



REVISTA DIGITAL DE DIREITO ADMINISTRATIVO

FACULDADE DE DIREITO DE RIBEIRÃO PRETO - FDRP

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP

Seção: Artigos Científicos

O enquadramento jurídico dos esportes eletrônicos no Brasil: podemos considerá-los como uma tecnologia disruptiva para fins regulatórios?

The Legal Framework of Electronic Sports in Brazil: can we consider them as a disruptive technology for regulatory purposes?

Lucas Marques Coutinho; Filipe Lôbo Gomes

Resumo: Esta pesquisa aborda, com base na metodologia qualitativa-bibliográfica, a conceituação dos esportes eletrônicos no ambiente jurídico brasileiro, perpassando pela promoção de novos conceitos derivados das novas tecnologias no Direito. A problemática gira em torno do seguinte questionamento: os eSports podem ser enquadrados como tecnologia disruptiva para fins de regulação? Os objetivos dessa pesquisa são, inicialmente, analisar os conceitos de esporte na legislação brasileira, traçando parâmetros que contribuirão para a conceituação do esporte eletrônico e, posteriormente, entregar ao leitor a fundamentação necessária para discussões sobre a regulamentação na perspectiva das tecnologias disruptivas, auxiliando, assim, no combate à escassez doutrinária nacional sobre o assunto. Ao final, o resultado exposto baseado em fundamentação doutrinária moderna aponta para a não atribuição do caráter disruptivo para os eSports, de modo que será apresentada outra solução para a sua regulação no Brasil.

Palavras-chave: Esporte Eletrônico; Regulação Estatal; Tecnologias Disruptivas; Economia Digital.

Abstract: This research addresses, based on qualitative-bibliographic methodology, the conceptualization of electronic sports in the Brazilian legal environment, including the promotion of new concepts derived from new technologies in law. The issue revolves around the following question: can eSports be classified as a disruptive technology for regulatory purposes? The objectives of this research are, initially, to analyze the concepts of sport in Brazilian legislation, outlining parameters that will contribute to the conceptualization of electronic sport and, subsequently, to provide the reader with the necessary foundation for discussions on regulation from the perspective of disruptive technologies, thus helping, in combating the national doctrinal shortage on the subject. In the end, the exposed result based on modern doctrinal foundations points to the non-attribution of a disruptive character to eSports, so that another solution will be presented for its regulation in Brazil.

Keywords: Electronic Sport; State Regulation; Disruptive Technologies; Digital Economy.

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

DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2319-0558.v11n1p01-22>

O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL: PODEMOS CONSIDERÁ-LOS COMO UMA TECNOLOGIA DISRUPTIVA PARA FINS REGULATÓRIOS?

Lucas Marques COUTINHO*; Filipe Lôbo GOMES**

Sumário: Introdução. 1. Desporto tradicional e os eSports no Brasil; 1.1 Os esportes eletrônicos e sua profissionalização; 1.2 Os eSports são considerados esportes? 2. A rentabilidade do mercado de jogos eletrônicos e seus impactos no campo econômico e social; 2.1 O novo mercado digital e os reflexos do setor de jogos eletrônicos na economia; 2.2 A relevância dos jogos eletrônicos no campo social e no desenvolvimento de novas tecnologias. 3. A regulação estatal na nova economia digital; 3.1 Os pressupostos para a regulação econômica na Era Digital; 3.2 Os esportes eletrônicos como uma tecnologia disruptiva; 4 Conclusão; Referências.

Introdução

As novas tecnologias provenientes da evolução tecnológica constante da humanidade mudam as características de uma sociedade. Por consequência, a digitalização da vida humana promoveu transformações no direito, que, em busca de continuar exercendo seu papel fundamental na sociedade, promoveu mudanças normativas e interpretativas em prol de encontrar novas maneiras de lidar com a modernidade digital e suas implicações.

O maior exemplo é a nossa constituição, cuja mutabilidade constitucional proporciona mudanças no teor interpretativo de normas, sem necessariamente modificar o texto constitucional. Essas mudanças, assim como aquelas que modificam, revogam e criam uma lei, são ocasionadas pelas mudanças da sociedade brasileira, evitando, assim, a estagnação de pensamentos e promovendo a evolução da sociedade.

Nesse cenário, o debate sobre os esportes eletrônicos, também chamados de eSports ou e-Sports, tem ganhado relevância no campo social-digital em virtude da promoção de novas oportunidades de emprego advindas das novas concepções empregatícias voltadas ao ambiente virtual. Além disso, frases controversas relacionadas ao

*Mestrando em Direito Público pela Universidade Federal de Alagoas. Especialista em Criminologia - Psicologia Jurídica e Ciências Criminais pelo Centro Universitário Cesmac. Graduado em Direito pelo Centro Universitário Cesmac (CESMAC). Advogado. <https://orcid.org/0009-0005-6888-9111>.

**Doutor em Direito pela UFPE. Professor no mestrado e na graduação em Direito da UFAL e do CESMAC. Professor da Escola Superior da Magistratura de Alagoas. Pesquisador líder do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos da Regulação e da Nova Gestão Pública. Sócio fundador do Instituto de Direito Administrativo do Estado de Alagoas - IDAA. Vice-Diretor da FDA-UFAL. Procurador-Geral do TJ-AL. <https://orcid.org/0000-0003-1630-5186>.

teor dos *games* ditas por autoridade governamentais e discussões sobre a regulamentação do setor de desporto eletrônico enfatizam a necessidade de um aprofundamento científico sobre a temática dos jogos e esportes eletrônicos.

Diante da escassez de produções nacionais sobre os esportes eletrônicos, esta pesquisa possui como objetivo inicial, mediante a utilização da metodologia qualitativa-bibliográfica, desenvolver as bases para futuros debates relativos aos jogos eletrônicos no Brasil, propondo-se a explicar seu conceito, funcionamento e importância para a atualidade. Em um segundo momento, as tratativas iniciais colaborarão para o desenvolvimento da problemática, qual seja: os esportes eletrônicos podem ser enquadrados como uma tecnologia disruptiva para fins de regulação estatal?

Para tanto, a fundamentação estrutural deste trabalho perpassa por doutrinas modernas que tratam sobre a atuação estatal frente às inovações tecnológicas, na qual será possível compreender o modelo regulador projetado na economia digital que garante o pleno equilíbrio mercadológico em face das tecnologias disruptivas. Outrossim, serão visitados sítios eletrônicos e artigos científicos que auxiliarão na associação dos eSports com a exploração da disrupção tecnológica, sendo essa construção metodológica essencial para a projeção da resposta da indagação proposta.

Ademais, o desenvolvimento das tratativas aqui trabalhadas proporcionarão ao ecossistema de esportes eletrônicos do Brasil e à legislação nacional voltada à regulação do ambiente digital uma nova fonte científica que alimentará os debates relativos ao funcionamento do Direito na sociedade digital, perfazendo as proposições modernas sobre a regulamentação do desporto eletrônico a nível nacional.

