

**ANDRÉ DE CASTRO MORICOCHI**

**O DIREITO NO CENÁRIO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS:  
SOBRE O CONCEITO DE ESPORTE E  
A DISCIPLINA JURÍDICA DOS *E-SPORTS***

Dissertação de Mestrado

Orientador: Professor Associado Juliano Souza de Albuquerque Maranhão

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**FACULDADE DE DIREITO**

**São Paulo**

2020

**ANDRÉ DE CASTRO MORICOCHI**

**O DIREITO NO CENÁRIO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS:  
SOBRE O CONCEITO DE ESPORTE E  
A DISCIPLINA JURÍDICA DOS *E-SPORTS***

Dissertação, apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (FDUSP) como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Direito.

Área de Concentração: Filosofia e Teoria Geral do Direito

Orientador: Professor Associado Juliano Souza de Albuquerque Maranhão

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE DIREITO  
São Paulo  
2020**

Autorizo a reprodução e a divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo da Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo

---

Moricochi, André de Castro

O direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports / André de Castro Moricochi ; orientador Juliano Souza de Albuquerque Maranhão – São Paulo, 2020.

162 p.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Filosofia do Direito e Teoria



**Nome:** André de Castro Moricochi

**Título:** O direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports.

Dissertação, apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (FDUSP) como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Direito.

### **Banca Examinadora**

---

Professor Associado Professor Doutor Juliano Souza de Albuquerque Maranhão

Professor:

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Professor:

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Professor:

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

## RESUMO

MORICOCHI, André de Castro. **O direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports**. 162 p. Dissertação (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

O objetivo desse trabalho é analisar a possibilidade de que os esportes eletrônicos (e-sports) recebam o mesmo tratamento jurídico destinado aos chamados “esportes tradicionais”. O trabalho é dividido em quatro capítulos: (i) no primeiro, é feita uma descrição sobre os principais agentes envolvidos no cenário dos esportes eletrônicos; (ii) no segundo, são elencados os principais elementos definidores do que configura a manifestação do esporte eletrônico; (iii) no terceiro, é enfrentada a questão sobre a possibilidade de que os esportes eletrônicos sejam considerados atualmente um esporte; e (iv) no quarto, é enfrentada a questão sobre se os esportes eletrônicos devem receber o mesmo tratamento jurídico que é dado aos esportes tradicionais. A conclusão do trabalho é no sentido de que a aplicação da legislação desportiva brasileira para o cenário dos esportes eletrônicos pode gerar novas situações de insegurança jurídica, bem como deixará de resolver problemas importantes para aquela indústria.

**Palavras-chave:** Direito. Filosofia do Direito. Esportes eletrônicos. E-sports. Esportes.

## ABSTRACT

MORICOCHI, André de Castro. The Law in the electronic sports scene: on the concept of sport and the legal discipline of e-sports. 162 p. Dissertation (Master in Law) - Faculty of Law, University of São Paulo, São Paulo, 2020.

The objective of this work is to analyze the possibility of electronic sports (e-sports) receiving the same legal treatment for so-called “traditional sports”. The work is divided into four chapters: (i) in the first, a description is made of the main agents involved in the electronic sports scene; (ii) in the second, the main defining elements of what constitutes the manifestation of electronic sports are listed; (iii) in the third, the question is raised about the possibility of electronic sports being currently considered a sport; and (iv) in the fourth, the work attacks the question about whether electronic sports should receive the same legal treatment as traditional sports. The conclusion of the work is that the application of Brazilian sports legislation to the electronic sports scenario can generate new situations of legal uncertainty, as well as fail to solve important problems for that industry.

**Keywords:** Law. Philosophy of law. Electronic sports. E-sports. Sports.

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
1.1. Tema e suas limitações.....	8
1.2. Justificativa e Importância .....	9
1.2.1. O interesse pessoal do candidato .....	9
1.2.2. A importância econômica da indústria dos e-sports .....	10
1.2.3. A importância social e cultural da indústria dos e-sports .....	12
1.2.4. O debate sobre o tratamento dos e-sports como um esporte.....	22
1.3. Principais questões a serem analisadas .....	37
1.3.1. Como funciona a indústria dos esportes eletrônicos? .....	37
1.3.2. O uso do esporte como uma metáfora para o fenômeno dos esportes eletrônicos é adequado? .....	37
1.3.3. Existem limitações ao uso do esporte como uma metáfora para o fenômeno dos esportes eletrônicos? .....	37
1.4. Resumo dos capítulos e metodologia.....	38
1.4.1. Primeira parte (metodologia descritiva): .....	38
1.4.2. Segunda parte (metodologia descritiva e avaliativa): .....	38
1.4.3. Terceira parte (metodologia descritiva, avaliativa e prescritiva):.....	38
2. OS AGENTES DA INDÚSTRIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS.....	39
2.1. Titulares dos direitos autorais.....	39
2.1.1. Quem são os titulares dos direitos autorais?.....	39
2.1.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais.....	40
2.1.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais .....	41
2.1.4. Relações com outros agentes da indústria dos esportes .....	42
2.2. Jogadores .....	45
2.2.1. Quem são os jogadores de esports?.....	45
2.2.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais.....	48
2.2.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais .....	50

2.2.4.	Diferenças entre os segmentos amador e profissional .....	52
2.2.5.	Relações com outros agentes da indústria dos esportes .....	54
2.2.6.	Outros comentários.....	58
2.3.	Times de esportes eletrônicos.....	60
2.3.1.	Quem são os times de esportes eletrônicos?.....	60
2.3.2.	Paralelos na indústria dos esportes tradicionais.....	60
2.3.3.	Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais .....	61
2.3.4.	Diferenças entre os segmentos amador e profissional .....	64
2.3.5.	Relações com outros agentes da indústria dos esportes .....	65
2.4.	Organizadores de campeonatos .....	66
2.4.1.	Quem são os organizadores de campeonatos? .....	66
2.4.2.	Paralelos na indústria dos esportes tradicionais.....	66
2.4.3.	Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais .....	67
2.4.4.	Diferenças entre os segmentos amador e profissional .....	72
3.	CONCEITOS DE E-SPORTS E ASPECTOS DEFINIDORES .....	74
3.1.	Objetivos do capítulo.....	74
3.2.	Aspecto físico.....	74
3.3.	Aspecto mental .....	76
3.4.	Audiência e transmissão .....	76
3.5.	Grau de habilidade.....	77
3.6.	Local da prática.....	79
3.7.	Premiação.....	81
3.8.	Aspecto empresarial .....	83
3.9.	Suporte tecnológico .....	85
3.10.	Abordagem organizada .....	86
3.11.	Relação com esportes tradicionais .....	87
3.12.	Profissionalismo .....	91
4.	E-SPORTS PODEM SER CONSIDERADO UM ESPORTE? .....	95
4.1.	Objetivos do capítulo.....	95

4.2.	A análise de Jonasson e Thiborg .....	98
4.2.1.	Objetivo dos autores .....	98
4.2.2.	Conceito de esporte utilizado .....	99
4.2.3.	A discussão sobre o aspecto físico nos e-sports.....	100
4.2.4.	Características distintivas do esporte moderno .....	104
4.2.5.	Conclusão dos autores .....	118
4.3.	Conclusão Parcial .....	120
5.	E-SPORTS DEVEM SER CONSIDERADOS UM ESPORTE PELO DIREITO? .....	122
5.1.	Objetivos do capítulo.....	122
5.2.	Concepções sobre conceitos jurídicos .....	122
5.2.1.	Concepção ontológica.....	123
5.2.2.	Concepção inferencial.....	125
5.3.	Problemas no tratamento dos e-sports enquanto esporte pelo direito brasileiro 126	
5.3.1.	Exemplos de inadequação .....	128
5.3.2.	Exemplos de insuficiência .....	130
5.4.	O esporte enquanto uma metáfora dos e-sports no discurso jurídico .....	130
5.4.1.	O emprego de metáforas na inferência de conceitos jurídicos .....	130
5.4.2.	A importância de se verificar o emprego de metáforas.....	130
5.4.3.	A adequação da concepção inferencial no debate sobre os e-sports.....	131
5.5.	Proposta .....	131
5.5.1.	Críticas aos projetos de lei existentes .....	131
5.5.2.	Sugestões para um projeto de lei.....	131
5.5.3.	Outros comentários.....	131
	BIBLIOGRAFIA .....	132

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1. Tema e suas limitações

O presente trabalho se propõe a estudar sobre o cenário competitivo de jogos eletrônicos, também chamados de *e-sports*, que podem ser entendidos – para fins desta introdução – como “*uma área das atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias da informação e da comunicação*”<sup>1</sup>.

