



REVISTA DIGITAL DE DIREITO ADMINISTRATIVO

FACULDADE DE DIREITO DE RIBEIRÃO PRETO - FDRP

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP

Seção: Artigos Científicos

A regulação do esporte eletrônico no Brasil: análise do Projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica

Regulation of electronic sports in Brazil: analysis of Bill 383/17 from the perspective of economic freedom

Lucas Marques Coutinho; Ricardo Schneider Rodrigues

Resumo: O artigo analisa o impacto regulatório do Projeto de Lei do Senado nº 383/17, que trata da regulação do esporte eletrônico no Brasil, a partir da perspectiva da liberdade econômica. A metodologia utilizada na pesquisa foi a bibliográfica, obtendo dados para o desenvolvimento com base em livros e artigos. O trabalho aborda o emergente mercado dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, identificando e diferenciando a regulação dos e-Sports em outros países. Também explora a doutrina brasileira alusiva aos ideais de livre-iniciativa e do livre mercado. Por fim, é analisado o PL nº 383/17 e é avaliada a pertinência de sua aprovação para o desenvolvimento desse mercado no país. A investigação demonstra que a regulação do esporte eletrônico no Brasil, vista a partir da perspectiva da liberdade econômica, não deve ocorrer de forma a limitar injustificadamente o desenvolvimento dessa atividade, sob pena de malferir o referido princípio, além de contrariar os ditames da Declaração de Direitos de Liberdade Econômica (Lei nº 13.874/2019).

Palavras-chave: Esporte Eletrônico; Liberdade Econômica; Regulação; PL nº 383/17.

Abstract: The article analyzes the regulatory impact of the Senate Bill nº 383/17, which deals with the regulation of electronic sports in Brazil, from the perspective of economic freedom. The methodology used in the research was bibliographic, obtaining data for development based on books and articles. The work addresses the emerging market of electronic games in Brazil and in the world, identifying and differentiating the regulation of e-Sports in other countries. It also explores the Brazilian doctrine alluding to the ideals of free enterprise and the free market. Finally, the Bill nº 383/17 is analyzed and the relevance of its approval for the development of this market in the country is evaluated. The investigation demonstrates that the regulation of electronic sports in Brazil, seen from the perspective of economic freedom, should not occur in a way that unjustifiably limits the development of this activity, under penalty of violating the aforementioned principle, in addition to contradicting the dictates of the Declaration of Economic Freedom Rights (Act No. 13.874/2019).

Keywords: Electronic Sport; Economic freedom; Regulation; Bill No. 383/17.

Disponível no URL: www.revistas.usp.br/rdda

DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2319-0558.v10i1p134-161>

A REGULAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: ANÁLISE DO PROJETO DE LEI 383/17 NA PERSPECTIVA DA LIBERDADE ECONÔMICA

Lucas Marques COUTINHO*; Ricardo Schneider RODRIGUES**

Sumário: 1 Introdução; 2 A evolução do mercado de jogos eletrônicos; 2.1 2.1 A indústria brasileira; 2.2 O mercado dos jogos no Brasil; 2.3 Os jogos eletrônicos como trabalho; 2.4 Os impactos da pandemia de COVID-19 no setor dos jogos eletrônicos; 3 A regulação do e-sports em outros países; 4 Os limites estatais para a regulação da atividade econômica; 5 O PL 383/17; 5.1 Outros projetos de regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil; 6 Conclusões; Referências.

1. Introdução

Com a expansão mundial da internet e com recursos tecnológicos cada vez mais avançados, o entretenimento proporcionado pelos jogos eletrônicos ganhou outro patamar no final da primeira década do século XXI. Ao adquirir o *status* de competitividade e se demonstrar lucrativo, despertando o interesse de empresas, patrocinadores e entusiastas, foram iniciados os debates sobre a necessidade de regulação do setor, por meio do Projeto de Lei do Senado nº 383/17.

A partir da metodologia dedutiva e da pesquisa bibliográfica descritiva, este trabalho busca responder à seguinte questão: a regulação do esporte eletrônico no Brasil, por meio do PL 383/17, analisada a partir da perspectiva da liberdade econômica, é justificável?

Inicialmente, será necessário explorar a ascensão da nova prática esportiva e trabalhista que cresceu e cresce com o desenvolvimento da internet, remetendo a pesquisa aos projetos de incentivo públicos e privados voltados ao desenvolvimento de jogos virtuais, como a Lei Federal nº 8313, de 23 de dezembro de 1991, conhecida como Lei Rouanet, e a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames). Avaliar o comportamento do consumidor brasileiro no mercado de jogos também se faz necessário para compreender a questão econômica inerente ao debate. Incluídas as concepções referentes ao consumo de produtos e seus derivados (periféricos e produtos de equipes), será possível entender a criação de novos

*Especialista em Criminologia, Psicologia Jurídica e Ciências Criminais pelo Centro Universitário Cesmac, Alagoas, Brasil. Graduado em Direito pelo Centro Universitário Cesmac. Advogado.

**Pós-Doutorando pelo Grupo de Pesquisas SmartCitiesBr-EACH da Universidade de São Paulo (USP). Doutor em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Mestre em Direito Público pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Coordenador Adjunto e Professor do Curso de Direito e do Programa de Pós-Graduação em Direito do Centro Universitário Cesmac (Mestrado). Pesquisador do Grupo de Pesquisa "Direito, Contemporaneidade e Transformações Sociais" vinculado ao CNPq/Cesmac. Sócio fundador/idealizador e Vice-Presidente do Instituto de Direito Administrativo de Alagoas (IDAA). Procurador do Ministério Público de Contas de Alagoas.

polos de empregos para o setor virtual, como narradores e *streamers*, entre outros. A situação nacional, explorada no desenvolvimento desta pesquisa, poderá posicionar o Brasil favoravelmente em diversas frentes no mundo dos jogos eletrônicos.

Já observando a perspectiva global, será necessário analisar e comparar o cenário internacional referente à regulação dos esportes eletrônicos, indicando seus aspectos gerais, sejam positivos ou negativos. Doravante, serão analisados os ideais de federações esportivas eletrônicas, como a pioneira KeSPA (Korea e-Sports Association), a japonesa JESU (Japanese E-Sports Union), e a chinesa Association of Chinese e-Sports (ACE), expoentes no mercado asiático.

Temáticas referentes à desmistificação da violência associada aos jogos eletrônicos serão introduzidas para propiciar ao leitor uma visão científica sobre a questão. Análises de pesquisas nacionais e internacionais se fazem presente no corpo do artigo, objetivando uma ampla gama de conhecimento sobre o panorama traçado ao longo desta pesquisa.

A partir do questionamento apresentado, também serão aprofundadas as questões inerentes ao texto do Projeto de Lei nº 383/17 que objetiva a regulação dos e-Sports, analisado a partir da perspectiva da liberdade econômica e dos princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro nas mais variadas leis existentes que tratam sobre o tema.

Por fim, para a complementação desse estudo serão examinados outros projetos de leis no âmbito federal e estadual, que tratam sobre o e-Sports, identificando suas formações e particularidades.

2. A evolução do mercado de jogos eletrônicos

Remete a evolução esportiva eletrônica a um passado de conquistas mercadológicas e financeiras de seus primeiros modelos fabricados. Ao falar do esporte eletrônico, é necessário lembrar que ele não surgiu do nada. Inicialmente vislumbrávamos um mercado limitado às tecnologias do passado, que ainda assim conquistou e lucrou com seus jogos e modelos, passando à sua saturação e à quase quebra total até os tempos modernos.

Para compreender o surgimento do fenômeno do e-Sports, devemos dividir o crescimento das máquinas de entretenimento em três pontos distintos. O movimento Arcade, cujo auge se deu nos anos 80; o surgimento dos Consoles, que proporciona até hoje as experiências com jogos na própria casa de seu comprador; e os Computadores (PC ou *Personal Computer*), cuja conexão com a internet foi fator determinante para a mudança de postura da indústria e do mercado.

Os Arcades, genericamente, tinham a premissa de permitir o acesso ao jogo pelo usuário através da troca de moedas por fichas, ou por créditos que poderiam ser

utilizados para iniciar as partidas (PEREIRA, 2014). Sua notoriedade deriva principalmente de Nolan Bushnell e Ted Dabney, que em 1971 criaram o *Computer Space*, da fabricante de jogos arcade Nutting Associates, arrecadando 3 milhões de dólares. Eles também criaram *PONG*, da empresa ATARI, em 1972, sendo considerado o primeiro videogame lucrativo da história, com uma receita de 3,2 milhões de dólares apenas no ano seguinte ao seu lançamento, em 1973, batizados pela empresa de Bushnell e Dabney, que então se chamava Atari.

