



REGULAMENTAÇÃO DOS CONTRATOS DE E-SPORTS: APLICAÇÃO DA LEGISLAÇÃO COMUM OU ESPECÍFICA?

Josué Costa Sena (IC) e Maurício Baptistella Bunazar (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Esta pesquisa aborda a necessidade de regulamentação dos contratos de e-sports no Brasil, explorando a viabilidade da aplicação da legislação existente ou a criação de leis específicas para este setor em rápido crescimento. Analisa desafios contratuais, direitos autorais e responsabilidades legais, visando estabelecer diretrizes jurídicas claras para promover um ambiente equitativo e sustentável para essa indústria emergente. Neste sentido, o estudo visa contribuir demonstrando as lacunas legislativas atuais e como uma possível regulamentação adequada pode proteger o direito dos jogadores, equipes e organizações de e-sports, promovendo transparência jurídica, além de fomentar ainda mais o mercado da respectiva modalidade. Logo, o objetivo de tal pesquisa é apresentar recomendações para o desenvolvimento de um arcabouço jurídico robusto que possa acolher as especialidades dos e-sports, fazendo com que seja possível a existência de um equilíbrio de inovação tecnológica e proteção legal, cumprindo não apenas com a obrigação constitucional de inovação tecnológica, mas também abrindo janelas de oportunidades para que o Brasil não tenha chances de estagnar neste cenário, bem como deixe de ser um potencial pioneiro em tal especialidade não só na questão de mercado, mas também sendo um exemplo para proteções jurídicas e da responsabilidade estatal, no que diz respeito a aplicação de revoluções tecnológicas na sociedade existente.

Palavras-chave: E-sports; Regulamentação; e Inovação Tecnológica.

ABSTRACT

This research addresses the need for the regulation of e-sports contracts in Brazil, exploring the feasibility of applying existing legislation or creating specific laws for this rapidly growing sector. It examines various challenges, including contractual issues, copyright concerns, and legal responsibilities, with the aim of establishing clear legal guidelines to foster a fair and sustainable environment for this emerging industry. The study seeks to contribute by identifying current legislative gaps and assessing how appropriate regulation could safeguard the rights of players, teams, and e-sports organizations, enhance legal transparency, and further stimulate the market for this sector. The primary objective of this research is to provide recommendations for the development of a robust legal framework that



can address the unique aspects of e-sports. This framework should ensure a balance between technological innovation and legal protection, thereby fulfilling the constitutional obligation to advance technological progress while preventing stagnation in this field. Additionally, such a framework would position Brazil as a potential leader in the global e-sports arena, not only by enhancing market opportunities but also by setting an example in terms of legal protections and state responsibility. This would involve the effective application of technological advancements within the existing societal and legal structures

Keywords: E-sports; Regulation; and Technological Innovation.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento interativa, em que os jogadores interagem com um sistema baseado em tecnologia digital, como computadores, consoles ou dispositivos móveis. Exemplos populares incluem Super Mario Bros¹, que marcou gerações, Call of Duty², que atrai jogadores em competições intensas, e League of Legends³, um dos principais títulos dos e-sports (competições profissionais de jogos eletrônicos envolvendo habilidade e estratégia). Desde sua criação, especialmente a partir da década de 1970, os jogos eletrônicos evoluíram significativamente, não apenas em termos de tecnologia, mas também como um fenômeno social e econômico.

Desde o surgimento, sua ascensão aponta para um fenômeno de dimensões globais, revolucionando o entretenimento e a competição esportiva (MCGONIGAL, 2012). Tal popularidade tem sido suficiente para redefinir tanto o conceito de esporte quanto o de atleta no século XXI. Nesse contexto, os jogos eletrônicos e os e-sports têm gerado inúmeras questões legais e inovadoras, especialmente no que diz respeito à regulamentação dos contratos que permeiam este universo.