Com o uso do termo “cenário”, busca-se aqui destacar que o trabalho proposto não tem por objeto delimitado o regramento que rege as competições dos jogos em si, mas sim a indústria do entretenimento que gira em torno de tais competições, focando em seus problemas práticos e dilemas jurídicos – envoltos em peculiaridades e incertezas próprias de um setor repleto de novidades sociais, culturais e tecnológicas. Tal indústria é formada por um complexo de relações entre desenvolvedores de jogos, organizadores de eventos, times profissionais, jogadores profissionais, patrocinadores, espectadores, plataformas de *streaming*, plataformas de compartilhamento de vídeos (acervos naturais da maior parte do conteúdo produzido para, e relacionado a, *e-sports*), sites de aposta, sites de *fantasy games*<sup>2</sup>, redes sociais, entre outros agentes de um mercado em rápida expansão.

O assunto é novo à ótica científica de diferentes áreas do conhecimento, com discussões ainda muito incipientes em outros países, mas ainda sem tratamento na literatura jurídica pátria. Essa oportunidade de desenvolver uma contribuição original, somada a aspectos de ordem pessoal, econômica, cultural e teórica, motivaram a escolha do tema – como será explicado a seguir.

---

<sup>1</sup> WAGNER, Michael G. *On the Scientific Relevance of eSports*. In: International Conference on Internet Computing, 2006, Las Vegas, Proceedings... Las Vegas: CSREA Press, 2006, p. 437-442.

<sup>2</sup> Jogos *online* em que os participantes formam times imaginários de atletas reais, e nos quais a pontuação de tais times fictícios é estabelecida de acordo com o desempenho dos atletas em jogos reais. No Brasil, um famoso exemplo desse tipo de jogo é o “Cartola FC”, mantido pelo Grupo Globo como um *fantasy game* do Campeonato Brasileiro – Série A, organizado pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF): <<http://globoesporte.globo.com/cartola-fc/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

## 1.2. Justificativa e Importância

### 1.2.1. O interesse pessoal do candidato

Inicialmente, como justificativa de cunho subjetivo, é importante ressaltar o enorme interesse que o candidato nutre pelo tema proposto, o qual experimenta e acompanha a fundo desde o início da década passada, em 2001. Naquele ano, começou a participar – como espectador e jogador – do cenário competitivo de *e-sports*, que ganhava força no Brasil com a chegada da internet banda larga e com a instalação das primeiras *lan houses* no país.

São quinze anos assistindo a campeonatos nacionais e internacionais, participando de competições *online* e presenciais, discutindo ideias com amigos e colegas da comunidade *gamer*, e testemunhando o acelerado crescimento que a indústria relacionada às competições de jogos eletrônicos vem apresentando, especialmente nos últimos cinco anos.

Aliás, após ser admitido no Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, o candidato se juntou a outros alunos, da graduação e da pós-graduação, para formar a primeira equipe de esportes eletrônicos das Arcadas. Através dessa iniciativa, os alunos participaram das últimas três edições do Torneio Universitário de Esports (TUES)<sup>3</sup>, sob o nome da tradicional Associação Atlética Acadêmica XI de Agosto (A.A.A. XI de Agosto)<sup>4</sup>.

Por isso, a escolha pelo tema indicado se mostrou uma verdadeira necessidade ao candidato: seja pela grande vontade de abordar um assunto pelo qual é apaixonado e que ainda não foi tratado a fundo na doutrina brasileira, seja pela oportunidade de poder elaborar um trabalho que se enquadra na linha de pesquisa desenvolvida atualmente por seu orientador.

---

<sup>3</sup> Para mais informações sobre o Torneio Universitário de Esports (TUES), conferir o site oficial do evento; disponível em: <<http://tuesport.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>4</sup> O anúncio da primeira participação da equipe sob o nome da A.A.A. XI de Agosto pode ser conferido na página oficial do TUES no facebook; disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/TUeSport/photos/temos-a-honra-de-anunciar/1496337037045252/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Feitas essas considerações iniciais de cunho pessoal, o presente projeto se torna agora um convite ao esquecimento de todos os pré-conceitos que possam existir quanto ao que se entende por “jogar videogames”<sup>5</sup>.

Esqueça-se a ideia de uma atividade solitária muitas vezes relacionada a pessoas que carregam uma pejorativa fama de “nerds”. Lembre-se que o clássico *Pong* podia ser jogado apenas na companhia de um amigo, de um adversário. Some-se a essa lembrança a imagem de que o primeiro campeonato de videogames da história foi disputado sob os olhares de uma jovem plateia de estudantes da Universidade de Stanford, há mais de quatro décadas, com a cobertura da tradicional revista *Rolling Stone*<sup>6</sup> (símbolo de uma cultura muito distante da estigma “nerd”) e pronto: teremos uma visão mais próxima do que se busca dizer com o cenário dos *e-sports*.

### **1.2.2. A importância econômica da indústria dos e-sports**

Do ponto de vista econômico, a indústria dos *e-sports* representa um dos mercados que mais cresce no âmbito do entretenimento mundial, em sintonia com os interesses de uma geração que cresceu imersa na conectividade propiciada pelas mídias sociais, e que está cada vez mais exigente quanto ao modo como experimenta a interface entre a vida e a tecnologia.

Sobre o assunto<sup>7</sup>, diz Manuel Castells (grifo nosso):

With the prospects of expanding infrastructure and declining prices of communication, it is not a prediction but an observation to say that on-line communities are fast developing not as a virtual world, but as a real *virtuality* integrated with other forms of interaction in an increasingly

---

<sup>5</sup> Para melhor compreensão sobre alguns desses pré-conceitos, sugerimos o seguinte vídeo: FBE, *Elders react to esports*, YouTube, 11 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/XmkgtKMWAPg>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>6</sup> GOOD, Owen. *Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament*. Kotaku, 19 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>7</sup> CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society: The Information Age – Economy, Society and Culture*. Oxford: Blackwell, 2010, v. 1, p. xxix.

hybridized everyday life. A new generation of social software programs have made possible the explosion of interactive computer and video games, today a multibillion-dollar global industry. (...) If the media are largely entertainment-based, then this new form of entertainment, rooted entirely in the Internet and software programming, is now a major component of the media system.

Diferentes consultorias empresariais vêm aumentando seus esforços para monitorar e criar previsões quanto ao mercado internacional dos *e-sports*. Dentre elas, destacam-se duas das tradicionais “*Big Four*” (Deloitte e PwC), e duas especializadas no ramo dos jogos digitais (Newzoo e SuperData).

Em janeiro de 2016, a Deloitte Touche Tohmatsu previu que, até o final daquele ano, os *e-sports* atingiriam uma audiência próxima a 150 milhões de pessoas, e gerariam uma receita global no montante de US\$ 500 milhões – o que representaria um crescimento de 25% em relação ao ano anterior (em 2015, foram gerados aproximadamente US\$ 400 milhões). Sua análise destaca o fato de que os *e-sports* atingem dezenas de milhões de pessoas regularmente e que, nesse aspecto, podem ser comparados a diversos esportes tradicionais que possuem um largo público, grandes patrocinadores e dados demográficos de interesse<sup>8</sup>.

A PricewaterhouseCoopers apresentou, em abril de 2016, um relatório intitulado “*The burgeoning evolution of eSports: From the fringes to front and center*”<sup>9</sup>. O documento relata uma interessante opinião de David Stern, o antigo (e por mais tempo) comissário da National Basketball Association (NBA), entre 1984 e 2014. Nas palavras de Stern, os *e-sports*, assim como as mídias sociais, são um “*fenômeno global sem fronteiras*”, e constituem claramente um ‘esporte’, uma vez que lotam arenas e estádios, possuem uma estrutura de transmissão adequada e um robusto mercado envolvendo a compra de times “*que parece*

---

<sup>8</sup> Cf. DELOITTE. *eSports: bigger and smaller than you think (TMT Predictions)*. 2016. Disponível em: <<http://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>9</sup> PRICEWATERHOUSECOOPERS. *The burgeoning evolution of eSports: From the fringes to front and center*. 2016. Disponível em: <[http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/assets/pwc\\_consumer-intelligence-series\\_esports\\_april-2016.pdf](http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/assets/pwc_consumer-intelligence-series_esports_april-2016.pdf)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

*estar se desenvolvendo*<sup>10</sup>. A análise do relatório da PricewaterhouseCoopers, de cunho mais qualitativo, dá grande destaque à paixão, à fidelidade e à disposição para gastar dinheiro que o consumidor típico de *e-sports* possui<sup>11</sup>.