A empresa estadunidense não parou apenas nos modelos Arcades. A inovação no mercado foi guiada pelo *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972, o primeiro console caseiro, criado por Ralph Baer. A Atari contribuiu para o segundo ponto de evolução dos jogos eletrônicos com o lançamento do *Home Pong*, em 1975, que atingiu 150 mil unidades e faturou 40 milhões de dólares até o natal daquele ano (PEREIRA, 2014).

O último ponto evolutivo é voltado à abertura do comércio para a produção e venda de computadores à sociedade. Expandiu-se, então, a concepção de que os videogames eram utilizados apenas para lazer, enquanto os computadores teriam funções voltadas ao aprendizado e ao desenvolvimento profissional. Juntamente com sua expansão, o *Personal Computer* também adquiriu a preferência dos consumidores devido ao *Video Games Crash*, que durou de 1983 a 1985, fenômeno em que a saturação mercadológica de jogos e consoles, associada à falta de controle de qualidade e polêmicas envolvendo grandes produtoras de jogos, atíçou a decadência dos produtos.

Adiciona-se a isso o fato do fortalecimento dos computadores pessoais, uma vez que possuíam uma capacidade de processamento melhor, imagem e som de maior qualidade, preços cada vez mais acessíveis e ainda por cima serviam para outras atividades como processamento de dados (GENOVA, 2010).

A volta por cima decorre do aparecimento da produtora japonesa Nintendo em 1985, que deslocou o centro de produção de consoles e jogos para o Japão, abrindo alas para as novas gerações de videogames produzidos pela Sony (GENOVA, 2010). A indústria americana voltaria a dar as caras novamente apenas no início do século XXI, com a Microsoft e o primeiro modelo da marca Xbox, lançado em 2001.

Chegando ao atual século, já conseguiremos explorar com maior clareza as mudanças decorrentes da mencionada evolução dos jogos eletrônicos: projetos para desenvolvimento de produtos nacionais, novas profissões, maior lucratividade das desenvolvedoras, campeonatos mundiais, criação de organizações com várias categorias de e-Sports e uma imensa legião de fãs. Todos esses temas serão abordados com maior profundidade nos tópicos seguintes.

2.1 A indústria brasileira

Não encontramos grandes desenvolvedoras brasileiras de conteúdo digital voltadas para os e-Sports em si. Na verdade, ante as várias produtoras de jogos no mundo, a indústria brasileira de jogos carece de atenção. Dificilmente encontramos uma produtora cem por cento brasileira de grande expressão. A notoriedade delas normalmente está associada a jogos desenvolvidos com características similares às criações internacionais.

Como exemplo recente, temos o jogo 171, desenvolvido pela *Betagames Group*, cujo destaque eventual é promovido por jogadores e produtores de conteúdo digital dos jogos da franquia *Grand Thief Auto* (Rockstar Games). A empresa brasileira, criada em 2010, também desenvolveu um *Serious Game*, ou seja, jogos voltados a fins educacionais.

Esses jogos possuem uma proposta mais voltada para a área de educação, processos empresariais, propagandas e até saúde, e são produzidos de acordo com as especificidades do cliente. Ou seja, esse modelo não é escalável, mas ao mesmo tempo possui garantia de que será consumido, pois parte da vontade da empresa ou instituição (AMÉLIO, 2018, p. 4).

A *Betagames Group* ressalta em seu sítio eletrônico os altos custos e a dificuldade da produção de jogos devido a recursos ultrapassados. A dependência financeira é uma realidade para produtoras de jogos que sempre buscam o melhor para o seu produto, dispondo muitas vezes tão só de recursos próprios para produzi-los. Tal capital, privado ou não, incentiva a produção nacional.

Abrindo vistas ao patrocínio privado, o Estado brasileiro editou, através da então Ministra da Cultura Anna Maria Buarque de Hollanda, a Portaria nº 116/2011, que, à época, incluiu na Lei Rouanet investimentos à produtividade de jogos eletrônicos (TECMUNDO, 2011). De acordo com essa portaria, hoje revogada, pessoas físicas e jurídicas poderiam direcionar seus impostos à cadeia de produção dos jogos eletrônicos; também teriam “passe livre” para promover espetáculos culturais referente aos *games*.

Seria então uma admissão do Estado brasileiro dos jogos como cultura? Não, na verdade essa promoção advém de várias tentativas da inclusão dos jogos eletrônicos (e, por tabela, os esportes eletrônicos) e sua produção em alguma política pública setorial, sendo separadas em três momentos distintos (ZAMBON *apud* AMÉLIO, 2018, p. 2).

O primeiro momento ocorre na segunda metade do século XX, quando a indústria de jogos estava a pleno vapor mundialmente. O Brasil, entretanto, não se aproveitou do momento, devido às políticas de restrição de importação datadas da época da Ditadura Militar (1964-1985).

O segundo momento ocorre no início do século XXI, mais especificamente nos anos 2000, quando o setor responsável pelos jogos eletrônicos era vinculado ao Ministério da Cultura, que lançou o edital JogosBR, porém os jogos ainda eram tratados como conteúdos audiovisuais.

Apenas quatro anos depois foi criada a Abragames, um marco para o estímulo à produção brasileira. A Abragames busca até hoje fortalecer a cadeia nacional de jogos, organizando, coordenando e promovendo eventos das desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

O terceiro e último momento deu-se a partir do Decreto Federal n.º 7.175/2010, ou Política Nacional da Banda Larga, cujo objetivo de maior acesso à informação concedeu aos jogos eletrônicos o aspecto de entretenimento. Durante esse período houve tentativas de criação de jogos do tipo sério (*Serious Games*) através do lançamento do InovApps (2014), entretanto, o plano para a sua produção (e para o desenvolvimento de aplicativos em geral) não obteve muito sucesso.

Essa dependência da orientação da governança, que ainda esbarra em certo preconceito com relação à função de um jogo, acaba criando um setor descontínuo no que tange à sua promoção, não havendo, portanto, um plano consolidado de longo prazo e estratégico (AMELIO, 2017, p. 75).

Retoma-se então à atual fase da indústria brasileira, com poucos vislumbres recentes de investimentos do setor público e do setor privado nacional na área dos jogos eletrônicos. O enorme potencial brasileiro desperdiçado internamente é observado por grandes desenvolvedoras internacionais, como a francesa Ubisoft, que possuiu estúdios no Brasil, a exemplo do gaúcho SouthLogic, fechado após o declínio da produção de jogos para *Nintendo DS* (HARDMOB, 2010).

2.2 O mercado dos jogos no Brasil

A lucratividade atribuída ao mercado nacional de jogos ressalta o poderio econômico adquirido por empresas fabricantes de material eletrônico. A comercialização de produtos relacionados aos jogos tem representado um significativo aumento nas arrecadações brasileiras relacionadas ao setor. Os dados apresentados no sítio eletrônico do Senado Federal em 2020, fornecidos pela *NewZoo Global Games*, instituto focado na obtenção de dados referentes a jogos e ao esporte eletrônico, no ano de 2018 (última atualização disponível), indicam a superação do setor dos jogos eletrônicos em comparação aos setores do cinema e da música.

Observando os dados, encontramos o lucro de US\$ 138 bilhões de dólares arrecadados naquele ano, contra US\$ 42 bilhões do cinema e US\$ 19 bilhões do ramo musical. Nem a soma de ambos os ramos de entretenimento (cinema e música) ultrapassou a venda de produtos relacionados a jogos eletrônicos. Estima-se que no ano de 2019

o lucro tenha ultrapassado a barreira dos US\$ 152,1 bilhões de dólares, representando o segmento de jogos *Mobile* (jogos para celular) 45% do total do valor citado, seguido de 32% dos Consoles e 21% dos Computadores (VIEIRA, 2020).

Salienta-se que boa parte desses lucros não se refere apenas à venda dos jogos e suas máquinas (consoles e computadores). A movimentação financeira é composta por vendas *in-game* de produtos virtuais (microtransações), cosméticos (visual dos personagens), compra de itens periféricos (*headset*, microfones, cadeiras, *mouse-pads* etc.) e novos maquinários que potencializam a experiência de cada jogador.

A ampliação dessas vendas está relacionada à alta divulgação do produto por suas empresas através de suas mídias sociais e/ou por feiras de exposição, como, por exemplo, a BGS (Brasil Game Show), que anualmente revela ao público jogos e produtos que estão por vir no mercado.

A BGS é um termômetro. Em sua última edição, em outubro de 2019, em estandes gigantescos houve demonstrações de jogos e, claro, computadores de última geração, placas de vídeo, *mouses* e teclados de alta precisão, *headsets* com som de altíssima fidelidade. Não são, de modo algum, equipamentos baratos, mas mesmo assim encontram um público cativo (VIEIRA, 2020).

Justamente devido ao alto preço, antes mesmo da popularização em massa dos jogos no século atual, cresceu o mercado de jogos pirata. Seu maior expoente no Brasil foi o console *Playstation 2*, criado pela empresa japonesa SONY, no ano 2000. O console mais vendido de todos os tempos tinha seu dispositivo de reconhecimento de mídia original facilmente violado, o que acarretou prejuízos para a desenvolvedora do produto (UOL, 2022).