1. Desporto Tradicional e os eSports no Brasil

1.1 Os esportes eletrônicos e sua profissionalização

Assim como brevemente mencionado na introdução deste ensaio, a sociedade evoluiu ao passo que o desenvolvimento da internet, bem como a sua massificação, projetou mudanças em vários aspectos do cotidiano. Além do Direito, cuja exploração temática voltada à regulação estatal será tratada posteriormente, outros comportamentos e hábitos coletivos adquiriram novas posturas diante da Era Digital.

São perceptíveis mudanças na área da comunicação, cuja interatividade virtual proporciona um livre trânsito de informações, no campo dos transportes, com os carros elétricos, e na área dos esportes com o surgimento dos esportes eletrônicos. Nessa senda, os esportes eletrônicos podem ser definidos como uma atividade física e mental de caráter recreativo, cuja prática se dá mediante a utilização de equipamentos ligados à rede mundial de computadores (ZWICKER, 2021, p.29).

Assim como o desporto tradicional, compreendido como aquele em que há a predominância do uso das funções motoras do corpo para execução de movimentos ou transpasse de obstáculos e que possui como modalidades amplamente conhecidas

o futebol, voleibol, ginástica, dentre outros, os esportes eletrônicos também possuem diversas modalidades esportivas ligadas ao ambiente virtual, sendo essas representadas por jogos que simulam as modalidades tradicionais citadas acima, ou por modalidades únicas, a exemplo do *Moba*, *FPS* e o *Battle Royale*, que tanto podem ser praticados coletivamente como individualmente por seus atletas profissionais.

Quanto à profissionalização do setor de jogos eletrônicos, iniciada de maneira intensiva a partir do final da primeira década do século XXI, entende-se que há uma figura central e indispensável ao aspecto profissional dos eSports, a Desenvolvedora. Os *games* geralmente são criados para o divertimento do público comum, mas diante de uma organização de interessados na profissionalização de determinado jogo eletrônico, a Desenvolvedora promove a criação de torneios, de regras específicas e atualizações voltadas ao ambiente competitivo que permite a entrada de patrocinadores, equipes e outros profissionais na modalidade ligada à característica básica da atividade esportiva virtual.

Nessa perspectiva, também podemos afirmar que a criação de novas oportunidades empregatícias ligadas ao setor de eSports possui como principal vetor a empresa desenvolvedora do jogo, que detém prerrogativas para, inclusive, delegar o gerenciamento de campeonatos para outras empresas, bem como outras funções voltadas ao setor profissional. Vale mencionar que a participação da empresa produtora no cenário de eSports do Brasil já foi motivo de debate no Congresso Nacional por vias do Projeto de Lei 383/17, que propôs a regulamentação dos eSports no Brasil excluindo as desenvolvedoras do gerenciamento das competições profissionais (COUTINHO; RODRIGUES, 2023, p. 155).

A profissionalização do setor esportivo eletrônico também promoveu o desenvolvimento e abertura de novas oportunidades para áreas tradicionais do ensino superior, a exemplo do Marketing, da Administração e, principalmente, dos profissionais ligados à área da tecnologia da informática e comunicação. Os primeiros são requisitados pelas equipes e jogadores profissionais para promoção e interação com o público da *web*. Os segundos são necessários na parte administrativa das equipes, que geralmente são empresas privadas que atuam em diversas modalidades de eSports, com diversos profissionais da área. Já os profissionais de informática e comunicação geralmente trabalham nos bastidores das grandes competições do esporte eletrônico, auxiliando as empresas desenvolvedoras a resolverem problemas pontuais no funcionamento dos jogos ou até mesmo participando das transmissões ao vivo dos eSports (SEBRAE, 2023).

Nesse aspecto, também podemos mencionar que novos ramos de emprego surgiram mediante o desenvolvimento dos eSports, como os *Casters*, um ramo de narrador ou comentarista que apresenta uma modalidade dos eSports, os *Streamers*, que produzem conteúdo e trabalham jogando jogos específicos em transmissões ao vivo, e os

Analistas e Técnicos de Equipes, o chamado *Coach*, que fazem parte da estrutura interna de uma equipe profissional, sendo voltados ao desenvolvimento do atleta profissional e de estratégias para competições (SEBRAE, 2023).

Não se trata apenas de uma modalidade criada e desenvolvida dentro de um gênero de esporte, e, sim, uma nova economia com independência de atuação e formas de desenvolvimento de atividades que envolvem todo um ecossistema de geração de atividades, profissões e setores ligados direta e indiretamente ao seu desenvolvimento. (BRATEFIXE JUNIOR, 2021. p. 66)

Portanto, por fazer parte de uma nova fase da economia, o desenvolvimento das atividades relacionadas ao desporto digital contribui para o desenvolvimento da própria ordem econômica nacional, cujo fundamento proposto no caput do art. 170 da Constituição Brasileira de 1988 atenta para a valorização do trabalho humano, respeitando também um dos princípios da ordem financeira, qual seja, a busca pelo pleno emprego.

Levando em consideração os fundamentos mencionados acima, entende-se que a importância das discussões sobre os eSports perpassam tanto pelo setor desportivo como pelo econômico, e, nesse aspecto, faz-se mister continuar explorando as características dos eSports para compreender os trâmites de seu possível enquadramento como uma tecnologia disruptiva.

1.2 Os eSports são considerados esportes?

No início do ano de 2023, a antiga ministra do esporte do governo do presidente Luiz Inácio “Lula” da Silva, Ana Mozer, ao ser entrevistada pelo portal de notícias UOL sobre a possibilidade de investimentos governamentais no setor esportivo eletrônico, ignorou o crescimento dos eSports no Brasil, pronunciando-se de maneira negativa sobre a possibilidade de fomento na área competitiva virtual. Na mesma fala, a Ministra em Exercício ainda indicou que a modalidade eletrônica deveria ser tratada como um entretenimento, comparando-a à performance de shows de música (CNNBRASIL, 2023).

O pronunciamento causou revolta na comunidade esportiva eletrônica. *Streamers* e jogadores famosos que retiram dos eSports seu sustento, bem como outras personalidades da internet que não necessariamente tratam sobre jogos, mas são entusiastas da nova modalidade esportiva, criticaram a postura da ministra, categorizando suas falas como “ignorantes” e “ultrapassadas” diante das mudanças ocorridas no próprio setor esportivo tradicional por conta da introdução tecnológica (CNNBRASIL, 2023).

Outrora tema de debates, a fala de Ana Mozer reacendeu as discussões sobre a caracterização dos eSports como um esporte na sociedade esportiva, sendo pertinente, neste ponto da pesquisa, abordar e responder essa indagação com base em fundamentos disponíveis na própria lei brasileira sobre o desporto.