Também no começo de 2016, a Newzoo disponibilizou o seu relatório anual intitulado “*Global Esports Market Report*” que, em estimativa próxima àquela feita pela Deloitte, previu para aquele ano o crescimento de 43% em relação a 2015 nas receitas globais do setor (de US\$ 325 milhões para US\$ 463 milhões)<sup>12</sup>. No mesmo sentido, a SuperData estimou em seu “*eSports Market Report 2016*” que os *e-sports* atingirão um valor de mercado acima de US\$ 1 bilhão até o final desse ano (2018), e uma audiência global com mais de 300 milhões de pessoas até 2019<sup>13</sup>.

Todas essas análises são unânimes ao atestar o grande potencial econômico que a indústria dos *e-sports* apresenta no momento. E muito desse potencial está diretamente relacionado ao principal público alvo dos eventos e dos conteúdos produzido no cenário dos esportes eletrônicos: a chamada “*geração millennial*”.

### **1.2.3. A importância social e cultural da indústria dos e-sports**

Nascidos entre 1980 e 2000, os *millennials* são os primeiros “nativos digitais” do planeta, e também constituem o primeiro grupo a superar em tamanho

---

<sup>10</sup> Ibidem, p. 2.

<sup>11</sup> Isso não é uma novidade para quem acompanha as competições do cenário. Por exemplo, a “*The International*”, torneio organizado anualmente pela desenvolvedora norte-americana Valve, distribui desde 2011 premiações milionárias aos seus participantes, totalmente financiadas por produtos vendidos com essa finalidade dentro do jogo “*DotA 2*”. Em 2016, batendo seus recordes anteriores, a TI (como é conhecida) cravou a marca de US\$ 20.770.460,00 em prêmios, entregando modestos US\$ 9.139.002,00 apenas para o time vencedor. Para mais informações sobre a “*The International*”, conferir site oficial; disponível em: <<http://www.dota2.com/international/overview/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>12</sup> NEWZOO, *Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way*. Newzoo, 25/01/16. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>13</sup> SUPERDATA. *eSports Market Report 2016*. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

os *baby boomers* nos Estados Unidos, tomando o posto de maior geração na história daquele país. Para analistas do Goldman Sachs, os *millennials* estão próximos de entrarem no ápice de seus anos como consumidores, e, conseqüentemente, prontos para remodelar a economia. Na visão desse banco, o modo de vida dos *millennials* irá alterar substancialmente a maneira como os consumidores realizam compras e vendas, forçando empresas a reexaminar o modo como elas farão negócios nas próximas décadas<sup>14</sup>.

Nesse contexto, os *e-sports* ganham destaque pelo fato de que, dentro do estilo de vida que levam, os *millennials* não só estão colocando os videogames no centro de suas preferências para entretenimento, como também estão fomentando uma nova forma de jogar videogame: uma forma mais social, focada na interatividade e no engajamento com (e por) outros jogadores<sup>15</sup>.

Exemplo disso foi a febre relacionada ao jogo “Pokémon Go”, lançado para plataformas *mobile* em 2016. No início de agosto daquele ano, os moradores de grandes centros urbanos no Brasil passaram curiosamente a se deparar com um amontoado de jovens apontando seus celulares para os mais diferentes cantos de suas cidades. Não para tirarem fotos, mas para colecionarem criaturas virtuais que se materializavam – através da realidade aumentada exibida por seus celulares – em praças, parques, mesas, bancos, postes, fios e demais cantos da vida cotidiana<sup>16</sup>.

Com tamanha popularidade, o “Pokémon Go” rivalizou a atenção dos *millennials* até mesmo com o maior evento multiesportivo da história humana: os Jogos Olímpicos de Verão de 2016, realizados na cidade do Rio de Janeiro<sup>17</sup>. Aliás, por falar nas Olimpíadas, um acontecimento mais curioso até mesmo do que o episódio envolvendo o ginasta japonês Kohei Uchimura (que pagou

---

<sup>14</sup> GOLDMAN SACHS. *Our Thinking: Millennials Coming of Age (Millennials Infographic)*. Our Thinking, 2016. Disponível em: <<http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/millennials/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>15</sup> *Understanding Sports Money in eSports*. eSports Group, 14/06/16. Disponível em: <<http://www.esportsgroup.net/2016/06/understanding-sports-money-in-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>16</sup> TOLEDO, Luiz Fernando; MANS, Matheus. *Pokémon Go altera a rotina em São Paulo*. O Estado de S. Paulo, 04/08/16. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,pokemon-go-altera-a-rotina-em-sao-paulo,1000067071>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>17</sup> BOADLE, Anthony; GAIER, Rodrigo Viga. *Pokémon Go rivals Rio Olympic Games in popularity*. VentureBeat, 13/08/16. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2016/08/13/pokemon-go-rivals-rio-olympic-games-in-popularity/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

aproximadamente US\$ 5 mil em tarifas de celular devido a suas jogatinas de Pokémon Go em solo brasileiro<sup>18</sup>, e mesmo assim conquistou duas medalhas de ouro em suas provas<sup>19</sup>), foi o episódio envolvendo o primeiro ministro japonês Shinzo Abe, que, durante o encerramento dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, surgiu em pleno Maracanã caracterizado como o personagem Mário, ícone supremo dos *games* desenvolvidos pela Nintendo, para promover os Jogos Olímpicos de Tóquio em 2020<sup>20</sup>.

O comitê organizador das Olimpíadas de Tóquio sabe que se quiser atrair olhos e turistas *millenials* para seus jogos daqui a dois anos, vencendo a disputa contra novas fontes de atenção e entretenimento, uma estratégia melhor do que mostrar ninjas, samurais e danças típicas é exibir coreografias tecnológicas e personagens celebrados pela cultura pop de nosso tempo. E, por sinal, foi exatamente essa a estratégia adotada na elaboração do *teaser* exibido durante a cerimônia de encerramento no Rio<sup>21</sup>.

Um exemplo da concorrência que os esportes tradicionais enfrentam pode ser verificado durante o primeiro final de semana da Olimpíada no Rio de Janeiro, celebrada como a competição com maior cobertura *online* na história<sup>22</sup>. Durante aqueles dias, a Twitch – principal plataforma de *streaming* para conteúdo relacionado aos *e-sports* – apresentou um volume de transmissão de dados na internet maior do que aquele referente às coberturas dos Jogos Olímpicos na rede, com exceção do momento em que foi exibida a tradicional prova de natação

---

<sup>18</sup> LANG, Cady. *Olympic Gymnast Accidentally Spends \$5K on Pokémon Go in Brazil*. TIME, 03/08/16. Disponível em: <<http://time.com/4437480/pokemon-go-rio-kohei-uchimura/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>19</sup> JOHN, Emma. *Kohei Uchimura retains gold at Rio 2016 as Max Whitlock claims bronze*. The Guardian, 11/08/16. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2016/aug/11/kohei-uchimura-all-around-gymnastics-max-whitlock-rio-2016>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>20</sup> NAKAMURA, Yuji. *Japan's Abe Plays Super Mario in Rio to Promote 2020 Tokyo Games*. Bloomberg, 21/08/16. Disponível em: <<http://www.bloomberg.com/news/articles/2016-08-22/japan-s-abe-plays-super-mario-in-rio-to-promote-2020-tokyo-games>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>21</sup> Para conferir o vídeo exibido durante a cerimônia de encerramento dos Jogos Olímpicos de Verão de 2016, ver: OLYMPIC, *Rio 2016 Closing Ceremony Full HD Replay | Rio 2016 Olympic Games*, YouTube, 25 de setembro de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/ssc5eLjLoMQ?t=1h49m54s>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. O *teaser* das Olimpíadas de Tóquio começa aos 1h49m54s do vídeo.

<sup>22</sup> BATTAGLIO, Stephen. *NBC's Olympic ratings drop while online viewership surges: 'There is a cultural shift'*. Los Angeles Times, 16/08/16. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-olympic-ratings-20160812-snap-story.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

do revezamento masculino 4x100m estilo livre, na qual os Estados Unidos se sagraram vencedores<sup>23</sup>.

