

# A EVOLUÇÃO DOS E-SPORTS E A VINCULAÇÃO LEGAL DO CIBERATLETA

José Eduardo Coutinho Filho

Felipe Mota Juang

## RESUMO

Não restam dúvidas que o universo dos e-sports está em constante desenvolvimento. Se um dia fora considerado um mero passatempo, hoje é um verdadeiro ramo de negócios, gerando altas cifras e movendo milhões de fãs. Os e-sports romperam com a barreira do entretenimento e hoje representam uma verdadeira modalidade desportiva, com equipes, atletas e competições próprias. O presente trabalho pretende analisar o processo de desenvolvimento dos e-sports bem como o tratamento jurídico empregado aos atletas praticantes da modalidade.

**Palavras-chave:** Atletas; e-sports; profissionalização.

## ABSTRACT

There is no doubt that the e-sports universe is in constant development. If it had once been considered a mere hobby, today it is a real business, generating high numbers and moving millions of fans. E-sports have broken through the entertainment barrier and today represent a true sport, with its own teams, athletes and competitions. The present work intends to analyze the e-sports development process as well as the legal treatment applied to the athletes practicing the sport.

**Keywords:** Athletes; e-sports; professionalization.



.....  
José Eduardo Coutinho Filho

Gestor Desportivo Diplomado pela CONMEBOL. Aluno especial da cadeira de Direito do Desporto do Mestrado em Direito da Universidade Nova de Lisboa (FDUNL). Membro Fundador e Conselheiro Emérito do Grupo de Estudos de Direito Desportivo da UNESP Franca (GEDiDe). Membro do Grupo de Estudos do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo (IBDD). Advogado do Sport Club Corinthians Paulista.



Felipe Mota Juang

Advogado do Angélico Advogados. Bacharel em Direito pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” FCHS/UNESP. Pós-graduado em Direito Digital e Compliance pelo Damásio Educacional. Membro da Comissão de Direito Digital da OAB.

## 1 BREVE HISTÓRICO DOS E-SPORTS

O primeiro torneio de videogame ocorreu em 1972, na Universidade de Stanford, com o game SPACEWAR, onde vinte e quatro pessoas participaram do “Intergalactic Spacewar Olympics” e o vencedor recebeu uma assinatura da revista Rolling Stone.<sup>1</sup> Esse evento, embora pequeno e simples, marca o início do que se tornaria um segmento extremamente rentável, podendo movimentar aproximadamente 1 bilhão de dólares em 2018.<sup>2</sup>

Contudo, sua evolução foi gradual. Apenas em 1980 que ocorreu a primeira grande competição de games. Nesse ano a empresa Atari realizou o game “Space Invaders Championship”, que atraiu mais de dez mil pessoas e plantou as primeiras sementes do que se tornaria os e-sports.

Na década de 90 nasceram as “primeiras competições de e-sports”. Em 1997 tivemos o “Red Annihilation Tournament”, no qual duas mil pessoas disputaram um veículo Ferrari com o game “Quake”, modalidade de First Person Shooter (FPS). Poucas semanas após esse torneio, a “Cyberathlete Professional League” (CPL) foi criada e, já no ano seguinte, ofereceu

um prêmio de 15 mil dólares em dinheiro em uma competição.

Em 1998 a Blizzard Entertainment lançou o game “Starcraft”, um RTS (jogo de estratégia em tempo real). Com a internet mais veloz e estável da virada do milênio, o game com alta curva de aprendizado para sua disputa, as inúmeras estratégias, e grande diferença entre novatos e os “pro players”, se tornou um fenômeno na Coreia, sendo que nos 18 meses após o seu lançamento, algumas partidas eram transmitidas da TV coreana como parte de uma liga profissional.<sup>3</sup>

Em 2002 surgiu a “Major League Gaming” (MLG), uma das maiores e bem-sucedidas Ligas de e-sports. Ela englobava desde FPS até RTS e em 2013 ofereceu uma premiação de 170 mil dólares.<sup>4</sup> O MLG foi também o primeiro torneio a ser televisionado nos EUA em 2006, com o game “Halo 2” sendo exibido na USA Network, todavia, não conseguiu estabelecer um grande número de telespectadores. O esporte “não convencional” precisava de outra mídia para ser transmitido, vez que a televisão não se mostrava como o melhor meio. Foi daí, então, que ocorreria a revolução do serviço de *streaming*.