Numa pesquisa realizada para identificar o comportamento do consumidor brasileiro para adquirir um jogo, o preço ficou em primeiro lugar seguido da afinidade com uma franquia, da popularidade entre os amigos, dublagem e localização e, por último, por influência dos *reviews* da imprensa (BEZERRA, 2018, p. 15).

A preferência por jogos mais baratos se relaciona com a pirataria mencionada, afinal, o elevado preço dos jogos pode ser um impeditivo a sua aquisição pelos meios legais. Apesar da procura dos jogos eletrônicos como uma forma de lazer nos tempos atuais, persiste a dificuldade de compra do consumidor que, ao adquirir um produto oficial, pode comprometer sua renda mensal.

O principal fator para o alto custo dos produtos é justamente sua elevada tributação. Os impostos atribuídos aos jogos são muitos, como o Imposto sobre Importação (IPI), o Pis/Cofins e o ICMS. Suas porcentagens sobre o valor comercializado para o Brasil (que ainda sofre alterações, devido à conversão do dólar para o real) chegam a 242, 50% do valor original (BELFORT, 2010). Ainda assim, o Brasil conseguiu, em

2020, atingir a liderança no mercado de games da América Latina, sendo o 13º na escala global (FORBES, 2022).

2.3 Os jogos eletrônicos como trabalho

Com um maior acesso à internet, houve a valorização e a criação de novos conceitos e atividades trabalhistas. No mundo dos *games* não foi diferente. Os entusiastas dos jogos eletrônicos, profissionais ou admiradores, querem consumir o máximo de conteúdo relacionado à sua paixão. Informações, dicas para melhoria de personagens, estratégias, entre vários outros tipos de conteúdo que estimulem uma melhor experiência para eles.

Nesse contexto, a plataforma de vídeos Youtube, criada por Jawed Karim, Steve Chen e Chad Hurley, hoje vinculada à empresa Google, revolucionou o cenário de empreendimentos informais. Basta apenas criar uma conta, atingir as especificações pre-determinadas (relacionadas a número de inscritos e horas assistidas) e entreter o público em busca de visualizações que geram receita para seu criador de conteúdo.

Na Twitch (Amazon), os *Streamers* (jogadores que transmitem suas experiências ao vivo) recebem dinheiro através de doações e pagamentos realizados pela plataforma. É nela que há um maior contato entre os jogadores profissionais, narradores, comentaristas e vários outros profissionais do esporte eletrônico de diversas partes do mundo.

Qualquer um, independentemente da idade, pode entrar no mundo da internet através das plataformas supracitadas e de várias outras existentes, obter lucro, e até mesmo a fama. O maior exemplo atual é o jogador de *Fortnite* (Epic Games) Richard Tyler Blevins, de 28 anos, conhecido na internet e no mundo dos jogos pela alcunha de Ninja. O jogador largou a faculdade e o emprego e vive da renda obtida com a *streaming* e com seus vídeos no Youtube; seu lucro gira em torno de R\$ 70 milhões anuais (GE. GLOBO, 2020).

Outro exemplo é o do americano Kyle Giersdorf, conhecido como “Bugha”, que com apenas 16 anos ganhou US\$ 3 milhões de dólares do torneio de *Fortnite* (Fortnite World Cup), realizado em 2019. O campeonato contou com 40 milhões de competidores; apenas duzentos conseguiram acesso ao palco principal do evento, onde mais de trinta países, incluindo o Brasil, estavam representados (DESPORTO, 2019).

A grandiosidade dos eventos do e-Sports é outro ponto a se destacar na criação de empregos. Atrás das cortinas dos espetáculos existem diversos técnicos de informática de prontidão, cinegrafistas, repórteres, patrocinadores etc. Na frente do palco, narradores (também chamado de *casters*, pela comunidade da internet) e comentaristas transmitem emoção aos milhares de espectadores que comparecem presencialmente e para aqueles que assistem ao redor do mundo pela internet.

A *GameXP*, evento realizado anualmente, que conta com diversas partidas e finais de campeonatos, teve 95 mil pessoas em seu final de semana (G1. GLOBO, 2019). As finais do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, de 2019, contou com a presença de 9 mil pessoas na arena de Jeunesse, no Rio de Janeiro, onde o Flamengo bateu a INTZ na finalíssima do torneio (TECHTUDO, 2019).

Nesse ponto, vale ressaltar o ingresso de organizações futebolísticas no mundo do e-Sports. Além do Flamengo, o Corinthians também conta com uma equipe nos jogos eletrônicos, logrando êxito ao conquistar o título mundial de *Free Fire*, jogo para celular da desenvolvedora *111dots Studio*, no primeiro ano de competição, faturando R\$ 1,67 milhão (TECHTUDO, 2019).

As organizações dos e-Sports são análogas às equipes dos esportes convencionais. Algumas, como a INTZ e a brasileira Black Dragons, possuem diversas modalidades dentro dos e-Sports e contam com vários cyberatletas. Os profissionais, além do suporte fornecido pelas organizações, possuem rotinas de treinos, acompanhamento de psicólogos e técnicos e ganham salários mensais, além de extras referentes a premiações conquistadas em torneios.

Observa-se então que o cenário brasileiro é favorável ao crescimento do esporte eletrônico. A qualidade de seus profissionais desperta, inclusive, o interesse de organizações de esporte eletrônico estrangeiras, como a holandesa *Team Liquid* e a americana *Faze Clan*, que possuem equipes brasileiras no jogo da Ubisoft, o *Rainbow Six Siege*. Dessa forma, a ascensão internacional do e-Sport brasileiro e seus competidores acaba contribuindo para o interesse externo no mercado de jogos brasileiro e, por consequência, gera perspectivas de aumento na arrecadação para os próximos anos.

2.4 Os impactos da pandemia de COVID-19 no setor dos jogos eletrônicos

A pandemia do Sars-Cov 2 (Covid 19) trouxe várias complicações para os mais diversos setores da indústria global. Evidentemente, as atividades do cotidiano das pessoas foram alteradas devido ao distanciamento social promovido como uma das formas de conter a transmissão do vírus. Contudo, divergindo da tendência mundial, as empresas voltadas à produção de jogos eletrônicos registraram um aumento significativo no número de consumidores de seus produtos (MARQUES, 2022).

Esse crescimento no número de jogadores foi impulsionado devido aos Jogos Mobile, que se utilizam dos smartphones para encurtar a distância entre o produtor e o consumidor de jogos. O crescimento do setor em 2020 foi de 26% se comparado ao ano anterior à pandemia, atingindo US\$79,5 bilhões de dólares (MACALOSSI, 2021).

A preferência pelo *Smartphone* como plataforma para os jogos também é tendência entre o público brasileiro. A facilidade na aquisição, bem como os preços mais baixos

e a versatilidade de aplicativos e funções, destacam essa ferramenta se comparada a outras plataformas de jogos.

O smartphone já aparecia como a plataforma favorita dos jogadores brasileiros, e agora se consolida ainda mais na preferência, sendo usado por 48,3% do público — crescimento de 6,7 pontos percentuais em relação à pesquisa anterior. Computadores aparecem em segundo lugar, com 23,3% (na soma entre desktops e notebooks), e os consoles domésticos ficam em terceiro, com 20% (GIANNINI, 2022, p. 1).

De acordo com pesquisas mais atualizadas, 74,5% da população brasileira joga algum tipo de jogo eletrônico. Do público total, as mulheres representam cerca de 51% dos jogadores (TADEU, TORTELLA, 2022). Contudo, esses dados não se refletem no cenário competitivo dos esportes eletrônicos, como veremos mais adiante nesta pesquisa.

Em uma pesquisa quantitativa realizada no Rio Grande do Sul, cujo objetivo buscou compreender os hábitos da população gaúcha com relação ao consumo dos jogos eletrônicos no período da pandemia, um em cada cinco consumidores adquiriram jogos digitais durante o surto do vírus da covid-19, e ainda:

A maioria dos respondentes (71,4%) afirmou perceber um aumento no consumo de jogos digitais durante a pandemia, enquanto 26,8% afirmaram ter mantido a frequência. Ao quantificarmos esse consumo em horas semanais, em uma escala gradativa, 44,6% dos respondentes afirmam jogar de 1 a 6 horas por semana, e 26,8% do total jogam de 8 a 14 horas semanais. Como pode ser visto na figura 5, os demais respondentes (28,6%) dividem-se em quatro faixas de tempo de consumo na semana (FALEIRO, VALIATI, PINHEIRO, 2021, p. 272).

Diante dessa configuração e das exposições anteriores referentes ao mercado de games no Brasil e no mundo, concluímos o necessário para a exploração do cenário competitivo dos esportes eletrônicos, dando ênfase não somente ao Projeto de Lei nº 383/17, objeto de estudo em análise neste artigo, bem como outras tentativas de regulação em nosso país e no mundo.