Por isso, há quem diga que não são os *e-sports* que precisam das Olimpíadas, mas sim as Olimpíadas que precisam dos *e-sports*<sup>24</sup>.

Talvez uma evidência disso tenha sido o anúncio, no começo desse ano, de que os Jogos Asiáticos de 2018 – segundo maior evento multiesportivo do planeta, atrás apenas para os Jogos Olímpicos de Verão – contariam com competições demonstrativas de *e-sports* entre suas modalidades<sup>25</sup>. Para os Jogos Asiáticos de 2022, a serem sediados na China, também já foi anunciado que os *e-sports* estarão no rol de modalidades oficiais, i.e., de modalidades que distribuem medalhas para os atletas e países participantes<sup>26</sup>. Nesse contexto, foi anunciado também que, em 2019, serão iniciadas conversas para verificar a possibilidade da inclusão dos *e-sports* nos Jogos Olímpicos de Verão de 2024, a serem sediados na França<sup>27</sup>.

Antevendo esse importante processo de mudança na cultura do esporte e nos hábitos de consumo do entretenimento, a Amazon desembolsou aproximadamente US\$ 1 bilhão para anunciar, em agosto de 2014, a aquisição da Twitch<sup>28</sup>. A Google também tinha interesse em adquirir a principal plataforma de *streaming* dos *e-sports*, tendo inclusive apresentado uma proposta melhor do que

---

<sup>23</sup> DEETH, Dan. Rio 2016: *Twitch Wins Sports Streaming Gold, Olympics Win Silver*. Internet Phenomena Blog, 08/08/16. Disponível em: <<http://www.internetphenomena.com/2016/08/rio-2016-twitch-wins-sports-streaming-gold-olympics-win-silver/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>24</sup> ROSEN, Daniel. Esports meets mainstream: *Esports don't need the Olympics, the Olympics need esports*. theScore esports. 05 de setembro de 2017. Disponível em: <<https://www.thescoreesports.com/news/15027-esports-meets-mainstream-esports-dont-need-the-olympics-the-olympics-need-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>25</sup> MURRAY, Trent. *Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles*. The Esports Observer, 14 de maio de 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/asian-games-2018-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>26</sup> GRAHAM, Bryan Armen. *eSports to be a medal event at 2022 Asian Games*. The Guardian. 18 de abril de 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>27</sup> GRAHAM, Bryan Armen. *eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says*. The Guardian. 09 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>28</sup> AMAZON. *Amazon.com to Acquire Twitch*. Amazon Press Releases, 25/08/14. Disponível em: <<http://phx.corporate-ir.net/phoenix.zhtml?c=176060&p=irol-newsArticle&ID=1960768&highlight=>>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

à da Amazon<sup>29</sup>. Contudo, por questões de ordem concorrencial relacionadas ao YouTube, a empresa se viu forçada a retirar sua oferta da mesa<sup>30</sup>. Naquela época, uma matéria do *New York Times* destacou, em sua primeira linha, a conclusão a que diversos agentes e investidores do setor chegaram: “*the video in video games is suddenly a billion-dollar business*”<sup>31</sup>.

Inspirados no sucesso da Twitch, diversos canais de televisão passaram a investir nos *e-sports* como uma forma de renovar o conteúdo de suas grades e promover um maior engajamento da audiência *millennial*.

No Brasil, emissoras como SporTV<sup>32</sup>, ESPN Brasil<sup>33</sup> e Esporte Interativo<sup>34</sup> já cobrem competições de diferentes jogos eletrônicos, em território nacional e no exterior, seguindo a mesma tendência que se manifesta em países da Europa<sup>35</sup> e (há muito tempo<sup>36</sup>) da Ásia<sup>37</sup>. Nos Estados Unidos, após tentativas fracassadas em meados dos anos 2000<sup>38</sup>, os canais voltaram a trazer iniciativas relacionadas

<sup>29</sup> SPANGLER, Todd. *YouTube to Acquire Videogame-Streaming Service Twitch for \$1 Billion: Sources*. Variety, 18/05/14. Disponível em: <<http://variety.com/2014/digital/news/youtube-to-acquire-videogame-streaming-service-twitch-for-1-billion-sources-1201185204/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>30</sup> MAC, Ryan. *Amazon Pounces On Twitch After Google Balks Due To Antitrust Concerns*. Forbes, 25/08/14. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/#9456fd31fd30>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>31</sup> WINGFIELD, Nick. *What's Twitch? Gamers Know, and Amazon Is Spending \$1 Billion on It*. The New York Times, 25/08/14. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2014/08/26/technology/amazon-nears-a-deal-for-twitch.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>32</sup> ROSALINSKI, Rodrigo. *Ingressos para Wild Card de LoL começam a ser vendidos na próxima semana*. Globo SporTV, 11/08/16. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/08/ingressos-para-wild-card-de-lol-comecam-ser-vendidos-na-proxima-semana.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>33</sup> GUTIERREZ, Barbara. *ESPN transmitirá campeonato de HearthStone com R\$ 20 mil em premiação*. IGN Brasil, 01/08/16. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/33703/news/espn-transmitira-campeonato-de-hearthstone-com-r-20-mil-em-p>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>34</sup> *ELEAGUE chega aos canais Esporte Interativo e reacende a paixão do Brasil por Counter Strike*. Esporte Interativo, 11/05/16. Disponível em: <<http://esporteinterativo.com.br/esports/eleague-chega-aos-canais-esporte-interativo-e-reacende-a-paixao-do-brasil-por-counter-strike/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>35</sup> MCCONNELL, Ella. *The world's first 24/7 esports TV channel is here!*. ESL, 27/04/16. Disponível em: <<http://www.eslgaming.com/news/worlds-first-247-esports-tv-channel-here-2816>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>36</sup> ERZBERGER, Tyler. *Erzberger: South Korea has been doing this a while*. ESPN, 22/01/16. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/14628446/south-korean-esports-lifestyle](http://www.espn.com/esports/story/_/id/14628446/south-korean-esports-lifestyle)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>37</sup> GUEVARRA, Earl Carlo. *Astro Malaysia Unveils First 24/7 eSports Channel in Southeast Asia*. Inquirer, 27/04/16. Disponível em: <<http://esports.inquirer.net/14983/astro-malaysia-unveils-first-247-esports-channel-in-southeast-asia>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>38</sup> GOLDBERG, Ryan. *Virtual Leagues Fold, Forcing Gamers to Find Actual Jobs*. The New York Times, 01/04/09. Disponível em:

aos *e-sports*, com destaque para as da ESPN<sup>39</sup> e da TBS<sup>40</sup>. Inclusive, essa última emissora foi responsável por criar nesse ano a *ELEAGUE*<sup>41</sup>: um torneio de periodicidade semestral, envolvendo times do mundo todo, que disputam durante dez semanas – na mesma janela de horário nobre americano reservada para partidas da NBA, NFL, MLB etc. – premiações no valor total de US\$ 1,4 milhão.

Por esses motivos, há quem defenda que as inovações e mudanças culturais trazidas pela indústria dos *e-sports*, principalmente por conta das plataformas de *streaming*, ocasionaram uma inversão de papéis: se antes as competições de jogos eletrônicos buscavam ganhar maior legitimidade por meio de exposição na mídia tradicional, hoje a mídia tradicional busca os jogos eletrônicos para oxigenar seu material frente a uma nova audiência<sup>42</sup>.

Devido a essa conquista de espaço pelos *e-sports* nos veículos mais tradicionais da mídia (principalmente esportiva) durante os últimos anos, muitos agentes importantes no cenário dos esportes tradicionais acabam se questionando sobre como eles deveriam lidar com o fenômeno da cena competitiva de jogos eletrônicos.