Em 2022, o Brasil alcançou a posição de 10^a maior receita de games no mundo, gerando um faturamento de US\$ 2,7 bilhões, cerca de R\$ 14,2 bilhões (NEWZOO, 2022). Esse valor supera em 91,55% o maior faturamento histórico da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), que atingiu R\$ 1,2 bilhão no mesmo ano (GLOBO, 2022). Apesar desse impacto econômico expressivo, a ausência de uma legislação específica para contratos envolvendo e-sports levanta diversas questões jurídicas. Isso ocorre porque a falta de

¹ Lançado pela Nintendo em 1985, é um dos jogos mais icônicos da história, onde os jogadores controlam Mario, um encanador que atravessa níveis desafiadores para resgatar a princesa Peach do vilão Bowser.

² Série de jogos de tiro em primeira pessoa, lançada em 2003, que simula combates militares em diferentes cenários históricos e fictícios, sendo um dos títulos mais populares nos e-sports.

³ Desenvolvido pela Riot Games em 2009, é um jogo de estratégia multiplayer em que equipes competem para destruir a base adversária, sendo um dos principais pilares do cenário competitivo dos e-sports.



regulamentação pode gerar ambiguidades em temas como gestão contratual, direitos autorais, obrigações das partes envolvidas, responsabilidades e outros aspectos fundamentais para o funcionamento justo e saudável desta indústria.

Neste contexto, a presente pesquisa busca explorar os desafios legais, técnicos e práticos dos e-sports, com especial atenção às suas peculiaridades contratuais, aos modelos de negócios e à necessidade de diretrizes jurídicas claras e eficazes. Ao propor soluções para o desenvolvimento saudável e sustentável desse setor em expansão, este estudo pretende fomentar o debate acadêmico e contribuir para a estruturação jurídica do cenário dos e-sports no Brasil.

2. A Necessidade de uma Nova Legislação para os e-Sports

O avanço tecnológico é o principal instrumento para a evolução de uma nova sociedade. Um exemplo que reforça esse argumento são os imigrantes digitais: pessoas que nasceram antes da tecnologia e tiveram que aprender uma "nova língua", adaptando-se ao "novo normal" (PRENSKY, 2001)⁴. Assim, se a sociedade é impactada pelo avanço tecnológico, o Direito também deve acompanhar tal desenvolvimento. Isso porque uma sociedade avançada, mas com direitos atrasados, pode gerar uma estagnação no processo evolutivo, podendo até mesmo retroceder nos avanços e desestimular novos frutos de inovação.

Conforme destacou a Ministra do Supremo Tribunal Federal (STF), Rosa Weber, na abertura do Fórum Internacional de Inovação (Fiji) em 2023, a justiça pode se tornar cúmplice da injustiça caso não acompanhe o avanço do mundo. Tal afirmação é reforçada pelo artigo 218 da Constituição Federal, que determina que o Estado deve promover e incentivar o desenvolvimento científico, a pesquisa, a capacitação científica e tecnológica, e a inovação.

Dessa forma, qual é a relação entre os e-sports e a necessidade (ou não) de uma nova legislação contratual específica? Toda! Sua influência no Estado-Nação é

⁴ A expressão "nova língua", conforme utilizada por Prensky, refere-se à adaptação dos imigrantes digitais ao novo contexto tecnológico da sociedade contemporânea. Essa "nova língua" não diz respeito a uma língua verbal, mas sim ao conjunto de habilidades e competências necessárias para interagir com as tecnologias emergentes e o universo digital. Para aqueles que nasceram antes da revolução digital, aprender essa nova "língua" envolve a capacidade de usar dispositivos eletrônicos, navegar na internet, compreender conceitos de programação, e comunicar-se através de plataformas digitais, tornando-se essenciais para a integração ao "novo normal" da sociedade digitalizada.



tão vasta que, em 2023, de acordo com uma pesquisa realizada pela NEWZOO, o Brasil registrou mais de 100 milhões de gamers, representando 3% dos usuários de todo o mundo e gerando uma receita total de aproximadamente R\$ 12,66 bilhões. Este valor é 214 vezes maior do que o setor do cinema no Brasil, que arrecadou apenas R\$ 59 milhões em 2023, conforme dados do Painel de Indicadores do Mercado Cinematográfico da Ancine (Agência Nacional do Cinema).