Primeiramente devemos evidenciar que a lei ordinária brasileira conta com dois dispositivos normativos que regem o desporto nacional, a Lei Federal nº 9.615/98, chamada de Lei Pelé, que atualmente atua de forma complementar à Lei Federal nº 14.597/2023, a nova Lei Geral dos Esportes, que revogou outros dispositivos esportivos como a Lei nº 10.671/2003 e a Lei 10.891/2004, o Estatuto do Torcedor e a Lei do Bolsa-Atleta, respectivamente.

A interpretação dessas leis quanto à questão dos esportes eletrônicos e sua caracterização como esporte possui divergências. Segundo Hélio Zwicker (2021, p.29), a Lei Pelé considera os eSports como esporte ao levar em consideração a interpretação do conceito presente em seu art. 1º, §2, que trata sobre as atividades desportivas não-formais, *vide*:

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

[...]

§ 2º A prática desportiva não-formal é caracterizada pela liberdade lúdica de seus praticantes.

Zwicker (2021, p.34) ainda se manifesta sobre a não existência de qualquer disposição limitadora quanto ao enquadramento dos esportes eletrônicos como um esporte no mesmo dispositivo legal, ainda apontando para os princípios de liberdade, autonomia e democratização que garantem que qualquer atividade lúdica criada durante a vigência dessa norma seja considerada uma atividade desportiva.

A não necessidade de formalidade para a prática desportiva citada na Lei Pelé entra em sintonia com os ditames constitucionais referenciados no art. 217 da carta magna brasileira, que apontam para o Estado como um fomentador dessas atividades, sendo, portanto, as falas da ex- Ministra do Esporte Ana Mozer infelizes quanto ao atendimento dos preceitos normativos constitucionais.

De maneira oposta, o novo regimento do esporte brasileiro, a Lei Geral do Esporte, excluiu a possibilidade de interpretação do texto normativo referente à caracterização dos eSports como um esporte. De acordo com o art. 1º, §1 da LGE: “Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.” (BRASIL, 2023).

Nesse novo panorama concedido pela LGE, que impõe a predominância física para o exercício da atividade esportiva, não apenas o desporto eletrônico, como também o Xadrez e até mesmo esportes olímpicos, como o Tiro Esportivo, que utilizam aspectos mentais ligados à concentração e destreza, ficam aquém do elemento caracterizador denominador de esporte para o Brasil, perdendo suas caracterizações como esporte (TARGINO,2023).

Antônio Bratefixe Junior (2021, p.82) ainda expressa que “Toda atividade mental acarreta um esforço físico em consequência, haja vista que é necessário o envio de mensagens para o sistema nervoso central agir e realizar movimentos”, mas a ausência do caráter predominante, por esse viés pertencente à LGE, não admitiria a caracterização dos eSports como um esporte.

Curiosamente, o legislador brasileiro cogitou a inclusão dos esportes eletrônicos no texto da Lei Geral do Esporte, mas tal previsão foi removida do texto final a pedidos da Senadora Leila Barros, que fundamentou a rejeição da inclusão do desporto digital no novo dispositivo normativo por acreditar que haveria a necessidade de uma legislação própria para atender aos eSports (TARGINO,2023).

O entendimento sobre os esportes repassado mediante a interpretação da LGE possui suas limitações e divergências, afinal, o texto não levou em consideração no momento de sua criação a percepção internacional sobre a profissionalização dos esportes eletrônicos e os impactos comerciais de eventual exclusão da lei brasileira. Além disso, o próprio Congresso Nacional admite e discute a possibilidade de reincluir os esportes eletrônicos na LGE como uma modalidade esportiva, o que enfatiza a confusão legislativa sobre a caracterização dos eSports como um esporte no Brasil (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2023)

Ressalta-se, ainda, que não houve a observância da Lei Geral do Esporte das disposições do Estatuto do Conselho Federal de Educação Física, que assim como a Lei Pelé permite a inclusão do status de esportes ao desporto digital ao afirmar que os jogos são considerados atividades físicas para fins de atuação dos profissionais de educação física, destacando também sua importância para a saúde e para o desenvolvimento da educação de seus praticantes.

Art. 10 - São atividades privativas dos Profissionais de Educação Física:

[...]

§2º- Para efeito do *caput* deste artigo, consideram-se atividades físicas: ginásticas, exercícios físicos, desportos, jogos, lutas, capoeira, modalidades esportivas oriundas das artes marciais, danças, atividades rítmicas, expressivas e acrobáticas, musculação, lazer, recreação, reabilitação, ergonomia, relaxamento corporal, ioga, exercícios com-

pensatórios à atividade laboral e do cotidiano e outras práticas corporais, tendo como propósito favorecer o desenvolvimento da educação e da saúde, contribuindo para a capacitação e restabelecimento de níveis adequados de desempenho e condicionamento físico dos seus beneficiários, visando à consecução do bem-estar e da qualidade de vida, consciência, da expressão e estética do movimento, da prevenção de doenças, da promoção, proteção, manutenção e reabilitação da saúde, observados os preceitos de responsabilidade, segurança, qualidade técnica e ética no atendimento individual e coletivo. (CONFEEF, 2022, p.3)

Diante do exposto, podemos considerar que o ordenamento jurídico brasileiro encontra dificuldades em estabelecer parâmetros que conceituem e caracterizem os eSports no Brasil, não podendo, por esses meios, concluir para um posicionamento positivo ou negativo referente à indagação proposta nesta seção da pesquisa. Ficamos, então, com a posição doutrinária, que defende os eSports como um esporte ao considerar a preexistência de requisitos que o caracterizam como um desporto, quais sejam: a existência de regras pré-definidas, o caráter competitivo e as premiações aos seus competidores (ZWICKER, 2021, p.28).

É evidente que o legislador pátrio possui certa atenção a respeito da introdução de normas sobre os eSports no Brasil, basta observar as diversas tentativas de regulação dessa atividade que pairam sobre o Congresso Nacional desde 2015, afinal, assim como as inteligências artificiais e as próprias tecnologias disruptivas, o impacto das novas tecnologias na sociedade precisam de amparo do Direito. Logo, a regulamentação dessas atividades, que fazem parte do comércio nacional e internacional, carecem de estudos científicos aprofundados para que a promoção de eventuais regulações esteja condizente com as necessidades do Estado em promover o equilíbrio econômico.

Com fulcro em atender essa demanda científica, adentraremos o mercado de jogos eletrônicos para entendermos o voluptuoso potencial desse setor, para que, então, as discussões sobre o enquadramento dos eSports adquiram todo o volume necessário para o desenvolvimento final desta pesquisa.

2. A rentabilidade do mercado de Jogos Eletrônicos e seus impactos no campo econômico e social

2.1 O novo mercado digital e os reflexos do setor de jogos eletrônicos na economia

Assim como boa parte das ações do cotidiano, com uma maior disponibilização de acesso à rede mundial de computadores, o mercado tradicional de compra e venda de produtos e serviços se desenvolveu, atravessando as barreiras físicas do comércio comum. Atualmente, é possível a compra de produtos de outros países apenas com alguns cliques, o *e-commerce* aprimorou as vertentes defendidas pela livre ini-

ciativa e comércio, primando por um modelo mercadológico amplamente competitivo e funcional que impacta tanto os aspectos do mundo virtual como o físico (CARNEIRO, 2023, p.17).