---

<<http://www.nytimes.com/2009/04/02/sports/othersports/02video.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>39</sup> YANG, Angela. *ESPN2 to Televises Street Fighter V World Championship from the Evolution Championship Series Final July 17*. ESPN, 01/07/16. Disponível em: <<http://espnmediazone.com/us/press-releases/2016/07/espn2-televises-street-fighter-v-world-championship-evolution-championship-series-final-july-17/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>40</sup> TURNER. *ELEAGUE's First Season Delivers Strong Audience Consumption Across All Platforms*. Turner Press Release, 31/07/16. Disponível em: <<https://www.turner.com/pressroom/united-states/turner-sports/eleague/eleague%E2%80%99s-first-season-delivers-strong-audience>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>41</sup> CS:GO: *ELEAGUE revela detalhes da segunda temporada*. ESPN, 25/08/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/625558\\_csgo-eleague-revela-detalhes-da-segunda-temporada](http://espn.uol.com.br/noticia/625558_csgo-eleague-revela-detalhes-da-segunda-temporada)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>42</sup> PECKHAM, Matt. *Why ESPN Is So Serious About Covering Esports*. TIME, 01/03/16. Disponível em: <<http://time.com/4241977/espn-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

O diretor-executivo da *Premier League*<sup>43</sup>, Richard Scudamore, ao ser perguntado durante uma entrevista sobre qual seria a liga ou o esporte que se mostrava como maior competidor à audiência da liga de elite do futebol inglês, disse (grifo nosso)<sup>44</sup>:

I see it wider than that. I see gaming, all sorts of digital gaming, I see all sorts of young people spending time on their devices doing all sorts of things to entertain themselves, with social media generally.

We don't necessarily see other sports -- I think that's a little narrow, in terms of our competitors.

Por isso, como forma de minimizarem os riscos apontados pela preocupação de Scudamore, e de tornarem suas marcas mais atraentes para essas pessoas jovens que vivem “gastando tempo nos seus dispositivos”, muitos agentes dos esportes tradicionais estão iniciando novos projetos envolvendo os *e-sports* e, conseqüentemente, alterando a cultura do esporte como um todo em suas áreas.

Diversos clubes tradicionais da Europa, por exemplo, estão contratando jogadores profissionais de *e-sports* para competirem sob seus escudos. Para citar alguns: Besiktas<sup>45</sup>, da Turquia; Schalke 04<sup>46</sup>, da Alemanha; Manchester City<sup>47</sup>, da Inglaterra; Manchester United<sup>48</sup>, da Inglaterra; Sporting<sup>49</sup>, de Portugal; Valencia<sup>50</sup>,

<sup>43</sup> Principal liga de futebol profissional da Inglaterra. Para mais informações, conferir site oficial da Premier League; disponível em: <<https://www.premierleague.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>44</sup> PRESS ASSOCIATION SPORT. *Premier League's Scudamore: eSports and social media threaten football*. ESPN, 10/08/16. Disponível em: <<http://www.espnfc.com/english-premier-league/story/2926711/premier-leagues-richard-scudamore-esports-and-social-media-threaten-football>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>45</sup> G1. *Clube de futebol da Turquia contrata equipe de 'League of Legends'*. Games, 22/01/15. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/clube-de-futebol-da-turquia-contrata-equipe-de-league-legends.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>46</sup> BRÄUTIGAM, Thiemo. *Sources: Bundesliga club FC Schalke 04 purchases Elements' EU LCS spot*. The Esports Observer, 07/05/16. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/schalke-purchases-elements/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>47</sup> MANCHESTER CITY. *City announce first esports signing*. Club News, 06/07/16. Disponível em: <<http://www.mancity.com/news/club-news/2016/07/06/city-make-esports-signing/1467792020955>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>48</sup> SACCO, Dom. *Manchester United Enter Bidding War With Fnatic As They Look To Sign Their First Esports Team*. eSports News UK, 09/06/16. Disponível em: <<http://www.esports-news.co.uk/2016/06/09/manchester-united-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>49</sup> Para mais informações, ver site oficial do time; disponível em: <<https://www.sporting.pt/pt/modalidades/esports/atletas>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

da Espanha; Wolfsburg<sup>51</sup>, da Alemanha; e West Ham<sup>52</sup>, da Inglaterra. No Brasil, times como Corinthians<sup>53</sup>, Remo<sup>54</sup> e Santos<sup>55</sup> também já possuem ou possuíram jogadores de *e-sports* atuando com suas camisas.

Em sintonia com essa tendência, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) passou a organizar um Campeonato Brasileiro de futebol virtual, onde jogadores de *e-sports* representam times da Série A do Brasileirão na disputa de partidas no jogo Pro Evolution Soccer<sup>56</sup>. No mesmo sentido, a *Liga de Fútbol Profesional* (LFP) da Espanha, da qual fazem parte os poderosos times do Barcelona e Real Madrid, também buscou criar sua própria competição de esportes eletrônicos<sup>57</sup>

Além das ligas e dos clubes, os próprios atletas de esportes tradicionais também vêm demonstrando um grande interesse pelos *e-sports* nos últimos anos, agindo como importantes vetores de mudança na cultura dos esportes para a maior aceitação dessa nova atividade.

---

<sup>50</sup> VALENCIA CLUB DE FÚTBOL. *El Valencia CF eSports presenta su equipo de League of Legends*. Club, 13/07/16. Disponível em: <<http://www.valenciacf.com/ver/59462/el-valencia-cf-esports-presenta-su-equipo-de-league-of-legends.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>51</sup> HAGUE, Tim. *Wolfsburg sign one of the UK's best FIFA players*. BBC, 03/02/16. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/35488782/wolfsburg-sign-one-of-the-uks-best-fifa-players>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>52</sup> Para mais informações, ver site oficial do time; disponível em: <<https://www.whufc.com/news/eSports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>53</sup> ESPN.COM.BR. *Steamrollers entra no esporte eletrônico em parceria com a Encore e-sports*. eSports, 15/08/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/622732\\_corinthians-steamrollers-entra-no-esporte-eletronico-em-parceria-com-a-encore-e-sports](http://espn.uol.com.br/noticia/622732_corinthians-steamrollers-entra-no-esporte-eletronico-em-parceria-com-a-encore-e-sports)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>54</sup> ESPN.COM.BR. *Clube do Remo anuncia parceria com a Brave e-sports*. eSports, 08/04/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/590656\\_clube-do-remo-anuncia-parceria-com-a-brave-e-sports](http://espn.uol.com.br/noticia/590656_clube-do-remo-anuncia-parceria-com-a-brave-e-sports)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>55</sup> MUNHOS, Henrique. *Santos faz parceria com time de jogos virtuais, e diretor prevê futuro 'maior que futebol'*. ESPN, 04/08/15. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/533330\\_santos-faz-parceria-com-time-de-jogos-virtuais-e-diretor-preve-futuro-maior-que-futebol](http://espn.uol.com.br/noticia/533330_santos-faz-parceria-com-time-de-jogos-virtuais-e-diretor-preve-futuro-maior-que-futebol)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>56</sup> TEIXEIRA, Chandy. *Calendário, preliminares e disputa: como a CBF pensa o Brasileirão virtual*. Globo SporTV, 30/08/16. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/08/calendario-preliminares-e-disputa-como-cbf-pensa-o-brasileirao-virtual.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Ver também: TEIXEIRA, Chandy. *e-Brasileirão é lançado com campeão mundial no páreo; confira calendário*. SporTV Games, 25 de julho de 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/e-brasileirao-e-lancado-com-campeao-mundial-no-pareo-confira-calendario.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>57</sup> VANDALSPORTS. *La LFP se prepara para organizar su propia liga de deportes electrónicos*. Esports, 18/07/16. Disponível em: <<http://es.vandal sports.com/articulos/690/la-lfp-se-prepara-para-organizar-su-propia-liga-de-deportes-electronicos>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Durante a final da Copa do Mundo de 2018, o agora campeão do mundo Antoine Griezmann, jogador da seleção da francesa, foi notícia ao comemorar seu gol com uma dança que faz referência a um dos jogos que se tornou febre entre os fãs de jogos eletrônicos no último ano<sup>58</sup>, o Fortnite<sup>59</sup>. No mesmo evento esportivo, Neymar e outros jogadores da seleção brasileira de futebol também foram notícia ao comemorarem um gol fazendo uma referência a outro jogo eletrônico, o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)<sup>60</sup>. Esse jogo, aliás, era uma das atividades preferidas dos jogadores brasileiros mais jovens durante seus tempos livres nas concentrações<sup>61</sup>.