É, portanto, inegável que os e-sports se consolidaram como um dos maiores entretenimentos para os brasileiros, demonstrando a constante evolução dos jogos eletrônicos e sua integração cada vez mais orgânica com o ser humano. Além disso, a NVIDIA, uma das maiores empresas de desenvolvimento de unidades de processamento gráfico (GPUs) para jogos e mercados profissionais, tornou-se, em 2024, a terceira empresa mais valiosa do mundo.

Não há justificativa para que o Brasil permaneça estagnado juridicamente no que diz respeito ao desenvolvimento tecnológico. Pelo contrário, o país pode aproveitar esta oportunidade para se tornar um exemplo de capacidade jurídica no estabelecimento de direitos e garantias relacionados aos e-sports. Embora existam leis trabalhistas e normas desportivas brasileiras, elas não são suficientes para atender às necessidades atuais dos e-sports no país. Até o momento, a legislação brasileira não caracteriza o esporte eletrônico como uma atividade desportiva, o que afasta esse setor de leis específicas, como a Lei Pelé, que visa promover o progresso e a democratização do esporte, e a recente Lei Geral do Esporte.

A única tentativa de regulamentação do esporte eletrônico no Brasil foi o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017, proposto pelo senador Roberto Rocha (PSDB). Contudo, o projeto foi amplamente rejeitado pela comunidade brasileira, com grande reprovação na consulta pública. Isso ocorreu porque, de acordo com o próprio Senado, a comunidade de usuários de jogos eletrônicos não participou ativamente da elaboração do projeto. Essa ausência de diálogo entre o Legislativo e os agentes diretamente envolvidos contribuiu para o arquivamento do projeto e demonstrou a necessidade de maior participação popular na formulação de propostas voltadas ao setor.



Nesse sentido, uma legislação específica poderia sanar as deficiências legais dos e-sports. Sua principal ferramenta seria o contrato, um elemento fundamental nesse contexto. O contrato pode (e, em determinados casos, deve) ser aplicado em diversas ramificações do Direito, pois nasce do concurso de vontade bilateral ou plurilateral (GOMES, 2009). A criação de um arcabouço normativo que equilibre liberdade contratual com proteção jurídica seria essencial para assegurar que as relações no âmbito dos e-sports sejam justas, transparentes e alinhadas às peculiaridades do setor, promovendo tanto o desenvolvimento do mercado quanto a proteção de seus participantes.

3. DIFICULDADES LEGISLATIVAS E CONTRATUAIS COM RELAÇÃO AO E-SPORT

Os contratos, no contexto jurídico, são instrumentos fundamentais que regulam as relações entre as partes, sendo classificados em típicos (ou nominados) e atípicos (ou inominados). Os contratos típicos são aqueles expressamente previstos e regulados pela legislação, com características bem definidas e consolidadas no Código Civil, entre os artigos 481 e 853. A existência dessa estrutura normativa proporciona maior segurança jurídica às partes, pois suas cláusulas estão alinhadas a disposições legais pré-estabelecidas. Exemplos incluem contratos de compra e venda, prestação de serviços e locação. Por outro lado, os contratos atípicos, que não possuem previsão específica na lei, são fundamentados no princípio da liberdade contratual, estabelecido nos artigos 421 a 480 do Código Civil. Embora proporcionem flexibilidade, os contratos atípicos podem gerar incertezas quanto à sua interpretação e execução, sobretudo em situações de litígio.