Lançado em 2011, o *Twitch*, plataforma de *streaming* criada para exibir “playthroughs”

1 NAGPA, A. The Evolution of eSports. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list->. Acesso em: 06 mar. 2018.

2 PANEKEET, J. Newzoo: Globas Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investments Grows By 48%. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>. Acesso em 06 mar. 2018

3 LYNCH, A. Tracing the 70-year history of video games becoming eSports. Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>. Acesso em 06 mar. 2018

4 EDWARDS, T. F. M. Esports: A brief history. Disponível em: <http://adanai.com/esports/>. Acesso em 06.03.2018

e campeonatos de e-sports, ajudou a difundir os games e os torneios. O aplicativo permitiu ainda uma interatividade entre ciberatleta e espectador, uma vez que estes podiam deixar comentários, discutir com outros membros e se sentir parte do *stream*<sup>5</sup>. Ele foi também responsável pela popularização do “League of Legends”, game de 2009 que hoje é o porta-bandeira dos e-sports.

Atualmente temos inúmeros torneios de e-sports, como a EVO (torneio anual focado em jogos de luta), Dota2 International, League of Legends World Championship, dentre outros, com premiações chegando na casa dos 24 milhões de dólares.

O universo dos e-sports se mostra em plena ascensão, midiática, financeira e popular. Em 2017, 2,6 milhões de pessoas assistiram à final do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), com partidas transmitidas inclusive pela rede televisiva ESPN. A expectativa é que para o ano de 2018 o crescimento seja ainda maior.

## 2 E-SPORTS COMO ESPORTE

Muito em voga é a temática dos e-sports. No entanto, qual seria uma definição adequada para a modalidade?

E-sport pode ser definido como a prática de um game, disputado tipicamente

por profissionais, a nível competitivo para espectadores.<sup>6</sup> Para o professor Valdir Barbanti, um esporte pode ser definido como “uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”.<sup>7</sup>

Em relação ao esforço físico e o uso de habilidades motoras, o professor Ingo Froböse da Universidade de Esportes da Alemanha estudou atletas de e-sports durante cinco anos. Ele ficou impressionado com as capacidades e habilidades motoras dos praticantes:

The eSports athletes achieve up to 400 movements on the keyboard and the mouse per minute, four times as much as the average person. The whole thing is asymmetrical, because both hands are being moved at the same time and various parts of the brain are also being used at the same time”, e completa “The amount of cortisol produced is about the same level as that of a race-car driver. This is combined with a high pulse, sometimes as high as 160 to 180 beats per minute, which is equivalent to what happened during a very fast run, almost a marathon. That’s not to mention the motor skills involved. So in my opinion, eSports are just as demanding as most other types of

5 LYNCH, A. Tracing the 70-year history of video games becoming eSports. Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>. Acesso em 06 mar. 2018

6 OXFORD. E-sport. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>. Acesso em: 06.03.2018

7 BARBANTI, V. O que é esporte? Disponível em: <http://www.ceap.br/material/MAT25082011155743.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2018

sports, if not more demanding,.<sup>8</sup>

Quanto a ser uma atividade competitiva institucionalizada, já foi observado que há a organização de clubes e de torneios. Além disso, as desenvolvedoras (Blizzard, Valve, Riot, entre outras) criam regras, inclusive de conduta, para os ciberatletas. A atividade é, portanto, ordenada.

Por fim a participação motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos também está presente desde o torneio de 1972: vontade de competir e demonstrar habilidades; exceder os próprios limites; reconhecimento; prêmio; diversão, etc.

Não é estranho, portanto, que o Comitê Olímpico Internacional (COI) reconheceu os e-sports como esporte em outubro de 2017. Os esportes digitais não ganharam o status olímpico, mas o Comitê pontuou bem ao afirmar que esse setor mostra um forte crescimento, especialmente para a juventude de diferentes países, e pode gerar uma plataforma de

8 Os atletas do e-sport alcançam até 400 movimentos com o teclado de mouse por minuto, quatro vezes mais que a pessoa comum. A coisa toda é assimétrica, porque ambas as mãos estão sendo movidas ao mesmo tempo e diversas partes do cérebro estão sendo usadas também ao mesmo tempo. A quantidade de cortisol produzida está no mesmo nível de um piloto de carro de corrida. Isso combinado com um pulso elevado, às vezes tão alto quanto 160 a 180 batidas por minuto, que é equivalente ao que acontece em uma corrida rápida, quase uma maratona. Isso sem mencionar a habilidade motora envolvida. Então na minha opinião, e-sports são tão exigentes quanto outros tipos de esporte, talvez até mais. SCHÜTZ, M. Science shows that eSports professionals are real athletes. Disponível em: <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em 06 mar. 2018. Tradução nossa.

engajamento para o Movimento Olímpico.<sup>9</sup>

Desta forma, não há dúvidas que os e-sports são esportes como qualquer outro.