Ainda no Brasil, outro exemplo interessante é o do ex-jogador de futebol Wendell Lira, conhecido por desbancar Lionel Messi na disputa do Prêmio FIFA Ferenc Puskás 2015 – atribuído, por votação popular, ao atleta responsável pelo gol mais bonito da temporada<sup>62</sup>. Em 2016, Lira decidiu se aposentar dos gramados para se dedicar às competições de futebol virtual e criar um canal com conteúdo *gamer* no YouTube<sup>63</sup>. Um ano depois, em 2017, ele foi considerado vencedor da categoria “Melhor Atleta de Futebol Virtual” na primeira edição do Prêmio eSports Brasil<sup>64</sup>, organizado pela e-SporTV – segmento de *e-sports* do jornalismo esportivo do Grupo Globo. Naquela oportunidade, Lira abriu mão de

<sup>58</sup> THIER, Dave. *Yes, That Was Fortnite's 'Take The L' Emote In The World Cup Final*. Forbes. 15 de julho de 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidthier/2018/07/15/griezmann-antoine-yes-that-was-fornites-take-the-l-emote-in-the-world-cup-final/#1b0546194755>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>59</sup> Sobre o assunto, ver: STUART, Keith. *Fortnite: a parents' guide to the most popular video game in schools*. The Guardian. 07 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/mar/07/fortnite-battle-royale-parents-guide-video-game-multiplayer-shooter>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>60</sup> SPORTV.COM, *Não era Quico: fanático por CS:GO, Neymar comemora gol sobre México com flashbang*. e-SporTV. 02 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/fanatico-por-csgo-neymar-comemora-gol-sobre-mexico-simulando-flashbang.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>61</sup> SPORTV.COM, *Jogadores da Seleção e do MIBR jogam CS:GO juntos no meio da Copa e da ESL One*. e-SporTV. 03 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/no-meio-da-copa-e-da-esl-one-atletas-da-selecao-e-do-mibr-se-divertem-no-csgo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>62</sup> GARCIA, Claudia; RAUPP, Ivan. *Wendell Lira vence votação popular e leva o Prêmio Puskás de 2015*. globoesporte.com, 11 de janeiro de 2016. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2016/01/wendell-lira-vence-votacao-popular-e-leva-o-premio-puskas-de-2015.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>63</sup> DECONTO, Eduardo; PASA, Glauco. *Seis meses após Puskás, Wendell Lira abandona futebol para virar "gamer"*. globoesporte.com, 28/07/16. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/rs/futebol/noticia/2016/07/seis-meses-apos-puskas-wendell-lira-abandona-futebol-para-virar-gamer.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>64</sup> Para mais informações sobre o Prêmio eSports Brasil, conferir site oficial; disponível em: <<https://www.premioesportsbrasil.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

seu prêmio, pois entendeu que Guilherme “GuiFera” Fonseca, então campeão mundial do jogo Pro Evolution Soccer<sup>65</sup>, e concorrente de Lira na mesma categoria, era o verdadeiro merecedor daquele título<sup>66</sup>. Trata-se de um curioso episódio que evidencia o reconhecimento existente entre os jogadores profissionais do setor; mesmo quando eles são oriundos dos esportes tradicionais, como no caso de Wendel Lira.

Nos Estados Unidos, o lendário jogador de basquete Shaquille O’Neal, além de servir como garoto propaganda da *ELEAGUE*<sup>67</sup> (já mencionada acima), investiu em 2016, ao lado dos jogadores de beisebol Alex Rodriguez, do *New York Yankees*, e Jimmy Rollins, do *Chicago White Sox*, em uma famosa equipe de *e-sports* do país<sup>68</sup>. Seguindo os mesmos passos, o sueco Jonas Kerebko – jogador de basquete do *Boston Celtics* – comprou no mesmo ano uma outra famosa equipe de *e-sports*<sup>69</sup>, também com sede nos Estados Unidos.

Além de O’Neal, Rick Fox – outro ícone já aposentado do basquete norte-americano, três vezes campeão da NBA pelo *Los Angeles Lakers* – criou, no final de 2015, uma equipe profissional de *e-sports* que hoje leva o seu sobrenome<sup>70</sup>. Fox, aliás, é umas das principais vozes pela mudança no paradigma do que significa ser um “atleta”, sendo por vezes ridicularizado pelas pessoas que desconhecem o cenário dos *e-sports* ao defender a opinião de que competidores

---

<sup>65</sup> ESPN.COM.BR. Na prorrogação, GuiFera vence italiano e é campeão mundial de 'Pro Evolution Soccer 2017'. ESPN. 02 de junho de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/700109\\_na-prorrogacao-guifera-vence-italiano-e-e-campeao-mundial-de-pro-evolution-soccer-2017](http://www.espn.com.br/noticia/700109_na-prorrogacao-guifera-vence-italiano-e-e-campeao-mundial-de-pro-evolution-soccer-2017)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>66</sup> TEIXEIRA, Chandy. Após Wendell abdicar, Prêmio eSports Brasil confirma GuiFera como vencedor. e-SporTV. 23 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-wendell-abdicar-premio-esports-brasil-confirma-guifera-como-vencedor.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>67</sup> MCGUIRE, Liam. *Shaq shows eSports love by going inside Counter-Strike: Global Offensive*. The Comeback, 17/05/16. Disponível em: <<http://thecomeback.com/gaming/shaq-esports-counterstrike.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>68</sup> ROVELL, Darren. *Shaquille O'Neal, Alex Rodriguez among investors in NRG Esports*. ESPN, 18/03/16. Disponível em: <[http://www.espn.co.uk/esports/story/\\_/id/15000505/shaquille-oneal-alex-rodriguez-jimmy-rollins-invest-nrg-esports-teams](http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/15000505/shaquille-oneal-alex-rodriguez-jimmy-rollins-invest-nrg-esports-teams)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>69</sup> ROVELL, Darren. *Renegades revived under Celtics forward Jonas Jerebko*. ESPN, 30/08/16. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/17421412/rene-gades-revived-celtics-forward-jonas-jerebko](http://www.espn.com/esports/story/_/id/17421412/rene-gades-revived-celtics-forward-jonas-jerebko)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>70</sup> SCHWARTZ, Nick. *Rick Fox on building Echo Fox, eSports expansion and Overwatch*. FOX Sports, 02/06/16. Disponível em: <<http://www.foxsports.com/buzzer/story/rick-fox-echo-fox-league-of-legends-interview-overwatch-060216>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

profissionais de jogos eletrônicos deveriam ser reconhecidos como verdadeiros atletas<sup>71</sup>.

Apesar de causar estranhamento para muitos, a visão compartilhada pelo ex-jogador de basquete já é uma realidade em alguns países, conforme veremos adiante.

#### **1.2.4. O debate sobre o tratamento dos e-sports como um esporte**

##### **1.2.4.1. O estado da arte do debate**

O debate sobre a possibilidade dos *e-sports* serem considerados um esporte pode ser visto como um espectro no qual existem três núcleos de opinião.

Em uma ponta desse espectro, temos aqueles que consideram todos os *e-sports* como um fenômeno completamente distinto do fenômeno esportivo.

Uma opinião que ilustra bem esse ponto de vista é a de John Skipper, ex-presidente da rede de canais esportivos ESPN (*Entertainment and Sports Programming Network*). Em 2014, Skipper deu uma declaração dizendo que *e-sports* não são esportes, mas sim uma espécie de competição, de natureza similar, nas palavras dele, ao xadrez. Curiosamente, entretanto, foi durante o seu comando que a empresa passou a realizar coberturas das competições de esportes eletrônicos<sup>72</sup>.

No mesmo sentido, em 2017, Michael Schirp, então membro da Confederação Alemã de Esportes Olímpicos (*Deutsche Olympische Sportbund - DOSB*), disse que o DOSB decidiu não reconhecer os *e-sports* como um verdadeiro esporte por razões como a baixa quantidade de esforço físico

---

<sup>71</sup> TWINGALAXIESLIVE. *RICK FOX says Pro Gamers Are Athletes on 'The View'*. YouTube, 24/06/14. Disponível em: <<https://youtu.be/XPnZdjBVWY4>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>72</sup> ADLER, Kristie. *ESPN.com Launches New Esports Vertical Covering the World of Competitive Gaming*. ESPN MediaZone. 14 de janeiro de 2016. Disponível em: <<https://espnmediazone.com/us/press-releases/2016/01/espn-com-launches-new-esports-vertical-covering-the-world-of-competitive-gaming/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

envolvido e o viés mais empresarial adotado pelos agentes que operam nesse ramo<sup>73</sup>. Segundo ele, na Alemanha, o caráter não lucrativo seria um fator relevante para que determinada atividade seja reconhecida ou não como um esporte<sup>74</sup>.

Já no meio desse espectro do debate, temos aqueles que não consideram alguns jogos eletrônicos como esportes, mas estão abertos à ideia de que outros *games* podem ser considerados atividades com potencial de serem esportivas. Essa visão é ilustrada muito bem pelas opiniões de dois integrantes do Comitê Olímpico Internacional (COI).