No universo dos e-sports, essa distinção ganha relevância. A ausência de uma regulamentação específica obriga que a maioria das relações contratuais estabelecidas entre jogadores, clubes e patrocinadores seja baseada em contratos atípicos. Essa realidade aumenta os riscos jurídicos e compromete a segurança das partes, uma vez que não há diretrizes legais claras para orientar essas relações. Por isso, uma legislação que reconheça os contratos de e-sports como típicos seria essencial para garantir maior previsibilidade, proteção e padronização no setor.



Além disso, a inserção de jovens talentos no mercado de e-sports demanda atenção especial. A Constituição Federal proíbe o trabalho noturno, perigoso ou insalubre para menores de 18 anos e estabelece que apenas maiores de 16 anos podem trabalhar, salvo na condição de aprendizes. No entanto, as atividades desempenhadas pelos jogadores de e-sports não se caracterizam como insalubres ou perigosas. Isso abre a possibilidade de enquadrar menores como aprendizes, desde que as atividades sejam compatíveis com sua formação educacional e respeitem os direitos previstos na legislação. Essa medida poderia impulsionar o ingresso legal de jovens no setor, permitindo-lhes desenvolver habilidades profissionais e educacionais em um ambiente protegido.

Adicionalmente, o impacto positivo dos jogos eletrônicos no desenvolvimento cognitivo e cerebral fortalece o argumento em favor da regulamentação dos contratos de e-sports. Estudos, como os de Pessini et al. (2018), mostram que a prática de jogos eletrônicos melhora funções cognitivas, como atenção, memória e tomada de decisões. Além disso, o uso de jogos eletrônicos em terapias e reabilitação física demonstra seu potencial como ferramenta educacional e cognitiva. Isso ressalta a importância de um ambiente jurídico seguro que permita o desenvolvimento profissional de jogadores, especialmente jovens, sem comprometer sua saúde ou direitos.

Nesse contexto, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) surge como uma base sólida para regulamentar os contratos de e-sports. Embora elaborada para contextos tradicionais de trabalho, a CLT oferece dispositivos que podem ser adaptados para atender às especificidades dessa modalidade desportiva. Um dos aspectos mais relevantes da CLT é a regulamentação da jornada de trabalho. Nos e-sports, onde longas horas de treinamento e participação em competições são a norma, estabelecer limites claros para a jornada de trabalho, com intervalos para descanso, seria essencial. A flexibilidade da CLT, que permite ajustes por meio de acordos coletivos ou individuais, possibilitaria atender às demandas intensas das competições, sem comprometer o bem-estar dos atletas.

Outro ponto crucial é a questão da saúde e segurança do trabalho. Embora os e-sports não apresentem os riscos físicos típicos de esportes tradicionais, como lesões por impacto, eles trazem desafios específicos, como sobrecarga mental,



estresse e lesões por esforço repetitivo. A CLT poderia ser utilizada para garantir que os jogadores tenham acesso a cuidados médicos, psicológicos e fisioterápicos regulares, promovendo uma abordagem preventiva para evitar problemas de saúde a longo prazo. Essa proteção seria fundamental para assegurar que os atletas possam desempenhar suas funções em condições adequadas, sem comprometer sua qualidade de vida.

A regulamentação da remuneração também é um aspecto de grande relevância. A CLT prevê direitos como salários fixos, férias, 13º salário e benefícios, que poderiam ser adaptados para os contratos de e-sports. Esses direitos proporcionariam estabilidade financeira aos atletas, mesmo em períodos de transição ou inatividade. Além disso, incluir cláusulas que regulamentem a distribuição de lucros, premiações e patrocínios seria uma maneira justa de valorizar o desempenho dos jogadores e incentivar seu engajamento no setor.

Ademais, a CLT oferece garantias relacionadas à rescisão contratual, protegendo os trabalhadores em caso de encerramento de contrato sem justa causa. Nos e-sports, essa proteção seria essencial para evitar a exploração de jovens talentos e garantir que os atletas recebam indenizações proporcionais em caso de rescisões antecipadas. A possibilidade de firmar contratos de prestação de serviços, prevista na legislação trabalhista, também seria uma alternativa viável para atletas que participam de competições temporárias, garantindo direitos básicos sem a necessidade de criar vínculos empregatícios permanentes.