### 3 OS ATLETAS DO E-SPORT E A LEGISLAÇÃO

Se os e-sports são esportes, então seus praticantes podem ser considerados atletas e, sendo assim, as regras, inclusive as jurídicas, são aplicáveis a eles.

A Riot Games, desenvolvedora e organizadora dos eventos de League of Legends, a partir de 2017, passou a exigir a formalização dos vínculos empregatícios entre os ciberatletas e treinadores com as equipes que participavam das ligas norte-americanas e europeias.

Os contratos de e-sports merecem tanto cuidado quanto os de outros esportes. O ciberatleta Faker, um dos nomes mais conhecidos dos esportes digitais, tem um contrato com a SK Telecom T1 estimado em \$2.5 milhões<sup>10</sup>, um montante maior do que muitos atletas das chamadas “modalidades convencionais”.

Indo além, há uma série de peculiaridades intrínsecas da carreira de um atleta. A título de exemplo, casos de lesões podem ocorrer, assim como a um atleta de futebol. Em 2015, por

9 SportTV. COI abre portas para reconhecer os e-sports como esporte. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>. Acesso em: 06 mar. 2018

10 CARPENTER, N. Esport "God" Faker's new SK Telecom T1 contract estimated by insider to be worth \$2.5 million. Disponível em: <https://esportsobserver.com/fakers-new-sk-telecom-t1-contract/>. Acesso em: 06 mar. 2018

exemplo, o atleta Hai Lam da equipe Cloud9, anunciou sua aposentadoria devido à lesão persistente em seu pulso.<sup>11</sup>

Por motivos assim que associações como a British Esport Association aconselham que os contratos sejam feitos com atenção, destacando tópicos como: hora de trabalho; salário; porcentagem que a organização receberá por eventuais vitórias em torneios; condições para o patrocínio; as diretrizes da empresa; férias e informação sobre doenças.<sup>12</sup> A associação pontua também que para alguns e-sports há regras contratuais específicas. Para a Riot, por exemplo, os ciberatletas não são obrigados a assinar ‘cláusulas de não competição’, ou seja, após sair de um time, eles têm plena liberdade para se juntar a outra equipe.

#### 4 O DESENVOLVIMENTO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Como não poderia ser diferente, acompanhando o desenvolvimento global dos e-sports, a modalidade também evoluiu no Brasil.

Sabe-se que a Lei 9.615/98, vigente no Brasil, não possui a definição do que é esporte. Logo, se identificando os elementos aqui expostos que caracterizem a atividade, à

11 LEJACQ, Y. Top League of Legends player retires following persistent wrist injury. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

12 BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. Esport player contract: basic info on how they work. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

modalidade podem ser aplicadas as normas previstas na Lei.

Como explica a advogada Tarsila Machado Alves, em parceria com a ESPN:

Por sua vez, o Brasil, de olho nas determinações internacionais da companhia, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE) firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. Em vista disso, os atletas e treinadores de eSports passaram a ter o mesmo contrato que atletas da modalidade do futebol utilizam.

Essa foi a decisão mais acertada, tendo em vista que na sistemática jurídica brasileira, se a relação do atleta se assemelhar a uma de emprego, por haver pessoalidade, controle de horários, subordinação, entre outros fatores, podemos estar diante de uma relação de trabalho. Havendo ou não contrato de trabalho, a Justiça Trabalhista fará o seu reconhecimento como tal, seguindo as diretrizes da CLT (Consolidação das Leis do Trabalho) ou apenas da Lei Pelé.<sup>13</sup>

Ela também lembra que a Lei Pelé (Lei. 9615/98) prevê outras maneiras de contratação sem vínculo empregatício, como o atleta autônomo, contrato de formação sob a forma de bolsa aprendizagem, que devem ser

13 ALVES, T. M. Carteira de trabalhos é apenas uma das formas de contrato dos eSports; entenda. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda). Acesso em: 06 mar. 2018

adequados para as realidades previstas para cada circunstância da lei, evitando, desta forma, fraudes.