Nesses novos modelos de negócio, encontramos como principais ativos da nova economia digital a disponibilização de dados pessoais e o livre trânsito de informações, características que também nomeiam esse fenômeno mercadológico de economia da informação. Destarte, outro ponto distinto dessa revolução do comércio é a velocidade de estudos das mudanças provocadas pelo *e-commerce* no âmbito social (SCHWAB, 2016, p.16).

A conexão da nova economia digital com os jogos e esportes eletrônicos fica evidente ao observar que não existiria um faturamento bilionário desse segmento sem o usufruto da internet como meio de divulgação e venda dos *games* e de seus subprodutos. Essa narrativa é fundamentada mediante a divulgação da pesquisa da *Research Internacional XP* em 2023, que aponta para o crescimento contínuo, desde 1990, período que coincide com o início da massificação da internet, das receitas de venda de jogos eletrônicos (EXPERTXP, 2023).

Segundo análise realizada pela Pesquisa Game Brasil, a arrecadação mundial no ano de 2022 ultrapassou a marca de US\$196 bilhões de dólares, sendo aproximadamente US\$2,4 bilhões desses lucros arrecadados pelo Brasil, que permanece na liderança do mercado sul-americano de jogos eletrônicos (OLIST, 2023). Atualmente, os jogos para celulares smartphones despontam como provedores de grande parte da receita arrecadada pelos games, haja vista a “facilidade e acessibilidade de se estar jogando em poucos minutos, dado que a maioria das pessoas tem acesso a celulares, os jogos se tornam cada vez mais populares e atraindo cada vez mais pessoas” (GILES; PÓVOAS; MARCONDES et al, 2021, p. 7).

Em uma reação em cadeia, a procura pelos aparelhos de celulares como plataforma de jogos acaba estimulando a própria venda desses produtos e a produção de novos aparelhos eletrônicos voltados exclusivamente para um melhor desempenho dos *games* (BUSCAPÉ, 2023). Nesse panorama, o próprio comércio de compra e venda de itens digitais dos jogos virtuais, as chamadas microtransações revelam-se promissoras na arrecadação de lucros, movimentando cerca de US\$ 2,4 bilhões por ano, demonstrando, dessa forma, o impacto multisetorial na economia provocada pelos jogos digitais (SANTANA, 2023).

Como citado, uma das características da nova economia digital é transpor as barreiras físicas e digitais. Nessa dinâmica, os jogos eletrônicos, como pertencente ao novo comércio, promovem a venda de produtos reais através dos jogos digitais, a exemplo da empresa brasileira O Boticário e a americana *McDonald's*, que mediante o uso de *QR Codes* promove a interação dos jogadores com ações promocionais existentes dentro do universo virtual, para que, caso queiram, comprem seus produtos (GILES; PÓVOAS; MARCONDES et al, 2021, p. 11).

Dentro dessa perspectiva, impulsionadas pelo potencial lucrativo e pela visibilidade dos games, empresas acabam por buscar a vinculação de suas marcas a competições profissionais de jogos eletrônicos, ou seja, os eSports. Tanto as marcas endêmicas, caracterizada como aquelas pertencentes a empresas que estão conectadas a produtos ligados ao desporto eletrônico, como as não-endêmicas, que não possuem relação direta com o ambiente dos jogos, observam no alto número de espectadores das transmissões profissionais uma ótima forma de divulgação de seus produtos (UOL,2022).

O reverbero do comércio de jogos eletrônicos também alimenta a indústria do entretenimento, segundo dados da pesquisa realizada pela *TechNET Immersive*, desde a superação do faturamento das indústrias da música e cinema pelos jogos eletrônicos, foi iniciada a tendência de adaptação de franquias populares dos *games* para os cinemas e aplicativos de *Streaming*, a exemplo de *Cyberpunk Edgerunners*, série animada da Netflix e *The Last of Us* pela *HBO Max* (CANALTECH, 2021).

Com as evidências expostas, que apontam para o impacto multisetorial dos jogos eletrônicos e dos eSports na conjectura econômica geral, podemos concluir que tratar sobre a regulamentação desse setor envolve a antecipação de soluções para eventuais riscos de perda de receita em diversos campos econômicos. Ademais, sob a ótica contemporânea, essas perdas podem ir além do campo financeiro, impactando também o desenvolvimento tecnológico e social, como veremos a seguir.

2.2 A relevância dos jogos eletrônicos no campo social e no desenvolvimento de novas tecnologias

Não é necessário buscar exemplos tão longínquos para retratar a influência dos jogos eletrônicos no campo social, para tanto, basta observamos a recente pandemia global do vírus da Covid-19, que alterou bruscamente a vida mundana, distanciando famílias, amigos e colegas de trabalho devido ao risco de contaminação, sendo necessário o emprego do distanciamento social como medida para contenção do avanço da doença.

Durante a quarentena, os jogos eletrônicos assumiram um papel fundamental na sociedade digital, permitindo que novas formas de entretenimento e de interatividade fossem exploradas como forma de lidar com a situação global daquele momento. Nessa época, registrou-se um significativo aumento de jogadores em todo o mundo, inclusive no Brasil, onde segundo dados da Pesquisa Game Brasil, 72,2% dos brasileiros desfrutaram do uso de videogames como forma de entretenimento e escape da situação pandêmica (GIANNINI, 2022).

Esses dados reiteram a pesquisa realizada um ano antes no Rio Grande do Sul, cuja proposta buscou compreender os hábitos de consumo de jogos eletrônicos da popu-

lação gaúcha no ápice da situação pandêmica. O estudo quantitativo realizado concluiu que 71,4% dos respondentes perceberam um aumento significativo no consumo próprio de produtos relacionados a videogames, como os esportes eletrônicos, bem como foi notado um crescimento nas horas diárias gastas por jogadores no período pandêmico (FALEIRO; VALIATI; PINHEIRO, 2021, p.272). Outrossim, os jogos eletrônicos durante a pandemia também ganharam outras finalidades na seara trabalhista e no setor educacional.

No primeiro caso, além do surgimento da profissão de *streamer*, já citada anteriormente, cuja contribuição ao entretenimento colaborou para as políticas de isolamento social daquele período, reuniões de trabalho foram realizadas no modo online do jogo *Red Dead Redemption 2* como forma de quebrar a monotonia dos tradicionais aplicativos de conversa ao interagir com os diferentes cenários proporcionados pelo *game* (IGNBRASIL, 2020).

Já em um segundo momento, mesmo diante das dificuldades encontradas pela educação brasileira em manter um ensino de qualidade à distância, os jogos eletrônicos, segundo experimento realizado em Minas Gerais com uma turma do ensino fundamental durante o surto de Covid, serviram para ampliar a participação e o engajamento dos estudantes nas aulas remotas, colaborando assim para o melhoramento da situação educacional brasileira naquele período (GOMES JÚNIOR; FRANCO; KELLES, 2021, p.11).

