

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO ESTADO DO PARÁ
CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO

LUCAS DA SILVA BARROS

**A LEGITIMIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) DENTRO
DA ATUAL CONJUNTURA DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO
ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO:** considerações a respeito do sistema
de manipulação de resultados e os patrocínios de casas de apostas no cenário dos
e-Sports

BELÉM
2023

LUCAS DA SILVA BARROS

**A LEGITIMIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS)
DENTRO DA ATUAL CONJUNTURA DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO
ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO:** considerações a respeito do sistema
de manipulação de resultados e os patrocínios de casas de apostas no cenário dos
e-Sports

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau em
Bacharel em Direito, pelo Centro Universitário
do Estado do Pará.

Orientadora: Prof.^a Me. Amanda Maia Ramalho

BELÉM
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do CESUPA, Belém – PA

B2771 Barros, Lucas da Silva.

A legitimidade dos esportes eletrônicos (e-Sports) dentro da atual conjuntura das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro: considerações a respeito do sistema de manipulação de resultados e os patrocínios de casas de apostas no cenário dos e-Sports / Lucas da Silva Barros. — Belém, 2023.

29 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Centro Universitário do Estado do Pará, Bacharelado em Direito, Belém, 2023.

Orientadora: Profa. Ma. Amanda Maia Ramalho.

1. Direito desportivo. 2. Esportes eletrônicos. 3. Apostas esportivas. I. Ramalho, Amanda Maia (orient.). II. Título.

CDD 340

LUCAS DA SILVA BARROS

**A LEGITIMIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) DENTRO
DA ATUAL CONJUNTURA DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO
ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO:** Considerações a respeito do sistema
de manipulação de resultados e os patrocínios de casas de apostas no cenário dos
e-Sports.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau em
Bacharel em Direito, pelo Centro Universitário
do Estado do Pará.

Orientadora: Prof.^a Me. Amanda Maia Ramalho

Data de aprovação: ____/____/____

Conceito:

Banca Examinadora:

Prof.^a Me. AMANDA MAIA RAMALHO - Orientadora
Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA)

Nome com titulação
Instituição a que pertence

Nome com titulação
Instituição a que pertence

A LEGITIMIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (*E-SPORTS*) DENTRO DA ATUAL CONJUNTURA DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO:

Considerações a respeito do sistema de manipulação de resultados e os patrocínios de casas de apostas no cenário dos *e-Sports*.

THE LEGITIMACY OF ELECTRONIC SPORTS (E-SPORTS) WITHIN THE CURRENT CONTEXT OF SPORTS BETTING IN THE BRAZILIAN LEGAL

SYSTEM: Considerations regarding the match-fixing system and sponsorships from betting houses in the *e-Sports* scenario.

Lucas da Silva Barros¹

Orientadora: Amanda Maia Ramalho²

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo investigar a legitimidade dos esportes eletrônicos como uma nova modalidade esportiva, considerando a atual situação das apostas esportivas no Brasil conforme estabelecido pela Lei 13.756/18. Especificamente, verificou-se os sistemas de manipulação de resultados e o patrocínio das casas de apostas no contexto dos esportes eletrônicos. Para alcançar esse objetivo, analisou-se a definição dos elementos que caracterizam uma atividade como esporte, buscando argumentar a adequação dos esportes eletrônicos como uma nova categoria esportiva legítima. Em seguida, foram apresentadas algumas das repercussões jurídicas dessa modalidade no ordenamento jurídico brasileiro, destacando a falta de legislação específica para os esportes eletrônicos no Brasil. Por fim, trabalhou-se a questão das apostas esportivas dentro de tal conjuntura, com o intuito de demonstrar a vulnerabilidade legislativa a que os esportes eletrônicos estão submetidos, considerando algumas das particularidades dessa modalidade esportiva, traçando um paralelo com os mecanismos de mitigação existentes em outros países do globo, de modo a inspirar uma eventual apreciação regulatória dentro do ordenamento jurídico brasileiro. Para isso, utilizou-se o procedimento metodológico de pesquisa bibliográfica, investigando fontes primárias e secundárias, considerando visões doutrinárias, juntamente com a análise de reportagens e notícias relevantes sobre o tema.

Palavras-chave: Direito Desportivo. Esportes Eletrônicos. E-sports. Apostas Esportivas. Manipulação de Resultados. Patrocínio de Casas de Apostas.

ABSTRACT

The purpose of this article is to investigate the legitimacy of electronic sports as a new sports category, considering the current situation of sports betting in Brazil as established by Law 13,756/18. Specifically, the match-fixing systems and the sponsorship of betting houses in the context of electronic sports. To achieve this goal, we analyzed the definition of elements that

¹ Aluno do Centro Universitário do Estado do Pará, Curso de Graduação Bacharelado em Direito, Turma DI904, lucas17060506@aluno.cesupa.br.

² Professora Orientadora. Mestre em Direito.

characterize an activity as a sport, aiming to argue the suitability of electronic sports as a legitimate new sports category. Next, we presented some of the legal repercussions of this category in the Brazilian legal system, highlighting the lack of specific legislation for electronic sports in Brazil. Finally, we addressed the issue of sports betting within this framework, aiming to demonstrate the legislative vulnerability to which electronic sports are subjected, considering some of the peculiarities of this sports category, drawing a parallel with the mitigation mechanisms existing in other countries globally, aiming to inspire a potential regulatory consideration within the Brazilian legal system. To do so, the methodological procedure of bibliographic research was employed, investigating primary and secondary sources, considering doctrinal views, along with the analysis of relevant reports and news on the subject.

Keywords: Sports Law. Electronic Sports. E-sports. Sports Betting. Match-Fixing. Sponsorship from Betting Houses.

1 INTRODUÇÃO

O dinamismo tecnológico, ou seja, o conjunto de repercussões que a evolução tecnológica implica dentro da esfera sociocultural da história humana é um fenômeno axiomático, de modo que as transformações sociais possuem uma relação direta com a evolução da tecnologia (Kohn; Moraes, 2007). Não só isso, através da história humana, observam-se inúmeros exemplos de atividades que em um primeiro momento surgem exclusivamente em decorrência da necessidade de sobrevivência do indivíduo no contexto de um ambiente hostil para, em seguida, tornarem-se uma forma de entretenimento para satisfação do ser (Paiva, 2015).

Práticas simples como caçar, lutar, correr e nadar, que antes tinham como intuito apenas servirem como artifícios de sobrevivência, nos dias atuais, desempenham um novo papel dentro da dinâmica social humana sendo uma dessas derivações aquilo que hoje denomina-se de “esporte”. Nessa acepção, a tecnologia insere-se como desbravadora de um paradigma incerto até mesmo nos tempos modernos, de forma que o progresso científico somado às novas formas de lazer desenvolvidas pela capacidade de inovação humana traz a seguinte questão: o que são esportes?

O que um dia esteve limitado a atividades simples como as citadas anteriormente, a partir da intervenção do progresso técnico científico, as definições sobre o que pode ou não ser considerado um esporte passa por diversos fatores controversos. Nos dias modernos, categorias como xadrez e automobilismo se estabeleceram como exemplos claros de atividades que desafiam o panorama padrão sobre quais critérios devem ser utilizados para atender a essa

definição, uma vez que ilustram perfeitamente a complexidade e arbitrariedade das condições de definição do fenômeno (Barbanti, 2006).

Nessa continuidade, os chamados esportes eletrônicos ou *e-Sports* surgem em um novo momento histórico como uma nova expressão de tal dilema. Em relação à sua adequação como categoria esportiva, como será debatido no presente artigo, ainda há controvérsias a serem avaliadas, vez que, como mencionado anteriormente, os critérios de definição do que caracteriza algo como esporte ainda é extremamente arbitrário.

No entanto, a respeito do aspecto competitivo, é indiscutível o papel de protagonismo dos esportes eletrônicos na conjuntura global atual. Segundo relatório da Newzoo (2023), principal referência em consultoria neste setor, o número global de “*gamers*” atingirá 3.38 bilhões em 2023, gerando uma receita de mercado de 187.7 bilhões de dólares ao todo. Só no Brasil, segundo Chiminazzo e Marques (2020), há dois gamers para cada praticante de futebol, sem contar o fato de que a audiência das competições de esportes eletrônicos muitas vezes ultrapassa até mesmo a de esportes tradicionais.

Além disso, em soma a esta nova conjuntura esportiva, outro fenômeno recente na realidade brasileira tornou-se objeto de intensa repercussão e debate nos últimos anos: a legalização e regulamentação do mercado de apostas.

Historicamente, no Brasil, não havia distinção entre os tipos de apostas, de modo que todas as modalidades -- sejam jogos de azar ou apostas esportivas, por exemplo -- eram consideradas ilegais, uma vez que o Decreto-Lei nº 3.688/41, em seu artigo 50, prevê a atividade como contravenção penal punível de acordo com a referida lei (Brasil, 1941).

Contudo, em 2018, através da Lei 13.756/18 (Brasil, 2018), surgiu a denominada “aposta de quota fixa”. Agora considerada como uma nova espécie de loteria, a aposta de quota fixa passou a ser legalizada – ainda que desregulamentada – em todo território nacional, diferenciando-se dos jogos de azar por serem baseadas em previsões estatísticas, porquanto que, neste último, o ganho ou perda dependem exclusivamente da sorte (Granchi, 2023).

