionadas à adoção de meios que possibilitem a participação de todos os membros da organização;

VI - integridade esportiva: referente, no âmbito da gestão do esporte, à adoção de medidas que evitem qualquer interferência indevida que possa afetar a incerteza do resultado esportivo, a igualdade e a integridade dos competidores (Brasil, 2023).

Ainda nesse viés, há o princípio da gestão democrática, mas nesse caso, a da Lei nº 14.597/2023, em seu art. 36, expõe que as organizações de administração e de prática esportiva do Sinesp devem estabelecer em seus próprios estatutos os princípios que serão definidores de gestão democrática, para que possam ser beneficiárias de repasses de alguns recursos que são especificados no regimento da seguinte forma:

Art. 36. Somente serão beneficiadas com repasses de recursos públicos federais da administração direta e indireta e de valores provenientes de concursos de prognósticos e de loterias, nos termos desta Lei e do inciso II do caput do art. 217 da Constituição Federal, as organizações de administração e de prática esportiva do Sinesp que:

[...]

X - estabeleçam em seus estatutos:

a) princípios definidores de gestão democrática (Brasil, 2023).

Os princípios da especificidade e da saúde não estão presentes de forma explícita, mas podem ser compreendidos a partir de uma compreensão externa do meio social e através de uma interpretação geral da lei e seus dispositivos.

Com isso, a apresentação dos princípios tem sua importância fundamentada no fato de que, para que haja a plena eficácia de lei em face de algum esporte este deve estar em conformidade com os quesitos apresentados na norma, e um desses quesitos são os princípios em questão, além do conceito expresso presente no art. 1º, §1º, da Lei nº 14.597/2023<sup>13</sup>.

Diante de todo o apresentado, é possível perceber que embora a nova lei tenha tirado alguns princípios presentes na disposição normativa antiga e apresentado novos princípios, os antigos princípios tratados foram mantidos, em sua maioria, e o esporte eletrônico apresenta tais características, principalmente ligadas a organização, pois mesmo de forma autônoma e sem qualquer tipo de apoio proveniente do Estado, as organizações realizam eventos e promovem a profissionalização do segmento, portanto não se pode desqualificar a categoria com base nos princípios definidos na Lei Geral do Esporte.

Ademais, quando se trata do componente predominantemente físico apontado na lei, leva-se a crer que tal fixação vem com o objeto de realizar uma limitação tácita no enquadramento das categorias desportivas, visto que se torna mais importante analisar o empenho físico empregado para desenvolver a atividade, do que compreender se os esportes desempenham sua função social e organizacional como é previsto nos princípios constitucionais e infraconstitucionais, perdendo assim a característica de resguardo dos esportes e seu objetivo geral de ser uma atividade organizada com a função de servir ao coletivo de forma educativa e inclusiva.

Nesse sentido, fica claro que diante das reduções conceituais realizadas na Lei nº 14.597/2023, o objetivo não é proteger o desporto, os desportistas, as organizações e todo o conjunto que integra o segmento dos esportes, e sim realizar uma diminuição legislativa dos esportes compreendidos de maneira legal no País, acarretando em diversas inseguranças jurídicas devido as decisões já tomadas anteriormente a vigência da nova lei, e uma diminuição do âmbito normativo que já havia sido expandido anteriormente.

Destarte, a partir da realização deste enquadramento da categoria como esporte ou não, dar-se-á, além da aplicabilidade da norma em questão, o tratamento diferenciado daqueles que são ou não profissionais, o que interfere diretamente em outros quesitos, visto que quando se

---

<sup>13</sup> § 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.

trata de atletas que exercem a atividade de forma profissional, este tem seus direitos e garantias protegidos, especificados e fixados em regras específicas para questões de contrato de trabalho, direitos trabalhistas e previdenciários (Gehling, 2020).

Levando-se tal fato em consideração, uma sentença em face um processo de Ação Trabalhista, publicada em 30 março de 2023 do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região, realizado pelo juiz Tony Everson Simao Carmona, ainda sob a égide da Lei Pelé, teve o entendimento de reconhecer a vinculação empregatícia de uma atleta profissional de esporte eletrônico, que joga Wild Rift<sup>14</sup>, tendo o nobre magistrado colocado logo de início que não havia como afastar a incidência da Lei nº 9.615/98, concluindo pela concepção de que a parte autora seria enquadrada na lei e que esta é uma atleta profissional de jogos eletrônicos, ainda fundamentado que a atleta tinha treinos agendados regulares e buscava aperfeiçoar suas técnicas, com isso o juiz fixou que estava presente os requisitos de subordinação, pessoalidade, promessa de onerosidade e habitualidade, declarando assim a existência de vínculo empregatício e colocando a Reclamante como ocupante da função de “atleta profissional de esportes eletrônicos (*e-sports*), do jogo ‘Wild Rift’”, reconhecendo assim diversos direitos da atleta, não só em relação a empresa para a qual trabalhava, como também beneficiária das especificidades da lei regente sobre esportes à época, utilizando inclusive o termo esporte eletrônico para referir-se a categoria como profissional, tendo a fundamentação sido redigida da seguinte forma:

#### DA VINCULAÇÃO EMPREGATÍCIA

De plano não há como afastar a aplicação da Lei 9.615/98 (Lei Pelé) ao caso dos autos, como alegado pela 1ª Reclamada, porquanto a própria 1ª ré atribui à parte Reclamante a condição de ATLETA (vide contrato particular entre ambas firmado em fls. 18-36 ou 417-435), estabeleceu que o contrato seria regido pela Lei Pelé (vide cláusula 12.1 – fl. 35), bem como procurou enquadrar a Reclamante como “atleta autônoma” (figura do art. 28-A da Lei 9.615/98).

Ocorre que é condição *sine qua non* para a caracterização do “atleta autônomo” a inexistência dos requisitos da relação empregatícia (subordinação jurídica, pessoalidade, onerosidade e não eventualidade).

Em artigo de autoria de Juliana Bernardes Rosignoli e Mariana Rosignoli, sob o título “A Figura do Atleta Autônomo”, disponível em “<http://online.sintese.com>”, acessado em 30.3.2023, bem se explica:

“A norma ressalta, também, que o vínculo entre o atleta autônomo e a entidade desportiva forma-se visando à inscrição do atleta para participar de competição esportiva. Assim, o clube viabilizaria a inscrição do atleta em uma competição, remunerando-o pela prática esportiva realizada nesta competição; contudo, não poderia interferir em seus treinos, horários, alimentação, ou seja, na técnica do atleta e na forma pela qual o pratica, restando, neste ponto, ausente a subordinação. Logo, sendo o vínculo apenas para uma determinada e específica competição, também não estaria presente o elemento fático-jurídico da não eventualidade.” (Grifei e destaquei)

<sup>14</sup> League of Legends: Wild Rift é um jogo da empresa Riot Games, que pode ser jogado através de console e dispositivos móveis, é um jogo estilo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), que em tradução livre é arena de batalha online para vários jogadores.

Note que na hipótese dos autos a parte Reclamante não foi contratada para atuar em uma competição em específico, desatendendo o § 1º do art. 28-A da Lei Pelé.

