

UNILEÃO  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

JOSÉ GUILHERME DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS**

JUAZEIRO DO NORTE – CE  
2023

JOSÉ GUILHERME DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS**

Trabalho de Conclusão de Curso – *Artigo Científico*, apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Direito do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio, em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Bacharel.

**Orientador:** Esp. Everton de Almeida Brito

JUAZEIRO DO NORTE – CE

2023

JOSÉ GUILHERME DA SILVA

**A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS**

Este exemplar corresponde à redação final aprovada do Trabalho de Conclusão de Curso de José Guilherme da Silva.

Data da Apresentação 11/12/2023

**BANCA EXAMINADORA**

Orientador: Prof. Esp. Everton de Almeida Brito

Membro: Prof. Me. Clauver Renner Luciano Barreto/UNILEÃO

Membro: Prof. Me. Francisco Thiago da Silva Mendes/UNILEÃO

JUAZEIRO DO NORTE – CE  
2023

## A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS

José Guilherme da Silva<sup>1</sup>  
Everton Almeida de Brito<sup>2</sup>

### RESUMO

Os ESPORTS, tanto globalmente como no Brasil, têm experimentado um notável crescimento em meio às transformações sociais e tecnológicas. Este artigo busca analisar e elucidar as razões pelas quais o cenário esportivo brasileiro de jogos eletrônicos requer uma regulamentação específica. Tal medida visa proporcionar um reconhecimento mais aprofundado do ambiente competitivo e da estrutura subjacente aos videogames em geral. Serão abordados aspectos como a preparação para competições, transmissão por streaming, premiações, entre outros. A metodologia adotada envolve a coleta de informações literárias, trabalhos científicos e dados estatísticos, mediante uma pesquisa básica e descritiva. Este enfoque visa oferecer uma compreensão abrangente do cenário das competições de videogame, respaldando assim a necessidade evidente de uma regulamentação própria.

**Palavras Chave:** Esports. Atualidade. Regulamentação.

### ABSTRACT

The ESPORTS, both globally and in Brazil, have experienced remarkable growth amid social and technological transformations. This article seeks to analyze and elucidate the reasons why the Brazilian sports scene of electronic games requires a specific regulation. This measure aims to provide a deeper recognition of the competitive environment and the underlying structure of video games in general. Aspects such as preparation for competitions, streaming, and awards, among others, will be addressed. The methodology adopted involves the collection of literary information, scientific work, and statistical data, through basic and descriptive research. This approach aims to offer a comprehensive understanding of the scenario of video game competitions, thus supporting the evident need for its regulation.

**Keywords:** Esports. Current. Regulation.

## 1 INTRODUÇÃO

Em pleno 2023 se vive o estopim do período moderno, onde a tecnologia está presente em praticamente quase todas as atividades humanas. Com o passar dos tempos, os avanços tecnológicos foram cada vez mais desenvolvendo-se e tornando-se necessário na vida de muitos indivíduos. Isso se dá pela facilitação de atividades (dinamismo agrícola, transporte de

---

<sup>1</sup> Graduando do curso de Direito do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio/Unileão\_guilherme\_bzr\_1016@hotmail.com

<sup>2</sup> Professor do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio/UNILEÃO. Formado em Direito e pós-graduado em Direito Processual Civil pela UNIPÊ, MBA em Licitações e Contratos pela FAEL. E-mail: evertonbrito@leaosampaio.edu.br.

pessoas, produção de produtos etc.), conforto, acesso à informação de forma célere e até mesmo distrativo que as máquinas oferecem.

Ocorre que com a modernização, veio à tona nos jogos de videogames, que desde 1940 estão na sociedade e que vem se ampliando cada vez mais. Um dos pioneiros da televisão americana Thomas T. Goldsmith JR por acidente junto ao seu companheiro Estle Ray Mann acabaram que por criar o primeiro videogame, e que desde aquela época, vem evoluindo até os dias atuais (GUIA A HISTÓRIA, 2016).

ESPORTS trata-se de um gênero específico, nos quais são subdivididos em várias espécies e modalidades. No geral, ESPORTS são todos os jogos eletrônicos que podem e são jogados de forma competitiva. Não se sabe ainda ao certo se é um ESPORTE propriamente dito, essa questão gera controvérsia e foi abordado mais adiante ao longo do presente trabalho. Como uma das maiores bases do Estado Democrático de direito é a Lei, percebe-se a necessidade de uma regulamentação própria para determinado tema.

Frente a um cenário competitivo que transaciona cifras na casa dos bilhões de reais por ano e que vem crescendo cada vez mais, ainda por meios diversos, gerando entretenimento, competições, e até mesmo meios de sobrevivência, se tem o seguinte questionamento: Existe a necessidade, no Brasil, de se regulamentar especificamente os ESPORTS?