Neste cenário, inúmeras polêmicas de cunho jurídico e ético vieram à tona diante das repercussões socioculturais desta forma de legalização. De brechas na legislação a escândalos de manipulação de resultados envolvendo figuras notórias esportivas e midiáticas (GE, 2023), o contexto da legalização das apostas segue em discussão. No caso da realidade dos esportes eletrônicos, questões como escândalo envolvendo jogadores notórios, a influência dos

patrocínios das casas de apostas e o fato de que grande parcela do público alvo ser composta por menores de idade, são alguns dos exemplos do impacto desta nova indústria.

Desse modo, o presente ensaio pretende fazer uma análise do fenômeno dos esportes eletrônicos no Brasil, discutindo sua adequação como categoria esportiva traçando um paralelo entre suas características predominantes em relação aos esportes tradicionais, ao tempo em que descreve de que modo a legislação brasileira atual aprecia algumas das relações jurídicas que derivam de sua manifestação.

Além disso, a pesquisa buscará compreender de que modo o debate ético jurídico sobre a questão das apostas esportivas repercute no cenário dos *e-Sports*, questionando até que ponto a integridade da prática esportiva se mantém diante dos fatores externos de influência das casas de apostas, com foco na manipulação de resultados no cenário dos *e-Sports*, além da questão dos patrocínios das casas de apostas na conjuntura das equipes eletrônicas.

Assim, no primeiro capítulo, discutir-se-á o estado atual do que se entende como *e-Sport*. Nisso, será apresentado um breve resumo sobre a história dos esportes eletrônicos tanto no cenário global quanto nacional para que, ao mesmo tempo, seja colocado em dicotomia com os esportes tradicionais, defendendo seu lugar como uma nova modalidade esportiva, ainda que embutida de atributos próprios alheios aos demais.

Após, o tópico seguinte tratará de algumas das relações jurídicas derivadas dos esportes eletrônicos no Brasil, com foco no que se refere a relação dos atletas com as empresas envolvidas no cenário, discutindo os tipos de contratação, vínculos com as empresas detentoras da propriedade dos softwares, bem como a associação dos atletas e influencers com patrocínios e marcas.

Em seguida, será trabalhado a questão das apostas esportivas em relação a essa conjuntura, sob a premissa de que a regulamentação foi majoritariamente positiva, mas que ainda não leva em consideração a questão da manipulação de resultados nos *e-Sports*, considerando sua (não)classificação como uma legítima modalidade esportiva dentro do ordenamento jurídico brasileiro. Além disso, serão examinados os patrocínios de casas de apostas no contexto das organizações, levando em conta a realidade específica desse cenário. Para mais, ao longo das discussões dentro do tópico, será traçado um paralelo entre os mecanismos regulatórios existentes em outros países, com o intuito de inspirar uma eventual regulamentação da questão dentro do ordenamento jurídico brasileiro.

Por fim, já durante a conclusão, será realizado um apanhado geral do tema investigado, em conjunto a considerações acerca do cuidado jurídico ético que o direito brasileiro deve ter em relação a esta questão. Para mais, conclui-se que apesar de não haver uma resposta absoluta para a questão, ainda assim é de incumbência do Direito, como instrumento de justiça maior, apreciar tais levantamentos com o intuito de manter a integridade e saúde da prática esportiva.

Quanto a análise, aplica-se o procedimento metodológico de pesquisa bibliográfica (Lakatos; Marconi, 2003), de modo a contar com o suporte de fontes primárias, quais sejam os dispositivos, normas e princípios constitucionais, trabalhistas e de outros ramos do direito cabíveis, delineando conexões com dados empíricos diretamente referentes ao assunto, tal como Newzoo Global Games Market Report de 2023, disponibilizado pela consultoria estatística do site Newzoo, ao passo que se utiliza também de fontes secundárias, para investigar as concepções de diversos autores sobre o tema, além da utilização de reportagens disponibilizadas via internet com informações relevantes sobre o tema.

Assim, através da investigação de tais elementos, deve-se questionar: o esporte eletrônico – ou *e-sport* –, dado suas características e impactos sócio culturais modernos, pode ser considerado uma nova categoria esportiva? Se sim, diante das nuances ético jurídicas da questão das apostas, quais as implicações em relação a integridade esportiva da modalidade devem-se tomar cuidado no contexto desse novo ordenamento jurídico?

2 ESPORTES ELETRÔNICOS (OU E-SPORTS): DELIMITAÇÃO DO OBJETO, SOBRE O CONCEITO DE ESPORTE E A IMPORTANCIA DA LEGITIMIDADE MODALIDADE ELETRÔNICA.

2.1 DELIMITAÇÃO DO OBJETO: O ESPORTE DE RENDIMENTO.

Em seu livro “A História do Futebol Para Quem Tem Pressa”, Marcio Trevisan (2019) explica que registros históricos das civilizações chinesa e maias, anteriores a Era Comum, indicam a prática de jogos recreativos cujas características em muito se assemelham ao que hoje denomina-se de futebol. Mais à frente, já nos tempos atuais, é comum na realidade brasileira presenciarmos crianças se divertindo brincando com bolas, sem compromisso algum com regras esportivas rígidas e pré determinadas, visando somente a diversão e entretenimento dos envolvidos naquela atividade.

Por outro lado, ainda na contemporaneidade, mesmo que o jargão popular denomine da mesma forma, as atividades exercidas por tais crianças muito diferem-se da atividade competitiva que ocorre nos diversos estádios espalhados pelo mundo, que por sua vez acarreta em impactos milionários na economia global, bem como na vida de inúmeros profissionais envolvidos em diversos setores estratégicos cruciais para o desenvolvimento pleno de tal prática esportiva.

Nesse sentido, observa-se que a etapa invisível que separa o “jogo” – por assim dizer – para o “esporte” ainda que imperceptível cotidianamente é de extrema importância, inclusive acadêmica, para a análise fenomenológica do objeto e investigação do fenômeno. Na visão de Valdir Barbanti (2012), para que uma atividade seja caracterizada como esporte ela deve obedecer a determinados critérios circunstanciais que levem em conta seu caráter competitivo institucionalizado, de forma que a motivação dos indivíduos que a praticam decorre de fatores tanto intrínsecos quanto extrínsecos. A fim de justificar tal definição, Barbanti (2012, p. 57) completa: “Esta definição proposta é do ponto de vista sociológico e se refere ao que é popularmente descrito como esporte organizado. Isto foi feito para distinguir o que acontece num recreio de escola com o que ocorre nos Jogos Olímpicos.”

Deve-se tomar cuidado, porém, com definições reducionistas para um fenômeno tão complexo como o esporte. A delimitação do objeto, para os fins do presente artigo, servirá apenas para demonstrar o aspecto profissional do esporte de alto rendimento, cuja manifestação não se confunde com sua aplicação como instrumento de lazer e entretenimento.

Nessa perspectiva, cabe a colocação de Renato Francisco Rodrigues Marques (2015, p. 152) que avisa:

Encontrar uma definição de esporte que não seja reducionista e abarque toda sua complexidade sociocultural não é tarefa fácil, pois implica em inseri-lo e identificá-lo em todas as culturas e em todas as épocas. Como solução para isso, algumas pessoas optam, por praticidade, a adoção de conceitos mais precisos, enquanto que outras procuram uma aproximação mais flexível e definem esporte de modo a adequá-lo aos diferentes costumes e tradições de sociedades e períodos de tempo em particular.

Nessa linha, tal qual o futebol praticado por lazer não deve ser confundido com aquele exercido por profissionais, da mesma forma o jogador casual de jogos eletrônicos também não se confunde com o atleta profissional de *e-Sport*. Enquanto o jogador eletrônico casual joga por diversão e entretenimento, sem se comprometer com treinamentos rotineiros e competições oficiais, os atletas profissionais dedicam muitas horas de preparações intensivas para competir no mais alto nível em torneios organizados com premiações altíssimas.

2.2 A DEFINIÇÃO DE ESPORTE: UMA CATEGORIA EM DISCUSSÃO

O primeiro campeonato oficial de video games que se tem registro data de outubro de 1972, cuja premiação consistiu na assinatura gratuita por um ano da revista *Rolling Stones* (Good, 2012, tradução nossa). Após, de acordo com Bruna Campos de Menezes (2020), no início da década de 80, a companhia de jogos *Atari* organizou aquela que foi considerada como a primeira competição de jogos eletrônicos em escala nacional, denominada de *Space Invaders Championship* com cerca de 10 mil participantes reunidos em um só local nos Estados Unidos da América.

Contudo, foi apenas com a popularização da internet a partir da virada do século que o berço do que hoje se entende como *e-Sport* foi se estabelecendo. No Brasil, a disseminação das lan houses foi um dos principais fatores que impulsionaram a profissionalização do que, à época, era considerado apenas uma forma de diversão casual. Ainda segundo Menezes (2020), estes ambientes de jogos não apenas proporcionam acesso mais amplo aos videogames e jogos online, mas também criaram uma comunidade de jogadores ávidos por competir, preparando o terreno para o que mais à frente tornaria-se um negócio extraordinariamente popular e lucrativo:

No Brasil, os lan houses eram um fenômeno de público nos anos 90 e 2000. Como, nessa época, a internet no país ainda era cara e de má qualidade, o serviço se tornou famoso ao oferecer uma boa conexão e diversos jogos, com destaque para o CS 1.6 e Quake. O sucesso das casas foi tanto, que elas passaram a realizar torneios de jogos eletrônicos, que cresceram, viraram um negócio lucrativo e ajudaram a impulsionar o desenvolvimento dos eSports dos anos 2000 em diante (Menezes, 2020).