No caso do Brasil, em 2017, a ABCDE e a Riot Games Brasil, definiram que os atletas e treinadores do CBLol, teriam registro na carteira profissional de trabalho, segundo as diretrizes da Lei Pelé, uma vez que os atletas cumprem exigências que configuraram o vínculo de emprego.

Segundo Helio Tadeu Brogna Coelho, especialista em direito digital e trabalhista, os ciberatletas têm podem possuir contrato especial de trabalho desportivo nos moldes estabelecidos pela Lei 9.615/98 . O advogado afirma ainda:

“Isso é legal e está previsto na CLT e na lei desportiva”, concorda Helio. “O salário do atleta não se confunde com a remuneração decorrente do direito de imagem. Por questões técnicas, o salário é a contraprestação aos serviços prestados. Já o direito de imagem possui natureza civil que deve ser remunerado separadamente”, explicou o advogado, fazendo um “alerta”: “Observo que as partes devem proceder à divisão correta do pagamento dos títulos para não incidirem em ilícitos decorrentes de pagamentos realizados ‘por fora’ ou declarados com natureza diversa do que está sendo pago”.

De acordo com Carlos, “cada clube e atleta definirá o seu acordo” em relação aos salários, o que é permitido, de acordo com Helio. “A contratação da remuneração é livre, mas o salário-mínimo nacional deverá sempre ser respeitado. É comum nos contratos de trabalho desportivos que o salário

do jogador de futebol seja fixado de acordo com o perfil técnico de cada jogador, consideradas as características pessoais tais como agilidade, reação, resistência, entrosamento, liderança, técnica de jogo, visão panorâmica, entre outros”.<sup>14</sup>

No mesmo sentido, Cristiano Caús, advogado especialista em Direito Desportivo e consultor do Santos F.C, a Lei Pelé atende os ciberatletas: “A proteção jurídica dos ciberatletas é igualzinha à do Neymar”.<sup>15</sup>

Ainda, de acordo com o advogado, as equipes que não assinarem as CTPS dos ciberatletas estarão sujeitas a arcar com todos os encargos trabalhistas caso sejam acionadas na justiça:

Se você presta seu serviço exclusivamente para uma empresa, dali tira seu sustento, atende a hierarquia e a carga horária de lá, trabalha com as ferramentas da empresa e é pessoal, ou seja, não pode ser substituído, está caracterizado o emprego.<sup>16</sup>

Vale lembrar que, ao Clube, caso formalize a condição de atleta através de um Contrato Especial de Trabalho Desportivo,

14 SET, R. Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes>. Acesso em 06 mar. 2018

15 ARAÚJO, B. Jogadores profissionais de games tem direito a carteira assinada Entenda. Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

16 Idem.

serão garantidas uma série de benefícios, com destaque para a Cláusula Indenizatória Desportiva prevista no artigo 28 da Lei 9.615/98, que pode garantir a indenização até o limite máximo de 2.000 (duas mil) vezes o valor médio do salário contratual, para as transferências nacionais, não havendo qualquer limitação para transferências internacionais.

#### 4.1 Efeitos da profissionalização: Caso de transferência de ciberatleta para na Justiça.

Para ilustrar o desenvolvimento dos e-sports no Brasil, vale a menção de um recente caso em que o Red Canids Corinthians entrou com uma ação contra o Clube de Regatas Flamengo.

Enquanto no fim do ano passado o clube paulista oficializou uma parceria com uma equipe já existente, formando a RED Canids Corinthians, o clube carioca tomou um outro caminho, organizando por si só uma divisão de e-sports dentro do próprio Clube. Sobre o caso em questão, a Red Canids Corinthians decidiu levar ao Tribunal de Justiça de São Paulo o caso da transferência do ciberatleta de League Of Legends “brTT”, que assinou de forma gratuita com o Flamengo. Alega o clube paulista que o Flamengo teria oferecido a quantia de 50 mil reais para a transferência do atleta que, apesar de bem inferior à multa rescisória de 150 mil, foi aceita por entender que o ciberatleta já estava em fim de contrato, passando então a não mais

negociar sua transferência a outras equipes<sup>17</sup>.