Partindo da premissa de que os jogos eletrônicos ganham cada vez mais notoriedade no país, faz-se necessário pesquisar sobre a necessidade de regulamentação própria, sendo esse, justamente, o foco desta pesquisa. Para tanto se faz necessário reconhecer o cenário competitivo; apontar para ramificações advindas da competição. Tais quais plataformas de *streaming*, técnicos, assessoria, psicólogos, e os próprios jogadores.

A pesquisa do presente artigo se sustenta por ter pouco conteúdo científico sobre a temática, ainda por ser um assunto atual, entende-se que por haver fartos motivos para se ter uma legislação específica para o tema E-SPORTS. A Lei Pelé ou Lei do passe livre, Lei 9.615, de 24 de março de 1998, traz regulamentação para o desporto brasileiro. Porém não se fala em aplicação diretamente aos jogos eletrônicos, visto que ainda não se tem uma decisão concreta em relação a videogame ser ou não um esporte. Segundo a atual ministra dos esportes Ana Moser (2023), “A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu” (GE. GLOBO, 2023). Logo a pesquisa tem como contribuição examinar o cenário e entender a necessidade de uma argumentação própria e ampla.

## 2 HISTÓRICO

Indiscutivelmente, a origem dos ESPORTS depende profundamente da publicação, *A World Wide Web*, ou rede mundial de computadores. Em 1989 e no início da década de 1990, a tecnologia software e hardware com recursos online e multijogador. No início dos anos 90, a história dos ESPORTS começou e tornou-se cada vez mais famosa ao longo do tempo. Durante esse tempo, o número de jogadores aumentou significativamente (AYAR, 2018 apud LIMA et al., 2022).

Com isso os jogos online vêm ganhando força desde então, que teve seu primeiro marco no campeonato de *SPACEWAR*, “A primeira Olimpíada Intergaláctica de *Spacewar* ocorrerá aqui na quarta-feira, 19 de outubro, às 20 horas. O prêmio principal será uma assinatura anual da revista ‘Rolling Stone’. O evento de gala terá cobertura do repórter esportivo da Rolling Stone, Stewart Brand, com fotografias feitas por Annie Liebowitz e Cerveja Grátis! ”, dizia o *flyer* anunciando o primeiro campeonato de games (NOGUEIRA, 2022). Campeonato que foi o pontapé inicial para o crescimento de jogos em sua modalidade competitiva em 1972.

Atualmente foi registrado o maior campeonato em quesito premiação, no ano de 2021 o *The International*, campeonato que tem como desenvolvedora a VALVE. Segundo site go.games que tem como especialidade o temática gamer, trouxe o dado que a premiação chegou a 40 milhões de dólares. Campeonato que teve o *team spirit* como vencedora.

### 3 ESPORTS SÃO OU NÃO ESPORTES?

No presente tópico, busca-se esclarecer a controvérsia sobre se os jogos eletrônicos podem ou não ser considerados esportes, utilizando como base fundamentações teóricas. É de extrema relevância compreender esse conhecimento, uma vez que a própria Constituição Federal, traz em seu art. 217 que, “é dever do Estado fomentar a prática esportiva formal ou não-formal” (BRASIL, 1988).

Conforme leciona o professor Barbantini, as definições de esporte abrangem essa terminologia como uma atividade física. Em outras palavras, inclui atividade motora, façanha atividade física ou esforço físico. Já se estabeleceu a definição do termo, no entanto, diferentes atividades físicas apresentam diferenças distintas na caracterização das habilidades motoras, realização ou tentativa. Um exemplo disso é o xadrez, onde os fatores físicos envolvidos no jogo são mínimos, pois o que é preciso nada mais é do que mover as peças sem que as outras caiam da mesa (BARBANTI, 2006).

Ocorre que o esforço físico se difere de um esporte para o outro, podendo causar estranheza ao público, porém há empenho também em games virtuais, no qual “Os atletas do eSports alcançam até 400 movimentos com o teclado e mouse por minuto, quatro vezes mais que uma pessoa comum.” (FROBÖSE, 2016, apud SANTOS, 2021). Entretanto, percebe-se que o fator esporte não está apenas relacionado a jogos que possuam atividades físicas mais rígidas, como a exemplo do futebol, mas também as atividades que usem do intelecto e habilidades extrafísicas.

Jogos como *League of Legends* que há 2.841 torneios ao redor do mundo e aproximadamente 102.207.156,37 de reais; *Dota 2*, com 1792 torneios e por volta de 316.865.846,42 de reais; *Counter-Strike: Global Offensive*, com 6.685 torneios e distribuídos 153.021.251,05 em premiações ao longo dos anos, entre outros, conforme a Esports Earnings (2023), unidade que tem como especialidade a obtenção de dados.

Nas palavras da professora Paula Rondinelli (2023), para que se possa ser considerado um esporte é observado 4 requisitos, são eles: “1) você tem certas regras; 2) submeta esse exercício a alguma autoridade; 3) é uma atividade competitiva; 4) o atleta está sempre buscando uma recompensa maior do que a alegria de praticar esportes (dinheiro)”.

Portanto, é possível observar que as condições para considerar os jogos de videogame como esportes são atendidas.