Nos anos recentes, a popularidade e o mercado dos esportes eletrônicos tornaram-se uma realidade ainda mais inquestionável. De acordo com o relatório global da Newzoo (2022), a audiência total de espectadores ocasionais e entusiastas dos *e-Sports* atingiu 532 milhões de pessoas só no ano de 2022, e a estimativa é que essa fração ultrapasse os 640 milhões de espectadores já no ano de 2025. No que diz respeito ao mercado, estima-se que a receita global ultrapasse os 227 bilhões em 2023 para 312 bilhões de dólares americanos em 2027 (CNN, 2023).

Ainda assim, conforme o cenário se desenvolvia e a comunidade envolvida reivindicava seu lugar como uma nova modalidade esportiva, novas discussões iam surgindo por parte dos críticos e apoiadores. Para os críticos, a alegação de que jogos eletrônicos poderiam ser exaltados como um novo tipo de esporte era, sem dúvida, o ponto central da controvérsia. Nessa

perspectiva, durante uma conferência midiática de 2014, o então presidente da ESPN, John Spikker, fez a seguinte declaração: “Não é um esporte. É uma competição. Xadrez é uma competição. Damas é uma competição. Estou interessado em lidar com esportes reais” (Medeiros, 2014). Destaca-se aqui a comparação entre os *e-Sports* com outras categorias como Xadrez e Damas, modalidades comumente envolvidas na mesma controvérsia, e muitas vezes utilizadas como exemplos da evolução da definição de esporte na era moderna pelos seus defensores.

Apesar do aspecto competitivo ser, de modo geral, critério intrínseco tanto para críticos quanto para apoiadores, a discussão central parece ser voltada ao fator físico necessário para a categorização como esporte. Atividades predominantemente mentais, porém, que requerem o mesmo rigor de treinamento, estratégia e concentração, por tal critério, não mereceriam estar na mesma categoria que os esportes convencionais, ainda que estes também façam uso de habilidades que vão além do aspecto físico.

No caso dos esportes eletrônicos, a controvérsia vai ainda além, uma vez que esses jogos demandam não apenas habilidades mentais, mas também uma coordenação motora precisa e reflexos afiados, semelhante ao que acontece no automobilismo e em outros esportes que exigem habilidades físicas peculiares. Com relação ao automobilismo, por exemplo, Barbanti (2012) explica que a exigência de uma concentração intensa por parte do atleta, somada à necessidade de um profundo conhecimento técnico do veículo e a uma coordenação motora que favoreça reações rápidas na tomada de decisão, torna ainda mais difícil estipular qual desses elementos é mais determinante para o desempenho.

Esta complexidade ilustra como as fronteiras entre habilidades mentais e físicas estão se tornando cada vez mais difíceis de definir, desafiando as concepções tradicionais de esportes. Sob tal perspectiva, retorna-se ao comentário de Barbanti (2012, p. 55):

Estes dois exemplos, xadrez e automobilismo ilustram que a determinação do que é atividade física complexa e o que não é, pode ser difícil. Onde a linha é colocada entre física e não física, entre complexa e simples e entre vigorosa e não vigorosa é puramente arbitrária. Até agora ninguém desenvolveu um conjunto de critérios testados para classificar consistentemente várias atividades como esporte e não esporte em termos de fatores físicos.

Para além das atividades mencionadas anteriormente, outra prova da evidente arbitrariedade para se determinar o quão complexa uma atividade física deve ser para ser considerada como esporte é encontrada em outros esportes já estabelecidos, porém raramente questionados quanto a esse aspecto. Nesse panorama, Schiavetto e Brito (2018) estabelecem

um paralelo com esportes olímpicos como tiro ao alvo e arco flecha, destacando que em tais modalidades o desgaste físico é quase irrelevante e, da mesma forma, exigem um empenho físico e mental indispensável para sua performance em alto rendimento, de modo que não há questionamentos quanto aos seus lugares como modalidades olímpicas estabelecidas.

2.3 PARA ALÉM DE MERA FORMALIDADE: A LEGITIMAÇÃO DOS *E-SPORTS* VISANDO A PRESERVAÇÃO DA INTEGRIDADE E DIGNIDADE DO ATLETA ELETRÔNICO

Olhando sob outro prisma, é quase indiscutível que fatores como a disciplina e treinamento são parâmetros considerados como determinantes para designação de uma atividade como um esporte de rendimento. Nos esportes tradicionais, há diversos casos notórios em que a sede de competição dos atletas torna-se algo tão extremo ao ponto de prejudicar a saúde, seja devido a rotinas intensas ou ao uso de ferramentas irregulares para aumento do desempenho durante a performance (Viana; Mezzaroba, 2013).

De tal modo, o mesmo fenômeno pode ocorrer nos esportes eletrônicos. A pressão para alcançar o sucesso e a notoriedade muitas vezes leva os jogadores a práticas insalubres, como longas horas de treinamento, falta de sono e má alimentação. Na Coreia do Sul, tida por muitos como principal potência no cenário mundial de esportes eletrônicos, a rotina intensa e rigorosa de treinamentos é culturalmente enraizada de modo que em muitas ocasiões torna-se até mesmo tóxica e abusiva. Em entrevista de 2019 ao site TechRadar, Jihun Lee, diretor geral do departamento de jogadores da organização multimilionária *Gen.G E-sports*, relatou que é comum que os jogadores profissionais sul coreanos treinem rigorosamente de doze a quinze horas por dia durante a temporada de competições oficiais (Lambrechts, 2019, tradução nossa).

Em artigo jornalístico de 2015, Dave Lee, repórter tecnológico da *BBC News*, constatou a ocorrência de lesões físicas gravíssimas as quais necessitaram de intervenções médicas cirúrgicas, decorrentes da prática excessiva a que os jogadores se submetem – por pressão externa ou escolha própria –, para se manterem no topo de suas categorias esportivas (Lee, 2015, tradução nossa).

Não se limitando ao aspecto físico, a obsessão dos atletas profissionais de esportes eletrônicos para competirem no mais alto nível pode ser tamanha ao ponto de comprometer até mesmo sua saúde mental. Em entrevista ao site Dot Esports, Junsik “*Bang*” Bae e Lee “*Wolf*”

Jae-wan, ex-jogadores profissionais e duas vezes campeões mundiais do jogo *League of Legends*, relataram algumas das consequências psicológicas negativas decorrentes da pressão e dedicação como atletas gamers profissionais, ao ponto de necessitarem do auxílio de psicólogos e terapeutas (Li, 2018, tradução nossa).

Nos dias atuais, com o desenvolvimento da profissionalização do cenário, é comum que as principais organizações profissionais do cenário de esportes eletrônicos dediquem um departamento específico para o acompanhamento da saúde de seus atletas, tanto em relação ao físico quanto ao mental (Lopes, 2022). Mesmo assim, é importante destacar que em lugares em que não há uma regulamentação específica, como é o caso do Brasil, ainda existe um certo grau de negligência em relação a importância da questão, razão pelo qual torna ainda mais necessária a presença de regulamentações apropriadas, principalmente se levar em consideração que muitos desses atletas iniciam suas carreiras ainda na adolescência.

De todo modo, à luz das situações descritas anteriormente, torna-se inegável que o comprometimento dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos é equiparável ao dos esportes tradicionais. Da mesma forma em que há diversos casos de atletas dispostos a arriscar sua saúde física e mental para alcançar o topo nos esportes convencionais, nos esportes eletrônicos, a história não é diferente.

Isto só reforça que a legitimação do atleta eletrônico, portanto, não se trata apenas de uma mera formalidade. O reconhecimento dos esportes eletrônicos como uma categoria esportiva não apenas reflete o respeito pelo esforço e dedicação dos jogadores, mas também estabelece parâmetros legais essenciais para preservar a saúde e dignidade desses profissionais. Tal constatação não apenas valida seu empenho como atletas, mas também cria um ambiente onde são protegidos por regulamentações que garantem condições adequadas de trabalho, cuidados de saúde e respeito pelos seus direitos como esportistas.

3 SOBRE O ATUAL ENQUADRAMENTO JURÍDICO DOS *E-SPORTS*: EVOLUÇÃO HISTÓRICA E A RELAÇÃO CLUBE-ATLETA.

Tendo sido feita a análise geral da legitimidade – assim como da relevância – dos esportes eletrônicos como uma nova categoria esportiva digna de reconhecimento jurídico apropriado que leve em conta suas características exclusivas, cabe agora exibir um panorama

geral da forma em que algumas das relações jurídicas decorrentes dessa modalidade se desdobram atualmente no direito brasileiro.

De maneira mais ampla, a Constituição Federal de 1988 trata do direito do cidadão brasileiro ao esporte – ou desporto – somente em um artigo, o 217, ainda que pioneira no sentido de ser a primeira carta nacional que trata sobre o tema como preceito constitucional (Caús; Góes, 2013).

De acordo com o que institui a Carta Magna, o direito ao desporto enquadra-se nos chamados direitos sociais por estar contido no rol de direitos do Capítulo ‘Da Ordem Social’. Segundo os ensinamentos de Silva (1998), os direitos sociais constituem normas de eficácia limitada em razão do seu conteúdo social, cuja interferência estatal através de regulamentação futura é condição necessária para garantir sua efetividade na realização do bem comum.

Contudo, como explicado por Silva (2023), à medida que os esportes eletrônicos evoluíram de uma simples atividade recreativa para um mercado econômico consolidado, eles adquiriram uma nova importância tanto como produtos ou serviços quanto nas dinâmicas laborais decorrentes dessa nova etapa. Deste modo, assim como nos esportes tradicionais, as interações resultantes dos esportes eletrônicos permeiam diversas áreas do direito, como cível, trabalhista, de propriedade intelectual, do consumidor e empresarial, que também estão presentes no texto constitucional.