A regulamentação dos contratos de e-sports, com base na CLT, poderia ir além da proteção trabalhista, abrangendo também aspectos educacionais e tecnológicos. A legislação poderia incentivar a integração entre esporte e educação, criando programas de capacitação técnica e profissional para jovens jogadores. Essa abordagem não apenas beneficiaria os atletas, mas também impulsionaria o crescimento do setor como um todo, fortalecendo sua relevância no cenário esportivo e econômico.

Por fim, o Brasil tem uma oportunidade única de se tornar referência global na regulamentação de e-sports. Ao criar um arcabouço jurídico robusto e inovador, o país não apenas promoveria a segurança e o bem-estar dos atletas, mas também atrairia investimentos e fomentaria a pesquisa científica e tecnológica no setor. Ignorar essa



realidade seria perder uma chance de integrar os e-sports ao rol das grandes modalidades esportivas, com todos os benefícios sociais, culturais e econômicos que isso traria. Assim, é urgente que o legislador brasileiro compreenda a importância dessa regulamentação, estabelecendo um modelo que permita o crescimento sustentável e o reconhecimento dessa modalidade no cenário global.

4. MARCO LEGAL DOS GAMES

O Marco Legal dos Games, representado pelo Projeto de Lei nº 2.796/2021, surge como uma tentativa de estruturar e impulsionar o mercado de jogos digitais no Brasil, promovendo a criação de um ambiente mais atrativo para investimentos e inovação no setor. Com previsão de crescimento anual de 10% e movimentação global estimada em bilhões de dólares, o mercado de games é reconhecido como um vetor estratégico para o desenvolvimento econômico, cultural e tecnológico do país. O projeto tem como objetivos principais a redução da burocracia, a diminuição da carga tributária e o estímulo à produção de jogos nacionais, buscando colocar o Brasil em posição de destaque em um setor amplamente competitivo no cenário internacional.

Apesar de sua relevância, o projeto não abrange os esportes eletrônicos (e-sports), os quais foram excluídos sob a justificativa de serem enquadrados como "jogos de fantasia". Essa decisão gerou controvérsias no âmbito jurídico e no setor de e-sports, levantando debates sobre a adequação dessa classificação e as consequências de tal exclusão. O texto legal argumenta que jogos de fantasia já são regulados pela Lei 14.790/2023, que trata das apostas de quotas fixas, conhecidas como "bets". Contudo, essa categorização é criticada por especialistas e agentes do setor, que destacam a complexidade e as características próprias dos e-sports, os quais envolvem habilidade, treinamento, estratégias e competições estruturadas, características que os distanciam de atividades ligadas ao acaso, como apostas.

A exclusão dos esportes eletrônicos do Marco Legal dos Games reflete uma visão ainda limitada sobre o potencial e a complexidade desse segmento. Os esportes eletrônicos diferem significativamente de outros tipos de jogos digitais e especialmente daqueles classificados como "jogos de azar" ou "jogos de fantasia". Enquanto as modalidades de apostas e fantasy games dependem predominantemente de fatores externos ou de simulações virtuais baseadas em



resultados esportivos reais, os e-sports são competições estruturadas, envolvendo habilidades técnicas, estratégias e um alto grau de profissionalismo por parte de jogadores e equipes. Tal exclusão não apenas desconsidera essas características, mas também ignora o impacto social e econômico que os e-sports têm no cenário contemporâneo.