A PL 383/17 trazia uma concretude, em dispor na sua emenda que jogos que se utilizasse de artefatos eletrônicos, seriam considerados como esporte definitivamente, porém o projeto restou arquivado em 22 de dezembro de 2022.

### 3.1 GÊNEROS DE JOGOS

Os tipos de jogos funcionam de uma forma um pouco diferente, visto que nem todo jogo é do mesmo gênero e que a partir desse ponto, cada jogo tem suas próprias características, por exemplo, dinâmica, modo de jogar, objetivos meio e final. Porém gêneros de jogos não tem uma taxonomia oficial, pelo fato industrial está constantemente em evolução (CHRIS CRAWFORD, 1996, apud SOUZA, 2012). Entre os mais famosos os gêneros FPS, MOBA, MMORPG e RPG (VILLELA, 2021).

#### 3.1.1 FPS

FPS ou melhor “*First Person Shoot*”, traduzido para o português como tiro em

primeira pessoa, uma categoria que consiste em jogos eletrônicos em que os jogadores assumem seu próprio ponto de vista, para executar tarefas, como controlar ou eliminar um alvo territorial inimigo (SANTOS, 2021, p. 11). Aonde se destacam os jogos, como *Valorant* e *Counter-Strike Global Offensive*, conforme o site voltado para curiosidades e dados estatísticos (ESPORTS.NET, 2022).

### 3.1.2 MOBA

Basicamente, os MOBAs, em outras palavras, “*Multiplayer Online Battle Arena*” são um subgênero de jogos de estratégia em tempo real, onde dois times, geralmente de cinco jogadores cada, competem entre si, com cada jogador controlando um personagem (COMPUTAÇÃO DE ENTRETENIMENTO, 2018). Essa modalidade tem como seus principais jogos, visto por pico de audiência, o *League of Legends* e o *DOTA 2*. Dados retirados do renomado site ESPORTS CHARTS (2023).

### 3.1.3 MMORPG

MMORPG do inglês “*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*”, são jogos de computadores onde os jogadores controlam um ou mais personagens interativos, aonde se conclui tarefas, manipula objetos no mundo virtual, converse com outros personagens e lute contra oponentes (SOUZA, 2013). O *World of Warcraft* é o game que por muitos se destaca nessa categoria, além disso tem recorde mundial do Guinness World Records para a maior popularidade de um MMORPG (WORD OF WARCRAFT, 2022).

### 3.1.4 RPG

“*Role Playing Game*”, mais conhecido como RPG, é um gênero de mundo aberto, no qual os jogadores encarregam-se de um personagem com características próprias e se aventuram pelo mundo descobrindo novos territórios, fazendo amigos, prestando missões. Um RPG é um tipo de jogo que exige que os jogadores pratiquem um exercício mental, usado na educação como uma “viagem no tempo” (SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 2013).

## 3.2 PRO PLAYERS



“*Pro players*” ou traduzido do inglês, “jogador profissional”, é o termo utilizado para se dirigir ao atleta de ESPORTS, utilizado também como jargão do meio. As equipes contratam jogadores de esportes eletrônicos para representá-los nas competições. Eles são considerados atletas profissionais e treinam intensamente para aprimorar suas habilidades e competir em alto nível.

### 3.2.1 ROTINA

Conforme uma matéria que discutiu o cotidiano de um jogador profissional de ESPORTS, publicada pelo *site* [advocaciamariapessoa.com.br](http://advocaciamariapessoa.com.br) no ano de 2022, a rotina de um pro player é bastante desgastante e cansativa, a depender da modalidade podendo chegar de 10 a 12 horas por dia. Sendo esses treinos divididos em tático e técnico (2022).

Portanto, a rotina desses atletas possui variáveis positivas e negativas, pois é uma plataforma de rápida ascensão socioeconômica graças a milhões de prêmios, mas por outro lado, exige muitas horas para se dedicar à mesma atividade, o que pode levar a problemas de saúde e aposentadoria precoce (CORRAIDE, 2020).

### 3.2.2 COMPETÊNCIA

Nos dias atuais, os videogames usam vários modelos de capacidade, para descrever um conjunto de habilidades e competências relevantes para individualizar os jogadores. Esses mesmos modelos também são usados como ponto de partida para identificar alguns métodos que podem ser usados para melhorar o desempenho dos atletas (MARTINS, 2022).

Segundo o professor Ingo Frobönse da Universidade de Colônia, os atletas atingem em média quatrocentos toques por minuto, incluindo teclados e mouses. Quase quatro vezes mais que o usuário médio de videogames. Essas pessoas devem equilibrar a condenação motora com planejamento e conhecimento nos quais os jogos em que participam exigem (INGO FROBÖNSE, 2016 apud CORRAIDE 2020).

### 3.2.3 TREINADOR E EQUIPE DE APOIO

Além dos jogadores, as equipes também contam com treinadores, analistas, psicólogos e outros profissionais de apoio para maximizar o desempenho dos jogadores.

