

DESAFIOS JURÍDICOS E REGULATÓRIOS DO E-SPORT NO BRASIL

Bruna de Sá Araújo

SUMÁRIO: INTRODUÇÃO. 1. DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO E-SPORT. 2. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA. 3. A TENTATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO NACIONAL. CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

INTRODUÇÃO

Um esporte pode ser definido como uma atividade competitiva com regras próprias, que envolve esforço físico e/ou o uso de habilidades motoras por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

O processo de profissionalização dos jogos digitais competitivos está intimamente relacionado com o desenvolvimento dos e-Sports. Com o advento e difusão da internet a partir da década de 1990, a interação

entre os jogadores tornou-se salutar para o desenvolvimento do e-Sport e seus campeonatos. Assim, a tecnologia permitiu que os jogadores participassem simultaneamente de uma mesma partida, depois de conectados em um ambiente virtual. Esse acesso ficou conhecido como multiplayer online.

A constante melhoria da conexão com a internet, como a rede wireless e a internet 4/5G, e a evolução dos gráficos de videogames, permitiram aos usuários uma melhor experiência ao jogar games no ambiente virtual, o que contribuiu significativamente para a sua popularização e viés esportivo.

Os jogos eletrônicos, ou e-Sports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre o público mais jovem. O mercado de e-Sports e streaming de jogos deve crescer 70% nos próximos quatro anos, de acordo com um relatório da Juniper Research. A projeção é



.....
Bruna de Sá Araújo

Advogada, especialista em Direito do Trabalho e Processo do Trabalho pelo IPOG e pela Universidade Federal de Goiás, pós-graduada em Direito Previdenciário pela Fasam.

que o mercado global de esportes eletrônicos movimentou US\$ 3,5 bilhões em 2025 – contra US\$ 2,1 bilhões atualmente¹.

No Brasil, competições de jogos virtuais atraem jogadores, espectadores e movimentam grandes somas de dinheiro. Em agosto de 2015, por exemplo, 12 mil pessoas foram ao estádio Allianz Parque, em São Paulo, para acompanhar ao vivo uma partida de League of Legends, um dos jogos mais populares deste setor².

O Ministério da Cultura já reconheceu oficialmente os videogames como forma de manifestação cultural e podem, os interessados em desenvolvê-los, receber recursos da Lei Rouanet (Lei nº 8.313/91)³. Por conseguinte, a previsão é de que com essas medidas crescerá ainda mais o número de praticantes e aficionados do esporte eletrônico.

O grande interesse entre o público infanto-juvenil, associado ao rápido desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a sua grande popularidade e lucratividade, fez com que essa modalidade esportiva passasse a integrar o programa oficial dos Jogos Asiáticos, a serem

realizados na China em 2022⁴.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já analisa a possibilidade de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024⁵.

Em 2018, os games se tornaram mais lucrativos do que a indústria de Hollywood e a indústria musical combinadas, foram US\$ 137 bilhões arrecadados ao redor do mundo⁶. O cinema alcançou a marca de US\$ 42 bilhões, enquanto a indústria musical teve uma receita de US\$ 19 bilhões no mesmo período, de acordo com a Newzoo, que acompanha o uso e as tendências em e-Sports e videogames. O Brasil é o 13º mercado do mundo e movimenta em torno de US\$ 1,5 bilhão por ano⁷.

Vários países já estão reconhecendo a disputa de videogames como modalidade esportiva, este é o caso da Itália, Rússia, Finlândia, Malásia, Coreia do Sul, China, Índia, Irã e África do Sul⁸.

1 MOTA, Renato. Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

2 VINHA, Felipe. League of Legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLol. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

3 ASSIS, Diego. MinC reconhece videogame como produto audiovisual. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 21 abr. 2021.