O Projeto de Lei nº 2.796/2021 apresenta objetivos louváveis, como a simplificação de processos burocráticos e a redução da carga tributária para empresas desenvolvedoras de jogos, mas sua omissão em relação aos e-sports evidencia um descompasso entre a legislação proposta e a realidade do mercado de jogos digitais. É notável que os esportes eletrônicos, apesar de serem uma das vertentes mais promissoras da indústria, continuam a operar em um espaço jurídico indefinido. Isso gera insegurança para todos os envolvidos, desde os jogadores profissionais, que muitas vezes enfrentam condições contratuais desiguais, até grandes organizações e patrocinadores, que demandam maior estabilidade e previsibilidade nas relações comerciais.

A escolha do legislador em excluir os e-sports do Marco Legal dos Games também parece refletir uma preocupação excessiva com questões tributárias e classificatórias, enquanto negligência as demandas específicas desse setor. Além disso, a categorização dos e-sports como “jogos de fantasia” não apenas reduz a sua complexidade, mas também pode impactar negativamente a percepção pública e institucional dessa modalidade. Classificações inadequadas como essa dificultam o reconhecimento dos e-sports como uma atividade legítima e distinta, o que pode atrasar o progresso de políticas públicas voltadas ao seu fomento.

No âmbito contratual, as implicações dessa exclusão são significativas. Sem diretrizes claras, muitos contratos relacionados aos e-sports acabam sendo redigidos de forma genérica, utilizando modelos contratuais que não refletem a dinâmica específica do setor. Por exemplo, contratos entre jogadores e organizações frequentemente lidam com questões como propriedade intelectual, exclusividade, direitos de imagem e premiações, mas nem sempre oferecem garantias adequadas para ambas as partes. Em um ambiente competitivo e de alta exposição midiática, a ausência de regulamentação pode criar um desequilíbrio de poder, favorecendo as



organizações em detrimento dos jogadores, especialmente os mais jovens ou inexperientes.

A necessidade de regulamentar ou não os contratos de e-sports é um tema central e que permanece em aberto. Por um lado, o ordenamento jurídico brasileiro, especialmente o Código Civil, oferece ferramentas capazes de lidar com boa parte das questões contratuais do setor. Princípios como a autonomia da vontade e a boa-fé contratual, aliados a mecanismos como cláusulas penais e rescindibilidade por abuso, são frequentemente suficientes para garantir um nível básico de proteção. Contudo, críticos argumentam que a ausência de uma regulamentação específica pode levar a uma interpretação inconsistente dessas normas, dificultando a solução de conflitos e a criação de um ambiente jurídico previsível.

Por outro lado, há quem defenda que a criação de uma legislação específica para contratos de e-sports seria essencial para endereçar as peculiaridades do setor e proteger suas partes mais vulneráveis. O crescimento acelerado dos esportes eletrônicos e o aumento da sua profissionalização trazem desafios que não são plenamente contemplados pela legislação existente. Questões como a duração de contratos, os direitos sobre o conteúdo produzido por jogadores, a repartição de premiações e até mesmo o impacto do uso de inteligência artificial nos jogos são temas que demandam um olhar mais atento e possivelmente uma abordagem normativa diferenciada.

Em um cenário ideal, qualquer proposta legislativa que vise regulamentar os e-sports, incluindo suas relações contratuais, deveria ser desenvolvida com a participação ativa de especialistas e agentes do setor. Isso inclui jogadores profissionais, representantes de organizações, advogados especializados e economistas, entre outros. A experiência passada com projetos de lei relacionados ao mercado de jogos digitais no Brasil, como o PL nº 383/2017, mostra que a ausência de embasamento técnico pode comprometer a legitimidade e a eficácia das propostas, gerando mais dúvidas do que soluções.