A psicologia nos ESPORTS atua com diversas áreas importantes, sendo ela dividida

em dois grupos principais, são importantes e devem ser usados como base para possíveis treinamentos. Sendo eles, o primeiro grupo que envolve habilidades cognitivas, ou seja, atenção, memória e percepção. O segundo está voltado para ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, que são componentes-chave para boa saúde e também alto desempenho no campeonato, deixando o *pro player* mais calmo e focado (TONNON, 2018). Logo o trabalho do psicólogo do Esporte no ESPORTS é contínuo, tendo em vista que o ser humano está em constante aprendizado, mudanças e adaptações (MARSSOTI, 2017 apud TONNON, 2018).

Há também a figura do analista que segundo o site especialista na ciência dos dados (2023), usam uma variedade de ferramentas e técnicas para coletar dados, como análise estatística, mineração de dados e aprendizado de máquina. Eles também são responsáveis por identificar padrões, tendências e *insights* que podem ser usados para melhorar o desempenho da equipe e maximizar oportunidades de sucesso competitivo.

E por último e não menos importante o treinador, o responsável por fazer o time ter uma consonância e competitividade. Em entrevista dada ao site olympics.com (2023), o treinador desportista Fabian Broich, fala que: “Otimizar o desempenho é o objetivo final. É essencial colaborar com seu treinador - se você tiver um - para reconhecer as áreas que precisam ser melhoradas e desenvolver estratégias eficazes para enfrentá-las”. Logo tendo papel fundamental do funcionamento de um time.

#### 4 PLATAFORMAS DE STREAMING

A fim de aprofundar a compreensão desse tópico, é imperativo elucidar a definição de “streaming”. Com desenvolvimento da tecnologia se tornou cada vez mais comum o acesso a aparelhos celulares, computador, televisão, tablets e etc. Aparelhos esses que fornecem serviços de streaming, que são vídeos compactados que permitem a transmissão de vídeo e áudio, conexão com a internet, não é necessário fazer *download* e pode ser visualizado em qualquer lugar ao vivo ou posterior (PORTO, 2014, apud SANTANA, 2020).

A seguir, temos as plataformas, que correspondem aos aplicativos ou sites da internet utilizados para a transmissão de eventos ao vivo. Além disso, é relevante mencionar a presença do *streamer*, que se trata de um criador de conteúdo que realiza gravações ou transmissões ao vivo, contribuindo para o conteúdo disponibilizado nessas plataformas.

Há relação entre os ESPORTS e as plataformas de streamings são de notória harmonia, visto que a comunidade de fãs interage através dessas plataformas com os atletas de ESPORTS, sejam eles profissionais ou amadores (SANTOS, 2021).

Tem-se exemplo de *streamers* e digital *influencer* renomados que trazem conteúdos desportivos para suas transmissões, segundo o site GE.GLOBO (2023), Gaules é o 1º lugar. Com acúmulo de 58,16 milhões de horas assistidas no primeiro semestre do ano, sendo conhecido pelas suas transmissões do competitivo de *Counter-Strike Global Offensive*. Na lista seguem em 2º e 3º respectivamente Loud Coringa, com 37,71 milhões de horas assistidas nos primeiros 6 meses do período, e Paulinho Loko, com 34,13 milhões de horas assistidas no primeiro trimestre do ano.

Porém, ainda tem jogadores profissionais que fazem suas próprias transmissões, passando dicas e experiências de como conseguir a tão almejada vaga no competitivo de ESPORTS. Como é o caso de Gabriel Toledo, o “Fallen”, contando com uma média de 1,5 milhões de seguidores, dados esses retirados do “gafallen”, seu próprio canal na Twitch (2023).

## 5 LIGAS E TORNEIOS

Conforme informado pelo respeitado portal espn.com (2023), os seguintes torneios já foram oficialmente confirmados para o ano de 2023, sendo que alguns deles já tiveram suas fases iniciais concluídas.

**Imagem 01:** Apex Legends

<b>Apex Legends</b>		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
Apex Legends Global Series: Split 1 Playoffs	2 de fevereiro	5 de fevereiro
Apex Legends Global Series: Split 2 Playoffs	8 de junho	11 de junho

**Fonte:** ESPN.com (2023)

**Imagem 02:** Call Of Duty

### **Call Of Duty**

TORNEIO	INÍCIO	FIM
Call of Duty League Major 2	02 de fevereiro	05 de fevereiro
Call of Duty League Major 3	09 de março	12 de março
Call of Duty League Major 4	13 de abril	16 de abril
Call of Duty League Major 5	25 de maio	28 de maio

**Fonte:** ESPN.com (2023)

**Imagem 03: Dota 2****Dota 2**

TORNEIO	INÍCIO	FIM
The Lima Major	22 de fevereiro	05 de março
The Berlin Major	28 de abril	07 de maio
The Bali Major	30 de junho	09 de julho