4 PALAZUELOS, Félix. Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html. Acesso em: 21 abr. 2021.

5 Ibid.

6 GAGLIONE, Cesar. A ascensão do universo dos games e sua potência no século XXI. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascens%C3%A3o-do-universo-dos-games.-E-sua-pot%C3%Aancia-no-s%C3%A9culo-21>. Acesso em: 21 abr. 2021.

7 SENADO FEDERAL. E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 21 abr. 2021.

8 DONCHENKO, Yuri. Which countries have just

Diante da atualidade e relevância do tema, o presente artigo propõe uma discussão acerca dos desafios jurídicos e regulatórios do e-Sport, partindo de uma definição e contextualização do assunto, abordando de modo comparativo a regulamentação do e-Sport na legislação estrangeira, e findando na análise da tentativa de regulamentação do e-Sport no âmbito nacional.

1. DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO E-SPORT

Segundo a Fundação Instituto de Administração (FIA), os e-Sports são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”. Estas competições podem ser tanto on-line, a partir da internet, ou local através de LAN (conjunto de computadores em rede)⁹.

A Fundação Instituto de Administração (FIA) ainda afirma que “o termo e-Sports significa esportes eletrônicos, o que é bastante polêmico, pois muita gente não aceita caracterizar um game virtual como esporte, afinal, os gamers ficam sentados em uma cadeira comandando o que acontece na tela por meio de teclado, mouse e joystick”. Porém, quem quer se tornar um profissional nessa área, um e-atleta ou cyber

atleta, precisa de muito treinamento além de disciplina e dedicação, assim como qualquer atleta que queira praticar seu esporte em alto nível¹⁰.

Segundo a Confederação Brasileira de e-Sports (CBES), “[...] e-Sports são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo”. A Confederação Brasileira de e-Sports acrescenta que são competições disputadas em jogos eletrônicos, em que os jogadores são como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência, tanto presencial quanto online, através de diversas plataformas¹¹.

A Confederação Brasileira de e-Sports (CBES)¹² também define e-Sports como:

“[...] competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência”.

Assim sendo, o e-Sport combina diferentes fatores, articulando a cultura mais ampla dos jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente

.....
recognized eSports. CybBet, dez. 2016. Disponível em: <https://cybbet.com/news/2973-Which-countries-have--just-recognized-eSports-List>. Acesso em: 21 abr. 2021.

9 FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Sports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

.....
10 Ibid.

11 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. O que são eSports. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 21 abr. 2021.

12 Ibid.

centrada na experiência e um encadeamento de práticas de consumo, cujo crescimento foi proporcional ao do marketing de eventos para arcades e consoles domésticos como um tipo de estratégia promocional¹³.

2. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA

Mesmo com o crescimento acelerado dos e-Sports em todo o mundo, a regulamentação e reconhecimento como prática esportiva ainda é escasso no cenário nacional e internacional.

A Coreia do Sul desponta como pioneiro na regulamentação do e-Sport. O país investiu no videogame como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a International e-Sports Federation (IeSF), com o intuito de, como a própria organização se refere, “promover o e-Sport como um verdadeiro esporte, ultrapassando barreiras sociais, culturais e de linguagem”¹⁴.

Além disto, a Coreia do Sul também fundou a Korean e-Sports Association (KeSPA) nos anos 2000, com o intuito de regularizar o cenário de e-Sports no país. A KeSPA lutou e conseguiu o desenvolvimento de um salário mínimo no país para os jogadores profissionais, além de uma licença reconhecendo tal pessoa

como jogador profissional¹⁵.

Provando ser vanguardista no assunto, o governo sul coreano aprovou uma lei conhecida como Shutdown Law, no qual proíbe menores de 16 anos de jogarem jogos online entre o horário de meia noite às seis da manhã¹⁶. Esse tipo de lei possui semelhantes em outros países asiáticos, como Tailândia e China.