Nesse cenário, o propósito deste capítulo é oferecer uma breve análise das relações contratuais e vínculos entre as empresas que operam no campo dos esportes eletrônicos e as personalidades midiáticas, que englobam tanto os atletas quanto os influenciadores digitais que representam essas organizações. Entender os papéis desempenhados por esses participantes é fundamental para nos aprofundarmos no tema central deste artigo, que se concentra nas potenciais implicações éticas e jurídicas relacionadas à conjuntura desta nova realidade do mercado de apostas no contexto dos esportes eletrônicos no Brasil.

No capítulo anterior, abordou-se brevemente as origens dos esportes eletrônicos e como sua popularização ocorreu no Brasil. No entanto, em relação à evolução dessa atividade no país, em termos de seu reconhecimento jurídico, é justo afirmar que somente a partir de 2013, com a popularização de serviços de streaming, como o *YouTube* e a *Twitch*, juntamente com os investimentos da empresa *Riot Games*, detentora de jogos como *League of Legends* e *Valorant*, é que se iniciou, de fato, a confirmação do enquadramento jurídico dos esportes eletrônicos no direito brasileiro (Bocchi, 2023).

Como explicam Sica e Fehér Junior (2022), o primeiro caso notório para a construção da jurisprudência do esporte eletrônico no Brasil ocorreu em 2015, que culminou no reconhecimento do vínculo empregatício com a aplicação da Lei 9.615/98, conhecida como Lei Pelé.

Na ocasião, a equipe *Kabum E-sports Marketing LTDA* propôs ação ordinária por inadimplemento contratual combinado com indenização por danos materiais em face do atleta profissional do jogo *League of Legends*, André Eidi Yanagimachi Pavesi, conhecido como “*esA*”, sob a alegação de que o jogador teria descumprido cláusula de exclusividade ao firmar contrato com outra equipe, *Keyd Gaming LTDA*, enquanto ainda estava em contrato com a requerente (Bocchi, 2023).

Conforme consta nos autos de decisão, o douto juízo reconheceu a incompetência absoluta na ação, sob o argumento de que a relação jurídica guardava semelhança com os contratos de trabalho de jogadores de futebol contratados para competir em campeonatos por equipes específicas. Sendo assim, concluiu que “em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho.” (São Paulo, 2015).

Outro caso notório de pertinente semelhança é o de Carlos Rucker, conhecido como “*Nappon*”, também ex atleta do jogo *League of Legends*, que propôs ação judicial em face da equipe *paiN Gaming*, reclamando vínculo empregatício com a organização, em que teve acordo homologado no sentido de cumprimento do pagamento das verbas rescisórias, assim como o registro na carteira de trabalho pelo período em que esteve empregado pela empresa (Oliveira, 2020).

Apesar de em ambos os casos a jurisprudência reconhecer claramente a correlação factual entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais, especialmente no que se refere à presença dos elementos que justificam o vínculo empregatício, o Brasil ainda carece de uma legislação específica que proteja os atletas eletrônicos.

Segundo o que ensina Carlos Henrique Bezerra Leite (2022), os elementos essenciais estabelecidos na legislação trabalhista brasileira para caracterizar qualquer relação de emprego encontram-se descritos nos artigos 2º e 3º da CLT, quais sejam: a personalidade, não eventualidade, subordinação hierárquica ou jurídica e onerosidade.

Com a profissionalização do esporte eletrônico no Brasil, Bruno Gallucci (2023) explica que: “[...] as equipes de e-sports necessitam que os jogadores tenham disponibilidade para representar o time em campeonatos, jogos patrocinados e eventos e outros diversos tipos de competições disponíveis no mercado”. Isto implica que, na prática, tais requisitos de forma inegável pressupõem os mesmos critérios característicos da relação de emprego, conforme descritos no parágrafo anterior, uma vez que requer um profissional especializado para atender a essas especificidades.

De tal modo, assim como ocorre nos esportes tradicionais, para os atletas eletrônicos atualmente aplica-se o regime jurídico trabalhista subsidiariamente à Lei Geral do Desporto, se presentes os requisitos que configuram a relação de emprego, de acordo com o que estabelece o artigo 28, §4º, da Lei 9.615/98 (Brasil, 1998). Além disso, admite-se também hipóteses em que o cyber atleta será autônomo quando, individualmente, praticar determinado jogo sem ser vinculado a alguma equipe, de modo que não há relação de subordinação com a empresa, auferindo seus rendimentos através de contrato de natureza civil, conforme prescreve o artigo 28-A, da LGD (*Id.*, 1998).

Neste contexto, porém, é importante destacar que existem situações em que as empresas contratam atletas sob a forma de prestadores de serviços ou mediante contratos de patrocínio, com o objetivo de camuflar as relações trabalhistas e, conseqüentemente, reduzir os encargos financeiros (Silva; Bastos Segundo, 2018). Desta forma, por conta desse limbo jurídico, a reivindicação de uma legislação mais segura que resguarde a vulnerabilidade do atleta eletrônico torna-se ainda mais relevante no arcabouço jurídico brasileiro.

Reforçando ainda mais tal vulnerabilidade, no ano de 2023 foi promulgada Lei nº 14.597 que institui a Lei Geral do Esporte, cujo artigo 1º, §1º trouxe uma nova definição de esporte da seguinte forma: “§1º 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, cap. I, art. 1º, §1º, grifo nosso). Dessa forma, não restam dúvidas que a utilização do termo grifado traz uma certa preocupação quanto a aplicação nos *eSports*. Entretanto, devido a sua recente promulgação, é importante que novos dados sejam disponibilizados para uma avaliação mais aprofundada do dispositivo legal.

Outro aspecto de grande importância é a utilização da imagem dos jogadores pelas empresas de esportes eletrônicos – leia-se clubes. É indiscutível que o comportamento dos

atletas eletrônicos, tanto dentro como fora das competições, exerce uma influência direta nos ganhos financeiros das equipes às quais estão vinculados. Isso abrange não apenas as premiações, mas também os patrocínios e a popularidade entre os fãs.

No Brasil, de forma geral, o direito de imagem é abordado pela Constituição Federal, na forma do artigo 5º, inciso X, e pelo Código Civil, em seu artigo 20, podendo resvalar também em legislações específicas como a Lei dos Direitos Autorais, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados (Bicalho, 2023).

Segundo Maria Helena Diniz (2022, p. 15): “O direito à imagem é o de ninguém ver sua efígie exposta em público ou mercantilizada sem seu consentimento e o de não ter sua personalidade alterada material ou intelectualmente, causando danos à sua reputação”. Portanto, assim como nos esportes tradicionais, o direito de imagem concerne ao controle do uso da imagem do atleta em circunstâncias como marketing, transmissões ao vivo, publicidade, redes sociais, entre outros.

Ressalta-se também a colocação de Rezende (2016) sobre as circunstâncias especiais as quais o direito de imagem do atleta de desporto de alto rendimento está inserido, tendo em vista a alta visibilidade midiática a que estão submetidos, de modo que podem atingir o status de celebridade, majorando ainda mais a capacidade de exploração da imagem:

Quanto aos atletas em específico é notório que o desporto de rendimento, em especial o futebol praticado de modo profissional, pela visibilidade que possui em mídia, não raro transforma jogadores em personalidades, ídolos, potencializando as possibilidades de exploração da sua imagem para fins comerciais, configurando uma forma derivada para obtenção de ganhos decorrente da sua atividade (Rezende, 2016, p. 133).

Não obstante, é comum nos contratos dos atletas eletrônicos, assim como nos esportes tradicionais, cláusulas que abordem o direito de imagem, especificando como a imagem do jogador pode ser usada para fins de marketing, promoção e outras atividades relacionadas à equipe. Isso pode incluir o uso de fotos, vídeos, transmissões ao vivo, entre outras formas de mídia.

Com o intuito de resguardar o atleta e os seus direitos trabalhistas, de modo a evitar que o direito de imagem ultrapasse o salário do atleta, a Lei Pelé também estabelece que o valor da utilização da imagem não poderá ultrapassar 40% de sua remuneração, conforme estipula o artigo 87-A, da Lei 9.615/98 (Brasil, 1998). De maneira semelhante, a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD –, em seu artigo 2º, inciso IV, determina como um de seus princípios a

inviolabilidade da imagem, com o propósito de resguardar esse direito contra exploração econômica predatória, sem qualquer comprometimento além do lucro (Lima, 2020).

Em verdade, é possível afirmar que nos esportes eletrônicos, em alguns casos, a exploração da imagem dos atletas e influenciadores pelas empresas é, por vezes, ainda mais crucial financeiramente do que o próprio sucesso em torneios e competições. Isso acontece principalmente pois, ao contrário do que ocorre nos esportes tradicionais, é comum que os influenciadores ou atletas eletrônicos tenham uma base de fãs significativamente grande e engajada, muitas vezes ultrapassando em número os torcedores das próprias organizações.