Por fim, o debate sobre o Marco Legal dos Games e sua relação com os esportes eletrônicos demonstra que, enquanto o Brasil avança na criação de políticas públicas voltadas à inovação e ao desenvolvimento econômico, ainda há um longo caminho para alinhar essas políticas às necessidades reais de setores dinâmicos e



em constante transformação, como o mercado de e-sports. Seja pela via de regulamentações específicas, seja pela aplicação eficiente das normas já existentes, o importante é garantir que o crescimento do setor seja acompanhado de segurança jurídica, justiça contratual e incentivos que promovam o equilíbrio entre liberdade econômica e proteção dos direitos dos envolvidos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos dados e análises realizadas, conclui-se que a regulamentação dos contratos de e-sports é uma necessidade inadiável no Brasil. A ausência de uma legislação específica deixa lacunas que comprometem tanto o crescimento econômico do setor quanto a segurança jurídica para os envolvidos, incluindo jogadores, empresas e consumidores. Esse vazio regulatório limita o potencial dos esportes eletrônicos, um segmento que se destaca pela inovação tecnológica, grande impacto cultural e capacidade de geração de receita.

Uma regulamentação eficaz deve ir além do interesse meramente econômico. É imprescindível que o processo legislativo considere as particularidades do setor, como a diversidade de modalidades de jogos, as especificidades dos contratos entre players e organizações, e os mecanismos de monetização, como patrocínios e transmissões. A legislação também precisa garantir que os direitos dos jogadores sejam respeitados, incluindo proteção contra condições contratuais abusivas e transparência em relação a prêmios, penalidades e obrigações contratuais.

Propostas concretas para a regulamentação incluem a criação de um conselho consultivo especializado em e-sports, composto por representantes de desenvolvedores de jogos, equipes profissionais, organizações de torneios, juristas e economistas. Esse conselho poderia auxiliar na elaboração de normas específicas, assegurando que elas reflitam as dinâmicas do setor e as melhores práticas internacionais. Além disso, seria relevante a realização de audiências públicas para promover o diálogo com a comunidade gamer e obter contribuições práticas para a formulação de políticas públicas.

Outro aspecto essencial é a harmonização da legislação nacional com diretrizes internacionais. O mercado de e-sports é globalizado, e a adoção de normas alinhadas a padrões internacionais pode facilitar a integração do Brasil nesse mercado competitivo, atraindo investimentos estrangeiros e fortalecendo a posição do país em eventos internacionais de destaque.



Ademais, é necessário que a regulamentação contemple incentivos fiscais para o setor, especialmente para empresas que desenvolvem tecnologias e jogos no Brasil. A redução da carga tributária e a simplificação dos processos burocráticos podem estimular o crescimento de startups e pequenas empresas, ampliando a produção nacional e gerando empregos altamente qualificados.

Além dos aspectos econômicos, é importante que a legislação inclua diretrizes voltadas para a inclusão e a sustentabilidade social do setor. A promoção da diversidade e a criação de mecanismos de acessibilidade para jogadores de diferentes origens e habilidades são passos fundamentais para garantir que o mercado de e-sports seja inclusivo e representativo. Programas de educação e capacitação também podem ser desenvolvidos em parceria com instituições acadêmicas, promovendo o ingresso de novos talentos no setor.

Por fim, os legisladores têm o papel crucial de equilibrar os interesses econômicos do Estado com as demandas da comunidade de e-sports e o respeito aos direitos individuais. Uma regulamentação participativa, baseada na expertise técnica de especialistas e em consultas à sociedade, fortalecerá a legitimidade das normas e fomentará o desenvolvimento sustentável do setor. Assim, o Brasil pode se posicionar como um protagonista no cenário global dos esportes eletrônicos, utilizando a regulamentação como uma ferramenta de transformação econômica, tecnológica e social.

6. REFERÊNCIAS

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 17 set. 2024.

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 02 fev. 2021.

_____. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Consolida a legislação do trabalho.



_____. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm?ref=blog.suitebras.com. Acesso em: 13 ago. 2024.

_____. Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: 2017. Disponível: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso: 12. dez. 23. 30 set. 2024.

CHICO VEIRAS, Lucía. Cuestiones jurídicas sobre los e-sports y los jugadores profesionales de videojuegos. Universidade da Coruña. Coruña. 2021.