De outro lado, a contratação da Reclamante visava uma permanência habitual e subordinada à 1ª Reclamada, conforme se infere da Cláusula 4.1, itens “vi” e “vii” (fl. 24), a Reclamante tinha que **“cumprir pontualmente as agendas de treinamento”**, além de buscar “aprimoramento dos fundamentos técnicos e pessoais para a prática de esportes de que participe, **seguindo as recomendações feitas pela CONTRATANTE**, sua comissão técnica e demais colegas da equipe Cruzeiro Esports”.

Ora, a 1ª Reclamada além da habitualidade integral da Reclamante, também lhe impunha agenda constante de treinamentos (no que fora corroborado pela prova testemunhal), além de que se imiscuía no aprimoramento técnico e pessoal da Reclamante obrigando-lhe a observar suas recomendações, de sua comissão técnica e demais colegas de equipe, a comprovar a existência da subordinação jurídica da Reclamante na relação dos autos.

Outrossim, digno de registro que a modalidade esportiva praticada pela Reclamante era preponderantemente coletiva (aqui também corroborado pela prova testemunhal), razão pela qual, justamente para preservar a inexistência da subordinação, é que a lei vedou a existência da contratação do atleta autônomo em modalidades desportivas coletivas (§ 3º do art. 28-A da Lei 9.615/98), a corroborar quanto a nulidade da contratação autônoma efetuada entre as partes.

Com isso tudo, presentes os requisitos da subordinação jurídica, pessoalidade, promessa de onerosidade e habitualidade, não passíveis de elisão pela simples existência de contrato escrito em contrário (art. 9º da CLT), declaro a existência da vinculação empregatícia havida entre as partes durante o período vindicado de 05/01/2022 até 05/04/2022, exercendo a Reclamante a função de “atleta profissional de esportes eletrônicos (e-sports), do jogo ‘Wild Rift’”, com salário mensal de R\$ 1.200,00 (TRT- 15 – Ação Trabalhista -Sentença - 0010737-28.2022.5.15.0041, Juiz: Tony Everson Simao Carmona, Data de Julgamento: 30/03/2023, Data de publicação: 30/03/2023).

Contudo, após a implementação da Lei nº 14.597/2023 tal matéria ainda não foi enfrentada<sup>15</sup>, e como o esporte eletrônico, em tese, não se caracteriza como esporte em virtude dessa nova norma colocar que é entendido como esporte toda forma de atividade que seja predominantemente física, fator esse que não é o principal presente na prática dos *e-sports*, torna uma questão que já havia sido combatida em um limbo normativo novamente, retirando uma proteção que tinha sido anteriormente concedida e não há um enfrentamento da pauta sob a égide da nova norma, não apenas, jogadores estrangeiros que eram contratados por equipes brasileiras para atuação em times nacionais recebiam o visto de atleta profissional como previsto na Resolução Normativa nº 21, de 12 de novembro de 2017, pelo Conselho Nacional de Imigração (CNI) (Paiva, 2023).

Nesse viés, urge questionamentos acerca da real aplicabilidade da norma, visto que uma demanda como a apresentada, na qual havia sido reconhecida a função de atleta de esporte eletrônico em face da Lei Pelé, voltou a uma indefinição jurídica, tanto por parte da norma, quanto dos julgadores, pois após pesquisas em bancos de dados de tribunais, superiores

---

<sup>15</sup> Foi realizada pesquisas nos bancos de dados jurisprudenciais de Tribunais Superiores, Tribunais Regionais e Tribunais Estaduais, não tendo sido localizada no escopo da busca jurisprudências que tratassem da temática em questão.

tribunais e da própria justiça desportiva foi possível notar a ausência de jurisprudências nesse segmento.

Ademais, com as limitações trazidas na nova legislação quanto a conceituação esportiva, acarreta uma ambiguidade quanto a proteção de alguns seguimentos esportivos que já eram considerados como uma modalidade desportiva, inclusive havendo a profissionalização no meio, como é o caso do xadrez, em que é reconhecido como esporte tanto pelo Comitê Olímpico Internacional, quanto pelo Comitê Olímpico Brasileiro, contudo não tem em sua prática o uso predominante de atividade física, tendo em vista que é classificado como um esporte de habilidade cognitiva, com tal colocação, pode-se compreender que a lei em tela não apreciou em seu objeto esportes que desempenhem outras habilidades e técnicas onde o exercício físico não seja dominante (Barbosa; Oliveira, 2022).

Insta salientar que nesse enquadro estão situados esportes novos, como é o caso dos *e-sports* e esportes antigos que são reconhecidos em todo o mundo, como o xadrez, o que faz questionar se a Lei nº 14.597/2023 está dando uma efetiva proteção aos esportes existentes e já reconhecidos, ou se essa continua tendo a mesma aplicabilidade que já era oferecida pela Lei Pelé, ficando também em aberto qual conceito sobre esporte será utilizado, visto que a Lei Geral do Esporte não revogou a Lei Pelé, tendo inclusive esse tópico sido pauta da justificativa do veto do chefe do executivo quando coloca que a Lei nº 9.615/1998 não poderia ser revogada pois devido aos diversos vetos sofridos pela Lei nº 14.597/2023 haveriam diversas lacunas no arcabouço normativo do direito desportivo, contudo, como o próprio Presidente cita “as duas leis não se entendem completamente” (Kampff, 2023), e um desses pontos é quanto ao conceito dado aos esportes, bem como questões de contratos de trabalho, visto que a nova lei permite o contrato de trabalho de natureza civil e a Lei Pelé não, sendo assim, possível notar que tal fato pode acarretar em um quadro de insegurança jurídica no âmbito do direito desportivo (Barbosa; Oliveira, 2022; Kampff, 2023).

Com essas dubiedades criadas com a aplicação das duas leis, entende-se que pode haver a aplicação da Lei de Introdução as Normas do Direito Brasileiro, a qual fixa que a lei posterior derroga a anterior, sendo assim aplicado o que é previsto na Lei nº 14.597/2023, mesmo que em alguns casos a Lei Pelé pudesse ser mais benéfica, contudo tais questões somente poderão ser enfrentadas a partir da interpretação realizada pelos magistrados (Kampff, 2023).

É importante salientar também que essa ausência de normatividade específica e que abranja as modalidades já existentes, bem como aquelas que podem ser enquadradas ao conceito de esporte que seja elaborado para não servir como um redutor de aplicabilidade, fere

diretamente os princípios que são inerentes ao desporto e ao lazer, presentes no corpo normativo da Constituição Federal de 1988, em seu art. 6º da seguinte forma:

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 (Brasil, 1988, grifo da autora).

A proteção dada pela Constituição ao lazer, bem como ao desporto no art. 217<sup>16</sup> faz notar que não apenas foi conferido ao esporte o reconhecimento deste como um direito fundamental assegurado a todos, tendo a norma maior feito uma ligação entre o desporto e o lazer, como também o estímulo pela Carta Magna da promoção deste pelo Estado, inclusive fazendo a diferenciação do esporte praticado de forma profissional ou não. Com isso, a aplicação de uma norma que não seja inclusiva para os tipos desportivos que fazem parte do corpo social, alguns sendo reconhecidos nacional e até internacionalmente, e anteriormente havendo esse reconhecimento no âmbito normativo brasileiro, confere um desrespeito aos princípios e proteções previstas na Constituição Federal de 1988.