O presidente do COI, Thomas Bach, declarou em 2017 que reconhece a possibilidade de alguns jogos eletrônicos serem considerados esportes. Ele citou como exemplo os *games* que emulam esportes reais, como os jogos de basquete e futebol. Por outro lado, ele afastou a possibilidade de jogos “que envolvem violência gratuita” serem considerados um esporte real, uma vez que seriam incompatíveis com os valores olímpicos<sup>75</sup>. No mesmo sentido, para que seja considerado um esporte, Bach destacou a necessidade do cenário de *e-sports* estruturar mecanismos para verificar se os competidores não estão se valendo de *doping*<sup>76</sup>, se estão seguindo as regras técnicas e se estão respeitando uns aos outros durante as competições.

Já Sarah Walker, medalhista olímpica nas Olimpíadas de Londres em 2012 e membro da Comissão de Atletas do COI, declarou recentemente que se preocupa com o fato de que os jogos eletrônicos “de nível de entrada” não são suficientemente ativos, de modo que o primeiro passo para se iniciar neles seria “ir para casa e sentar no sofá”. Contudo, Walker também reconheceu que “atletas

---

<sup>73</sup> NASH, Bethany. *Should E-sports be considered real sports? Con.* The Telescope. 14 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://www2.palomar.edu/telescope/2017/11/14/should-e-sports-be-considered-real-sports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>74</sup> MAUCH, Maximilian. *Warum wird eSports nicht anerkannt?*. Deutsche Welle. 23 de março de 2017. Disponível em: <<https://www.dw.com/de/warum-wird-esports-nicht-erkannt/a-38063391>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>75</sup> LENG, Sidney. *Violent video games have ‘no place at the Olympics’, but e-sports are still in the running.* South China Morning Post. 28 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>76</sup> Esse tema, aliás, já foi objeto de uma polêmica discussão sobre o uso de remédios para ganho de performance nas competições de esportes eletrônicos. Cf. WOLF, Jacob. *Semphis: Cloud9 was on Adderall at ESL Katowice.* Dot Esports. 14 de julho de 2015. <<https://dotesports.com/counter-strike/news/counter-strike-semphis-adderall-esl-2085>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

de esportes eletrônicos que estão em um nível competitivo alto dão muito de si para estar no topo<sup>77</sup>, de maneira similar ao que acontece nos esportes tradicionais.

Por fim, na outra ponta do espectro, temos aqueles que enxergam os esportes eletrônicos como uma verdadeira manifestação de atividade esportiva, com suficiente envolvimento de esforço físico e mental, aliado a uma regrada rotina de treinos e de competições em alto nível. Colocam-se nessa posição pessoas como os já mencionados David Stern<sup>78</sup> e Rick Fox<sup>79</sup>, bem como uma grande parcela dos próprios agentes da indústria dos *e-sports* e dos fãs e entusiastas do cenário.

E, como mencionamos ao final da subseção anterior, a visão desse último grupo do espectro foi tornada realidade em alguns países nos quais os governos também viram nos *e-sports* um caráter esportivo.

Na Coreia do Sul, por exemplo, há quem afirme que o verdadeiro esporte nacional é o esporte eletrônico<sup>80</sup>. Tamanha é a seriedade atribuída pelo povo coreano ao cenário dos *e-sports* que, em 2000, foi criada a *Korean e-sports Association* (KeSPA)<sup>81</sup>: um órgão governamental, subordinado ao Ministério da Cultura, dos Esportes e do Turismo, afiliado ao Comitê Olímpico Coreano, e que possui como funções fomentar, fiscalizar e regulamentar o cenário competitivo dos jogos eletrônicos no país.

Seguindo esse caminho, o Reino Unido viu surgir em junho de 2016 a *British eSports Association*<sup>82</sup>, que, com autorização do governo britânico<sup>83</sup>,

---

<sup>77</sup> SPORTV.COM. *Membro da Comissão do COI: "eSports não são adequados para as Olimpíadas"*. e-SporTV. 22 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/membro-da-comissao-do-coi-esports-nao-sao-adequados-para-as-olimpiadas.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>78</sup> Cf. nota 11 deste projeto.

<sup>79</sup> Cf. nota 72 deste projeto.

<sup>80</sup> MOZUR, Paul. *For South Korea, E-sports Is National Pastime*. The New York Times, 19/10/14. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>81</sup> Para mais informações sobre a Korean *e-sports Association* (KeSPA), conferir o site oficial da entidade; disponível em: <<http://e-sports.or.kr/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>82</sup> Para mais informações sobre a British *eSports Association*, ver site oficial da entidade; disponível em: <<http://www.britisheports.org/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>83</sup> TAKAHASHI, Dean. *Britain gets its own esports association*. VentureBeat, 30/06/16. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2016/06/30/the-united-kingdom-forms-the-british-esports-association/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

buscará ser o órgão de regulamentação responsável por moldar o futuro do cenário britânico de *e-sports*. Curiosamente, de modo paralelo aos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, foi realizada na cidade carioca a primeira edição dos *eGames*<sup>84</sup>: evento sem fins lucrativos, apoiado pelo governo do Reino Unido<sup>85</sup>, e criado com a pretensão de se tornar uma espécie de “Olímpiada dos *e-sports*” nas próximas décadas<sup>86</sup>.

Nos Estados Unidos, importante passo foi dado em maio de 2016 quando o sueco William Hjelte – tido como um dos melhores jogadores de *Super Mash Bros. Melee* do mundo – recebeu autorização para ingressar no país sob o visto P-1A<sup>87</sup>: concedido apenas a atletas que participam de eventos considerados como esportivos, “em um nível internacionalmente reconhecido de desempenho”<sup>88</sup>. Tal autorização veio no contexto de uma grande mobilização da comunidade *gamer*, que chegou a criar uma petição, através de plataforma existente no site da Casa Branca, para exigir que praticantes de *e-sports* fossem reconhecidos como legítimos atletas. Por ter ultrapassado a faixa das 100.000 assinaturas, o pedido recebeu uma resposta oficial do governo americano<sup>89</sup>.

---

<sup>84</sup> Para mais informações sobre os *eGames*, ver site oficial do evento; disponível em: <<http://www.egames.org/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>85</sup> KAMEN, Matt. *UK gov backs the 'Olympics for esports'*. Wired, 07/04/16. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/uk-government-launches-olympic-egames-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>86</sup> HIGGINS, Chris. *The British government wants to create the Olympics of esports*. The Daily Dot, 06/04/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/olympics-esports-egames/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>87</sup> JUREK, Steven. *U.S. approves temporary work visa of Super Smash Bros. Melee star Leffen*. The Daily Dot, 04/05/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/leffen-temporary-via-team-solodmid-super-smash-bros-melee/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>88</sup> Informação exibida no site oficial do U.S. Citizenship and Immigration Services; disponível em: <<https://www.uscis.gov/working-united-states/temporary-workers/p-1a-internationally-recognized-athlete>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>89</sup> A petição e a respectiva resposta podem ser lidas no site oficial da Casa Branca; disponível em: <<https://petitions.whitehouse.gov/petition/uscis-should-recognize-all-esports-legitimate-sports-so-international-players-can-come-us-p1-visas>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Além desses países, vale mencionar também a África do Sul, a China, a Dinamarca, a Finlândia, a Itália, o Nepal e a Rússia como exemplos de lugares nos quais algum órgão oficial já reconheceu os *e-sports* como uma atividade de status esportivo<sup>90</sup>.

Seguindo esses passos, a França, quando da elaboração de sua *Loi pour une République Numérique* (diploma legal equivalente ao nosso Marco Civil da Internet) trouxe novos olhos para o cenário competitivo dos jogos eletrônicos. Durante o desenvolvimento desse projeto de lei, a sociedade civil, através de plataforma oficial elaborada para discuti-lo, votou como uma das sugestões de acréscimo mais importante a inclusão de um artigo para tratar dos *e-sports*<sup>91</sup>. Nesse contexto, parlamentares franceses elaboraram um relatório de 75 páginas sobre o tema<sup>92</sup>, com o propósito de oferecer mudanças legislativas para fomentar o cenário competitivo de esportes eletrônicos no país. Para citar algumas sugestões feitas, podemos mencionar a concessão de benefícios tributários e a facilitação para obter vistos aos *cyber* atletas<sup>93</sup>.

O Brasil, como veremos na próxima subseção, caminha no mesmo rumo.