3. A regulação do e-sports em outros países

A abordagem presente nesta seção envolve legislações estrangeiras diferentes, necessárias para a compreensão dos polos globais existentes no tocante à regulação dos esportes eletrônicos. Tais polos recebem as denominações de polo liberal e polo regulamentado, termos adotados nessa pesquisa para melhor compreensão do cenário global referente a legislação esportiva eletrônica.

Atualmente, em alguns países existem federações ou similares que representam os e-Sports em todos os seus ramos (polo regulamentado); por exclusão, há países onde não se observa tal adoção regulamentadora (polo liberal).

Sobre o polo liberal, salienta-se que vários países do mundo optaram por não regulamentar os esportes eletrônicos, deixando as próprias desenvolvedoras dos jogos decidirem sobre a realização dos torneios, a busca por patrocinadores, a expansão do seu produto e a punição de seus jogadores.

O maior exemplo de controle das produtoras dos jogos pode ser encontrado nas palavras no artigo publicado por Phil Savage (2013) no sítio eletrônico britânico PCGamer, sobre a relação da *Riot Games e seus jogadores*. A produtora de *League of Legends* mantém uma política rigorosa de banimentos de competidores tóxicos para seu cenário esportivo competitivo.

Essa política rigorosa é uma das características do polo liberal, que detém os poderes de criação de regras para seus torneios e aplicação em suas competições.

No e-sport LoL, a produtora tem um papel bastante ativo na regulação do jogo. A Riot banuiu permanentemente de seu jogo dois jogadores profissionais, Khaled “StunnedandSlayed” Abusagr e Nicolaj “Veigodx” Jensen. Ambos foram “condenados” em uma espécie de tribunal interno da empresa por abuso verbal, antissemitismo, racismo e ataques virtuais a outros jogadores (PEREIRA, 2014, p. 82).

Esse modelo, com maior liberdade produtiva das desenvolvedoras de jogos, é defendido pelos jogadores e organizações de e-Sports no Brasil, pois tais ideais são acompanhados de maior independência criativa e financeira, que resulta objetivamente no atual cenário brasileiro de prosperidade no setor. Em contrapartida, cada organização esportiva eletrônica fica responsável por questões burocráticas, como a liberação de vistos para seus jogadores disputarem torneios internacionais. Tal questão já gerou prejuízos à equipe brasileira de *Rainbow Six Siege* (Ubisoft) da *Ninjas in Pyjamas*, que não conseguiu a liberação de Júlio Giacomelli e João “Kamikaze” para a participação no torneio mundial realizado no Japão (GE. GLOBO, 2020).

No polo regulamentado, encontramos modelos legislativos que possuem similaridades em relação ao aspecto de controle de ações internas, como uma maior promoção de eventos, o desenvolvimento de políticas voltadas aos profissionais eletrônicos, o estabelecimento de salário, a imposição de contrato com a organização e a manutenção de transação entre as equipes.

Houve boa aderência ao polo regulamentado nos países asiáticos que aderiram à questão da normatização dos esportes eletrônicos nos últimos anos. Coreia do Sul e China, por exemplo, tornaram-se pioneiras oficiais ao transformar os e-Sports em uma profissão regulamentada. No ocidente, os Estados Unidos da América tomaram a iniciativa e também aderiram à regulamentação, emitindo vistos de trabalho para

seus jogadores e até mesmo concedendo bolsas escolares ligadas ao esporte eletrônico (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

A popularidade do Esports reflete diretamente na própria organização dos programas de bolsa de estudos nos Estados Unidos. Já existem alguns programas que oferecem bolsas de estudo ligadas ao Esports, como a Find Your Grind, que cuida dos Esports Scholarship Program, e até mesmo a parceria entre a Riot e a Universidade de Berkeley, na Califórnia, que inclui bolsas de estudo para jogadores de League of Legends (BRATEXIPE JUNIOR, 2021, p. 209).

Todavia, ressalta-se que nem todas as federações que aderiram ao polo regulamentado possuem o mesmo modelo. Para exemplo, a Jesu (*Japan e-Sports Union*) não permitia campeonatos com premiação acima de ¥100,000 ienes (R\$ 5.360,67), pois seus jogadores não poderiam receber tal quantia com jogos. A situação foi alterada apenas com a criação de uma licença para os profissionais do e-Sports para que estes pudessem adquirir o montante da premiação (HOPPE, 2019).

A China que, como mencionado regulamentou a prática esportiva eletrônica em seu território, possui uma federação autônoma bem similar à CBF (Confederação Brasileira de Futebol) – a Association of Chinese e-Sports (ACE). A ACE cuida da regulação, das transferências e dos contratos dos jogadores, mas ao longo de sua existência apresentou alguns problemas como a falta de transparência, cláusulas limitadoras à participação em torneios para os times associados e situações de abuso de poder (VALLETE *apud* PEREIRA, 2014).

A falta de transparência é um dos principais problemas do polo regulamentado. Polêmicas envolvendo as ações de seus coordenadores e suas polêmicas sobre a manipulação de resultados são alguns exemplos que seguem a regulamentação nos países que aderiram ao modelo de criação de federações para representar os e-Sports.

Uma das situações mais emblemáticas envolveu investigações da própria KeSPA (*Korean e-Sports Association*) a uma equipe de League of Legends cujo gerente coagiu seus jogadores a manipularem os resultados da partida. A investigação sobre o caso só foi iniciada após um dos jogadores ligados à problemática tentar suicídio (GOOD, 2014).

No cenário brasileiro, os debates realizados no final de 2019 no Senado Federal, referentes ao Projeto de Lei que visa à regulação do e-Sports (PL 383/17), possuem defensores do polo regulamentado. Entre os interessados na regulamentação da maneira proposta no texto do projeto de lei, estão pessoas que não integram diretamente o ecossistema esportivo eletrônico brasileiro, como por exemplo, federações autônomas de e-Sports que não são reconhecidas ou legitimadas pelos profissionais e organizações (COUTINHO, 2019).

Como nos aprofundaremos mais a frente, os jogadores e as equipes brasileiras não são favoráveis ao polo regulamentado nos moldes de federação e confederação aludidos nos países estrangeiros e no projeto de lei analisado nesta pesquisa. Isso porque a exclusão da participação das desenvolvedoras dos jogos, cuja função adaptativa constante leva a mudanças diretas nos jogos e regras de torneios, e conseqüentemente nas equipes que integram o meio competitivo, pode ocasionar demasiada burocratização em procedimentos simples, como a transferência de jogadores entre equipes, que já possuem regra interna própria disponibilizada pela produtora do jogo.

4. Os limites estatais para a regulação da atividade econômica

A inclusão econômica em textos magnos deriva do pós-Primeira Guerra Mundial, como, por exemplo, na Constituição de Weimar (Alemanha), uma das pioneiras a adotar tais medidas. No Brasil, o art. 115 da Constituição de 1934, sendo esta a primeira Carta Magna nacional com tal conteúdo, garantia a liberdade econômica da seguinte forma: “A ordem econômica deve ser organizada conforme os princípios da Justiça e as necessidades da vida nacional, de modo que possibilite a todos uma existência digna. Dentro desses limites, é garantida a liberdade econômica”.

A atual estrutura econômica constitucional brasileira confere liberdade de iniciativa e concorrência, outorgada no art. 170 e seguintes da Constituição de 1988. No dispositivo, identificamos o princípio da livre-iniciativa, que estabelece o papel da iniciativa privada na produção ou na circulação de bens ou serviços. Seus fundamentos, baseados na valorização do trabalho humano, estabelecem como finalidade precípua a segurança para uma existência digna e compatível com a justiça social.

Para Forgioni, o princípio da liberdade de iniciativa econômica corresponde à liberdade de empresa, que seria a “liberdade para se lançar à atividade, desenvolvê-la e abandoná-la *sponte própria*”, compreendendo a liberdade de contratar e a liberdade de concorrência (2013, p. 765). Desde a sua origem, esse princípio estaria associado tanto à liberdade de atuação dos agentes econômicos já estabelecidos no mercado e dos que potencialmente poderiam vir a sê-lo, como ao repúdio em face de privilégios, assegurando-se uma garantia de ação sem limitações que reduzam os espaços desses agentes. Em síntese, para a autora “o princípio da livre-iniciativa assegura o acesso às oportunidades de troca” (FORGIONI, 2013, p. 765-767).

Em nosso texto constitucional, destaca José Afonso da Silva, a liberdade de iniciativa econômica privada está associada, também, à ideia de realização de justiça social. Desta forma, “se torna legítima, por mais ampla que seja, quando destinada a assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social” (2000, p. 768).

Traçada a estrutura da ordem jurídico-econômica, o Brasil passou a contemplar a economia de mercado, efetivando seu poder-dever na fiscalização, na produção normativa e na participação no domínio econômico.