No que tange o reconhecimento dos esportes eletrônicos como uma categoria esportiva, na qual há inclusive a vertente profissional, países como Coreia do Sul, Rússia, Dinamarca, África do Sul e Ucrânia já realizaram esse reconhecimento, estendendo os direitos relacionados ao desporto a categoria eletrônica, inclusive, o Comitê Internacional Olímpico realizou um evento em Singapura denominado de Semana Olímpica de Esports, que contou com representantes de diversos países, inclusive atletas brasileiros, tendo esse sido um passo importante para promover o reconhecimento dos *e-sports* em mais países (Paiva, 2023; Carvalho, 2023).

Ainda mais, ressalta-se que também existe o Direito Desportivo Transacional, ou *Lex Sportiva*, que é uma regulamentação internacional, na qual pode ser compreendida como uma ordem jurídica de caráter autônomo, todavia esta não é positivada em um código único, mas lhe foi conferida força legislativa no corpo jurídico nacional devido ao art. 26 da Lei nº 14.597/2023, que será tratado mais à frente, na qual muitas de suas disposições e fontes normativas estão positivadas nas federações esportivas, em leis e regulamentos estabelecidos pelas próprias organizações desportivas, podendo estas serem também informais, como

---

<sup>16</sup> **Art. 217.** É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados: **I** - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento; **II** - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento; **III** - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional; **IV** - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional. **§ 3º** O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

tradições culturais que regem o comportamento daqueles que praticam o esporte, podendo elas estarem presentes nos regulamentos de vários países, e abrangerem diversos aspectos do esporte, como por exemplo as regras de conduta desportiva, as organizações de campeonatos, segurança contra doping, contratos de atletas e dentre outras questões (Lopes, 2023).

Nesse sentido, salienta-se que as federações podem ser encontradas em diversos países, mas também podem ser unificadas, como é o caso do Comitê Olímpico Internacional (COI) e da Federação Internacional de Futebol (FIFA), que regem a atividade esportiva na qual regulamentam de forma geral, incidindo em todo o mundo e nas competições internacionais (Lopes, 2023).

Com isso, nota-se que o objetivo da *Lex Sportiva* é unificar o entendimento internacional acerca da ética desportiva que é aplicada nos esportes e que tem o fito de proteger os princípios, a igualdade e a liberdade e a autonomia desportiva (Ananias, 2022).

A *Lex Sportiva* está prevista na Lei nº 14.597/2023, em conjunto da previsão expressa do Princípio da Autonomia, no art. 26, com a seguinte redação:

Art. 26. A autonomia é atributo da organização esportiva em todo o mundo, na forma disposta na Carta Olímpica, e limita a atuação do Estado, conforme reconhecido pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU) e inscrito na Constituição Federal, e visa a assegurar que não haja interferência externa indevida que ameace a garantia da incerteza do resultado esportivo, a integridade do esporte e a harmonia do sistema transnacional denominado *Lex Sportiva*.

§ 1º Entende-se por *Lex Sportiva* o sistema privado transnacional autônomo composto de organizações esportivas, suas normas e regras e dos órgãos de resolução de controvérsias, incluídos seus tribunais.

§ 2º O esporte de alto rendimento é regulado por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática esportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas organizações nacionais de administração e regulação do esporte (Brasil, 2023).

Sendo assim, é possível notar a relação do Direito Desportivo nacional e internacional, havendo uma conformidade na legislação de ambos, e com a atenção do Comitê Olímpico Internacional voltado para o esporte eletrônico há uma maior possibilidade de inclusão da modalidade no âmbito normativo internacional (Ananias, 2022).

A partir da relevância que a modalidade de esporte eletrônico tomou, foi se desenvolvendo a necessidade e importância de se legislar a modalidade, todavia, devido ao fato dos jogos utilizados na prática serem de propriedade privada das empresas desenvolvedoras, torna-se um pouco mais difícil sua produção, pois deve-se analisar o cenário completo, para que não haja disposições que prejudiquem as empresas, os usuários, os times, as organizações, e todos que utilizam os jogos e os *e-sports* como ferramenta de trabalho (Ananias, 2022).

Nesse sentido, ainda sob a vigência apenas da Lei Pelé, o primeiro Projeto de Lei a ser proposto foi o PL nº 3450/2015, na qual visava adicionar o inciso V, no art. 3º da Lei

Pelé onde previa o reconhecimento do esporte eletrônico como uma prática desportiva oficial, contudo a proposta foi rejeitada pelo Deputado Fernando Monteiro, tendo este apresentado a seguinte justificativa para tal:

Inexiste na Lei Pelé – ou em qualquer legislação federal vigente no ordenamento jurídico– qualquer dispositivo que defina quais são as práticas esportivas reconhecidas como tal pelo Estado brasileiro ou quais seriam as regras dessas modalidades. A sociedade e suas práticas esportivas são dinâmicas e uma regulamentação legislativa que discorresse sobre o reconhecimento de modalidades e suas respectivas regras, além de imensamente extenso, seria considerada incompleta e anacrônica, dado o surgimento de novas formas de modalidade esportiva. A Lei Pelé define apenas as quatro manifestações desportivas: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação, conforme seu art. 3º. O desporto virtual poderia estar inserido em cada uma dessas manifestações, dependendo das características e do contexto em que é praticado. Não se refere, dessa forma, à nova manifestação desportiva, pois poderia ser desenvolvido de maneira lúdica (desporto de participação); com finalidade pedagógica (desporto educacional); ou privilegiando a competição (desporto de rendimento) (Monteiro, 2019).

A partir o voto do Deputado Fernando Monteiro fica claro que devido à ausência de legislação federal que defina quais são as modalidades desportivas reconhecidas pelo Estado, havendo apenas as manifestações desportivas reconhecidas, conforme citado, compreende-se que o esporte eletrônico pode sim ser inserido nas manifestações elencadas, sendo de entendimento do relator que não se refere à nova manifestação desportiva.

Após isso, foi criado o PL nº 7.747/2017, que foi apensado ao PL nº 3450/2015, e o substitutivo teve a aprovação da Comissão do Esporte, bem como da Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania, sendo, portanto levado para o exame da Câmara dos Deputados, na qual o Relator Deputado Hugo Leal concluiu o voto da seguinte maneira:

Pelas precedentes razões, concluímos o voto no sentido da constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 3.450, de 2015, com a emenda em anexo, bem como do Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, e do Substitutivo aprovado pela Comissão do Esporte (Monteiro, 2019).

Após isso, o PL nº 7.747/2017 foi levado à Comissão de Trabalho, de Administração, Serviço Público, sendo este indeferido com a seguinte argumentação: “porque a matéria versada no Projeto de Lei n. 3.450/2015 não se enquadra no campo temático da Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público, delimitado no inciso XVIII do art. 32 do RICD”, entretanto, tal fundamento não está completamente de acordo com a realidade atual, visto que há o segmento profissionalizado do setor que geram diversos empregos, inclusive de atletas profissionais, como citado anteriormente (Monteiro, 2019).

Havia também o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, tendo sido esse projeto o mais importante, de maior discussão e repercussão no segmento, haja vista a especificação

realizada, pois diferentemente dos outros projetos, que buscavam apenas uma modificação na legislação já existente, esse legislava de maneira separada apenas o esporte eletrônico, sem haver uma conexão com a Lei Pelé, que na época da proposta era o ato normativo geral sobre esportes vigente, sendo assim, o PLS nº 383, de 2017 tinha como emenda e a explicação dessa a seguinte redação:

**Ementa:**

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

**Explicação da Ementa:**

Define como 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 (Rocha, 2022).