**Fonte:** ESPN.com (2023)

**Imagem 04: League Of Legends****League Of Legends**

TORNEIO	INÍCIO	FIM
LPL Spring	14 de janeiro	26 de março
LCK Spring	18 de janeiro	19 de março
LEC Spring	21 de janeiro	26 de fevereiro
LCS Spring	26 de janeiro	17 de março
LLA Spring	24 de janeiro	08 de março
CBLOL (Primeira Etapa)	21 de janeiro	15 de abril
CBLOL Academy (Primeira Etapa)	23 de janeiro	22 de abril
LJL Spring	28 de janeiro	26 de março
MSI	02 de maio	21 de maio
Worlds		

**Fonte:** ESPN.com (2023)

É possível perceber o volumoso número de ligas e torneios de ESPORTS que há no Brasil e no mundo. Segundo renomado site valor.globo (2023) a receita mundial dos ESPORTS devem chegar em torno de 187,7 bilhões de dólares.

## 6 LEGISLAÇÃO APLICADA AOS ESPORTS

A Lei 9.615/98 denominada como Lei Pelé, é a Lei que regulamenta de forma geral o desporto brasileiro, acontece que a referida norma não se limita a um esporte, pois criou regras gerais para o esporte e passou a regulamentá-la de forma abrangente o esporte nacional. Pretende-se buscar melhorias e a moralização do esporte brasileiro, além das mudanças conceituais e estruturais do esporte, amparadas na realidade desportiva e no valor humano

daqueles que vivem dessa prática (ALBERTO PUGAR, 2009, apud SANTOS, 2021).

Porém é percebido que as normas regulamentadoras da Lei Pelé, não deixa claro a utilização da Lei ao SPORTS, visto que não há pacificação em jogos eletrônicos ser ou não desporto. Partindo da análise do art. 28 da Lei 9.615/98: “Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente”.

Ocorre que como já citado nesse presente artigo, ESPORTS é equiparado ao ESPORTE tradicional, logo a Lei Pelé se aplica aos cyber-atletas por equiparação.

Ao fazer a análise fria do art.3º da consolidação das leis trabalhista, é considerado empregado toda e qualquer pessoa física e não jurídica, que presta serviços eventualmente ao empregador, sob a condição de remuneração (BRASIL, 1943). A rotina de um atleta de ESPORTS, exceto quando autônomo, pressupõe as condições básicas de emprego, ou seja, atendendo aos requisitos da pessoa física, não eventualidade, subordinação jurídica, pessoalidade e com finalidade onerosa, logo se aplicando também a CLT (LOUREIRO, 2022). Porém na prática não é pacificado esse entendimento entre as instituições, pois segundo a renomado site STARTuol, publicou em 2019 uma matéria que afirma, a qual a CLT não se aplica a todas as equipes profissionais brasileiras, o que, segundo especialistas, reduz os direitos dos jogadores e coloca as organizações em risco jurídico.

Outra Lei que também é utilizada para regulamentação dos atletas de ESPORTS é o próprio Código Civil, que inclusive tem a maior parte dos contratos, celebrado entre atletas e instituição de natureza civil, na modalidade patrocínio (COELHO, 2016, apud CRUZ, 2023). Contrato de patrocínio é considerado atípico, por não estar previsto expressamente em Lei, assim, é uma relação vinculativa e onerosa, onde uma parte concorda em ser responsável pelo que interessa à outra, e a outra paga pela sua divulgação (FIRMO, 2017).

Visto isso percebe-se uma insegurança jurídica, pois por não haver uma concretude entre qual Lei se aplica aos atletas de jogos de vídeo game, resta prejuízo para os jogadores e para as instituições.

## **7 MÉTODO**

Para atender ao propósito da pesquisa científica, optou-se por adquirir informações literárias por meio de livros (abordagem bibliográfica), trabalhos científicos (análise documental) e estatísticas (LINO; RANPAZZO, 2005). A natureza da pesquisa é classificada

como básica-estratégica, uma vez que o conhecimento gerado possui potencial de aplicabilidade em intervenções práticas tanto dentro quanto fora do ambiente acadêmico (MUNIZ, 2023).

Em relação aos objetivos, o estudo possui uma abordagem exploratória, uma vez que introduz uma variedade de dados pouco explorados no âmbito científico (OLIVEIRA, 2021). Todos os procedimentos mencionados revestem-se de significativa importância, considerando que a pesquisa constitui uma atividade analítica capaz de proporcionar novos insights em uma área específica, sistematizando-os em relação ao conhecimento existente.

O público-alvo vai além da comunidade "gamer", abrangendo todas as pessoas interessadas em aprofundar seu conhecimento sobre jogos eletrônicos e sobre a regulamentação ou ausência dela nos ESPORTS. Não há critério específico em relação à faixa etária; no entanto, o objetivo é incluir indivíduos, independentemente do gênero, que estejam envolvidos em competições de videogame.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante da análise abrangente do contexto exposto neste artigo, é evidente que os ESPORTS têm experimentado um crescimento contínuo ao longo dos anos. O marco inicial ocorreu em 1972 e, desde então, tornou-se uma notável referência global, tanto em termos de popularidade quanto de impacto econômico. O movimento teve início com modestos torneios voltados para entretenimento e prêmios simbólicos.