Neste sentido, Barbosa Junior (2022) destaca que uma das estratégias de equipes recém-formadas é integrar atletas que já possuem uma base de fãs consolidada, com o intuito de fazer uso desse engajamento para adquirir ainda mais torcedores para suas organizações:

Como exemplo, é possível citar as contratações realizadas pela Red Canids em 2016, quando era recém formada, para disputar o Campeonato Brasileiro de League of Legends. A equipe, que havia sido adquirida há pouco tempo pelo empresário Felipe Corradini, se projetou no cenário com a contratação de nomes de peso do game no Brasil, como Felipe “brTT” Gonçalves, Felipe “YoDa” Noronha, Hugo “Dioud” Padioleau e Leonardo “Robo” Souza, todos jogadores com milhares de seguidores, que fizeram com que a organização desportiva, em seus primeiros anos, já contasse com uma das maiores fanbases do Brasil (Barbosa Junior, 2022, n.p).

Com isso em vista, no caso das organizações eletrônicas, é notório que a utilização da imagem de atletas e influenciadores para a promoção de publicidade e marketing de seus patrocinadores é ainda mais significativa do que nos esportes convencionais.

Portanto, os impactos na comunidade e, por conseguinte, no cenário esportivo devem ser examinados com ainda mais atenção, de modo que cabe ao direito desempenhar o papel de mediador dessas repercussões. Deste modo, no próximo tópico, este trabalho se dedicará a examinar algumas das repercussões dessas características proeminentes nos esportes eletrônicos, especialmente no que diz respeito ao tema central: a atual situação do mercado de apostas no Brasil.

4 O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO CONTEXTO ATUAL DAS APOSTAS ESPORTIVAS

A partir da promulgação da Lei 13.756 de 2018, que passou a permitir a exploração comercial dos jogos de apostas esportivas de quota física no Brasil, diversas discussões relacionadas ao mercado de apostas emergiram. Além disso, a crescente popularização e

inserção das casas de apostas tem suscitado debates que abrangem desde questões sobre a responsabilidade civil das empresas até discussões sobre a ética desportiva de modo geral.

Anteriormente, no ordenamento jurídico brasileiro, os jogos de azar eram abordados exclusivamente pelo Decreto-Lei 3.688, de outubro 1941, também chamado de “Lei das Contravenções Penais” que estritamente proibia sua prática em todo território brasileiro, o que englobava em seu conceito as apostas sobre qualquer competição esportiva, conforme estabelece o art. 50, §3º, linha c, da referida lei (Brasil, 1941).

Décadas após, como explana Marçal (2023), com a nova regulamentação de 2018, as plataformas de apostas esportivas passam a poder operar de forma física ou online, caso cumpram com os requisitos da nova lei e obtenham a licença disponibilizada pelo novo órgão regulador responsável:

Com a nova legislação, as empresas privadas podem obter licenças para operar plataformas de apostas esportivas online e físicas no país, caso cumpram uma série de requisitos, como ter uma estrutura adequada, sistema de segurança e pagamento, além de garantir a proteção dos dados dos usuários. Para tanto, foi criada a "Autoridade Nacional de Jogos", órgão regulador responsável pela emissão das licenças, fiscalização das atividades das empresas e combate à lavagem de dinheiro. (Marçal, 2023, p.14-15).

Além disso, outro aspecto relevante da referida lei é a previsão de que o produto da arrecadação total obtido por meio da captação de apostas será destinado a áreas como a seguridade social, cultura, saúde e o desenvolvimento do desporto (Brasil, 2018).

Para mais, vale a menção de que tramita perante o Congresso Nacional a Medida Provisória nº 1182/2023, que propõe regulamentações infralegais para sanar algumas das lacunas, e aperfeiçoar ainda mais o arcabouço da Lei 13.756/18. (Brasil, 2023). Nesse sentido, a referida Medida Provisória também reforça algumas figuras que estão proibidas de participar em apostas esportivas, como os agentes responsáveis pela fiscalização, menores de 18 anos e pessoas que possam exercer influência no resultado de evento real de temática esportiva objeto da loteria (Senado, 2023).

Diante desse contexto, é importante ressaltar que o presente trabalho parte da premissa de que, de maneira geral, a Lei 13.756/18 representou um avanço legislativo majoritariamente positivo e necessário para o ordenamento jurídico brasileiro. A falta de uma legislação sobre o tema permitiu que, por muitos anos, o mercado informal se beneficia dessa lacuna, possibilitando que empresas clandestinas ou com plataformas hospedadas em países nos quais a prática é legalizada se aproveitam desse vácuo regulatório (Vital *et al.*, 2023).

Entretanto, ao abordar essa legislação na perspectiva dos esportes eletrônicos, o presente artigo visa apresentar algumas ressalvas específicas sobre essa modalidade. A premissa é que os esportes eletrônicos constituem uma legítima modalidade esportiva com características exclusivas, para as quais o arcabouço jurídico brasileiro atual ainda é insuficiente no sentido de garantir a proteção da integridade esportiva.

Portanto, a análise deste tópico se concentrará na investigação da questão da manipulação de resultados nos *e-Sports*, considerando sua (não)classificação como uma legítima modalidade esportiva dentro do ordenamento jurídico brasileiro. Além disso, serão examinados os patrocínios de casas de apostas no contexto das organizações, levando em consideração a realidade específica desse cenário, traçando paralelos com mecanismos existentes em outras legislações do mundo, com o intuito de contribuir para a discussão.

4.1 DA MANIPULAÇÃO DE RESULTADOS NOS ESPORTES ELETRÔNICOS

A questão da manipulação de resultados tornou-se a principal sombra da exploração comercial das apostas esportivas no Brasil. No âmbito dos esportes tradicionais, em especial no caso do futebol, considerado largamente o esporte mais popular do país, vários escândalos emergiram envolvendo inclusive a principal liga profissional do esporte.

Em 2023, o Superior Tribunal de Justiça Desportiva proferiu uma decisão sobre um caso envolvendo oito jogadores acusados de participação em um suposto esquema de fraude em apostas esportivas, resultando na condenação de dois deles, que foram proibidos de exercer qualquer atividade relacionada ao futebol (G1, 2023). Em notícia publicada pelo jornal ESPN em março do mesmo ano, até a data, seis atletas da Série A – principal divisão do campeonato brasileiro de futebol – já haviam sido afastados de seus clubes em decorrência de investigações sobre a manipulação de resultados em partidas na principal liga de futebol do Brasil (ESPN, 2023).

Em relação aos *e-Sports*, o site GE (2023) lembrou casos de imensa repercussão no cenário internacional em que jogadores foram suspensos e até mesmo presos por estarem envolvidos em esquemas de manipulação de resultados, noticiando ainda que a modalidade estaria em terceiro lugar no mundo em escândalos do tipo, atrás somente do futebol e do basquete. Entre os principais citados, vale destacar os casos da equipe profissional norte-americana do jogo *Counter Strike: Global Offensive*, *iBUYPOWER*, que em 2014, época do

ocorrido, era considerada uma das principais do cenário, bem como do jogador de *StarCraft* sul-coreano conhecido como “*Life*”, condenado em 2015 a dezoito meses de detenção, de acordo com a rigorosa legislação de desporto eletrônico da Coreia do Sul (GE, 2023).

No Brasil, a ausência de regulamentação faz com que as próprias empresas desenvolvedoras estabeleçam regulamentos próprios para disciplinar as equipes. A título de exemplo, o regulamento oficial do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* de 2021, pertencente a empresa *Riot Games*, dispõe especificamente sobre a associação com apostas da seguinte forma: “10.3 Associação com Apostas: Nenhum membro de uma equipe ou oficial da Temporada 2021 pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida da Temporada 2021.” (Ventura, 2021).

Não é novidade que as entidades desportivas possuam regulamentos internos para disciplinar determinada prática esportiva. Em muitos casos, os estatutos dessas entidades até desencorajam ou proíbem que seus membros recorram à justiça comum para contestar decisões da justiça desportiva. Um exemplo notável sendo a Confederação Brasileira de Futebol que, em consonância com a Federação Internacional de Futebol, determina que seus litígios devem ser resolvidos exclusivamente como instância única pela justiça desportiva, em conflito com o que determina a própria Constituição Federal, que prevê a possibilidade de apreciação pelo judiciário, de acordo com seu artigo 217, §1º (Aidar, 2016).

Ainda assim, na questão do desporto eletrônico, é importante salientar que nem mesmo há um enquadramento jurídico ou legislação específica que o legitime como esporte. Para além de uma questão de puro “status”, o reconhecimento da modalidade também permitiria a apreciação de conflitos pela justiça desportiva, como na questão da manipulação de resultados, além de garantia de outros benefícios previstos pelas leis esportivas, tais como a garantia de alocação de recursos para o incentivo do esporte, de acordo com o que está previsto pela Lei 13.756/18.

Uma possível fonte de inspiração para o Brasil na elaboração de sua regulamentação no setor dos esportes eletrônicos é a França, que há alguns anos já vem dando passos significativos em direção à adequação regulatória da modalidade. Tal processo iniciou-se em 2016 com a criação da *France eSports*, uma fundação não oficial, porém patrocinada pelo governo federal, que tem como dever servir como representantes do governo em direção à regulamentação futura (Auxent, 2016). Além disso, no mesmo ano foi aprovada a Lei da República Digital Francesa

que não apenas explicitou a relação laboral dos jogadores profissionais franceses, como também diferenciou os jogos de azar das competições de *e-Sports* (Esports Insider, 2016).

No Reino Unido, tido como referência internacional no que diz respeito à legislação envolvendo apostas esportivas, a atividade é supervisionada por um comitê governamental específico chamado de *UK Gambling Commission* que, por sua vez, exerce um papel fundamental através da concessão de licenças e aplicação de regulamentações para garantir a integridade do mercado de apostas (Falchetti, 2023). Para mais, de acordo com Bland (2022), após pesquisas realizadas pelo comitê, a manutenção da integridade esportiva dos *e-Sports* tornou-se uma das principais prioridades da entidade inglesa, uma vez que traz mais segurança para o mercado de apostas.