É interessante destacar neste ponto da pesquisa a relevância da indústria *gamer* para a atualidade, na qual é possível observar que seus impactos na sociedade vão além da conjectura econômica, semeando o desenvolvimento em outras áreas sociais. Porquanto tal impacto é notado desde o início dos estudos sobre as consequências de jogar videogame, que já apontava, desde o final do século passado, para seus benefícios relacionados à saúde de jogadores no que diz respeito ao tratamento de doenças psicológicas e à melhora na coordenação motora (K. DILL; J. DILL, 1998, p.424), fica cada vez mais evidente, nos dias atuais, a funcionalidade dos jogos eletrônicos como uma ferramenta de desenvolvimento humano.

Inclusive, essa narrativa pode ser reproduzida mediante a observação de tecnologias do cotidiano que se originaram da produção de jogos eletrônicos, a exemplo dos antigos simuladores de direção, utilizados pelas autoescolas para o ensinamento do comportamento no trânsito. No mesmo aspecto, simuladores semelhantes são usados no treinamento de operações complexas realizadas por médicos, que assim como outras áreas da ciência médica usam os jogos para melhorar suas experiências profissionais. Indo além, novas ideias buscam atrelar a realidade física ao mundo virtual mediante o desenvolvimento de tecnologias cada vez mais integradoras, surgindo novas concepções de realidade, como a realidade aumentada, e universos virtuais totalmente autônomos, a exemplo do Metaverso (INFOMONEY, 2022).

Destarte, após reforçar o papel dos jogos eletrônicos e, por consequência, do seu derivado profissional, os esportes eletrônicos, na Era Digital, adentremos na questão principal da pesquisa, qual seja, a atuação reguladora do Estado na nova economia digital, onde será cogitada e respondida a problemática deste artigo referente à possibilidade de enquadramento dos eSports como uma tecnologia disruptiva para fins de regulação.

3. A regulação estatal na nova economia digital

3.1 Os pressupostos para a regulação econômica na Era Digital

A intervenção do Estado no domínio econômico é pautada por razões ligadas à soberania nacional e à defesa de interesses coletivos, cujo exercício de funções como a fiscalização, planejamento, incentivo e criação de normas reguladoras visam assegurar a livre iniciativa, a livre concorrência e a valorização do trabalho humano, princípios fundamentais do ordenamento jurídico econômico nacional presentes no art. 170 da Constituição Brasileira de 1988 (ALENCAR; SILVA, 2019. p.2).

Diante de situações que colocam em risco os princípios mencionados, isto é, quando na presença da deterioração generalizada dos princípios da livre iniciativa e concorrência e da não preservação de valores ligados ao trabalho humano, há a necessidade, visando o reequilíbrio econômico, de que ocorra uma intervenção estatal permeada pela implementação de políticas públicas que, dentro de um nexos de racionalidade e razoabilidade, sejam aptas a restaurar a ordem econômica (BARROSO, 2001, p.206).

O reestabelecimento do mercado pode ocorrer de maneira direta, na qual o Estado, mediante suas empresas públicas e sociedade de economia mista, explora uma atividade econômica sem a intermediação de algum agente privado, ou de maneira indireta, por meio da produção legislativa que impõe determinações normativas que devem ser seguidas pelos agentes do livre mercado, de modo a evitar o surgimento de crises econômicas ou a decadência da economia do país. (FONSECA, 2010, p.107).

As medidas de contingência realizadas por meio da intervenção estatal, no entanto, não podem se reduzir unicamente a corrigir falhas pontuais. Segundo Gibran, Noda e Locks (2020, p.5) haveria a necessidade de redimensionar a lógica econômica com base no interesse público do momento, sendo, portanto, criterioso, observar a nova ordem da economia global baseada na rede mundial de computadores para produzir políticas públicas que atendam aos interesses dos setores originados ou modificados pela internet.

Nessa senda, Clara Almeida (2021, p.35) aduz que “a falta de regulação sobre um mercado é uma forma de posicionamento do Estado sobre aquele tema”. Logo, diante da ausência de políticas regulatórias estatais voltadas ao campo digital, é natural esperar que o setor privado assumira as rédeas de determinado setor econômico,

sendo essa ação chamada de autorregulação, em que os agentes do mercado não observados pelo Estado definem as regras de sua gerência sem a interferência do poder público, podendo gerar desequilíbrios setoriais que prejudicam a economia (STROPPA, 2021, p.110).

Isso pôde ser observado na conjectura brasileira em 2017, na qual a introdução abrupta de uma inovação tecnológica disruptiva causou o desequilíbrio mercadológico no polo do transporte privado de passageiros. Naquela ocasião, o aplicativo *Uber* apresentou condições ao mercado que inibiram o exercício de uma atividade econômica exercida pelos taxistas. O Estado brasileiro, diante de suas prerrogativas de atender aos interesses coletivos e presando pela livre iniciativa e concorrência, moveu-se para estabelecer regramentos para o pleno funcionamento daquele setor, promulgando posteriormente a Lei Federal nº 13.640/2018 (G1GLOBO, 2018).

Por conseguinte, utilizando o exemplo acima, entendemos que para o funcionamento de um setor econômico modificado pelas inovações digitais, fez-se necessária a articulação entre os sistemas econômico, político e jurídico, de maneira que juntos possa ser possível a produção de normas coerentes e condizentes com as inovações provenientes do mercado na Era digital, salvaguardando tanto os direitos adquiridos pelos agentes econômicos tradicionais como atendendo às disposições necessárias para o exercício da livre concorrência pelos participantes do mercado eletrônico (MARQUES NETO, 2011, p.82).

Nesse sentido, o legislador pátrio, tanto para a regulação dos esportes eletrônicos bem como para a criação de normas para as inovações tecnológicas inseridas no mercado, deve se atentar aos processos regulatórios mundiais, buscando maneiras de obter conhecimentos científicos que promovam uma regulação responsável, inteligente e eficiente para o pretense setor regulado (TAKETOMI, 2021, p.77). O alinhamento com as discussões globais possui como pretexto a diminuição do tempo de produção normativa, haja vista a dificuldade do direito moderno em se manter atualizado diante das inovações tecnológicas (LEITE, BRANDÃO, 2017, p.168).

O direito em muitas hipóteses vem a reboque dos fatos, o que do ponto de vista das dinâmicas disruptivas é algo ainda mais perceptível, visto que tais modelagens avançam na vida social em velocidade incompatível com os movimentos normativos. Os modelos disruptivos se movem como drones, ao passo que as normas, muitas vezes – especialmente em países como o Brasil, andam ainda em locomotivas a vapor. (FEIGELSON, 2017, p.51)

Nesse aspecto, Bondan e Berger (2018, p. 383) reiteram que a indolência dos legisladores diante da modernidade mercadológica pode ser uma ameaça a sociedade digital, dado o risco de adoção de instrumentos normativos ineficazes e ultrapassados para suprir as demandas do mercado eletrônico, sendo, entretanto, necessário

cautela em averiguar se as medidas produzidas favorecem o aprimoramento do mercado regulado.