No âmbito europeu, a França desponta como precursora na regulamentação dos e-Sports. A lei francesa 2016-1321, no seu artigo 321-8, traz a definição de videogame e também dispõe regras sobre seus campeonatos¹⁷:

Para os propósitos deste capítulo, um videogame é qualquer jogo abrangido pelo inciso II do art. 220 do Código Geral Tributário. “Uma competição de videogame consiste em pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores por uma pontuação ou uma vitória. A organização da competição de videogame dentro do significado deste capítulo não inclui a organização de uma aposta.

A mesma lei modificou o Código Trabalhista local¹⁸, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo,

15 Ibid.

16 LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. CNN, [S. l.], p. 1, 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 3 set. 2019.

17 FRANÇA. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&pg;categorieLien=id. Acesso em: 21 abr. 2021.

18 Ibid.

13 BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal of Communication, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

14 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. IeSF. [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

introduzindo as competições de videogames:

Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja:

- 1 ° Em um show business;
- 2 ° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som;
- 3 ° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2;
- 4 ° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321- 8 do Código de Segurança Interna.

Além disso, o Decreto Francês n. 2017-87172¹⁹ trata da organização, participação e inclusive premiação dos campeonatos de e-Sports.

A revista Forbes publicou um artigo em 2017²⁰, no qual um grupo de advogados comentavam sobre a escassez legal na temática, principalmente em relação aos seguintes pontos: estrutura regulatória; questões sobre apostas; investimentos na atividade; publicidade; propriedade intelectual; stream; vistos imigratórios; contratos dos atletas; equipamentos e arenas; benefícios em relação a universidades.

19 FRANÇA. Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017. relatif à organisation des compétitions de jeux vidéo. Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

20 Para mais informações, sugere-se a leitura do seguinte texto: MORRIS, Matt et al. Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports. 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/#36e6dd2a198d>. Acesso em: 21 abr. 2021.

De acordo com os especialistas, as problemáticas levantadas no artigo deveriam ser compreendidas pelo legislativo, para que o e-Sport se estabeleça e consiga se desenvolver assim como as demais atividades esportivas²¹.

3. A TENTATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO NACIONAL

No Brasil, a Lei nº 6.354/1976, hoje revogada pela nº 9.135/98, foi a primeira a reconhecer o atleta como um trabalhador. A Lei nº 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamentou toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de comissões, punições, conceito de atleta e até de questões concernentes ao doping. Mesmo que o nome da Lei remeta ao famoso astro do futebol nacional, vale destacar que a Lei nº 9.615/98 visa proteger todo e qualquer desportista.

O parágrafo quarto do art. 28 da Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Geral do Desporto do Brasil, dispõe acerca da aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho ao contrato de trabalho do atleta profissional de futebol. O mesmo art. 28, caput, define a atividade de atleta profissional como sendo aquela que prevê remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo.

Os Tribunais Regionais do Trabalho têm decisões reconhecendo relação empregatícia entre atletas e entidades de prática desportiva diferentes do futebol, desde que preenchidos

21 Ibid.

os requisitos inerentes à relação de emprego insculpidos no art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT)²². Além disso, o parágrafo terceiro do art. 94 da Lei nº 9.615/1998 autoriza outras modalidades desportivas a aplicar as mesmas regras do futebol.

Desta maneira, atualmente a legislação brasileira só entende como profissional a atividade do atleta que estiver vinculado a uma entidade de prática desportiva, por intermédio de um contrato de trabalho com remuneração previamente pactuada.

No âmbito legislativo brasileiro, encontra-se atualmente em trâmite no Congresso Nacional o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do Deputado Federal João Henrique