No entanto, de acordo com a Red Canids Corinthians, após o aceite da proposta o Flamengo passou a não mais responder aos contatos e, após aguardar o vencimento do contrato, anunciou a contratação do ciberatleta de forma gratuita.

Com isso, decidiu a Red Canids Corinthians entrar com ação contra o Flamengo solicitando o pagamento do acordo estipulado em 50 mil reais bem como danos morais. A equipe, ainda, incluiu o ciberatleta como réu, acusando-o de atuar em conluio.

O Flamengo afirmou que não iria se pronunciar sobre o tema.<sup>18</sup>

#### CONCLUSÃO

Hoje se verifica um crescimento exponencial do mercado brasileiro dos e-sports, movimentando mais de 1 bilhão de reais internamente e contando com audiência superior à muitos esportes tradicionais. A título de exemplo, a final da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de LoL que ocorreu em setembro de 2017 contou com a presença de quase 10 mil pessoas no ginásio Mineirinho de Belo Horizonte, além da audiência de 2.6 milhões de pessoas via streaming<sup>19</sup>.

17 RIGON, D. Red Corinthians abre processo contra Flamengo por ‘calote’ na transferência de brTT, diz site. Disponível em: < [http://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site](http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site)>. Acesso em: 06 mar. 2018

18 Idem.

19 SPORTV. 2,6 milhões assistiram à final do

Apesar de muito em voga, é um ramo do esporte muito novo. Por vezes sua caracterização pode causar dúvidas ao jurista ou mesmo aos administradores de clubes. No entanto não se deve confundir novidade com amadorismo.

O mercado dos e-sports está claramente em expansão no Brasil. Certamente que a melhor forma das equipes se aproveitarem desse mercado é através da profissionalização da modalidade, com a contratação de atletas qualificados e, claro, amparo e respeito pela legislação jus desportiva vigente no Brasil.

## REFERÊNCIAS

ALVES, T. M. **Carteira de trabalhos é apenas uma das formas de contrato dos eSports; entenda.** Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda). Acesso em: 06 mar. 2018

ARAÚJO, B. **Jogadores profissionais de games tem direito a carteira assinada Entenda.** Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

BARBANTI, V. **O que é esporte?** Disponível em: <http://www.ceap.br/material/>

.....  
Campeonato Brasileiro de LoL. Disponível em: < <https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

MAT25082011155743.pdf. Acesso em: 06 mar. 2018

BRASIL. **Decreto-Lei n. 5.452**, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del5452compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452compilado.htm)>. Acesso em: 21 set. 2017.

BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. **Esport player contract:** basic info on how they work. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

CARPENTER, N. **Esport “God” Faker’s new SK Telecom T1 contract estimated by insider to be worth \$2.5 million.** Disponível em: <https://esportsobserver.com/fakers-new-sk-telecom-t1-contract/>. Acesso em: 06 mar. 2018

EDWARDS, T. F. M. **Esports: A brief history.** Disponível em: <http://adanai.com/esports/>. Acesso em 06.03.2018

LEJACQ, Y. **Top League of Legends player retires following persistent wrist injury.** Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

LYNCH, A. **Tracing the 70-year history of video games becoming eSports.** Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/>



story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616. Acesso em 06 mar. 2018

NAGPA, A. **The Evolution of eSports**. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list->. Acesso em: 06 mar. 2018.

OXFORD. **E-sport**. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>. Acesso em: 06.03.2018

PANEKEET, J. Newzoo: **Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investments Grows By 48%**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>. Acesso em 06 mar. 2018

RIGON, D. **Red Corinthians abre processo contra Flamengo por ‘calote’ na transferência de brTT, diz site**. Disponível em: < [http://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site](http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site)>. Acesso em: 06 mar. 2018

SCHÜTZ, M. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. Disponível em: <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em 06 mar. 2018

SET, R. **Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes**. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes>. Acesso em 06 mar. 2018

SPORTV. **2,6 milhões assistiram à final do Campeonato Brasileiro de LoL**. Disponível em: < <https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

SPORTV. **COI abre portas para reconhecer os e-sports como esporte**. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>. Acesso em: 06 mar. 2018.

Publicado originalmente em: *Revista Síntese Direito Desportivo*, v.8, n.41, p.9-18, abr./jun. 2018