Entendem-se constituições econômicas todas as Cartas que possuem em artigos esparsos de seu texto ou em títulos ou capítulos específicos temas econômicos, ou seja, atribuir ao tema econômico sentido jurídico. Daí a configuração da ordem jurídico-econômica e suas modernas denominações: ordem econômica e social, ordem econômica e financeira ou, tão somente, ordem econômica (BAGNOLI *apud* SILVA, 2017, p. 273).

Aprovada no dia 20 de setembro de 2019, a Declaração de Direitos de Liberdade Econômica, Lei nº 13.874/2019, reforçou a garantia da livre-iniciativa e do livre exercício da liberdade econômica, sendo o Estado brasileiro declarado agente regulador e normatizador (BRASIL, 2019). A lei tem por objetivo a desburocratização, a simplificação e a flexibilização de regras empregatícias inerentes a empresas, a empreendedores e às relações trabalhistas (ROSSIGONLI; REIS, 2020, p. 1549).

A referida Declaração estabelece restrições à atividade de regulação estatal, ao prever a vedação ao abuso do poder regulatório de modo a: criar reserva de mercado, em prejuízo à concorrência; adotar enunciados que impeçam a entrada de novos competidores no mercado ou que impeçam ou retardem a inovação e a adoção de novas tecnologias, processos ou modelos de negócios; exigir especificação técnica desnecessária; aumentar os custos da transação sem indicar os respectivos benefícios; introduzir limites à livre formação de sociedades empresariais ou de atividades econômicas; entre outras condutas (art. 4º da Lei nº 13.874/2019).

Observando a pretensão brasileira ao aprovar a lei retromencionada, reforçando garantias fundamentais já existentes na Constituição e concedendo maior liberdade para alguns setores, entende-se que a pretensão objetivada pelo legislador brasileiro é conferir uma maior autonomia econômica e garantir respeito ao ideário da valorização do trabalho humano, bem como à sua dignidade (art. 1, inc. III, da CR/1988).

Sendo a desburocratização o objeto de pretensão estatal para fomentar a economia, indaga-se então, utilizando-se os ensinamentos do agora Ministro do STF Luiz Roberto Barroso: qual seria o nexó racional e razoável que justifica a regulação do esporte eletrônico?

Segundo o Ministro, ambos os nexos são pressupostos fáticos necessários para a fundamentação e a criação de uma norma:

Desse modo, em primeiro lugar, é preciso que haja um nexó racional e razoável entre a medida disciplinadora implementada e o objetivo que se pretende alcançar, tendo em vista o pressuposto fático que fundamenta a norma. Com efeito, a regra que vier a interferir no mercado deve ser apta a realizar e/ou restaurar o fim constitucional que autorizou sua edição. Vale dizer, deve haver uma correlação lógico-

racional entre a distorção que se quer corrigir e o seu remédio (BARROSO, 2001, p. 206).

Ainda conforme a linha de pensamento do Ministro, há apenas três possibilidades que justificariam as intervenções estatais no mercado.

A primeira ocorreria na hipótese de negligência perante os princípios da livre-iniciativa e da livre concorrência, em que seu abandono ou sua deterioração exigiriam sua reorganização, sendo essa a função do Estado.

A segunda possibilidade de intervenção abrangeria a valorização do trabalho humano. Barroso entende que, assim como a livre-iniciativa, estaríamos tratando de um direito voltado às práticas econômicas descritas na CF/88. Desse modo, o Estado atuaria como garantidor dos direitos conquistados pelo trabalhador, assegurando a sua dignidade.

Conforme os preceitos constitucionais previstos no art. 170, citados por Eros Roberto Grau e pontuados por Abreu em sua obra intitulada “Livre-Iniciativa, Livre Concorrência e Intervenção do Estado no Domínio Econômico”, a livre-iniciativa seria um desdobramento da liberdade prevista no artigo magno mencionado; uma de suas premissas seria a valorização do trabalho humano, resguardando, dessa forma, a liberdade prevista na ordem econômica, em que a atuação estatal seria excepcional, segundo o art. 173 da CF/88.

Por fim, a terceira possibilidade envolve tanto a preservação dos princípios presentes na primeira hipótese (livre-iniciativa e livre concorrência) como a promoção destes e dos demais relacionados à ordem econômica.

Doravante entende-se, conforme Fonseca, que as possibilidades mencionadas por Barroso se encontram ligadas a duas formas de atuação estatal: de forma direta ou indireta:

No primeiro caso, assume a forma de empresas públicas propriamente ditas e as sociedades de economia mista, assim mencionadas no art. 173, §§ 1º, 2º e 3º, da Constituição Federal. No segundo caso, atuação indireta, o Estado o faz através de normas, que tem como finalidade fiscalizar, incentivar ou planejar (FONSECA, 2010, p. 207).

É importante ressaltar que a atuação indireta mencionada pelo doutrinador difere, do dirigismo econômico. No primeiro, temos o intervencionismo econômico, feito quando necessário, a favor do mercado. Já no segundo, normalmente relacionado a países que adotam modelos coletivistas, o mercado é manipulado pelo Estado, sendo tal conduta repudiada pela Constituição cidadã brasileira.

Outra particularidade que deve ser brevemente referida diz respeito à propriedade intelectual dos jogos eletrônicos. A Lei nº 9.610/98 garante que produções digitais

relacionadas a programas de computadores (incluem-se aqui os jogos eletrônicos) têm proteção por um período de cinquenta anos (ARAÚJO et al., 2010, p. 4).

Mencionado como ponto de discussão, o direito autoral, personalíssimo como é, é exclusivo. Sua violação e a conseqüente apropriação ou tentativa desta, quando provada por qualquer meio pelo autor, é suscetível de ação civil e penal (BRASIL, 1998).

5. O PL 383/17

Neste momento, passamos a avaliar a principal tentativa de normatização da prática dos e-Sports. Cabe ressaltar que o Projeto de Lei do Senado 373/17 não foi a primeira, tampouco a última tentativa do legislador brasileiro de regulamentar os jogos eletrônicos.

As primeiras tentativas de regulação são contemporâneas do atual projeto em trâmite. O PL 3450/15, proposto pelo deputado federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/Alagoas) e, logo em seguida, o Projeto de Lei 7747/17, da deputada federal Mariana Carvalho (PSDB/Rondônia). Ambos os projetos ainda serão explorados nessa pesquisa.

Diferentemente das tentativas regulamentadoras anteriores, o PL 383/17 foi proposto pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão). Por ter se iniciado no Senado Federal (art. 61 da CF/88), o processo de sua tramitação para aprovação é diferente. Inicialmente, após uma série de discussões em volta do tema proposto, ocorre a elaboração do texto final, que é enviado à Câmara dos Deputados para análise, sendo possível a sua modificação. Caso esta ocorra, o projeto voltará ao Senado para ser reexaminado até que sua aprovação se dê em ambas as casas, por maioria absoluta dos votos. Em sequência, o presidente da República pode sancionar ou vetar o projeto.

O texto elaborado pelo senador não se limita à sua conceituação, mas amplia a perspectiva, definindo seus objetivos, princípios e formas de vinculação para as organizações do esporte eletrônico.

O PL 383/17 sofreu oficialmente duas alterações. A primeira alteração, após a submissão às Comissões de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, nos artigos 1º, 2º e 4º do texto inicial, retirando a obrigatoriedade de vinculação das equipes a confederações, federações ou ligas para a participação em torneios. A segunda mudança trouxe à baila a principal controvérsia referente à regulação do esporte eletrônico: a inclusão do § 3º ao art. 2º, redigido da seguinte forma:

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

[...]

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

O acréscimo realizado em 2019, advindo da proposta do senador Eduardo Girão (Podemos-CE) e acatada pelo relator da Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE), o senador Eduardo Gomes (MDB-TO), excluiu do conceito de e-Sports jogos com conteúdo violento, ou seja, aqueles relacionados à utilização de armas voltadas à eliminação do adversário.

Dessa forma, jogos como *Counter-Striker: Global Offensive* (Valve), *Rainbow Six: Siege* (Ubisoft), outros jogos de tiro tático e até o já mencionado *Fortnite* (Epic Games), cuja temática *cartoonizada* é um atrativo ao público infantil, teriam seus jogadores profissionais não caracterizados como profissionais do ramo e suas empresas produtoras não possuiriam a abrangência da regulação.

A violência, utilizada como justificativa pelo senador Eduardo Girão em entrevista ao sítio eletrônico do Senado, menciona a relação de jogos que possuem tal temática com o estímulo à prática de violência entre jovens, citando, inclusive, o massacre em Suzano como exemplo. Entretanto, estudos da Universidade de York, no Reino Unido, conduzidos pelo Dr. David Zendle e sua equipe, cuja pesquisa envolveu mais de 3 mil colaboradores, refutam tal afirmação, concluindo não existirem evidências de que *games* podem causar efeitos violentos entre os jovens (ZENDLE, CAIRN, KUDENKO, 2017).