Assim, seguindo o exemplo desses países, a implementação de uma instituição de *e-Sports* com respaldo governamental, semelhante ao caso da França, e o fortalecimento do zelo pela integridade esportiva por parte das comissões regulatórias, à semelhança do que ocorre no Reino Unido, constituiriam um passo inicial crucial para a preservação e proteção dessa modalidade.

Em última análise, uma sugestão adicional nesse contexto seria a implementação legislativa do reconhecimento dos esportes eletrônicos como eventos esportivos oficiais e autorizados. A título de exemplo, no Território Norte da Austrália, as competições de *e-Sports* são oficialmente consideradas uma modalidade esportiva, o que possibilita a obtenção de licenças para a realização de apostas (Bland, 2022). Na estrutura jurídica brasileira, essa transparência legal proporcionaria a assecuração da arrecadação de recursos por meio de tributos para o Estado, o que poderia ser direcionado para investimentos na fiscalização e aprimoramento da segurança e integridade dos esportes eletrônicos dentro do mercado de apostas.

4.2 EQUIPES DE E-SPORT E O PATROCÍNIO DAS CASAS DE APOSTAS

Em seu artigo, De Moraes Ocke, Bosquetti e Vicente Alexandre (2021) percebem o patrocínio esportivo como o principal investimento de marketing adotado pelas empresas, devido à sua eficácia em promover suas marcas por meio da associação com clubes ou atletas, gerando maior visibilidade para o seu produto através da constante exposição midiática:

O planejamento estratégico de patrocínio esportivo, aliado à gestão da identidade e imagem da marca, coaduna uma combinação efetiva para estabelecer uma parceria profícua entre patrocinador e patrocinado. Parceria na qual o patrocinador expõe sua marca, produto ou serviço e, em contrapartida, o patrocinado potencializa seu valor agregado estabelecendo uma associação de imagens que impacta positivamente o comportamento do consumidor esportivo (De Moraes Ocke; Bosquetti; Vicente Alexandre, 2021, p. 23).

Na relação bilateral típica de patrocínio esportivo, ao buscar se associar a um elemento externo à sua marca, o patrocinador contribui através de recursos financeiros ou na forma de produtos ou serviços ao patrocinado, de modo que esse investimento gera oportunidades de valorização da marca junto aos consumidores (Sá; Almeida, 2012).

No Brasil, com a nova conjuntura da Lei 13.756/18, que autorizou a exploração comercial das apostas esportivas, tornou-se prática comum que as casas de apostas buscassem oportunidades de patrocínios para aumentar sua visibilidade no mercado. De acordo com Ricardo Magatti (2023), até maio de 2023, trinta e nove dos quarenta clubes que compõem as séries A e B do Campeonato Brasileiro de Futebol teriam patrocínio de casas de apostas, sendo que doze dos vinte que disputam a primeira divisão já as teriam como patrocínio principal de suas equipes.

Nesse cenário, diversas preocupações relacionadas à ética desportiva foram levantadas tanto por defensores quanto por críticos do movimento. Em novembro de 2023, trinta e três clubes de futebol das séries A, B e C do futebol brasileiro emitiram nota conjunta se opondo a uma emenda de autoria do senador Eduardo Girão no Projeto de Lei 3.626/23, cujo texto proíbe “qualquer publicidade relacionada às apostas por quota-fixa seja realizada em arenas esportivas e/ou por intermédio de patrocínio a equipes e campeonatos, entre outros” (Noberto, 2023). Na Premier League, primeira divisão do campeonato de futebol do Reino Unido, através de acordo celebrado entre os clubes participantes da liga, o patrocínio de empresas de apostas esportivas não mais poderá estar ocupando a parte frontal das camisas a partir da temporada 2025/26, com o intuito de reduzir a publicidade de apostas (Agini; Barnes, 2023).

No cenário dos esportes eletrônicos, de acordo com Gabriel Oliveira (2023), do GE, o número de patrocínios aumentou drasticamente nos últimos anos, incluindo casos em que as casas de apostas passaram a compor os nomes de equipes renomadas, como é o caso da equipe *Imperial* que passou a ser chamada *Imperial Sportsbet.io*. após a negociação de patrocínio. Contrariamente a essa tendência, a *Riot Games*, em comunicado, afirmou que as organizações que participam de torneios oficiais de seu jogo, *Valorant*, estão proibidas de receber patrocínios

de sites de apostas, reforçando ainda que não tem planos para alterar as regras de parceria em um futuro próximo (Figueiredo, 2023).

Nesse contexto, nota-se que, no caso do futebol, mesmo diante do intenso debate sobre a integridade ética dos patrocínios de apostas esportivas, há uma regulamentação clara que aborda o tema, considerando a legitimidade esportiva desta modalidade. Já no caso do desporto eletrônico, tendo em vista o limbo legislativo em solo brasileiro, as inseguranças jurídicas quanto às aplicações das regras de patrocínio são ainda mais imprevisíveis ainda.

Não só isso, é evidente a presença significativa de atletas menores de idade no cenário dos esportes eletrônicos, inclusive com jogadores em situações de trabalho precário em equipes de menor relevância, na expectativa de se tornarem profissionais no futuro (Mussa; Falcão; Marques, 2021). Somado a isso, com a disseminação das plataformas de jogos para dispositivos móveis, o acesso aos jogos eletrônicos torna-se ainda mais ampliado entre crianças e adolescentes (Fantini, 2023).

Assim, não seria exagero inferir que o alcance das equipes de esportes eletrônicos em relação à influência em públicos que ainda não atingiram a maioridade é potencialmente mais expressivo do que nos esportes tradicionais. Nesse aspecto, Czako et al. (2023) chegam ao ponto de afirmar que, comparado aos esportes tradicionais, existe uma relação ainda mais íntima nos esportes eletrônicos em relação ao hábito de apostar, razão pela qual tal modalidade esportiva merece mais atenção regulatória ainda.

Essa influência exercida pelas equipes não se restringe apenas ao aspecto competitivo da organização. Um desdobramento adicional no campo mercadológico das organizações de *e-Sports* é a contratação de influenciadores digitais patrocinados pelo clube, frequentemente sendo os grandes responsáveis pela maior audiência das respectivas equipes, conforme explicado no capítulo anterior. Conforme lecionam Da Silva e Tessarolo (2016), personalidades digitais, como os influenciadores, exercem uma considerável influência nas decisões de compra da nova geração, impactando inclusive as estratégias de investimento em publicidade:

Essas “personalidades digitais” são capazes de mudar as estratégias de investimento em propaganda por exercerem força suficiente para influenciar a nova geração a preferir determinada marca ou escolher certo produto igual ao que ele está utilizando, norteando grande parte das decisões de compra dos jovens (Da Silva; Tessarolo, 2016, p. 6).

Portanto, as considerações sobre as regulamentações de *marketing* para organizações de esportes eletrônicos que possuem patrocínio de casas de apostas devem levar em conta a influência dessas figuras sobre o público que acompanha e torce por essas equipes. Esse cuidado

é particularmente importante ao lidar com hábitos que podem resultar em vícios significativos, especialmente entre os menores de idade.

Mais uma vez, nesse aspecto, um mecanismo de regulação interessante também pode ser encontrado na legislação francesa, que em junho de 2023 aprovou uma nova lei que regula a atividade de influenciadores digitais no país, que não mais podem promover produtos ou serviços considerados de risco, incluindo o serviço de apostas (Mena, 2023). No Brasil, como explica Santibañez (2023), também há uma proposta legislativa de autoria do senador Ricardo Ayres, que através da PL 3.915/2023 visa a proibição da divulgação de empresas de apostas por influenciadores digitais e artistas, semelhante ao que prevê a lei francesa.

Outro caso relevante para potencial inspiração regulamentadora, especialmente no que diz respeito à proteção de menores no contexto analisado, é o do órgão regulador de apostas da Espanha, *Dirección General de Ordenación del Juego*, que passou a proibir que os operadores de casas de apostas licenciados forneçam *odds* em eventos esportivos onde todos ou a maioria dos participantes sejam menores de 18 anos (GMB, 2019).

Assim, o Brasil poderia considerar as legislações espanhola e francesa como possíveis referências para orientar a regulamentação dos esportes eletrônicos, principalmente no que se refere ao contexto das apostas esportivas. Não só isso, especialmente ao se inspirar no exemplo francês, é crucial que o governo brasileiro adote uma postura proativa e incentivadora em relação aos esportes eletrônicos no país. Isso se torna ainda mais relevante considerando a significativa importância comercial e os impactos na audiência jovem dessa modalidade.

Por essa razão, caso haja uma futura regulamentação dos esportes eletrônicos pelo ordenamento jurídico brasileiro, é crucial que esses aspectos levantados sejam devidamente considerados.

5 CONCLUSÃO

Este artigo debruçou-se na análise da modalidade esportiva eletrônica dentro da atual conjuntura das apostas esportivas a partir da Lei 13.756/18. Para isso, verificou-se inicialmente o debate acerca das definições do que constitui um esporte, de forma a fundamentar a modalidade eletrônica como uma categoria esportiva legítima dotada de atributos próprios, mas ainda merecedora de um reconhecimento jurídico que proteja os interesses dos atletas e demais envolvidos. Tendo isso em vista, analisou-se também o estado atual de algumas das relações

jurídicas dos *e-Sports* dentro do direito brasileiro, com foco na relação entre os atletas e as organizações, bem como no papel dos influenciadores digitais que promovem as equipes. Por fim, trabalhou-se a questão das apostas esportivas a partir da evolução jurídica do tema, de modo a realizar colocações a respeito da manipulação de resultados e patrocínio das casas de apostas no ambiente dos esportes eletrônicos.