No entanto, à medida que a tecnologia avançava e os jogos de vídeo game se modernizavam, competições que atraíam considerável audiência e interesse público se tornaram comuns. Esse fenômeno impulsionou o aumento progressivo das recompensas, culminando no surgimento de instituições que profissionalizaram significativamente os jogadores de vídeo game.

Com o progresso das competições, as instituições reconheceram a necessidade de se aprimorarem. Devido aos substanciais montantes envolvidos em cada torneio disputado, o cenário dos jogos competitivos transformou-se em um verdadeiro campo de negócios. Contudo, os benefícios não se limitam apenas às instituições; diversas áreas correlatas também são impactadas. A psicologia, por exemplo, desempenha um papel crucial na preparação mental dos atletas, enquanto a fisioterapia garante que os jogadores não adotem um estilo de vida sedentário devido ao tempo prolongado passado diante do computador ou console.

A equipe de marketing desempenha um papel vital na promoção dos inúmeros eventos

que ocorrem ao longo do ano, os *streamers* são responsáveis por transmitir essas competições, e até mesmo canais de televisão estão envolvidos. Além disso, a figura do técnico ou coach instrui os jogadores, moldando a identidade e a abordagem de jogo de cada equipe, entre outros aspectos.

Além de todas as diversas componentes que viabilizam a realização dos campeonatos de ESPORTS, há também uma significativa arrecadação governamental. Isso ocorre devido à cobrança de tributos sobre os jogos, os consoles e as peças de computador relacionadas. Torna-se evidente que tanto o próprio campeonato quanto todo o seu contexto são de proporções enormes, mantendo uma trajetória de crescimento notável.

Torna-se imprescindível estabelecer uma regulamentação específica, dado o extraordinário cenário financeiro em torno das competições de jogos de vídeo game. A ausência dessa regulamentação frequentemente resulta em prejuízos para muitos atletas, que ficam desprovidos de orientações claras, tornando-os vulneráveis às decisões das instituições. É notável a carência de uma estrutura regulatória dedicada, não apenas para salvaguardar os interesses dos jogadores, mas também para permitir que outras áreas, como psicologia, fisioterapia, marketing, empreendedorismo, contabilidade, entre outras, possam contribuir de maneira abrangente, sem enfrentar incertezas jurídicas. Tal regulamentação seria fundamental para fomentar eventos competitivos cada vez mais robustos e aprimorados.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Victor. **Mundial de LOL 2022: DRX vence T1 em final histórica e fica com título.** Techtudo, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/11/mundial-de-lol-2022-drx-vence-a-t1-em-final-historica-e-fica-com-o-titulo-esports.ghtml>. Acesso em: 03 jun. 2023.

Ana Moser fala em “ação intersetorial” após negar investir em ESPORTS. **Ge.globo.** 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/18/ana-moser-fala-em-acao-intersetorial-apos-negar-investir-em-esports.ghtml>. Acesso em 16 de nov. 2023.

A agenda do ESPN Esports Brasil traz as datas dos torneios que farão o cenário competitivo dos esportes eletrônicos em 2023. **ESPN,** 2023: Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2023/08/08/receita-de-games-deve-atingir-us-187-bi-no-mundo-em-2023.ghtml>. Acesso em: 01 out. 2023.

BROICH, Fabian. Fabian Broich. **Treinador de Esports: como acompanhar o desempenho nos esports e estabelecer padrões de melhoria.** Olympics, 2023. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias/fabian-broich-acompanhar-desempenho-esports-estabelecer-padroes-melhoria>. Acesso em: 01 out. 2023.

BARBANTI, Valdir. O QUE É ESPORTE.?”. **Revista Brasileira de Atividade Física e**

**Saúde**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 07 de jun. 2023.

CANTALLOPS, Marçal Mora et al. Jogos MOBA: uma revisão de literatura. **Computação de entretenimento**. Madrid, maio de 2018. Volume 26. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952117300149>. Acesso em 23 de set. 2023.

CRUZ, Erick de Oliveira. **As Garantias Trabalhistas dos Atletas de ESPORTS**. 2023. TCC (submetido ao curso de graduação em Direito - Direito – Universidade Salvador, Feira de Santana, 2023).

**Como se tornar um analista de dados no mundo dos Esports**: um guia completo. Awari, 2023. Disponível em: [https://awari.com.br/como-se-tornar-um-analista-de-dados-no-mundo-dos-esports-um-guia-completo/?utm\\_source=blog&utm\\_campaign=projeto+blog&utm\\_medium=Como%20se%20Tornar%20um%20Analista%20de%20Dados%20no%20Mundo%20dos%20Esports:%20um%20Guia%20Completo#:~:text=Um%20analista%20de%20dados%20no%20mundo%20dos%20esports%20%C3%A9%20um,em%20informa%C3%A7%C3%B5es%20precisas%20e%20relevantes](https://awari.com.br/como-se-tornar-um-analista-de-dados-no-mundo-dos-esports-um-guia-completo/?utm_source=blog&utm_campaign=projeto+blog&utm_medium=Como%20se%20Tornar%20um%20Analista%20de%20Dados%20no%20Mundo%20dos%20Esports:%20um%20Guia%20Completo#:~:text=Um%20analista%20de%20dados%20no%20mundo%20dos%20esports%20%C3%A9%20um,em%20informa%C3%A7%C3%B5es%20precisas%20e%20relevantes). Acesso em: 01 out. 2023.