Doravante, faz-se mister observar as três etapas para uma boa regulação das inovações tecnológicas e disruptivas. A primeira etapa seria o planejamento regulatório, em que se estudaria os impactos da regulação daquele setor ao compreender como a imposição de um regramento influenciaria no uso de uma determinada inovação na sociedade. Em seguida, na segunda etapa, considerar-se-ia a judicialização do objeto de regulação e quais medidas legais e instrumentos normativos existentes seriam cabíveis para a solução de um eventual conflito entre o agente disruptivo e o mercado estabelecido, e por fim, na terceira etapa, seria analisada o cumprimento dos fundamentos da ordem econômica pela disrupção, de modo que ao se adaptar as provações estatais ocorra a garantia de direitos e a imposição de deveres que assegurem o equilíbrio mercadológico (KORMANN, 2020, p.22).

Levando o exposto em consideração, resta-nos debruçar especificamente sobre a questão da regulação dos esportes eletrônicos na nova economia digital. Entendemos até aqui o seu papel econômico, social, seus conceitos e problemáticas que o enquadram como uma inovação tecnológica dos tempos modernos, mas será que podemos aplicar o mesmo tratamento regulador, concedido ao caso do aplicativo de transporte privado de passageiros, aos eSports?

3.2 Os esportes eletrônicos como uma tecnologia disruptiva

Retratado como um exemplo de inovação tecnológica disruptiva na seção anterior, o caso do aplicativo *Uber* iniciou uma nova série de indagações sobre a modernização e regulação dos setores econômicos ligados ao desenvolvimento da internet. Por inovação tecnológica, temos uma tecnologia moderna substituindo, mediante atualização ou simplificação de funções, uma tecnologia antiga, a exemplo da troca dos telefones analógicos pelos *smartphones*, das televisões de tubo pelas digitais, e assim sucessivamente.

Ao atribuímos a característica de disrupção a uma inovação tecnológica, entende-se que, diferentemente das inovações comuns, não há substituição ou simplificação de um produto ou serviço por outro, mas, sim, a imputação de uma concorrência desleal em um setor econômico estabelecido. Por possuir regras próprias, o novo agente mercadológico, ligado a uma inovação tecnológica, ainda que de maneira não intencional, obsta ou inibe o exercício profissional dos agentes do mercado estabelecido, criando uma desorganização no campo econômico (LEITE; BRANDÃO, 2017, p. 176).

Para Maria Eduarda Kormann (2020, p.18) as tecnologias disruptivas: “incorporam padrões e esquemas novos de atuação, provocando o desarranjo dos esquemas de produção e regulatórios vigentes”. A entrada dessas tecnologias no mercado, portanto, representam uma nova gama de desafios ao sistema normativo e econômico

de um país, alterando drasticamente o comércio interno de maneira que não haja garantias de retorno ao estado estável (NOLASCO; SANTOS, 2022, p.194).

Segundo Melo (2019, p.9), as tecnologias disruptivas ainda possuem o potencial de se projetar em um ou mais campos da indústria, auxiliando no crescimento de nichos específicos do mercado ao causar alterações substanciais no funcionamento deste em decorrência do rompimento de paradigmas, representando, na visão do autor, um marco na transformação digital e na economia de uma sociedade contemporânea.

Nessa senda, Leonardo Ribeiro (2016, p.194) atesta que uma inovação tecnológica, entendida como disruptiva, realmente favorece o crescimento da economia compartilhada, e ainda beneficia, de maneira geral, o desenvolvimento tecnológico. Todavia, por mais que possamos observar certas semelhanças entre o efeito dos eSports no campo econômico e social e as características de uma tecnologia disruptiva mencionadas por Melo e Ribeiro, enquadrar os esportes eletrônicos na categoria disruptiva ainda não nos parece possível.

O próprio Leonardo Ribeiro, complementando sua concepção sobre as tecnologias disruptivas, acredita que existem certos requisitos que aduzem a existência de uma tecnologia com características de disrupção econômica:

Para ser disruptiva, uma inovação costuma: (i) ser mais que um aprimoramento incremental, provocando uma alteração drástica no mercado que, via de consequência, muitas vezes levará à significativa redução, ou até mesmo destruição, dos agentes de mercado até então estabelecidos (pense no impacto dos iPods para os produtores de walkmans, por exemplo); e (ii) oferecer não apenas novos produtos, mas novos modelos de negócio (como atualmente notável na arquitetura de negócios empregada pelo Airbnb e a Uber, nos nichos de hospedagem e transporte individual de passageiros, respectivamente). (RIBEIRO, 2016, p.191)

Ao trazer à baila o objeto de estudo dessa pesquisa, os esportes eletrônicos, entendemos que seguindo as características atribuídas a inovações disruptivas mencionadas acima, não haveria a possibilidade de enquadramento dos eSports como uma tecnologia disruptiva, haja vista que a inserção dos eSports no cenário desportivo brasileiro não causa reduções, tampouco a destruição do setor econômico ligado às modalidades do esporte tradicional.

Não há riscos, por exemplo, de que o futebol venha a perder público ou receita em virtude do crescimento das competições de futebol digital, não havendo também riscos de desprestígio dos atletas das modalidades do desporto tradicional frente aos *Pro Players*, *Streamers* ou outro profissional do setor de eSports. Não existe, portanto, uma consequência negativa aos esportistas brasileiros ligada à estabilidade econômica de agentes que exercem profissões no meio desportivo, inexistindo uma

ressignificação mercadológica inerente à entrada abrupta de um agente econômico disruptivo em um setor estabelecido (LEITE; BRANDÃO, 2017, p. 176).

Na verdade, quanto à relação dos esportes tradicionais com o eletrônico, identificamos um efeito oposto àquele observado entre as tecnologias disruptivas e um mercado prejudicado. As agremiações e equipes profissionais do desporto tradicional adentram no ambiente desportivo eletrônico com a finalidade de angariar novos públicos, novas receitas e novos entusiastas para sua modalidade esportiva. Desde 2015, clubes brasileiros de futebol como o Flamengo e Corinthians, e, até mesmo, os estrangeiros PSG e Manchester City, divulgam suas marcas no setor esportivo digital, expandindo, e não substituindo, sua gama de profissionais e modalidades oferecidas (MAISESPORTES, 2021).

Não enquadrar os eSports como uma tecnologia disruptiva para fins de regulação significa que o olhar estatal para a regulamentação desse setor deve se desviar de fundamentos que liguem os esportes eletrônicos a um risco para o mercado brasileiro, haja vista que, como vimos nessa pesquisa, há um grande efeito positivo dos *games* em diversos setores econômicos e sociais. Logo, havendo o descarte de ideias de produções normativas regulatórias baseada no mau funcionamento do mercado econômico esportivo, o Estado estaria preservando as inovações e o desenvolvimento derivado dos eSports.