As atividades que hoje compreendemos como esportes são frutos de um longo processo histórico resultantes das transformações socioculturais da humanidade. Desde os tempos mais remotos, é possível observar na história das civilizações humanas diversos exemplos de atividades que sofreram um amplo processo de ressignificação em relação ao seu propósito inicial, evoluindo do âmbito do lazer para competições de alto rendimento, de modo que a inovação tecnológica sempre desempenhou um papel crucial nessa relação.

Dessa forma, aquilo que hoje denomina-se de esportes de alto rendimento difere substancialmente da prática puramente recreativa, de tal maneira que a distinção entre ambos é fundamental para uma análise mais aprofundada desses fenômenos. Nessa continuidade, o esporte de alto rendimento pode demandar diferentes tipos de habilidades, as quais podem variar ou combinar entre si, mas que, independentemente, requerem treinamentos rigorosos para aprimorá-las dentro de um ambiente competitivo.

É dentro desse extenso rol de habilidades que as práticas esportivas estão distribuídas, de modo que não há um consenso normativo sobre quais delas são suficientes, por si só, para serem categorizadas indubitavelmente como um esporte. Contudo, mesmo quando se aplicam os critérios mais restritos, é possível observar que os esportes eletrônicos, de algum modo, se enquadram nos parâmetros considerados para serem reconhecidos como uma legítima prática esportiva, semelhante a outras modalidades como o xadrez, tiro ao alvo e o automobilismo, que frequentemente fazem parte da mesma discussão.

Ainda assim, no ordenamento jurídico brasileiro, não há uma legislação específica que regule de maneira apropriada o desporto eletrônico e suas peculiaridades, tampouco há o reconhecimento explícito como uma categoria esportiva válida, mesmo que já represente um fenômeno extremamente relevante, tanto esportivamente quanto comercialmente, para a realidade global. Dessa forma, no Brasil, coube majoritariamente ao poder judiciário a tarefa de estabelecer uma base jurídica para os atletas profissionais de desporto eletrônico, com os primeiros casos notórios envolvendo discussões sobre as relações de trabalho e quebra contratual.

Nisso, com a consolidação da profissionalização dessa modalidade, tornou-se inquestionável a equiparação do atleta eletrônico aos atletas dos esportes tradicionais, uma vez que a rotina de ambos se assemelha em muitos aspectos convergentes. Em consequência, a relação empregatícia ficou ainda mais evidente, uma vez constatados os requisitos da relação de emprego, tal como ocorre no desporto tradicional.

Assim, nos dias atuais, é comum que as organizações de eSport mais relevantes do cenário reconheçam a relação empregatícia com atleta sob égide da Lei Pelé. Além disso, devido à extensa base de fãs dos atletas e influenciadores de *eSports*, é corriqueiro que os contratos que envolvem essas figuras incluam disposições sobre a exploração comercial de suas imagens, vez que, em muitos casos, esses indivíduos são mais populares do que as próprias organizações em si.

Tendo isso em vista, a partir da regulamentação das apostas esportivas no Brasil através da Lei 13.756/18, que em muitos aspectos foi majoritariamente positiva, o artigo levantou questionamentos a respeito das implicações em relação à integridade esportiva no desporto eletrônico, considerando o atual limbo legislativo acerca da modalidade no ordenamento jurídico brasileiro.

Com isso em mente, primeiro, tratou-se da questão da manipulação de resultados fazendo um paralelo entre o que ocorre no futebol, sendo o esporte mais popular do Brasil, de modo a contrapor com a realidade dos *e-Sport* que, do ponto de vista jurídico, está muito mais vulnerável por conta da ausência de previsão normativa que lhe dê segurança. Por fim, analisou-se a questão dos patrocínios das casas de apostas às equipes de *e-Sport*, tecendo comentários em relação a necessidade de apreciação sobre o assunto pelo direito brasileiro, principalmente considerando a grande parcela de menores de idade envolvidos no cenário eletrônico.

Nessa continuidade, em ambas as situações, estabeleceu-se um paralelo com o tratamento dessas questões em alguns países ao redor do mundo, como França, Espanha e Reino Unido, visando que os mecanismos regulatórios existentes nesses países possam servir de inspiração para uma eventual regulamentação dentro do ordenamento jurídico brasileiro.

Diante da análise de todo o exposto, conclui-se que os esportes eletrônicos no Brasil ainda carecem de uma apreciação legislativa adequada que leve a sério suas particularidades específicas. Além disso, a legitimidade jurídica dessa modalidade esportiva, indo além de uma mera formalidade, representaria o devido respeito aos indivíduos envolvidos nesse novo cenário esportivo, incluindo jogadores, organizações, desenvolvedores e consumidores.

Além disso, diante da atual situação das apostas esportivas no país, a regulamentação dos *eSports* também eliminaria dúvidas quanto ao seu tratamento jurídico, equiparando-os aos esportes tradicionais, levando em consideração, é claro, suas particularidades específicas.

Dessa forma, independentemente da resposta normativa, conclui-se que é responsabilidade do direito, enquanto instrumento regulamentador dos fenômenos socioculturais, avaliar as questões levantadas, garantindo que o esporte, reconhecido como um direito fundamental social pela Constituição Federal de 1988, possa prosperar em sua total integridade.

7 REFERÊNCIAS

AIDAR, Hugo Bé. **Conflitos entre justiça comum x justiça desportiva: a (im) possibilidade de revisão pela justiça comum das decisões proferidas pela justiça desportiva - o “caso portuguesa”**. 2016. 83 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016.

AGINI, Samuel; BARNES, Oliver. Premier League vai restringir patrocínios de sites de apostas nos uniformes dos clubes. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 13 abr. 2023. Esporte. Disponível em: <https://encurtador.com.br/bLTU8> . Acesso em: 17 nov. 2023.

AUXENT, Adrien. All you need to know about France’s new esports federation, “France eSports”. **The Esports Observer**, [S.l.], 28 abr. 2016. Disponível em: <https://x.gd/ouwvV> . Acesso em: 20 out. 2023.

BICALHO, Patrícia. Direito de Imagem e Internet: O que os advogados precisam saber?. **Aurum**, [S.l.], 15 ago. 2023. Artigos. Disponível em: < <https://x.gd/J0b3F> >. Acesso em: 17 nov. 2023.

BARBOSA JUNIOR, Hudson de Paiva. O direito de imagem do atleta de esporte na nova Lei Geral do Esporte. **Lei em Campo**, [S.l.], 31 out. 2022. Disponível em: <https://x.gd/eUBWg> . Acesso em 17 nov. 2023.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

BLAND, Jake. Gambling On Video Games: The Global Esports Betting Market And The Dawn Of Legalized Esports Gambling In The United States. **University of Miami International and Comparative Law Review**, v.29, n.2, 2022, p. 1-34.

BRASIL. Decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Lei de Contravenções Penais**. Disponível em: <https://x.gd/d48P5> . Acesso em 12 set. de 2023.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências**. Disponível em: <https://x.gd/GediE> . Acesso em: 17 nov. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. **Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa.** Disponível em: <https://x.gd/wRQoQ> . Acesso em: 14 set. 2023.

BRASIL. Congresso Nacional. **Medida Provisória nº 1182, de 2023 (Regulamentação das apostas de quota fixa).** Sítio Eletrônico. 2023. Disponível em: <https://x.gd/gSBIP> . Acesso em 17 nov. 2023.

BRASIL. Lei 14.597, de 14 de junho de 2023. **Institui a Lei Geral do Esporte.** Disponível em: <https://x.gd/ozdNH> . Acesso em: 18 nov. 2023.

BOCCHI, Nicholas. **Esportes-propriedade e eSports: impactos da propriedade do jogo praticado como esporte.** 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Direito da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

CAÚS, Cristiana; GÓES, Marcelo. **Direito aplicado à gestão do esporte**, 1ª edição. São Paulo: Editora Trevisan, 2013. E-book. ISBN 9788599519561. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788599519561/>. Acesso em: 08 nov. 2023.

CHIMINAZZO, Gustavo.; MARQUES, Victor. E-sport não é (mais) brincadeira. **Isto é Dinheiro**, São Paulo, 10 jan. 2020. Disponível em: <https://x.gd/7zolZ> . Acesso em: 17 nov. 2023.

CNN. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?. **CNN Brasil**, [S.l.], 28 set. 2023. Disponível em: <https://x.gd/pSe1T> . Acesso em: 18 out. 2023.

CZAKÓ, Andrea *et al.* Safer esports for players, spectators, and bettors: Issues, challenges, and policy recommendations. **Journal Of Behavioral Addictions**, v. 12, n. 1, p. 1-8, 2023.

DA SILVA, Cristiane Rubim Manzina; TESSAROLO, Felipe Maciel. Influenciadores digitais e as redes sociais enquanto plataformas de mídia. **XXXIX Intercom**, São Paulo–SP, 2016.