Tal afirmação é ratificada por outra universidade do Reino Unido, a Universidade de Oxford, que também conduziu uma pesquisa sobre a relação dos jogos com a violência:

The results provide confirmatory evidence that violent video game engagement, on balance, is not associated with observable variability in adolescents' aggressive behaviour. A healthy ecosystem of exploratory and registered research reports will enable scientists to conduct metanalytic research to evaluate the inferences drawn from these methodologies (PRZYBYLSKI; WEINSTEIN, 2019, p. 14).

Além de não haver relação com a violência, os jogos eletrônicos podem e estão sendo utilizados em favor da ciência. Estudos publicados no *Health Residencies Journal*, espaço científico voltado para o compartilhamento de pesquisas e relatos de experiência de residentes na área da saúde, indicam uma evolução cognitiva e no raciocínio lógico em crianças e adolescentes avaliados na pesquisa, bem como seus respectivos desenvolvimentos nos aspectos da coordenação motora, percepção espacial, leitura e interpretação de texto (CARVALHO; LUSTOSA; GAMA, 2022).

É importante mencionar que na área da saúde os jogos eletrônicos são utilizados desde o final da década passada no tratamento de fobias, auxiliando pacientes no combate a seus medos e no controle da ansiedade provocadora dos sintomas:

Esse tratamento é feito expondo pacientes à fonte de seus medos dentro de um ambiente criado por um equipamento especial de realidade virtual, adaptado de acordo com o temor de cada pessoa, como aracnofóbicos (medo de aracnídeos) e pacientes com medo de altura ou de espaços fechados (BATISTA; QUINTÃO; LIMA, p. 5, 2008).

Em princípio, a exclusão de gêneros do esporte eletrônico com base no argumento da violência impregnada no §3º do art. 2º do projeto de lei em análise, não justificaria, por si só, afastar os ditames da livre-iniciativa. A Constituição estabelece em seu art. 1º, inc. IV, e art. 170, inc. VIII, como fundamentos da República brasileira, a preservação dos valores sociais do trabalho e da livre-iniciativa, bem como a busca pelo pleno emprego, cuja valorização deu azo à Lei 13.879/2019, que reforça tais parâmetros. Portanto, excluir sem fundada justificativa um gênero do e-Sports da regulação poderá ensejar violação dos princípios da dignidade humana, da livre-iniciativa e dos valores sociais do trabalho.

Ressalta-se, ainda, como dito em tópico anterior e reforçado pela Lei 13.879/19, em seu art. 2º, inc. III, que a atuação estatal é subsidiária e excepcional no tocante ao exercício de atividades econômicas, sendo necessário encontrar a racional necessidade regulamentadora, para só então, na concepção de Barroso, conceber o remédio com via corretiva à falha apresentada.

Entretanto, é compreensível a preocupação do legislador com o público jovem no meio esportivo eletrônico. A profissionalização precoce, se compararmos com o desenvolvimento de atletas em outras modalidades esportivas, como o futebol, pode expor a criança e ao adolescente a diversos riscos. Como exemplificado pelo CADECA (Centro de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente) a riscos de evasão escolar, exploração e abuso sexual, danos à integridade física, dentre outros malefícios (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

Por se tratar de uma indústria na qual grande parte de seus jogadores são ainda pessoas muito jovens (em muitos casos, crianças e adolescentes), esse tema causa grande preocupação, principalmente pela falta de experiência e de orientação que esses jogadores apresentam sobre como agir nessas situações. Esse é um dos principais problemas que uma indústria que quer ser levada a sério precisa combater. Por isso, qualquer ação que vise promover os esportes eletrônicos em um país deve enfrentar, de alguma maneira, essa questão (MORICOCCHI, 2020, p. 73).

Todavia, é importante mencionar que assim como os esportes tradicionais, os jogos eletrônicos também possuem a premissa de desenvolver o caráter social e o aprendizado das crianças e adolescentes, bem como estimular a interlocução de culturas e diversos outros valores voltados ao desenvolvimento infanto-juvenil (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

Acrescenta-se ainda que tais valores são ditames fundamentais previstos no *caput* do art. 6º da carta magna brasileira, sendo essa, além de outras normas infraconstitucionais específicas voltadas ao desporto brasileiro, como a Lei Federal nº 9.615/1998, conhecida como Lei Pelé, fontes que auxiliaram na redação do art. 3º do PL 383/2017, como podemos observar:

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

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

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

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

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

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

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

Apesar do *caput* do art. 3º do referido projeto de regulamentação se propor a referenciar como princípios do esporte eletrônico os mesmos que regem o desporto brasileiro apresentados no art. 2º da Lei Pelé, muito se discutiu sobre a equiparação das normas tradicionais do esporte brasileiro ao mundo esportivo eletrônico.

Se utilizarmos a própria Lei Pelé como referência, não há restrições que impeçam a utilização da legislação já existente aos e-Sports. A própria lei do desporto, inclusive, demonstra-se bastante abrangente nesse aspecto, definindo, nas palavras de Zwicker (2021, p. 35) “qualquer atividade lúdica, ainda que informal, pré-existente ao tempo de sua edição ou que venha a surgir contemporaneamente, pode ser considerada desportiva”.

Partindo desse referencial, a construção normativa do art. 3º do PL 383/2017 atende não só aos princípios do desporto brasileiro, bem como os valores constitucionais esportivos presentes no art. 217 da Constituição brasileira. A característica cultural inerente aos e-Sports, pode ser observada quando através dos jogos on-line

pessoas de diferentes culturas, religiões e etnias podem trabalhar juntos em prol de um objetivo comum (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

O Fair Play também está presente nos e-Sports. Os princípios morais e éticos são um atributo de qualquer atleta, independentemente de sua modalidade. A construção desses valores passa por elementos como a boa forma, equidade, justiça e vontade de vencer, sendo relacionados a condutas respeitadas que vão além das regras comuns de uma competição, seja ela tradicional ou eletrônica (ZWICKER, 2021).

É interessante mencionar a preocupação do legislador no que se refere ao combate ao ódio, à discriminação e o preconceito. Diferente de alguns esportes tradicionais, onde ainda existe certo tipo de desvalorização a modalidades femininas, o e-Sports se preocupa em quebrar certas barreiras estabelecidas, como por exemplo, a barreira do gênero, promovendo assim a paridade no esporte e a isonomia constitucional entre homem e mulher, presente no art. 5º da Constituição Brasileira.

O Esports, inclusive, pode agir como uma modalidade disruptiva de gênero completamente híbrido, haja vista que as características homem/mulher são insignificantes para a diferenciação entre categorias, como acontece em demais modalidades esportivas, em que há vantagens competitivas pelas características físicas existentes entre homem e mulher (BRATEXIPE JUNIOR, 2021, p. 85).

Vale salientar que apesar da disposição constitucional e da proposta de um ambiente não-tóxico, as mulheres ainda são minoria na comunidade gamer e sofrem, além do assédio moral, da indisposição de patrocinadores em apoio a equipes exclusivamente femininas no cenário competitivo (BRATEXIPE JUNIOR, 2021).

Uma terceira alteração do PL 383/17 foi solicitada através da Emenda nº3, apresentada pelo Senador Marcos Rogério (DEM/RO) e que trata sobre a inclusão dos ideais de educação e direitos humanos derivados da promoção do esporte como elemento de formação do cidadão, no art. 3º, IV do projeto. A emenda que também possui bases nos princípios Lei Pelé, encontra-se em análise na Comissão de Assuntos Econômicos – CAE para deliberação (SENADO, 2022).

Há outro ponto polêmico art. 4º do PL 383/17, vejamos:

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

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

Partindo do ponto de que os jogos eletrônicos se traduzem como uma propriedade intelectual, o artigo mencionado do projeto acaba por violar leis infraconstitucionais, como a Lei Federal nº 9.279/1996, chamada de Lei da Propriedade Intelectual,

e tratados e convenções nos quais o Brasil é signatário e cuja proteção é internacional, a exemplo da Convenção de Berna, a Convenção Internacional sobre Direito de Autor e a Convenção de Buenos Aires (JUSBASIL, 2016).

A empresa criadora do jogo é a responsável direta pela sua administração, criação de regras, formato de torneios, punições a jogadores e qualquer outra particularidade que envolva o ambiente de sua criação, caracterizando assim um diferencial se comparado aos esportes tradicionais, que são de domínio público (ZWICKER, 2021).

Sendo assim, a estrutura de desenvolvimento do Esports no país não pode ficar atrelada às conservadoras formas de estruturação do cenário atual dos esportes tradicionais; pois, por mais que o Esports tenha todas as características de um esporte propriamente dito, ele possui singularidades que não podem ser desprezadas pelos órgãos e envolvidos (BRATEXIPE JUNIOR, 2021, p. 52).