Nessa perspectiva, Baptista e Keller (2016, p.142) entendem que preservar e promover uma inovação tecnológica legítima futuras intervenções estatais socialmente e economicamente eficazes, pois seguindo essa lógica, permitir-se-ia o caráter evolutivo de uma nova tecnologia que maximizaria ganhos no comércio. Ainda assim, os autores defendem que a intervenção estatal em um setor econômico ligado a uma nova tecnologia pode ocorrer, mas que esta deve ter por particularidade a promoção de valores sociais, culturais e fundamentais a existência humana, colaborando para a participação de grupos socialmente excluídos da Era Digital (BAPTISTA; KELLER, 2016, p.140)

Destarte, apesar do não enquadramento, a regulação para o setor dos eSports pode se fundar em outras técnicas regulatórias, como a autorregulação regulada, também chamada de correção. Aqui, haveria um maior diálogo entre o Estado regulador e os agentes do setor econômico regulado, de modo que ocorreria a busca mútua por soluções adequadas para ambos os interessados no desenvolvimento daquela indústria (STROPPA, 2021, p.112).

Por fim, vale ressaltar que a correção é defendida como a modalidade mais adequada para lidar com questões ligadas à moderação de derivados da internet por promover uma maior participação do setor privado potencialmente regulado, visto que o conhecimento de seus agentes supre a deficiência de conhecimento técnico do Estado na produção legislativa voltada à regulação de um determinado setor

(ABBOUD; CAMPOS, 2018, p.36), favorecendo, assim, no caso dos eSports, uma normatização que atenda às necessidades do desporto eletrônico e de seus profissionais.

4. Conclusão

A abordagem desta pesquisa sintetizou conceitos inerentes ao desporto eletrônico no Brasil, demonstrando, durante o seu desenvolvimento, elementos que auxiliam na pacificação de conceitos e entendimentos sobre os esportes eletrônicos em seu aspecto profissional. A importância desse setor para o campo multisetorial da economia brasileira expõe a necessidade de cautela na produção de normas regulatórias para essa indústria.

Embora seja um elemento da nova economia digital, representando uma inovação tecnológica na Era Digital, não foi configurado, mediante exposições doutrinárias utilizadas na feitura deste trabalho, o caráter disruptivo do aspecto profissional dos jogos eletrônicos, haja vista o não preenchimento de condições que levariam à desestruturação mercadológica de um ou mais setores da economia.

Não houve, portanto, uma ressignificação de um setor econômico, inexistindo riscos à livre iniciativa e aos valores ligados ao trabalho humano, sendo esses elementos intrínsecos a um possível enquadramento dos esportes eletrônicos como uma tecnologia disruptiva para fins de regulação. Outrossim, a entrada de equipes e atletas do desporto tradicional no campo eletrônico voltado ao desporto digital indica o favorecimento do setor nacional de esportes diante da chegada dos eSports na indústria.

Ademais, esta pesquisa buscou desmistificar algumas facetas relacionadas aos esportes eletrônicos no Brasil, findando-se de maneira não exaustiva ao trabalhar a temática regulatória sobre um viés disruptivo moderno, acrescentando, ao final, uma solução viável para uma possível regulação do setor no país de modo que supra a escassez nacional sobre essa temática e incite novas produções sobre o desporto eletrônico brasileiro.

Referências

- ABBOUD, Georges; CAMPOS, Ricardo. A autorregulação regulada como modelo de direito proceduralizado. *In*: ABBOUD, Georges; NERY JUNIOR, Nelson; CAMPOS, Ricardo (coords.). Fake news e regulação. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018.
- ALENCAR, Kayo Ferreira de; SILVA, Danilo Pierrote. A intervenção do estado no domínio econômico, visando o incentivo no setor privado. Centro Universitário Eurípides de Marília, São Paulo, 2019.
- ALMEIDA, Clara Leitão de. Plataformas digitais e regulação da neutralidade da rede: como a regulação atende aos interesses de companhias com dominância de

- mercado. *Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias*, v.7, n.1, 2021.
- BAPTISTA, Patrícia; KELLER, Clara Iglesias. Por que, quando e como regular as novas tecnologias? Os desafios trazidos pelas inovações disruptivas. *RDA – Revista de Direito Administrativo*, Rio de Janeiro, v. 273, p. 123-163, set./dez. 2016
- 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.
- BONDAN, Heloisa Korb; BERGER, Luiz Marcelo. Governança na internet: consequências jurídicas e institucionais do poder tecnológico. In: FERNANDES, Ricardo Vieira de Carvalho; COSTA, Henrique Araújo; CARVALHO, Angelo Gamba Prata de (Coord.). *Tecnologia jurídica e direito digital: I Congresso Internacional de Direito e Tecnologia – 2017*. 1ª edição. Belo Horizonte: Fórum, 2018.
- BUSCAPÉ. Melhor celular gamer: smartphones feitos para jogos. Disponível em: [/https://www.buscapede.com.br/celular/conteudo/melhor-celular-gamer](https://www.buscapede.com.br/celular/conteudo/melhor-celular-gamer)
Acesso em: 07/12/2023
- BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências (Lei Pelé). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm Acesso em: 14/03/2023.
- BRASIL. LEI Nº 14.597, DE 14 DE JUNHO DE 2023. Institui a nova lei geral do esporte. Disponível em: [/https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm) Acesso: 02/07/2023
- BRATEFIXE JUNIOR, Antônio Carlos. *Introdução ao estudo do esportes law: o direito do esporte eletrônico*. Leme, São Paulo, 2021.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. Comissão aprova inclusão de jogos eletrônicos na Lei Geral do Esporte. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1011559-COMISSAO-APROVA-INCLUSAO-DE-JOGOS-ELETRONICOS-NA-LEI-GERAL-DO-ESPORTE#:~:text=Comiss%C3%A3o%20aprova%20inclus%C3%A3o%20de%20jogos%20eletr%C3%B4nicos%20na%20Lei%20Geral%20do%20Esporte,-Projeto%20de%20lei&text=A%20Comiss%C3%A3o%20do%20Esporte%20da,da%20Lei%20Geral%20do%20Esporte>. Acesso em: 07/12/2023
- CANALTECH. Mercado de games agora vale mais que de música e cinema juntas. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> Acesso em: 23/03/2023