22 "Atleta amador. Reconhecimento de vínculo empregatício. O eg. Colegiado Regional, ao examinar o contexto fático-probatório, concluiu pela existência de vínculo empregatício. Comprovado o desempenho de atividades não amadoras e configuradas, na hipótese, a subordinação, a habitualidade e a remuneração, fazendo-se presentes os requisitos erigidos no art. 3º da Consolidação das leis do Trabalho para a configuração do vínculo de emprego entre as partes, escorreita a sentença. Nego provimento" (TRT 1a R., RO 0010772-80.2015.5.01.0054, 1 a T., Rel. Des. Mery Bucker Caminha, DJ 27.06.2016, publ. 13.07.2016); "Vínculo de emprego. Jogador de futsal. Hipótese de reconhecimento. Demonstrada a prestação da atividade laborativa nos moldes do art. 3º da CLT, há de se declarar a relação de emprego. Apelo obreiro parcialmente provido" (TRT P R., RO 0048100-26.2008.5.01.0301, 108 T., Rei. Marcelc Antero de Carvalho, DJ 14.01.2015, publ. 12.02.2015); "Há modalidades esportivas no Brasil que se situam em nível de excelência mundial (caso do voleibol e, num estágio inferior, o basquetebol e o futsal) e, faz algum tempo, levam bastante público aos ginásios, arrecadam importantes verbas, trazem recursos para os clubes, além de criarem interesse das empresas em patrociná-las. Essas especiais condições já permitem concluir que tais modalidades esportivas, que também se propõem a remunerar seus atletas, pode ser elevadas à categoria de esporte profissionalizado" (TRT P R., RO 0048000-71.2008.5.01.0301, 3a T., Rei. Jorge Fernando Gonçalves da Fonte, DJ 12.01.2015, publ. 29.01.2015).

Holanda Caldas (PSB/AL). O referido projeto visa alterar o art. 3º da Lei Federal nº 9.615/1998, acrescentando-lhe o inciso V, que, caso aprovado, passará a dispor a seguinte redação:

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

[...]

V - Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.

Posteriormente, por determinação regimental, foi apensada a essa proposição legislativa o Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, de autoria da Deputada Mariana Carvalho, que "institui o esporte virtual".

Não obstante, a Comissão de Esporte (CESPO)²³ emitiu parecer em dezembro de 2019, optando pela rejeição das propostas de lei mencionadas, sob a justificativa de que as entidades de administração do desporto possuem autonomia constitucional, prevista no art. 217, inciso I, da Carta Magna, e que, portanto, são os órgãos responsáveis pela organização e regulamentos de suas modalidades, não cabendo, assim, ao Poder Legislativo referida normatização.

A Comissão de Esporte (CESPO)²⁴ não nega

23 CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=node08p4x6zff7pdu1t0qh-zpwp0y1f15060935.node0?codteor=1848128&filenome=Parecer-CESPO-17-12-2019. Acesso em: 21 abr. 2021.

24 Ibid.

a importância da categoria em plena ascensão, contudo, entendem que os jogos eletrônicos não estão contemplados na definição de “esporte”.

[...] 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). Cumpre-nos, também, destacar o que estabelece a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) sobre a prática desportiva no importante documento “Carta Internacional da Educação Física e Desportos”, de 1978. Para esse organismo internacional, o esporte constitui um direito fundamental de todos e tem-se a compreensão de que a atividade esportiva demanda algum tipo de esforço físico, com vistas ao desenvolvimento integral do ser humano. Nesse caso, os jogos eletrônicos não estariam contemplados nessa definição.

Também foi inserido para análise, desta vez no âmbito do Senado Federal, o Projeto de Lei nº 383/2017 de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), para dispor sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

Segundo descrição da ementa da PL, busca-se definir 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.

O Projeto de Lei nº 383/2017 ainda está em tramitação e já teve três emendas desde o despacho inicial, além disto, a PL também foi aprovada na Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e na Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE).

Com efeito, a regulamentação do e-Sport ainda encontra resistência no Poder Legislativo, em especial na Câmara dos Deputados. Jogadores, times e empresas desenvolvedoras de games temem que a atual redação da proposta trave o crescimento do setor e isole o Brasil nas competições internacionais²⁵.