Outra breve consideração a respeito dessa questão levantada no art.4º do PL 383/17 é que os próprios atletas das modalidades esportivas eletrônicas rechaçam a criação e a intervenção estatal nos e-Sports, como reforça Zwicker (2021, p. 33): “Essa repulsa alcança até mesmo a tentativa de criação de entidades administrativas do desporto, como federações e confederações representativas. E tal postura é adotada em razão do caráter eminentemente privado do qual se reveste os e-Sports e, portanto, sem burocracias estatais”.

Destarte, pelo estudo do texto do projeto observamos que há a necessidade de revisão e maiores estudos acerca de determinados pontos, para que não ocorra a violação de direitos por parte do estado ao aprovar a regulamentação nos atuais moldes, verificando as leis vigentes referentes ao desporto e as adaptando ao cenário esportivo eletrônico.

5.1 Outros projetos de regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil

O projeto de lei analisado neste artigo não foi o primeiro apresentado ao Congresso Nacional com a proposta de regulamentar os esportes eletrônicos. Desde o crescimento do setor, observamos a tentativa do legislador de encontrar maneiras para introduzir conceitos e regulamentos para os e-Sports.

No âmbito federal, temos projetos que divergem quanto à estrutura a ser utilizada para o reconhecimento dos e-Sports como modalidade esportiva. O Projeto de Lei nº 3450/2015 proposto na Câmara dos Deputados, por exemplo, propõe uma alteração no art. 3º, V da Lei 9615/1998, a Lei Pelé, para que os esportes eletrônicos sejam reconhecidos como desporto (BRASIL, 2022).

O projeto de lei mencionado no parágrafo anterior foi posteriormente apensado em outro projeto de lei da Câmara dos Deputados, o PL nº 7747/2017. Diferente de seu antecessor, que incluiu um inciso, aqui observamos a inclusão de um parágrafo 3º

no art. 3º da Lei Pelé. Além dessa mudança, esse projeto, cuja última atualização legislativa até a data de produção desse artigo foi em julho de 2021, trouxe consigo a seguinte disposição:

Art. 3º, § 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.

No âmbito estadual, destacam-se dois projetos que tiveram destinos diferentes. O primeiro é o Projeto de Lei do Estado de São Paulo nº 1512/2015. O projeto foi aprovado quatro anos após sua apresentação na Assembleia Legislativa do Estado, com diversos artigos polêmicos para a comunidade gamer, como podemos observar a seguir:

Artigo 4º - O Estado de São Paulo reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Atenta-se que seu texto é muito similar ao próprio art. 4º do PL nº 383/17, e assim como este, causou indignação devido a sua configuração, citando as “Confederações, Federações, Liga e entidades associativas” como normatizadoras da prática esportiva eletrônica. O projeto paulista de regulamentação dos e-Sports foi posteriormente vetado pelo então Governador João Dória.

A redação avança sobre temas relacionados às confederações e entes da administração do desporto, e não trata especificamente sobre as desenvolvedoras, personagem principal para o desenvolvimento e existência das competições, haja vista que o cenário dos Esports se desenvolve e só existe em razão dos jogos produzidos por essas empresas (BRATEXIPE JUNIOR, 2021, p. 211).

O segundo caso, projeto de lei nº 11.296/2019, foi produzido no Estado da Paraíba, sendo este o pioneiro na regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, pois logrou ser aprovado na Assembleia Legislativa do Estado. Entre seus artigos, encontramos a definição da forma como o esporte eletrônico é considerado, a definição dos profissionais dos e-Sports do estado como atletas e até mesmo a instituição de um dia dedicado ao esporte eletrônico no estado (JUSBRASIL, 2019).

Apesar do pioneirismo, observa-se que a construção legislativa do PL Estadual 11.296/2019 possui claras inspirações no PL 383/17, dado que seus objetivos e o polêmico art. 4º foram quase que transcritos da mesma forma.

Por fim, merece registro o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, referente ao Projeto de Lei de nº 2796/2021, de autoria do Deputado Federal Kim Kataguri, recente-

mente aprovado pelo Plenário da Câmara dos Deputados. Esse projeto voltado à comunidade de jogadores do Brasil agrega diretamente ao Ecossistema Brasileiro dos e-Sports e à comunidade *gamer* brasileira, propondo a regulamentação da fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos no Brasil, tal como a utilização dos jogos no ambiente escolar para auxílio na educação (ESTEVAM, 2022).

6. Conclusões

A partir do exame da doutrina, da legislação e do PL 383/17, foi possível compreender a evolução do mercado de jogos eletrônicos até os dias atuais, com a promoção de torneios e a criação de polos de trabalho voltados à nova indústria esportiva digital. O baixo incentivo ao desenvolvimento de grandes jogos nacionais não foi um impeditivo ao consumo de produtos relacionados aos *games*, nem à criação de equipes esportivas virtuais com relevância mundial.

Considerando o estudo da regulação do e-Sports em nível internacional, constatou-se a dualidade referente aos e-Sports. A exploração dos dois polos apresentados nesta pesquisa – liberal e regulador - demonstra não haver uma unanimidade no trato da temática, existindo pontos positivos e negativos na aprovação da regulamentação nos países investigados nesta pesquisa. O que não pode ser descartado é a valorização dos direitos dos profissionais esportivos eletrônicos, a serem garantidos a partir de eventual regulamentação, tal qual observado no modelo norte-americano de fomento desse setor.

Foi exposto o teor jurídico do projeto, demonstrando uma maior necessidade de pesquisa sobre o tema para a construção de uma base doutrinária mais sólida referente aos esportes eletrônicos. Os princípios da liberdade econômica, ressaltados no ordenamento jurídico brasileiro tendem a ser observados para uma evolução mercadológica interna que propicie um aumento na arrecadação do setor.

Há necessidade de um maior diálogo com a comunidade que é diretamente impactada com o projeto analisado, inclusive dando voz para que mudanças sejam projetadas para, em caso de aprovação da regulamentação, não causar danos ao mercado de jogos eletrônicos do Brasil e ao ecossistema brasileiro dos e-Sports.

Partindo desse pressuposto e considerando os pontos elencados na seção sobre o PL 383/17, vislumbra-se que nem toda situação nova necessita de uma lei específica regulamentadora. A legislação brasileira já comporta conteúdo normativo suficiente para enquadrar os esportes eletrônicos como esporte e definir suas bases e princípios por meios de equiparação, fazendo alterações pontuais quando necessário para não ocasionar conflitos judiciais futuros e nem restringir direitos.

Estabelecer a definição dos e-Sports, a equiparação dos profissionais da área a atletas e, além de tudo, preservar a liberdade necessária para as desenvolvedoras continuarem regulamentando no âmbito privado os jogos num cenário competitivo, são

componentes que tendem a propiciar um maior desenvolvimento dos e-Sports no Brasil.

7. Referências

- ABRAGAMES. *1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Edição digital*. São Paulo, 2014b. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digita-ais_2.pdf. Acesso em: 13 abr. 2020.
- ABREU, Rogério Roberto Gonçalves de. *Livre iniciativa, livre concorrência e intervenção do estado no domínio econômico*. [S.I], [entre 2006 e 2020]. Disponível em: www.academia.edu. Acesso em: 11 set. 2020.
- AMÉLIO, Camila de Oliveira. *A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: evolução, características e desafios*. SBC – Proceedings of SB Games. 2018. Disponível em: <http://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/188510.pdf>. Acesso em: 11 set. 2020.
- ARAÚJO, Elza Fernandes; BARBOSA Cynthia Mendonça, QUEIROGA Elaine dos Santos, ALVES Flávia Ferreira. Propriedade Intelectual: proteção e gestão estratégica do conhecimento. *Sociedade Brasileira de Zootecnia*, v. 39, p. 1-10, 2010 (supl. Esp.).
- BARROSO, Luís Roberto. A ordem econômica constitucional e os limites à atuação estatal no controle de preços. *Revista de Direito Administrativo*, Rio de Janeiro, v. 226, n. 187-212, out./dez. 2001.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso. *Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários*. p. 1-11, 1 jun. 2008.
- BELFORT, H. Como funciona a tributação sobre jogos eletrônicos? *Tecmundo*, 2010. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3751-como-funciona-a-tributacao-sobre-osjogos-eletronicos-.htm>. Acesso em: 11 set. 2020.
- BEZERRA, Vítor César Rodrigues. *Análise dos impactos da Sugestão Legislativa (SUG)15/2017 a respeito da tributação de games e consoles no mercado brasileiro e no comportamento do consumidor*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciências Contábeis) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.
- BRASIL. *Carta do ecossistema brasileiro de e-Sports à Excelentíssima Senadora Leila Barros*. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 01 mar. 2020.