CORRAIDE, Marco Túlio. Análise dos aspectos jurídico-trabalhistas do jogador de Esports no Brasil. **Revista jurídica da FADISMA**, Santa Maria, V. 15. 23-p. 2020. Disponível em: <https://revista.fadismaweb.com.br/index.php/revista-juridica/article/view/103/75>. Acesso em: 01 out. 2023.

FIRMO, Lucas. Contratos de Patrocínio. **Jusbrasil**. 2017. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/contratos-de-patrocinio/487779754>. Acesso em 18 de out. 2023.

LIMA, Vinicius Zanchet et al. e-SPORTS: “**A Evolução dos Jogos Online**”. Caxias do Sul. v. 18, n. 54 (2022). Acesso em 14 de nov. de 2023.

LOUREIRO, Douglas da Cruz. **A regulamentação e o regime jurídico aplicável a essa nova modalidade de esporte**. OS E-SPORTS NO BRASIL. Belo Horizonte, N. 1-2| V. XXVII| pp. 1–20| 2022.

MARTINS, David Emanuel Silva. E-SPORTS: **O novo mundo virtual do desporto de alta competição**. 2022. Trabalho final (mestrado integrado a medicina) - Medicina -Faculdade de Coimbra, Portugal, 2022.

MUNIZ, Carla. **Tipos de pesquisa**. Significados, 2023. Disponível em: <https://www.significados.com.br/tipos-de-pesquisa/#:~:text=Pesquisa%20b%C3%A9sica%20estrat%C3%A9gica,eventualmente%20utilizado%20em%20estudos%20pr%C3%A1ticos>. Acesso em: 27 ago. 2023

NOGUEIRA, Pablo. **Em que ano foi realizado o primeiro campeonato de games**. Hardware.com.br. 2022. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/artigos/em-que-ano-foi-realizado-o-primeiro-campeonato-de-games/>. Acesso em 14 out. 2023.

On Line Editora. **Guia a história do videogame**. 6ª ed. São Paulo: On Line Editora, 2016. 97 p. eBook Kindle. Disponível em:



[https://www.google.com.br/books/edition/Guia\\_A\\_Hist%C3%B3ria\\_Ed\\_06\\_Videogames/kG6wDAAAQBAJ?hl=pt-BR](https://www.google.com.br/books/edition/Guia_A_Hist%C3%B3ria_Ed_06_Videogames/kG6wDAAAQBAJ?hl=pt-BR). Acesso em: 03 jul. 2023.

**Qual é a rotina de um jogador de Esports. Advocacia Maria Pessoa**, 2022. Disponível em: <https://blog.advocaciamariapessoa.com.br/qual-e-a-rotina-de-um-jogador-de-e-sports/>. Acesso em: 29 set. 2023.

RONDINELLI, Paula. **“Você sabe o que é esporte?”** Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/voce-sabe-que-esporte.htm>. Acesso em 05 jun. 2023.)

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica**. Edições Loyola. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=rwyufjs\\_DhAC&oi=fnd&pg=PA15&dq=lino+rampazzo+metodologia+cientifica&ots=9tGllcEtyF&sig=TPe3etNWkVTpiUDRBNml5TCJ6bg#v=onepage&q=lino%20rampazzo%20metodologia%20cientifica&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=rwyufjs_DhAC&oi=fnd&pg=PA15&dq=lino+rampazzo+metodologia+cientifica&ots=9tGllcEtyF&sig=TPe3etNWkVTpiUDRBNml5TCJ6bg#v=onepage&q=lino%20rampazzo%20metodologia%20cientifica&f=false). Acesso em: 05 jun. 2023.

SANTOS, Martins Jhonatan Jefferson. **O Contrato Especial De Trabalho Desportivo Nos Esportes Eletrônicos: Uma Análise Acerca Da Profissão De Atleta Profissional De E-Sports Frente À Lei Pelé**. 2021. Monografia (submetida ao curso de graduação em Direito) - Direito – Universidade Regional do Cariri, Crato, 2021.

SOUZA, Martins Tales. **Um framework de MMORPG: Desenvolvimento Orientado pela arquitetura**. 2013. Monografia (submetida ao curso de graduação engenharia de software) - Engenharia e software - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SOUZA, Mario. **Confira quais são os 10 jogos mais jogados no mundo**. ESPORTS.NET, 2022. Disponível em: <https://www.esports.net/br/guias/jogos-mais-jogados-do-mundo/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

SANTANA, Denise Eduarda Roberto Fernandes. **Análise das plataformas de streaming de vídeos e sua relação com o TIC no ensino de ciências para a educação básica**. 2020. Monografia (conclusão de curso) - tecnologia – Universidade Tecnológica Federal do Panamá, Curitiba, 2020.