A violência presente em jogos como Counter Strike, Rainbow Six e outros que são utilizados em competições de e-Sports preocupam os políticos brasileiros, bem como os impactos da exposição a jogos violentos a longo prazo, uma vez que pesquisas já apontam que a curto prazo alguns jogos trazem malefícios como ansiedade e aumento da agressividade²⁶.

A regulamentação dos jogos eletrônicos como um esporte também encontra resistência na população em geral, no placar do Portal

25 SENADO FEDERAL. Op cit.

26 Ibid.

e-Cidadania, a maioria dos internautas reprovou a PL nº 383/2017, com grande diferença. Foram registrados cerca de 43.198 votos contrários ao projeto, contra 6.444 favoráveis à regulamentação nos atuais termos.

CONCLUSÃO

Fruto das inovações tecnológicas advindas da Quarta Revolução Industrial, os jogos eletrônicos, ou e-Sports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, inclusive no Brasil. A melhoria da conexão com a internet e a evolução dos gráficos, permitiram aos usuários uma melhor experiência ao jogar games no ambiente virtual, o que contribuiu para a sua popularização e viés esportivo.

Em razão da atualidade e relevância do assunto, o artigo em questão procurou debater os desafios jurídicos e regulatórios do e-Sport, partindo de uma definição e contextualização do tema, abordando de modo comparativo a regulamentação do e-Sport na legislação estrangeira, e findando na análise da tentativa de regulamentação do e-Sport no âmbito nacional.

Demonstrou-se certo preconceito com a profissionalização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que o ambiente virtual demanda pouco ou nenhum movimento/esforço físico, entretanto, esse posicionamento tem sido paulatinamente superado.

Prova disto é o fato do e-Sport ter ganhado cada vez mais destaque nos últimos anos,

movimentando cifras bilionárias e arrastando uma multidão de gamers e entusiastas do esporte.

Não obstante, a regulamentação do assunto ainda é escassa e pouco aplicada, sendo a Coreia do Sul um dos países mais avançados neste setor. O país investiu no videogame como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a International e-Sports Federation (IeSF) e a Korean e-Sports Association (KeSPA) nos anos 2000, com o intuito de regularizar o cenário do e-Sports.

Por sua vez, o Brasil tem engatinhado na regulamentação do e-Sport, com alguns projetos de lei em tramitação. Não obstante, concluiu-se que a regulamentação do e-Sport ainda encontra resistência no Poder Legislativo, em especial na Câmara dos Deputados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Diego. **MinC reconhece videogame como produto audiovisual**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 21 abr. 2021.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/>

prop_mostrarintegra;jsessionid=node08p4x-6zff7pdu1t0qhzpwp0y1f15060935.node0?-codteor=1848128&filename=Parecer-CES-PO-17-12-2019. Acesso em: 21 abr. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são e-Sports.** Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 21 abr. 2021.

DONCHENKO, Yuri. **Which countries have just recognized eSports.** CybBet, dez. 2016. Disponível em: <https://cybbet.com/news/2973-Which-countries-have--just-recognized-eSports-List>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017.** relatif à organisation des compétitions de jeux vidéo. Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORF-TEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016.** Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORF-TEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **Sports (Esportes Eletrônicos):** O que é, História e Games. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

GAGLIONE, Cesar. **A ascensão do universo dos games e sua potência no século XXI.** Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascens%C3%A3o-do-universo-dos-games.-E-sua-pot%C3%Aancia-no-s%C3%A9culo-21>. Acesso em: 21 abr. 2021.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. **IeSF.** [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **CNN**, [S. l.], p. 1, 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

MORRIS, Matt *et al.* **Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports.** 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/#36e6dd2a198d>. Acesso em: 21 abr. 2021.

MOTA, Renato. **Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo.** Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

PALAZUELOS, Félix. **Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris.** Disponível em: <https://>

brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html. Acesso em: 21 abr. 2021.

SENADO FEDERAL. **E-sports:** projeto de regulamentação encontra resistência do setor. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 21 abr. 2021.

VINHA, Felipe. **League of Legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLol.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.