O PLS apresentava o que era entendido como atividade esportiva eletrônica e fixava que o segmento seria regido por aquela lei, realizando assim o enquadramento necessário da prática do *e-sport* como um desporto tutelado normativamente, mesmo que não fosse pela lei geral que regia os esportes, mas alcançava o objetivo de proteger e reger o segmento e seus decorrentes. Sendo assim, a delimitação de atividade esportiva eletrônica foi delimitada da seguinte forma:

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 (Rocha, 2022).

Não apenas, além de apontar quais seriam os casos entendidos como prática de esporte eletrônico, em seu art. 2º o PLS nº 383, de 2017 colocava ainda que os praticantes da atividade receberiam a nomenclatura de atleta, e logo em seguida, em seu art. 3º haveria a fixação do esporte eletrônico dentre as atividades esportivas livres, dessa forma a legislação estaria incentivando a prática do esporte e dando o devido reconhecimento a categoria, tal projeto poderia vir a ser um passo inicial para a regulamentação específica que é tão necessária para reger a esfera do esporte eletrônico, surgindo para enfrentar algumas das lacunas existentes na legislação brasileira para tratar dessa esfera.

Como citado anteriormente, este Projeto de Lei do Senado gerou algumas discussões acerca do entendimento do *e-sport* como esporte, e uma das declarações realizadas foi a da então Ministra do Esporte, Ana Moser, no ano de 2023 disse em entrevista que não compreende o esporte eletrônico como uma modalidade esportiva, tendo sido sua manifestação a seguinte (ESPN):

A questão do esporte eletrônico a nível Federal ainda não é uma realidade. Não tenho essa intenção (de investir na modalidade). A gente lutou ano passado, eu na minha vida pregressa, a frente da Atletas pelo Brasil fizemos uma ação muito forte junto ao legislativo para o texto da Lei Geral não ser aberto o suficiente para ter o encaixe dos esportes eletrônicos. O texto está lá protegendo o esporte raiz. A definição de esporte tinha sido dado uma abertura que poderia incluir esporte eletrônico, e a gente fechou essa definição para não correr esse risco (Figueiredo, 2023).

Não apenas, a Ministra do Esporte ainda fez a seguinte colocação acerca da preparação necessária para desempenhar a atividade do esporte eletrônico:

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 (Figueiredo, 2023).

Tais colocações desagradaram muito as pessoas que estão inseridas no meio do esporte eletrônico, haja vista que para alguns, a fala da Ministra Ana Moser soou como um desmerecimento ao setor e seus integrantes, o que acarretou em um embate de posicionamentos, como por exemplo o de Gabriel Toledo, conhecido também por "*FalleN*", que é um jogador profissional de *Counter Strike*, além de ser empresário e capitão da equipe que representa, na qual deu o seguinte pronunciamento sobre as falas da Ministra (Figueiredo, 2023):

A grande verdade é que não adianta as pessoas que estão nessas condições de poder, e estão cuidando de pastas como essa precisamentender o Brasil como um todo. Muito se fala sobre esse governo que chegou agora, sobre tentar ver todos os lados, e é verdade, tem que ser olhado mesmo. Então se alguém entra em uma pasta dessa sobre educação com a noção dela sem pesquisar, sem levar em consideração o que outras pessoas pensam, coisas que elas não conhecem, elas correm o risco de fazerem coisas não fazem sentido para uma parcela da galera (Figueiredo, 2023).

Tais discussões surgiram por causa da tramitação do PLS nº 383, de 2017, onde a Ministra aparentava ser contra, todavia, dada as repercussões e alcance que o esporte eletrônico tem conseguido, compreende-se a necessidade de o Estado tratar e compreender o segmento e suas decorrências, como foi pontuado também pelo jogador *FalleN*: "Assim, acho que eventualmente, cedo ou tarde, a gente vai precisar ter algumas regulações pro esporte eletrônico no país (Figueiredo, 2023) ”.

Contudo, mesmo o projeto tendo sido levado para a votação no Congresso Nacional, e tendo gerado diversos questionamentos e posicionamentos, após a realização de 3 emendas ao projeto inicial, sua tramitação foi encerrada, sendo esse encaminhado para o arquivamento ao final da legislatura no ano de 2022.

Por fim, há o PL 70/2022, na qual a emenda é: “Dispõe sobre o “Dia Nacional do Esporte Eletrônico no Brasil. ”, na qual observa que, embora o esporte eletrônico tenha um cenário profissionalizado em seu meio, não há o reconhecimento deste como modalidade desportiva. Tal projeto, até a presente data encontra-se em tramitação, tendo sido enviado para a apresentação de emendas pela Comissão do Esporte.

### 3.1 A IMPOSSIBILIDADE DE ENQUADRAMENTO LEGISLATIVO ATUAL E NECESSIDADE DE LEGISLAÇÃO REGULAMENTADORA

Quando se trata da importância de legislar o segmento do esporte eletrônico, urge também a necessidade de executar esse papel em vista dos jogos eletrônicos, que é a ferramenta utilizada para poder executar a atividade. Ademais, há ainda a necessidade de tributar também o esporte competitivo. Sendo assim, urge o Projeto de Lei nº 2796 de 2021, que tem como ementa “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia” (Brasil, 2021).

Inicialmente, cumpre destacar que o Projeto de Lei 2796/21 delimita sua aplicação aos jogos eletrônicos e jogos de fantasia, conforme estabelecido no artigo 2º, §1º e nos dispositivos subsequentes. É por meio desses artigos que o referido projeto de lei estabelece as categorias de jogos sujeitas à tributação, bem como os critérios e procedimentos para a taxação, sendo esses dispostos da seguinte maneira:

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e

III - o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real (Brasil, 2021).

Conforme se evidencia, o Projeto de Lei não apenas enumera as características específicas que qualificam um componente, desenvolvimento, equipamento e outros elementos como jogos eletrônicos ou de fantasia, para os propósitos desta legislação, mas também estabelece uma lista taxativa de tipos e modelos de jogos que não se submetem à incidência desta disposição legal.

Adicionalmente, quando se considera a importância da tributação dos jogos eletrônicos, é notório que sua significância tanto no âmbito social quanto no econômico influencia diversas esferas, afetando não somente os consumidores, mas também a indústria de jogos e a sociedade em geral.

Além disso, um dos aspectos impactados pela tributação dos jogos eletrônicos é a arrecadação de recursos públicos. A tributação nesse setor pode representar uma fonte significativa de receita para os governos, sendo que esses recursos podem ser direcionados para investimentos em infraestrutura, educação, saúde e em qualquer outra área que influencie positivamente o bem-estar da população e a garantia de seus direitos fundamentais.

Ademais, a tributação desempenha um papel importante na regulação do mercado de jogos eletrônicos. Além de arrecadar recursos financeiros, os impostos podem ser utilizados como uma ferramenta de regulação desse mercado. Sendo assim, eles podem ser ajustados para incentivar ou desencorajar práticas comerciais específicas, como a importação de jogos, a venda de jogos violentos para menores e outras atividades irregulares que se tornaram mais comuns na indústria de jogos.