LAURENCE, Felipe. **Receita de Games deve atingir US\$ 187 bi no mundo em 2023**, Valor globo. 2023. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2023/08/08/receita-de-games-deve-atingir-us-187-bi-no-mundo-em-2023.ghtml>. Acesso em: 01 out. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon Processa Pain e Recebe 60 mil; Entenda Contratações em LOL. START.uol**. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em 18 de out. 2023.

PEREIRA, Juliano da Silva. **Algumas Reflexões Sobre O Conceito De Empatia E O Jogo De Rpg No Ensino De História. XXVII Simpósio Nacional da História**. Natal. 22 de julho 2013. Disponível em: [https://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364641045\\_ARQUIVO\\_ALGUMASREFLEXOESSOBREOCONCEITODEEMPATIAEOJOGODERPGNOENSINODEHISTORIA.pdf](https://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364641045_ARQUIVO_ALGUMASREFLEXOESSOBREOCONCEITODEEMPATIAEOJOGODERPGNOENSINODEHISTORIA.pdf). Acesso em 29 ago. 2023.

TONON, Pedro Rocha. **A preparação psicológica dos cyber-atletas**. 2018. Monografia

(trabalho de conclusão de curso em educação física) - Educação física -Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2018.

SILVA, Carlos. Conheça a Maior Premiação de Esports em Torneios. **GoGames**. 2022. Disponível em: [https://gogamers.gg/gamepedia/maior-premiacao-dos-esports/#:~:text=2019%20%E2%80%93%20Foto%3A%20Divulga%C3%A7%C3%A3o-,The%20International%2010%20%E2%80%93%20US%24%2040%20milh%C3%B5es\\*,voltou%20com%20tudo%20em%202021](https://gogamers.gg/gamepedia/maior-premiacao-dos-esports/#:~:text=2019%20%E2%80%93%20Foto%3A%20Divulga%C3%A7%C3%A3o-,The%20International%2010%20%E2%80%93%20US%24%2040%20milh%C3%B5es*,voltou%20com%20tudo%20em%202021). Acesso em 18 de out. 2023.

SANTANA, Denise Eduarda Roberto Fernandes. **Análise de plataformas de *streaming* de vídeos e sua relação com tic no ensino de ciências para a educação básica**. Monografia (obtenção do título de Especialista em Tecnologia) especialização em tecnologia, comunicação e técnicas de ensino. Universidade Tecnológica Federal, Universidade do Paraná. Curitiba. 2020

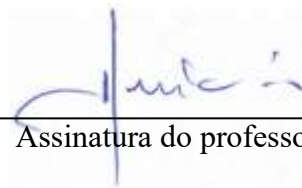
**Twitch:** veja streamers mais assistidos do Brasil no 1 semestre. Ge.globo, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2023/07/23/twitch-veja-streamers-mais-assistidos-do-brasil-no-1o-semester.ghtml>. Acesso em: 01 out. 2023.

VILLELA, Marcelo. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais:** entenda o significado dos gêneros nos games. Techtudo, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>. Acesso em: 03 jun. 2023.

## **PARECER DE FORMATAÇÃO / NORMALIZAÇÃO**

Eu, Hudson Josino Viana, professor com formação acadêmica em Administração e especialização em Docência na Educação Profissional, Científica e Tecnológica, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, membro da empresa Paper's et al. inscrita no CNPJ: 50.318.267/0001-08, realizei a formatação / normalização conforme ABNT e Manual da IES do trabalho intitulado A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS, do aluno José Guilherme da Silva sob orientação do Prof. Esp. Everton de Almeida Brito. Declaro este TCC apto à entrega e análise da banca avaliadora de Trabalho de Conclusão de Curso do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio / Unileão.

Juazeiro do Norte, 04 / 12 / 2023.



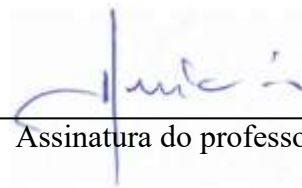
---

Assinatura do professor

## PARECER DE REVISÃO ORTOGRÁFICA E GRAMATICAL

Eu, Hudson Josino Viana, professor com formação acadêmica em Administração e especialização em Docência na Educação Profissional, Científica e Tecnológica, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, membro da empresa Paper's et al. inscrita no CNPJ: 50.318.267/0001-08, realizei a revisão ortográfica e gramatical do trabalho intitulado A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DOS ESPORTS, do aluno José Guilherme da Silva sob orientação do Prof. Esp. Everton de Almeida Brito. Declaro este TCC apto à entrega e análise da banca avaliadora de Trabalho de Conclusão de Curso do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio / Unileão.

Juazeiro do Norte, 04 / 12 / 2023.



---

Assinatura do professor