CNN BRASIL. Morre Pelé, o maior jogador da história do futebol, aos 82 anos. 29 dez. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/morre-pele-o-maior-jogador-da-historia-do-futebol-aos-82-anos/>. Acesso em: 13 ago. 2024.

COURA, K.; VILICIC, F. Pagos para Brincar. Revista Veja, 2477, ed. a. 49, n. 19, maio 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em:

FERNANDEZ, Martín. Globo Esporte. CBF anuncia faturamento de R\$ 1 bilhão e lucro recorde em 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/noticia/2023/04/25/cbf-anuncia-faturamento-de-r-1-bilhao-e-lucro-recorde-em-2022.ghtml>. Acesso em: 12. dez. 23.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO (FIA). eSports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games. 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 17 set. 2024

GOMES, Orlando. Contratos. 26ª edição. Editora Forense, 2008.



JÓZWIAK, Piotr. E-sports cities: a study on special legal problems connected with e-sports from the point of view of a local government. *Journal of Physical Education and Sport*. Polônia, 2022.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. Intexto, Porto Alegre, p. 246–267, 2019. DOI: 10.19132/1807-858320190.246-267. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818> . Acesso em: 12. dez. 23.

MARTINS, Fernanda de Paula. Esportes Eletrônicos (E-sports): Uma análise jurídica das franquias nas competições de esportes eletrônicos. Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. 2022.

MCGONICAL, Jane. A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. São Paulo: Record, 2012.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Cinema brasileiro atinge maior patamar de resultados dos últimos seis anos. Agência Gov. 09 fev. 2024. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202402/cinema-brasileiro-atinge-maior-patamar-de-resultados-dos-ultimos-seis-anos>. Acesso em: 30 nov. 2024.

NEWZOO. Key Insights into Brazilian Gamers: Newzoo Gamer Insights Report. Amsterdam: Newzoo, 2022. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Consumer%20Insights/2022_Key_Insights_Into_Brazilian_Gamers_Newzoo_Consumer_Insights_Report.pdf?utm_campaign=CI%20Countries&utm_medium=email&_hsmi=225857891&_hsenc=p2ANqtz-9V5trmXuqGaYTejg9-dkh8kdVUdFH_bimAj7Uurl10155XXD6cqcx57G3jBU7O_MMZwwpUuC6OILEWCEz0Lsli7j_p5A&utm_content=225857891&utm_source=hs_automation . Acesso em: 12. dez. 23.

OLIVEIRA, Renata Cerqueira Nabuco. A configuração da relação de emprego no âmbito dos e-sports. *Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 3. Região*. Belo Horizonte, v.68, n. 105, p. 259-275, jan./jun. 2022.



PACETE, Luiz Gustavo. Brasil lidera investimentos, fusões e aquisições nos games e e-sports. Forbes Brasil, 09 dez. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/brasil-lidera-investimentos-fusoes-e-aquisicoes-nos-games-e-e-sports/>. Acesso em: 12. dez. 23.

PALMEIRAS. Perfil do jogador Endrick Felipe Moreira de Sousa. Disponível em: <https://www.palmeiras.com.br/jogador/?jogador=234594>. Acesso em: 13 ago. 2024.

PESSINI, Rodrigo Antonio et al. Análise da plasticidade neuronal com o uso de jogos eletrônicos. Journal of Health Informatics, v. 10, n. 1, 2018.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. On the horizon, v. 9, n. 6, p. 1-6, 2001.

SENADO FEDERAL. Senado aprova marco legal da indústria dos jogos eletrônicos. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/03/13/senado-aprova-marco-legal-da-industria-dos-jogos-eletronicos>>. Acesso em: 28 abr. 2024

SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. Ministra Rosa Weber destaca importância da tecnologia para o desenvolvimento do direito na abertura do Fórum Internacional Justiça e Inovação (Fiji). 19 jun. 2023. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=509113&ori=1>. Acesso em: 13 ago. 2024.

Contatos: josuecostasena1100@gmail.com aluno e mbunazar@gmail.com orientador