Com base nos pressupostos apresentados, tornou-se evidente a necessidade de implementar uma tributação apropriada, a fim de fixar a tributação correta do segmento. No entanto, a tributação não se revela relevante apenas nesse aspecto, uma vez que a redução de impostos também pode desempenhar um papel fundamental na concessão de incentivos fiscais. Esses incentivos constituem um importante estímulo econômico para que empresas estabeleçam polos de indústrias de equipamentos e desenvolvimento tecnológico em território brasileiro, e no Projeto de Lei nº 2796/2021, em seu artigo 3º existe uma disposição na qual elenca que: “São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia” (Brasil, 2021).

Assim, o projeto tem como objetivo estimular as práticas comerciais, empresariais e tecnológicas associadas ao desenvolvimento, produção e distribuição de jogos eletrônicos. A intenção é promover um ambiente que não restrinja de forma alguma o acesso da população a

esses jogos, ao mesmo tempo em que demonstra apoio à comercialização e à evolução tecnológica necessária e inerente ao uso dos jogos.

Com isso, o PL nº 2796/2021 propõe em seu art. 6º que a forma de se tributar o jogo seja a mesma na qual se tributa as pesquisas tecnológicas e o desenvolvimento de inovação tecnológica, objetivando aproveitar os incentivos previstos na Lei nº 11.196/2005, tendo o artigo a seguinte redação:

Art. 6º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005 (Brasil, 2021).

Dado o enquadramento de incentivo disposto no PL nº 2796/2021, une-se o exposto com a previsão constante no Capítulo III, da Lei nº 11.196/2005, na qual, em seu artigo 17 urge as seguintes fixações acerca dos incentivos fiscais para as atividades de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica:

Art. 17. A pessoa jurídica poderá usufruir dos seguintes incentivos fiscais:  
(Vigência) (Regulamento)

I - dedução, para efeito de apuração do lucro líquido, de valor correspondente à soma dos dispêndios realizados no período de apuração com pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica classificáveis como despesas operacionais pela legislação do Imposto sobre a Renda da Pessoa Jurídica - IRPJ ou como pagamento na forma prevista no § 2º deste artigo;

II - redução de 50% (cinquenta por cento) do Imposto sobre Produtos Industrializados - IPI incidente sobre equipamentos, máquinas, aparelhos e instrumentos, bem como os acessórios sobressalentes e ferramentas que acompanhem esses bens, destinados à pesquisa e ao desenvolvimento tecnológico;

IV - amortização acelerada, mediante dedução como custo ou despesa operacional, no período de apuração em que forem efetuados, dos dispêndios relativos à aquisição de bens intangíveis, vinculados exclusivamente às atividades de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica, classificáveis no ativo diferido do beneficiário, para efeito de apuração do IRPJ;

VI - redução a 0 (zero) da alíquota do imposto de renda retido na fonte nas remessas efetuadas para o exterior destinadas ao registro e manutenção de marcas, patentes e cultivares (Brasil, 2005).

Dessa forma, pode-se concluir que haveria diversos benefícios para o crescimento do mercado dos jogos, contudo, tal enquadramento ainda não abrangeria todas as vertentes derivadas dos jogos eletrônicos, haja vista os segmentos existentes além do desenvolvimento dos jogos, como é o caso do esporte eletrônico e as transmissões das competições, que geram praticamente um mercado próprio, com uma geração de emprego extra mas que não estão inseridos na lei, como é o caso dos times, técnicos, auxiliares e *streamers*, que exercem funções dentro do segmento do *e-sport* e não estaria predisposto no PL, mas é proveniente da criação dos jogos, o que resultaria em uma criação de lei que ainda estaria incompleta no que tange todas as áreas relativas aos games que precisaria de tributação específica.

Sendo assim, seria importante que o projeto de lei tratasse de forma mais elaborada e específica acerca dos jogos eletrônicos e seus segmentos decorrentes, como é o caso das competições e transmissões, visto que o tratado no PL nº 2796/2021 apenas faz um enquadramento do setor em um tipo de tributação já existente, não realizando nenhuma ação objetiva de fazer uma tributação correta do setor, vindo essa para inovar apenas porque não havia na legislação brasileira atual nenhuma proposta de lei para regularizar a tributação dos jogos eletrônicos, todavia, a partir da ausência de aprofundamento realizado no projeto de lei, fica claro que não houve um estudo da área para que a lei abrangesse todo o ramo.

Outrossim, quanto a geração de empregos exercida pelo mercado dos jogos eletrônicos, foi desenvolvido um Relatório da Indústria Brasileira de Games em 2022, na qual a pesquisa foi realizada pela *Homo Ludens*<sup>17</sup>, onde indicou que a indústria dos jogos eletrônicos gera mais de 12 mil empregos no Brasil, sendo essas vagas de emprego em diversas áreas, como por exemplo de designers gráficos, programadores, especialistas em marketing e engenheiros de *software*, tendo o setor também atuado como um estímulo para a formação de mão de obra especializada nas áreas de tecnologia e inovação (Fortim, 2022).

Não somente, o estudo aponta ainda que o País soma mais de mil estúdios desenvolvedores de jogos, que contribuíram diretamente para o crescimento do Produto Interno Bruto (PIB) do país, gerando receitas através da venda de jogos licenciamento de propriedade intelectual, ainda mais, esses estúdios têm conseguido se elevar ao patamar de exportadores de jogos, o que agrega ainda mais valor as empresas e possibilidades de investimentos, internos e externos.

Dessa maneira, é possível notar o impacto econômico que os jogos eletrônicos como um todo geram, e deste tópico provém a importância de pesquisar, tributar e legislar o setor, todavia, tal função não está sendo desempenhada de maneira satisfatória, visto que com base nos projetos de lei que foram apresentados ao longo do presente estudo, bem como com a nova legislação que trata dos esportes, que já surgiu sob a ascendência dos esportes eletrônicos, não teve como perceber nos atos normativos uma preocupação de unificar todo o setor dos games, na qual abrangesse os jogos, a esportivização desse e as transmissões, além dos profissionais que são necessários para trabalhar em cada um desses ramos decorrentes, como os desenvolvedores de jogos, os atletas profissionais, os técnicos, os profissionais de designer

---

<sup>17</sup> Empresa especializada em pesquisa e consultoria na área de inovação, economia criativa e negócios digitais.

gráfico, os *streamers*, os críticos de jogos, os programadores de software e diversos outros profissionais qualificados que estão inseridos nesse âmbito.

Sendo assim, tendo ciência da impossibilidade de enquadramento do esporte eletrônico no âmbito de atuação da Lei nº 14.597/23 devido a fixação da necessidade de a prática esportiva desempenhada ter que, necessariamente, haver a predominância do caráter físico, coisa que não há predominância no *e-sport*, haja vista se tratar de um esporte cognitivo, entende-se que há uma necessidade de alteração na lei para que esta possa ser aplicada ao esporte eletrônico, o que ceifaria, de início, diversas lacunas existentes no segmento, que são originárias da ausência legislativa para tratar o setor.

Nesse viés, a alteração seria para retirar a necessidade do caráter predominantemente físico contido na conceituação realizada no §1º, do art. 1º da Lei nº 14.597/23, com essa modificação, seria possível o enquadramento do esporte eletrônico no domínio do ato normativo, e não apenas do *e-sport*, bem como de todos os esportes que não utilizam do físico como foco, que é o caso também do xadrez.