DE MORAES OCKE, Marco Antonio; BOSQUETTI, Marcos Abílio; VICENTE ALEXANDRE, Gabriel. Patrocínio esportivo e comunicação de marca: perspectivas de patrocinadores, gestores de marketing esportivo e atletas brasileiros do surfe profissional. **PODIUM Sport, Leisure and Tourism Review**, [S. l.], v. 10, n. 3, p. 21–51, 2021.

DINIZ, Maria Helena. **Manual de direito civil.** São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786555598612. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555598612/>. Acesso em: 05 nov. 2023.

ESPN. **Quem são todos os afastados pelo escândalo de apostas no futebol brasileiro.** 10 mai. 2023. Disponível em: <https://x.gd/huvUf> . Acesso em 17 nov. 2023.

ESPORTS INSIDER. Esports Around the World: France. **ESI- Esports Insider**, [S.l.], 08 set. 2023. Disponível em: <https://x.gd/ELdLA> . Acesso em 20 out. 2023.

FALCHETI, Joseph. United Kingdom Sports Betting. **Safest Betting Sites**, [S.l.], 16 out. 2023. Disponível em: <https://x.gd/tGquZ> . Acesso em: 20 out. 2023

FANTINI, Laiane Maris Caetano. Esports championships, companies and organizations in electronic sports and their regulatory and compliance challenges with the Brazilian Statute of Child and Adolescent (ECA). **Brazilian Journal of Law, Technology and Innovation**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 141–162, 2023.

FIGUEIREDO, Erick. Valorant: Riot confirma que organizações estão proibidas de receber patrocínio de sites de apostas. **GE**, 16 mar. 2023. Disponível em: <https://x.gd/gRip5> . Acesso em: 17 nov. 2023

G1. Mais dois jogadores envolvidos em esquema de fraudes em apostas esportivas são condenados. 01 jun. 2023. Disponível em: <https://x.gd/MNjuJ> . Acesso em 17 nov. 2023.

GE. Esports já tiveram atletas banidos e presos por esquemas de apostas. 12 mai. 2023. Disponível em: <https://x.gd/EHCow> . Acesso em: 17 nov. 2023.

GE. Penalidade Máxima: veja jogadores envolvidos em manipulação e esquema de apostas. 10 mai. 2023. Disponível em: <https://x.gd/JQ9z1> . Acesso em: 17 nov. 2023.

GOOD, Owen. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. **Kotaku**, 2012. Disponível em: <https://x.gd/Lcqfs> . Acesso em: 17 nov. 2023.

GMB. Órgão regulador espanhol proíbe apostas em eventos esportivos para jovens, 24 jul. 2019. Disponível em: <https://x.gd/0cp8W> . Acesso em: 20 out. 2023.

GRANCHI, Giulia. Por que jogos de azar são proibidos e sites de apostas são permitidos no Brasil? **BBC News Brasil**. 12 mai. 2023. Disponível em: <https://x.gd/kbzHE> . Acesso em: 17 nov. 2023.

KOHN, Karen; MORAES, Cláudia Herte de. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. In: **XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. sn, 2007. p. 1-13.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAMBRECHTS, Stephen. Pro gamers in South Korea train for 15 hours a day – here’s what’s involved. **Techradar**, [S.l.], 24 jul. 2019. Disponível em: <https://x.gd/g9qfi> . Acesso em: 18 out. 2023.

LEE, Dave. The real scars of Korean gaming. **BBC News**, [S.l.], 05 jun. 2015. Disponível em: <https://x.gd/MCHz9> . Acesso em: 18 out. 2023.

LEITE, Carlos Henrique B. **Curso de Direito do Trabalho**. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553622944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: 03 nov. 2023.

LI, Xing. SKT’s Bang and Wolf reflect on life and League. **Dot Esports**, [S.l.], 18 dez. 2018. Disponível em: <https://x.gd/gq4jF> . Acesso em: 18 out. 2023.

LIMA, Cíntia Rosa Pereira de. **Comentários à Lei Geral de Proteção de Dados**. São Paulo: Grupo Almedina (Portugal), 2020. E-book. ISBN 9788584935796. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584935796/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

LOPES, Thaime. Nati fala sobre a evolução do uso da psicologia nos esports. **Mais Esports**, [S.l.], 24 nov. 2022. Disponível em: <https://x.gd/FhycB> . Acesso em: 17 nov. 2023.

MAGATTI, Ricardo. Como os sites de apostas se tornaram o maior financiador do futebol brasileiro. **Estadão**, São Paulo, 14 mai. 2023. Esporte. Disponível em: <https://encurtador.com.br/bzACH> . Acesso em: 17 nov. 2023.

MARÇAL, Carolina Hespagnol Pinheiro. **A responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro**. 2023. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2023.

MARQUES, Renato Francisco Rodrigues. O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias. **Revista Observatorio del Deporte**, v. 01, n. 01, p. 152, 2015.

MEDEIROS, Ewerton. Presidente da ESPN diz que eSport "não é esporte, e sim competição". **Tecnundo**, 09 set. 2014. Disponível em: <https://x.gd/NIFmb> . Acesso em: 18 out. 2023.

MENA, Fernanda. França aprova lei para regular influenciadores nas redes. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 01 jun. 2023. Disponível em: <https://x.gd/3RusT> . Acesso emm 20 out. 2023.

MENEZES, Bruna Campos de. O que são os esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos. **GE**, [S.l.], 2020. Disponível em: <https://x.gd/hZYIB> . Acesso em: 17 nov. 2023.

MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. **A CORROSÃO DO LAZER: Exploração do Trabalho Infantil nos Esports**. o XXX Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo - SP, 27 a 30 de julho de 2021.

NEWZOO. The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish. **Newzoo**, [S.l.], 2022. Disponível em: <https://x.gd/kJKRn> . Acesso em: 18 out. 2023

NOBERTO, Cristiane. Clubes de futebol se unem contra emenda que proíbe publicidade para apostas esportivas. **CNN Brasil**, Brasília, 11 nov. 2023. Disponível em: <https://x.gd/HJ4G> . Acesso em: 17 nov. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. Crescem patrocínios de casas de apostas a times de esports, mesmo com restrições. **GE**, São Paulo, 13 mar. 2023. Disponível em: <https://x.gd/nkjej> . Acesso em: 17 nov. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil: entenda contratações em LoL. **Em colaboração ao START**. Uol, [S.l.], 17 dez. 2019. Disponível em: <https://x.gd/AiHUI> . Acesso em: 17 nov. 2023.

PAIVA, Leandro. **Olhar clínico nas lutas, artes marciais e modalidades de combate**. 1 ed. Manaus: OMP Editora, 2015.

REZENDE, José Ricardo. **Tratado de direito desportivo**. São Paulo: All Print Editora, 2016.

SÁ, BARBARA M. B.; ALMEIDA, V. M. **Motivação, Seleção, Ativação e Mensuração do Patrocínio Esportivo**. In: V Encontro de Marketing ANPAD, Curitiba, maio de 2012.

SANTIBAÑEZ, Luiza. Brasil avança na regulamentação de apostas esportivas. LexLatin, [S.l.], 17 out. 2023. Disponível em: <https://x.gd/c5mG5> . Acesso em: 20 out. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça de São Paulo. (1. Vara Cível de Limeira). Sentença. **Processo n. 1004462-71.2015.8.26.0320**. 1. Vara Cível de Limeira. Juiz: Guilherme Lopes Alves Lamas. Limeira, 03 de setembro de 2015. Disponível em: Sistema e-SAJ (consulta pública). Acesso em: 20 out. 2023..

SCHIAVETTO, Kiara; BRITO, Sherley. E-sports: da tela do computador para a realidade diária. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 56-62, abr. 2021.

SENADO, Agencia. Medida provisória regulamenta apostas esportivas e prevê taxa de 18%. **Senado Notícias**, 25 jul. 2023. Disponível em: <https://x.gd/eY7Gy> . Acesso em: 17 nov. 2023.

SICA, André; FEHÉR JUNIOR, André Thomas. Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil. **Análise**, 22 mar. 2022. Disponível em: <https://x.gd/wRrYI> . Acesso em: 17 nov. 2023.

SILVA, José Afonso da. **Aplicabilidade das Normas Constitucionais**. 3 ed. rev. atual. amp. São Paulo: Malheiros, 1998.

SILVA, Samyr Augusto Estumano; BASTOS SEGUNDO, Paulo De Souza. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade desportiva. **Revista de Direito FIBRA Lex**, Belém, PA, ano 3, n. 4, p. 1- 13, 2018.

SILVA, Marco Antonio Lopes. **A judicialização e intempéries dos esportes eletrônicos no direito brasileiro**. 2023. 48f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiás, 2023.

TREVISAN, Márcio. **A história do futebol para quem tem pressa**. Rio de Janeiro. Valentina. 2019.

VENTURA, Vitor. LoL: Gragolandia é suspenso por 10 jogos “por envolvimento direto em apostas”. **Mais Esports**, 3 fev. 2021. Disponível em: <https://encurtador.com.br/dksEZ> . Acesso em: 17 nov. 2023.

VIANA, Danielle Freire Wiltshire; MEZZAROBA, Cristiano. O ESPORTE DE ALTO RENDIMENTO FAZ MAL À SAÚDE? Uma análise das atletas da seleção brasileira de ginástica rítmica. **Motrivivência**, Ano XXV, n. 41, 2013, p. 190-205.

VITAL, Felipe Kaique Oliveira *et. al.* A Importância da Lei 13.756/18 no Processo de Regulação das Apostas Esportivas Antes os Benefícios Socioeconômicos. **Graduação em Movimento - Ciências Jurídicas**, v. 1, n 3, p. 61-77, 2022.