- BRASIL. *Declaração de Direitos de Liberdade Econômica*. Lei N° 13.874 de 20 de setembro de 2019. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2019-2022/2019/lei/L13874.htm. Acesso em: 7 jul. 2020.
- BRASIL. *Lei da propriedade intelectual*, n° 9.609 de 19 de fevereiro de 1998, disponível em: <http://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 02 nov. 2022.
- BRASIL. *Projeto de Lei da Câmara dos Deputados n° 3450/2015*. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 02 nov. 2022.
- BRASIL. *Projeto de Lei da Câmara dos Deputados n° 7747/2017*. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: 02 nov. 2022.
- BRASIL. *Projeto de Lei do Senado n° 383/2017*. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 28 out. 2022.
- BRATEXIPE JUNIOR, Antônio Carlos. *Introdução ao estudo do esports law: o direito do esporte eletrônico*. Leme, São Paulo, 2021.
- CARVALHO, Mayara D'arc Souza de; LUSTOSA, Gabriela Lopes da Silva; GAMA, Daniel Guilherme Rodrigues. A influência dos jogos eletrônicos na saúde de adolescentes usuários de um ambulatório de saúde mental. *Health Residencies Journal - HRJ*, v. 3, n. 15, p. 167–201, 2022.
- COUTINHO, Beatriz. PL 383: tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar o esports no Brasil. *VS*, 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/pl-383-tudo-sobre-o-projeto-de-lei-que-pretende-regulamentar-os-esports-no-brasil>. Acesso em: 19 out. 2019
- DESPORTO. *Jovem de 16 anos vence final de Fortnite e amalha 3 milhões de dólares*. Disponível em: <https://desporto.sapo.pt/esports/artigos/jovem-de-16-anos-vence-final-de-fortnite-e-amealha-3-milhoes-de-dolares>. Acesso em: 11 abr. 2020.
- ESTEVAM, Rodrigo. *Marco Legal dos Jogos Eletrônicos foi aprovado na Câmara dos Deputados*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/253102-marco-legal-jogos-eletronicos-aprovado-camara-dos-deputados.htm>. Acesso em: 02 nov. 2022.
- FALEIRO, Luiz Guilherme; VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. #FiqueEmCasa, a sua partida foi encontrada: os impactos da Covid-19 no consumo de jogos digitais no Rio Grande do Sul. *Revista Temática*, v. 17, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/57227>. Acesso em: 17 jan. 2023.
- FONSECA, João Leopoldino. *Direito econômico*. 6. ed. São Paulo: Malheiros, 2010.

FORBES. *O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?* Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-tao-estrategico-para-os-games/>. Acesso em: 28 out. 2022.

FORGIONI, Paula A. Princípios constitucionais econômicos e princípios constitucionais sociais: a formatação jurídica do mercado brasileiro. In: COSTA, José Augusto Fontoura; ANDRADE, José Maria Arruda de; MATSUO, Alexandra Mery Hansen. *Direito: teoria e experiência: estudos em homenagem a Eros Roberto Grau*. São Paulo: Malheiros, 2013. p. 764-783.

G1. GLOBO. *Game XP recebe 95 mil visitantes e confirma nova edição em julho de 2020*. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2019/07/28/game-xp-recebe-95-mil-visitantes-e-confirma-nova-edicao-em-julho-de-2020.ghtml>. Acesso em: 11 abr. 2020.

GE. GLOBO. *Ninja ganha mais de R\$ 70 milhões e é o gamer mais bem pago do mundo em 2019, segundo Forbes*. Disponível em: <https://ge.globo.com/esportv/noticia/ninja-ganha-mais-de-r-70-milhoes-e-e-o-gamer-mais-bem-pago-do-mundo-em-2019-segundo-forbes.ghtml>. Acesso em: 08 abr. 2022.

GENOVA, Luiz José de. O crash do mercado de vídeo games de 1983. *Titangames*, 2010. Disponível em: <http://www.titangames.com.br/2010/08/27/o-crash-do-mercado-de-video-games-de-1983/>. Acesso em: 08 maio 2020.

GIANNINI, Alessandro. *Pandemia fortalece e consolida presença dos jogos eletrônicos no Brasil*. Veja, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/comportamento/pandemia-fortalece-e-consolida-presenca-dos-jogos-eletronicos-no-brasil/>. Acesso em: 01 nov. 2022

GOOD, Owen S. *Top Korean League of Legends player fixed matches before attempting suicide, says eSports League*. Disponível em: <http://www.polygon.com/2014/3/18/5522192/korean-league-of-legends-player-fixed-matches-suicide>. Acesso em: 11 abr. 2020.

HARDMOB. *Ubisoft fecha todos os seus estúdios no Brasil*. Disponível em: <https://www.hardmob.com.br/threads/428943-Ubisoft-fecha-todos-os-seus-estudios-no-Brasil>. Acesso em: 11 abr. 2020.

HOPPE, David. *The remarkable success of the japanese esports union*. Disponível em: <https://gammalaw.com/the-remarkable-success-of-the-japanese-esports-union/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

JUSBRASIL. *Diário Oficial do Estado da Paraíba (DOEPB) de 25 de janeiro de 2019*, p. 1. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/diarios/225245877/do-epb-25-01-2019-pg-1>. Acesso em: 02 nov. 2022.

JUSBRASIL. *Normas de Direito Autoral Internacional*. Disponível em: <https://samorysantosadv.jusbrasil.com.br/artigos/443181676/normas-de-direito->

[autor-internacional#:~:text=Curta%2C%20a%20Con-ven%C3%A7%C3%A3o%20de%20Buenos,quanto%20ao%20termo%20desta%20prote%C3%A7%C3%A3o.](#)

Acesso em: 31 out. 2022

MACALOSSI, Julia. *O crescimento do mercado de games mobile: como a pandemia fez o setor crescer*. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/mobile/o-crescimento-do-mercado-de-games-mobile-como-a-pandemia-fez-o-setor-crescer>. Acesso em: 01 nov. 2022

MARQUES, Vinicius. *Mesmo com a covid, jogos para smartphones cresceram 15% em 2022*. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/mesmo-com-a-covid-jogos-para-smartphones-cresceram-15-em-2022/#:~:text=Alguns%20estudos%20apontam%20que%2C%20apesar,em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20ao%20ano%20anterior>. Acesso em: 01 nov. 2022.

MORICCHI, André de Castro. *O Direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports*. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/003047805>. Acesso em: 17 jan. 2023.

PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais*. Monografia (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014.

PRZYBYLSKI Ak.; WEINSTEIN N. *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*. Royal Society Open Science, Universidade de Oxford, Reino Unido, v. 6, 171474, 2019.

SAVAGE, Phil. *League of Legends' fiercest pro purge yet: two players issued with lifetime bans*. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/league-of-legends-fiercest-pro-purge-yet-two-players-issued-with-lifetime-bans/>. Acesso em: 16 maio 2020.

SILVA, José Afonso da. *Curso de direito constitucional positivo*. 17. ed. São Paulo: Malheiros, 2000.

SILVA, Washington Eduardo Perozim da. *As formas de atuação do Estado no Domínio Econômico: limites constitucionais sob a perspectiva do Poder Judiciário*. *Cadernos de Direito*, v. 17, n 32, p. 263-298, jan.-jun. 2017.

TADEU, Vinicius; TORTELLA, Tiago. *Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos*. *CNN Brasil*. Disponível em: <https://www.cnn-brasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 01 nov. 2022.

TECHTUDO. *Final CBLol 2019: Flamengo derrota INTZ e é o campeão do 2º Split*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/final-cblol-2019-flamengo-derrota-intz-e-e-o-campeao-do-2-split-esports.ghtml>. Acesso em: 20 maio 2020.

TECHTUDO. *Mundial de Free Fire 2019: Corinthians é o campeão; veja tabela final*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/mundial-de-free-fire-2019-corinthians-e-o-campeao-veja-tabela-final-esports.ghtml>. Acesso em: 20 maio 2020.

TECMUNDO. *Games são incluídos na Lei Rouanet de incentivo à cultura*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/16405-games-sao-incluidos-na-lei-rouanet-de-incentivo-a-cultura.htm#:~:text=A%20partir%20do%20ano%20que,jogos%20eletr%C3%B4nicos%20na%20Lei%20Rouanet>. Acesso em: 20 maio 2020.

UOL. *Switch ultrapassa PS1 e se torna o 5º videogame mais vendido da história*. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/28/switch-ultrapassa-ps1-e-se-torna-o-5-videogame-mais-vendido-da-historia.htm>. Acesso em: 8 abr. 2022.

VIEIRA, Marcelo Gimenes. *Mercado gamer: um nicho bilionário*. *InfoChannel*. Disponível em: <https://inforchannel.com.br/2020/02/10/mercado-gamer-um-nicho-bilionario/>. Acesso em: 31 out. 2022.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul; KUDENKO, Daniel. *No Priming in video games, computers in human behavior*. *Computers in Human Behavior*, v. 78, p. 113-125, jan. 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217305472>. Acesso em: 31 out. 2022.

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. *Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital*. Obra Independente, São Paulo, 2021.