Entretanto, salienta-se que uma medida pontual como seria essa alteração legislativa não é suficientemente capaz de garantir a efetiva normatização exigida pelo setor, o que faz, conseqüentemente a futura criação de uma que trate dos jogos eletrônicos e seus decorrentes, como é o caso do esporte eletrônico, como um todo, de maneira unificada e especializada, onde abrangesse todas as necessidades, lacunas jurídicas e normativas existentes no ramo, com o objetivo de regularizar as práticas provenientes deste de forma qualificada, compreendendo as particularidades que são inerentes ao exercício do esporte e seus derivados, que não são iguais a maioria dos outros esportes, como o futebol e o vôlei, devido aos suprimentos indispensáveis ao seu exercício.

## 4 CONCLUSÃO

Dado do exposto, percebe-se que a questão de legislar sobre assuntos relacionados aos esportes eletrônicos apresenta desafios consideráveis. Todavia, diante das controvérsias e lacunas evidentes, é inegável que a via mais apropriada para assegurar o direito é por meio da regulamentação. Ao falar da regulamentação trata-se, de início, ao enquadramento do setor a legislação vigente no contexto nacional, entretanto tal ação não dispensa a necessidade de criação de uma norma mais específica e especializada para o setor, mas também, e principalmente, à sua aplicação efetiva, ou seja, à solução dos problemas legais que surgem na prática.

Sendo assim, nota-se a importância da intervenção do Estado quanto a regularização do esporte eletrônico, devendo essa ser precedida pela inclusão contínua de todas as partes interessadas, com o objetivo principal de preservar a dignidade humana, regularizar os direitos trabalhistas e previdenciários dos *ciberatletas*, além de minimizar a interferência na autonomia das desenvolvedoras, dada a sua natureza privada, sendo esse um dos fatores que dificulta seu reconhecimento no âmbito dos esportes competitivos profissionais de acordo com algumas autoridades no assunto, desde que os parâmetros legais sejam respeitados e não haja arbitrariedade na aplicação das regras internas, bem como realizar um incentivo ao setor, fiscal e econômico.

Não apenas, pontua-se que a criação de uma legislação específica para o setor do esporte eletrônico deve ser desenvolvida de forma abrangente, na qual vise, sobremaneira, a proteção e promoção dos direitos, tendo a necessidade de ser elaborada após um processo de entendimento e estudo do setor, para que seja pensada de forma a ser compatível com a realidade vivida no corpo social, evitando qualquer tipo de restrição infundada. Tem-se tal preocupação baseada nas tentativas malsucedidas e controversas do Poder Legislativo no tratamento das questões jurídicas relacionadas aos esportes eletrônicos, portanto, não apenas o Poder Legislativo, mas também as desenvolvedoras, devem reconhecer os problemas existentes e buscar soluções viáveis.

Sendo assim, de acordo com o objetivo geral de analisar a (im)possibilidade de inclusão dos E-Sports no conceito tratado no art. 1, §1º da Lei Geral do Esporte, foi possível concluir que, com a atual redação e conceituação estabelecida na Lei nº 14.597/23 não há a possibilidade de inclusão do esporte eletrônico no âmbito de atuação da lei, dada sua necessidade de práticas predominantemente física.

Entretanto, foi possível concluir também que, no que se trata o conjunto legislativo, em suma, apenas esse recorte específico da necessidade de atividade em que predomine o físico que descaracteriza do esporte eletrônico em relação à lei. Com a análise das principais leis regularizadoras do esporte no país, foi possível notar que o *e-sport* tem os principais elementos caracterizadores de um esporte profissional, como é o exemplo dos princípios, competitividade, profissionalização e preparação para a execução da atividade em alto nível.

Portanto, pontua-se que as principais conclusões do trabalho são de que de acordo com a atual redação do art. 1, §1º, da Lei nº 14.597/23 não existe a possibilidade de entendimento do *e-sport* como desporto profissional no Brasil, bem como, foi possível chegar a compreensão de que há a necessidade de regulamentação do setor pelo legislativo, entendendo-se, portanto, que o objetivo foi concluído, tendo sido possível realizar a análise proposta.

Com os desenvolvimentos da pesquisa, foi possível concluir no primeiro capítulo que, apesar dos conceitos elaborados para definir o que é o esporte eletrônico não é tão distante do que é esperado dos esportes tradicionais, além de que foi possível compreender, principalmente que o entendimento do que significa desporto não é fixo, pelo contrário, tal compreensão modifica-se de acordo com as modificações que o mundo e a sociedade passam, sendo assim, fica claro que a percepção acerca do desporto pode ser modificada para compreender as mudanças atuais que o mundo esportista vêm passando as últimas décadas.

Nesse sentido, a partir das conclusões adquiridas no primeiro capítulo, no segundo foi possível concluir que há sim uma relevância no que envolve o esporte eletrônico e seus participantes, o que gera uma necessidade de estabelecer proteções e normas a respeito de seu funcionamento. Com o discernimento de sua relevância, foi analisado sua inclusão nas leis principais de vigência atual, e notou-se uma divergência entre as normas, o que acarreta em uma insegurança jurídica, além de ter sido clarificado a impossibilidade de enquadramento de acordo com a regra mais atual, gerando um agravamento maior da insegurança a despeito dos direitos daqueles que são dependentes do setor.

Ademais, em relação as perspectivas sobre o tema, fica notório que está ainda é uma temática muito nova no contexto mundial, ainda mais quando se fala sob a perspectiva de estudos jurídicos desenvolvidos sobre o segmento, sendo assim, há o entendimento, durante o decorrer da pesquisa, que ainda há muitas áreas e vertentes dentro do próprio setor do esporte eletrônico a serem estudados, como é o caso do seu desenvolvimento dentro do âmbito trabalhista, previdenciário, mercadológico, tributário, de direito de transmissão e imagem.

Insta salientar que uma das maiores dificuldades sobre o estudo da temática fica centrada na falta de trabalhos e enfrentamentos sobre o tema no âmbito judiciário, visto que são poucas

as jurisprudências e decisões elaboradas sobre a temática, o que acarreta em uma limitação de fonte de pesquisa, dificultando a elaboração do entendimento sobre a temática. Sendo assim, pode-se, a partir do desenvolvimento do presente trabalho, elaborar problemáticas de pesquisa no que concerne os efeitos que essa ausência de enfrentamento jurídico e legislativo pode acarretar para o setor, e qual as melhorias que a superação dessas ausências pode causar, avaliando a possibilidade de segurança dos direitos daqueles que estão inseridos no campo do esporte eletrônico.