- CARNEIRO, Leandro Alves. Um olhar brasileiro para a economia digital. In: ARAÚJO, José Evande Carvalho (Coord.) Agenda Brasileira – Economia Digital. 2023. Ano 4, n° 6, pg. 17-47
- CNNBRASIL. “Ignorância”: Casimiro critica fala da ministra Ana Moser sobre esportes. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esporte/casimiro-critica-fala-da-ministra-ana-moser-sobre-esports/#:~:text=Durante%20uma%20entrevista%20ao%20UOL,de%20entretenimento%2C%20n%C3%A3o%20%C3%A9%20esporte> Acesso em: 14/03/2023
- CONFED. Estatuto do Conselho Federal de Educação Física. Publicada no D.O.U. nº 29, em 10 de fevereiro de 2022, Seção 1 - Pág. 128/139. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/conteudo/471> Acesso em: 23/10/2023
- COUTINHO, Lucas Marques; RODRIGUES, Ricardo Schneider. A regulação do esporte eletrônico no Brasil: análise do Projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica. Revista Digital de Direito Administrativo, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 134-161, 2023.
- DILL, Karen S. DILL, Jody C. Video game violence: A review of the empirical literature. In: Aggression and Violent Behavior. A Review Journal. v.3, 1998, p. 407-428. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178997000013> Acesso em: 08/12/2023
- EXPERTXP. Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária. Disponível em: <https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/> Acesso em: 23/03/2023.
- 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.
- FEIGELSON, Bruno. A relação entre modelos disruptivos e o direito: estabelecendo uma análise metodológica baseada em três etapas. In: FREITAS, Rafael Vêras de; RIBEIRO, Leonardo Coelho; FEIGELSON Bruno. (Coord.). *Regulação e novas tecnologias*. Belo Horizonte: Fórum, 2017, p. 49-59. p. 51-52.
- FONSECA, João Leopoldino. Direito econômico. 6. ed. São Paulo: Malheiros, 2010
- FRANCO, Flávio. O impacto do marco civil da internet nas atividades de e-commerce. In: FREITAS, Rafael Vêras de. RIBEIRO, Leonardo Coelho. FEIGELSON, Bruno (Coord.). – *Regulação e novas tecnologias*. Belo Horizonte: Fórum, 2017.

- G1GLOBO. Câmara aprova regulamentação de aplicativos como Uber; placa vermelha não será exigida. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/camara-analisa-projeto-que-regulamenta-aplicativos-de-transporte-como-uber-e-cabify.ghtml> Acesso em: 07/12/2022
- GIANNINI, Alessandro. Pandemia fortalece e consolida presença dos jogos eletrônicos no Brasil. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/comportamento/pandemia-fortalece-e-consolida-presenca-dos-jogos-eletronicos-no-brasil/> Acesso em: 15/08/2023
- GIBRAN, Sandro Mansur. NODA, Juliana Markendorf. LOCKS, Louvaine. A pandemia do coronavírus sob a ótica da análise econômica do direito: (in)eficiência da intervenção estatal? *Relações Internacionais no Mundo Atual*, v.1, n.26, 2020
- GILES, Daniel Castro; PÓVOAS, Pedro Garcia; MARCONDES, Richard Leite; NASCIMENTO, Vinicius Fraga; COSTA, Tonny Robert Martins da. A evolução financeira no mercado de jogos eletrônicos. *Repositório Universitário da Ânima*. 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/18337> Acesso em: 23/03/2023.
- GOMES JÚNIOR, Fábio Augusto; FRANCO, Luiz Gustavo; KELLES, Ludmila Fernandes. *Jogos Digitais No Ensino Remoto: Uma Experiência Com Uma Turma Do 9º Ano Do Ensino Fundamental. Itinerários de resistência: pluralidade e laicidade no Ensino de Ciências e Biologia*. 1ed.: Editora Realize, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/74858> Acesso em: 08/12/2023
- IGNBRASIL. *Red Dead Redemption 2: jogadores fazem reuniões de trabalho no modo online*. Disponível em: <https://br.ign.com/red-dead-online/81882/news/red-dead-redemption-2-jogadores-fazem-reunioes-de-trabalho-no-modo-online> Acesso em: 08/12/2023
- INFOMONEY. *Metaverso: tudo sobre o mundo virtual que está chamando a atenção dos investidores*. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/guias/metaverso/> Acesso em: 28/03/2023.
- KORMANN, Maria Eduarda. *Novas tecnologias e regulação: inovações disruptivas e os desafios ao direito da regulação*. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.
- LEITE, Leonardo Barém. BRANDÃO, Felipe Montalvão. *Regulação moderna e sustentável*. In: FREITAS, Rafael Vêras de. RIBEIRO, Leonardo Coelho. FEIGELSON, Bruno (Coord.). – *Regulação e novas tecnologias*. Belo Horizonte: Fórum, 2017.
- MAISESPORTES. *Relembre os times de futebol que entraram nos eSports*. Disponível em: <https://maisesports.com.br/relembre-times-de-futebol-que-entram-nos-esports/> Acesso em: 05/12/2023

- MARQUES NETO, Floriano de Azevedo. Regulação estatal e autorregulação na economia contemporânea. Revista de Direito Público da Economia – RDPE, Belo Horizonte, ano 9, n. 33, p. 79-94, jan/mar. p. 82, 2011.
- MELO, Leonardo Sagmeister. Tecnologias disruptivas no contexto da transformação digital. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Engenharia de Software) – Universidade de Brasília, 2019.
- NOLASCO, Loreci Gottschalk; SANTOS, Mirela Rodrigues dos. Regulação da tecnologia num contexto disruptivo. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2022.
- OLIST. Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/> Acesso em: 07/12/2023
- RIBEIRO, Leonardo Coelho. A instrumentalidade do direito administrativo e a regulação de novas tecnologias disruptivas. R. de Dir. Público da Economia – RDPE | Belo Horizonte, ano 14, n. 56, p. 181-204, out./dez. 2016
- SANTANA, Wesley. Microtransações em jogos mobile movimentam até US\$ 2,4 bi, mostra relatório da Newzoo. 2023. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/microtransacoes-dentro-de-jogos-mobile-movimentam-ate-us-24-bi-mostra-relatorio-da-newzoo/> Acesso em: 23/03/2023.
- SCHWAB. Klaus. A quarta revolução industrial. Tradução: Daniel Moreira Miranda, São Paulo, Edipro, 2016, p.16.
- SEBRAE. Crescimento de e-Sports abre o caminho para novas profissões. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/crescimento-de-esports-abre-o-caminho-para-novas-profissoes,9203aeb24aab5810Vgn-VCM1000001b00320aRCRD> Acesso em: 07/12/2023
- STROPPIA, Tatiana. Plataformas Digitais e moderação de conteúdos. Belo Horizonte: Fórum, 2021.
- TARGINO, Victor. eSports e a nova lei geral do esporte. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/>. Acesso em: 07/08/2023
- TAKETOMI, Túlio Picanço. A postura estatal frente à regulação voltada ao desenvolvimento científico e tecnológico. Revista de Direito Setorial e Regulatório, v. 7 nº 2, p. 72-85, 2021.
- UOL. eSports: o que são marcas endêmicas e não-endêmicas, onde vivem e como se posicionam. Disponível em: <https://blog.publicidade.uol.com.br/game-lab/esports-o-que-sao-marcas-endemicas-e-nao-endemicas-onde-vivem-e-como-se-posicionam/> Acesso em: 23/03/2023.

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