## REFERÊNCIAS

- 5 campeonatos de eSports mais importantes do mundo. **Proddigital**, 2023. Disponível em: <https://pop.proddigital.com.br/listas/listas-de-games/campeonatos-de-esports-mais-importantes-do-mundo#:~:text=O%20The%20International%20%C3%A9%20um,League%20of%20Legends%20World%20Championship>. Acesso em 15 ago. 2023.
- ABREU, Victor. IEM Rio 2023: veja todos os detalhes sobre o torneio de CS:GO. **TECHTUDO**, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/guia/2023/04/iem-rio-2023-veja-todos-os-detalhes-sobre-o-torneio-de-csgo-esports.ghm>. Acesso em: 03 out. 2023. Acesso em: 01 out. 2023.
- ADABO, Gabrielle. Ciência e guerra: era uma vez a internet. **ComCiência**, Campinas, n. 158, maio, 2014. Disponível em: [http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-6542014000400002&lng=pt&nrm=iso](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-6542014000400002&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 21 set. 2023.
- AGÊNCIA SENADO. **Incidência de ISS sobre 'e-games' passa na CAE e vai ao Plenário. Senadonoticiais**. 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/03/15/incidencia-de-iss-sobre-e-games-passa-na-cae-e-vai-ao-plenario>. Acesso em: 15 set. 2023.
- ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciênc. Cogn**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, nov. 2004. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 17 set. 2023.
- BARBOSA, Alexandre; CAPPI, Juliano. O fenômeno das lan houses. **FGVSB**. v. 9, n. 1, p. 64-67, jan-jun, 2010. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/gvexecutivo/article/view/23580>. Acesso em: 17 set. 2023.
- BARBOSA, Pedro Marcos Nunes; OLIVEIRA, Adriano Saldanha Gomes. Em xeque: o direito de arena no xadrez. **Migalhas**, 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/359433/em-xeque-o-direito-de-arena-no-xadrez>. Acesso em: 11 out. 2023.
- BICKEL, Éderson Alexandre; MARQUES, Márcio Geller; SANTOS, Geraldine Alves. Esporte e sociedade: a construção de valores na prática esportiva em projetos sociais. **EFdeportes.com**. Buenos Aires, ano 17, n. 171, agosto, 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd171/esporte-e-sociedade-a-construcao-de-valores.htm>. Acesso em: 12 set. 2023.
- BOROWY, M.; JIN, D. Y. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980. **Revista Internacional de Comunicação**. vol.7. p. 2254-2274, junho, 2013. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2296>. Acesso em: 11 set. 2023.
- BORSATO, Matheus; BRASIL, Marcos Roberto; MATTES, Verônica Volski; OLIVEIRA, Vinicius Machado de; SOUZA, Juliano de. Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos. **Revista Pensar a Prática**. Goiânia, v. 23, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/57704>. Acesso em: 15 out. 2023.

BOURDIEU, Pierre. “Como é possível ser esportivo”. In: *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, p. 136-153. 1983.

BRASIL, **Decreto nº 9580**, de 22 de novembro de 2018. Regulamenta a tributação, a fiscalização, a arrecadação e a administração do Imposto sobre a Renda e Proventos de Qualquer Natureza. Brasília, DF: Presidente da República, [2018]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/decreto/d9580.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/decreto/d9580.htm). Acesso em: 20 set. 2023.

BRASIL, M. R. **Os usos da teoria sociológica de Pierre Bourdieu na área de Educação Física no Brasil (1977-2017)**. Orientador: Juliano de Souza. 2018. 228 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Ciências da Saúde. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

BRASIL, **Supremo Tribunal Federal. Ementa**: Mandado de Segurança. Conselho Regional de Educação Física de São Paulo. Cref4/Sp. Exercício Da Profissão De Instrutor/Professor de Beach Tennis. Exigência de Inscrição no Cref. Lei Nº 9.696/98. Disponível em: <https://www2.cjf.jus.br/jurisprudencia/unificada/>. Brasília, DF: Superior Tribunal Federal, 2023. Acesso em: 20 ago. 2023.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Projeto de **Lei nº 2.796**, de 11 de agosto de 2021. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia. Brasília: Câmara dos Deputados, 2021. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº 14.597**, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. Diário Oficial da União. Seção 1. 15/06/2023. p. 6, Poder Executivo, Brasília, DF, 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615**, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF, 1998.

BRASIL. **Lei nº 11.196**, de 21 de novembro de 2005. Dispõe sobre a Lei do Bem, Incentivos Fiscais à Inovação Tecnológica, Cap. III, arts. 17 a 26. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 22 nov. 2005. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/lei/l11196.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/l11196.htm). Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº 11.196**, de 21 de novembro de 2005. Institui o Regime Especial de Tributação para a Plataforma de Exportação de Serviços de Tecnologia da Informação – REPES [...]; e dá outras providências. Brasília: Presidência da República. 2005. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/lei/l11196.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/l11196.htm). Acesso em: 22 out. 2013.

BRASIL. **Lei nº 4.506**, de 30 de novembro de 1964. Dispõe sobre o imposto que recai sobre as rendas e proventos de qualquer natureza. Diário Oficial da União - Seção 1 - Suplemento -

30/11/1964, página 64. Coleção de Leis do Brasil - 1964, Página 364 Vol. 7 (Publicação Original). Brasília, DF, 1964. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 20 set. 2023.

BRASIL. Secretaria da Receita Federal. **Solução de divergência Cosit nº 9**, de 16 de julho de 2012. Publicado(a) no DOU de 29/08/2012, seção 1. p. 27. Disponível em: <http://normas.receita.fazenda.gov.br/sijut2consulta/link.action?idAto=53788&visao=anotado>. Acesso em: 12 ago. 2023.

CARVALHO, Bruno. Bruno Carvalho analisa chances de brasileiros na Semana Olímpica de E-sports. **LANCE**, 2023. Disponível em: <https://www.lance.com.br/esports/bruno-carvalho-analisa-chances-de-brasileiros-na-semana-olimpica-de-e-sports.html>. Acesso em: 13 out. 2023.

Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro. **CXEB.org.br**. 2012. Disponível em: [https://www.cxeb.org.br/wc\\_fide.htm](https://www.cxeb.org.br/wc_fide.htm). Acesso em: 13 ago. 2023.

Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. Esportes Eletrônicos. **CBEE**, 2006. Disponível em: <http://cbee.com.br>. Acesso em: 15 out. 2013.

Confederação Brasileira de Games e Esports. O Esporte Eletrônico. **CBGE** [s.d.]. Disponível em: <https://cbge.com.br>. Acesso em: 15 out. 2023.

EQUIPE HAWKON. A História do e-Sports Mundial. **HAWKON GAMING**, 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-doeSports-Mundial>. Acesso em: 15 out. 2023.

eSports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games, **FIA-Business School**. Dezembro, 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/#:~:text=Surgimento%20do%20eSports,-N%C3%A3o%20faz%20muito&text=A%20primeira%20competi%C3%A7%C3%A3o%20organizada%20de,para%20o%20computador%20PDP%2D1>. Acesso em: 10 ago. 2023.

FERREIRA, Jéssica Barbosa; MORAES, Letícia Cristina Lima; JÚNIOR, Wanderley Marchi. Do Lazer à Performance. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, junho, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34942>. Acesso em: 12 ago. 2023.

FIGUEIREDO, Caio. Esports são ou não esporte? Entenda a polêmica após fala de Ana Moser e o que as estrelas do cenário falaram sobre o tema. **ESPN**, 2023. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11463538/esports-sao-ou-nao-esporte-entenda-polemica-apos-fala-ministra-o-que-as-estrelas-do-cenario-falaram-sobre-tema](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11463538/esports-sao-ou-nao-esporte-entenda-polemica-apos-fala-ministra-o-que-as-estrelas-do-cenario-falaram-sobre-tema). Acesso em: 25 out. 2023.

FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. **ABRAGAMES**: São Paulo, 2022. Disponível em: Pesquisa da Indústria Brasileira de Games. <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 20 out. 2023.

GEHLING, Ricardo Tavares. O Contrato de trabalho desportivo e suas peculiaridades. **Academia Nacional de Direito Desportivo**, 2020. Disponível em: <https://gehling.com.br/wp->

content/uploads/2020/01/O-Contrato-de-Trabalho-Desportivo-e-suas-Peculiaridades-Ricardo-Gehling.pdf. Acesso em: 11 out. 2023.

GERARDI, Lucas. Novos talentos, transmissão impecável e torcida animada: o retorno do campeonato em 2023. **ESPN**. 2023. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11519675/torcida-novos-talentos-transmissao-impecavel-retorno-cb1-2023-campeonato](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11519675/torcida-novos-talentos-transmissao-impecavel-retorno-cb1-2023-campeonato). Acesso em 12 ago. 2023.

GIUSTI, Rodrigo Schver; JOÃO, Belmiro N. (2021) Esportes eletrônicos no Brasil e na Coréia do Sul: um estudo comparativo baseado no modelo do Diamante de Porter. **Revista PUC – CAFEI**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 191 – 214, 2021. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/CAFI/article/view/52068>. Acesso em: 13 ago. 2023.

GONÇALVES, Matheus Kereski; AZAMBUJA, Luciana Schermann. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. **Revista Interdisciplinar de Psicologia e Promoção da Saúde – Aletheia**. v. 54, n. 1, p. 146-153, jan-jun. 2021. Disponível em: <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/aletheia/article/view/6645>. Acesso em: 17 set. 2023.

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. Proceedings of the SIGCHI. Conference on Human Factors in Computing, **Interface Ecology Lab**. Texas: EUA, p. 1315-1324, 2014. Disponível em: <https://ecologylab.net/research/publications/streamingOnTwitch.pdf>. Acesso em: 30 set. 2023.

JENSEN, L. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. Orientador: André Mendes Capraro. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

KAMPFF, Andrei. Nova Lei (Geral) do Esporte. Comemoremos, mas sem tanto entusiasmo. **UOL**, 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/06/15/nova-lei-geral-do-esporte-comemoremos-mas-sem-tanto-entusiasmo.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 11 out. 2023.

KELLY, K. The First Online Sports Game. **WIRED**. 1993. Disponível em: <http://www.wired.com/1993/06/netrek>. Acesso em: 01 out. 2023.

KRIEGER, Marcilio. Alguns conceitos para o estudo do direito desportivo brasileiro. Buenos Aires: **Revista Digital**, ano 8, n. 54, nov, 2002. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd54/direito.htm>. Acesso em: 05 ago. 2023.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. Orientadora: Rejane Spitz. 2006. 271f. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação em Artes. Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600\\_1.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_1.PDF)>. Acesso em: 28 jul. 2023.

LIMA, Rodrigo. Os jogos eletrônicos e seus impactos na sociedade. **Select Games**. 2006. Disponível em: <https://selectgame.gamehall.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade>. Acesso em: 03 out. 2023.

LOPES, Gustavo. Entenda o sistema desportivo e a importância da lex sportiva no esporte. **Lei em Campo**, 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/entenda-o-sistema-desportivo-e-a-importancia-da-lex-sportiva-no-esporte/>. Acesso em 15 ou. 2023.

LOPES, J. e-Sports History. **TIMETOAST**. 2013. Disponível em: <http://www.timetoast.com/timelines/esports-history>. Acesso em: 01 out. 2023.

MARCOLIM, Charles; BIZON, Fábio. **Criação de uma desenvolvedora de jogos: da ideia ao mercado**. Orientador: Giovani Mendonça Lunardi. 2016. 41 f. TCC (Graduação) - Tecnologias da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2016.

MELO FILHO, Álvaro. **Direito Desportivo: novos rumos**. Belo Horizonte: Del Rey, 2004.

MONTEIRO, Fernando. **Projeto de Lei nº 3.450, de 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. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2025514>. Acesso em: 15 out. 2023.

MORICOCCHI, André de Castro. **O direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports**. Orientador: Juliano Souza de Albuquerque. 2020. 162 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Filosofia do Direito e Teoria Geral do Direito, Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

O Esporte Eletrônico. **CBGE**. [s.d.]. Disponível em: <https://cbge.com.br/o-esporte-eletronico/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

PACHECO, Márcio. Tennis for Two, o primeiro game da história, completa 55 anos. **GameHall**, 2013. Disponível em: <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 12 set. 2013.

PAIVA, Hudson. Esports: Entretenimento ou Esporte?. **Lei em Campo**, 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esports-entretenimento-ou-esporte/#:~:text=A1%C3%A9m%20disso%2C%20%C3%A9%20importante%20destacar,elet%C3%B4nicos%20como%20uma%20categoria%20esportiva>. Acesso em: 13 out. 2023.

PERRY, Valed. **Direito desportivo: temas**. Rio de Janeiro: CBF, 1981.

REDAÇÃO DO GE. Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. **GAMEPLAY**. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 15 ago. 2023.

**RFB- Receita Federal do Brasil**. Solução de divergência Cosit nº 9, de 16 de julho de 2012. Publicado no DOU de 29 out 2012, seção 1, p. 27. Brasil. Secretaria da Receita Federal. Disponível em:

<http://normas.receita.fazenda.gov.br/sijut2consulta/link.action?idAto=53788&visao=anotado>. Acesso em: 15 out. 2023.

RIGON, Daniela. Spacewar: saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. **ESPN**. 2018. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia). Acesso em: 13 set. 2023.

ROCHA, Roberto. Projeto de **Lei nº 383** de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília, DF: Senado Federal, 2022. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 25 out. 2023.

ROSIGNOLI, Mariana. RODRIGUES, Sérgio Santos. **Manual de direito desportivo**. São Paulo. LTr Editora, 2. ed., 2017. 21f. Disponível em: <http://www.ltr.com.br/loja/folheie/5873.pdf>. Acesso em: 13 set. 2023.

SCHMITT, Paulo Marcos. Regime jurídico e princípios do direito desportivo. **Revista Brasileira de Direito Desportivo**, São Paulo, Instituto Brasileiro de Direito Desportivo, v. 13, n. 5, p. 154–177, jan./jun., 2004. Disponível em: [https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/regime\\_juridico.pdf](https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/regime_juridico.pdf). Acesso em: 03 ago. 2023.

TAKASHI. Space Invaders e Spacewar: os primeiros campeonatos de esports do mundo. **MGG**. 2020. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/3936.html>. Acesso em: 20 ago. 2023.

TOURNAMENTS. **E-Sports Earnings**. [s.d.]. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Acesso em: 15 out. 2023.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. Maringá: Eduem, 2010.

UEBERHOST, H. Teorias sobre el origen del deporte. *In: Citius, Altius, Fortius*. INEF, Madri, XV-9-57, 1973.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. **Conferência Internacional sobre Computação na Internet 2006 e Conferência sobre Desenvolvimento de Jogos de Computador**, ICOMP, Las Vegas, Nevada, USA, p. 437-442, junho, 2006,. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports). Acesso em: 26 set. 2023.

WIJMAN, Tom. Global Games Market Report. **Newzoo**. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/cn/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version-cn>. Acesso em: 01 out. 2023.

WITKOWSKI, E. On the Digital Playing Field How We ‘Do Sport’ with Networked Computer Games. **Games and Culture**. University de Copenhagen, Denmark. v. 7 n. 5, p. 349–374, 2012. Disponível em: <http://kowym.com/wp-content/uploads/2019/01/Witkowski-2012.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

WORLD CYBER GAMES. **E-Sports Earnings**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.esportsearnings.com/organizations/110-world-cyber-games>. Acesso em: 01 out. 2023.