#### 1.2.4.2. A contribuição pretendida pelo trabalho

Além do espectro das três diferentes opiniões já mencionadas na subseção anterior acerca do debate sobre se os *e-sports* devem ser tratados como verdadeiros esportes, existe também a opinião de um grupo de pessoas do

<sup>90</sup> BRAUTIGAM, Thiemo. *Finland has recognized esports as sports*. Dot Esports. 13 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>91</sup> AUXENT, Adrien. *The French government recognizes esports, but who gets to decide what esports is?* The Esports Observer, 16/11/15. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/the-french-government-recognizes-esports-but-who-gets-to-decide-what-esports-is/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>92</sup> O relatório completo pode ser baixado no “*Le portail de l'Économie, des Finances, de l'Action et des Comptes publics*” do governo francês; disponível em: <<http://www.economie.gouv.fr/files/files/PDF/rapport-etape-esport-mars2016.pdf>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>93</sup> AUXENT, Adrien. *French government report on esports explores possible regulation and governance*. The Esports Observer, 29/03/16. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/french-government-report-esports-explores-possible-regulation-governance/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

cenário que consideram essa classificação irrelevante. Para elas, pouco importa se os *e-sports* são considerados tecnicamente um esporte, uma competição ou um jogo<sup>94</sup>. O que importa é que ele constitui um fenômeno real, que vai continuar existindo e entretendo milhões de pessoas, independentemente do nome que ele receber.

Contudo, se para alguns desses entusiastas dos *e-sports* tal classificação pode parecer irrelevante, para o direito e, conseqüentemente, para os interesses de diversos outros agentes que atuam na indústria, ela possui conseqüências que precisam ser levadas a sério.

No Brasil, o artigo 217 da Constituição<sup>95</sup> estabelece que é um dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um. O direito desportivo no Brasil constitui um subsistema do ordenamento com lógica própria e normas gerais estabelecidas pela Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998<sup>96</sup>, a chamada “Lei Pelé”. Atualmente, os profissionais que atuam nesse ramo estão envolvidos em muitos debates a respeito da elaboração de uma nova Lei Geral do Esporte<sup>97</sup>, cujo projeto está em tramitação no Senado Federal<sup>98</sup>. Inclusive, alguns agentes da indústria dos *e-sports* já encaminharam sugestões de redação para que os esportes eletrônicos sejam englobados por essa futura legislação<sup>99</sup>.

---

<sup>94</sup> Para exemplo de opinião nesse sentido, ver: TASSI, Paul. *ESPN Boss Declares eSports 'Not A Sport'*. Forbes. 07 de setembro de 2014. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/09/07/espn-boss-declares-esports-not-a-sport/#7a23202e5f80>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>95</sup> BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>96</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>97</sup> O ESTADO DE S.PAULO, *Legislação esportiva do País vai mudar e será consolidada em Lei Geral do Esportes*, Estadão Esportes, 01 de novembro de 2016. Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,legislacao-esportiva-do-pais-vai-mudar-e-sera-consolidada-em-lei-geral-do-esportes,10000085752>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>98</sup> Para detalhes, ver: BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 68, de 2017. *Institui a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte, a Ordem Econômica Esportiva, a Integridade Esportiva, o Plano Nacional para a Cultura de Paz no Esporte*. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/128465>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>99</sup> CARVALHO, Pedro. *Atividade intelectual pode ser incluída na Lei Geral do Esporte*. VEJA, 19 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/radar/atividade-intelectual-pode-ser-incluida-na-lei-geral-do-esporte/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

De modo paralelo, tramitam também outros projetos de lei no Congresso Nacional voltados especificamente para o tema dos esportes eletrônicos. No Senado, temos o Projeto de Lei nº 383, de 2017<sup>100</sup>, e, na Câmara dos Deputados, o Projeto de Lei nº 3.450, de 2015<sup>101</sup>, e o Projeto de Lei nº 7.747, de 2017<sup>102</sup>. Já como iniciativa no âmbito estadual, podemos citar o Projeto de Lei nº 1.512, de 2015, que tramita na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo (ALESP)<sup>103</sup>.

Todos esses projetos adotam como premissa comum, sem maiores questionamentos, a ideia de que o fenômeno dos *e-sports* constituiria, de fato, um fenômeno esportivo.

Contudo, tendo em vista as peculiaridades tecnológicas, econômicas, sociais e culturais da indústria dos esportes eletrônicos, somadas ao fato de que a legislação esportiva existente até o momento em nosso país foi pensada para circunstância muito diferentes daquelas existentes no cenário dos *e-sports*, entendemos que existe na assunção desse ponto de vista por parte dos legisladores brasileiros alguns potenciais problemas que exigem uma análise mais cuidadosa.

Como suporte teórico para justificar a existência desses potenciais problemas, dialogaremos aqui com as ideias trazidas pelo texto “Reconfiguração conceitual? O direito digital como metáfora de si mesmo”, de Juliano Maranhão, professor associado do Departamento de Filosofia e Teoria Geral do Direito da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo.

---

<sup>100</sup> Para detalhes, ver: BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 383, de 2017. *Define como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.* Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>101</sup> Para detalhes, ver: BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 3.450, de 2015. *Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.* Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>102</sup> Para detalhes, ver: BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 7.747, de 2017. *Institui o esporte virtual.* Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>103</sup> Para detalhes, ver: SÃO PAULO (Estado). Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo. Projeto de Lei nº 1512, de 2015. *Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado.* Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

Nesse texto, Maranhão discorre sobre o desafio envolvido na atividade interpretativa do direito diante de conflitos que se dão no espaço virtual proporcionado pela internet. Para ele, esse desafio se dá em três frentes: (i) no emprego de metáforas; (ii) no sopesamento de valores; e (iii) nas mudanças de estrutura conceitual (grifo nosso)<sup>104</sup>:

Mas é na atividade de interpretação que os conflitos no ciberespaço desafiam o direito de forma mais aguda. Esse desafio está presente em três dimensões inter-relacionadas: (i) emprego de metáforas: argumentos construídos a partir de metáforas do mundo físico para o digital são empregados como ferramentas heurísticas para classificar novas tecnologias em categorias já conhecidas presente na legislação ou em precedentes; (ii) sopesamento de valores: dificuldades de categorização levam a argumentos baseados em políticas e valores potencialmente conflitantes ligados à internet (e.g. liberdade de expressão e privacidade); (iii) mudanças de estrutura conceitual: novas formas de produção, criação e relações econômicas, como "creative commons" e "sharing economy", ou novas tecnologias, como agentes eletrônicos, parecem exigir revisão de conceitos jurídicos fundamentais como personalidade jurídica, propriedade e responsabilidade civil.

Assim como o ambiente da internet, o cenário dos *e-sports* também nos parece um espaço cujos conflitos envolvidos se mostram desafiadores para os interpretadores do direito, nessas mesmas dimensões. Em especial, com relação ao emprego de metáforas e às mudanças de estrutura conceitual – uma vez que, quanto a essas últimas, os esportes eletrônicos também comportam novas formas de produção, criação e relações econômicas, assim como o uso de novas tecnologias e agentes eletrônicos.

Sobre o emprego de metáforas, Maranhão desenvolve (grifo nosso)<sup>105</sup>:

Uma forma particular de inferência compartilhada na compreensão da linguagem, de interesse aqui, é aquela derivada do emprego de metáforas. Lakoff e Johnson apontam que as metáforas, mais do que simples figuras retóricas de linguagem, como tradicionalmente encaradas, são figuras de pensamento e desempenham papel

---

<sup>104</sup> MARANHÃO, Juliano. *Reconfiguração conceitual? O direito digital como metáfora de si mesmo*. In: FORTES, Pedro; CAMPOS, Ricardo; BARBOSA, Samuel. (Coord.). *Teorias contemporâneas do direito: o direito e as incertezas normativas*. 1ª ed. Curitiba: Juruá, 2016, p. 100.

<sup>105</sup> *Ibidem*, p. 113

fundamental na formação de conceitos e construção de significados, principalmente em relação ao raciocínio abstrato. Isso ocorre na medida em que metáforas não são empregadas isoladamente, mas em clusters e, desse modo, permitem transferir determinada estrutura de cognição e disposição para agir de um domínio fonte (*source domain*), que dominamos intelectualmente, para um domínio alvo (*target domain*) de modo coerente. Essa transferência não só tem papel heurístico, como incorpora determinado sistema de crenças e valorações que determinam o significado e influenciam o discurso e a ação.

E complementa, mais adiante (grifo nosso)<sup>106</sup>:

(...) a alteração ou emprego de metáforas para reinterpretar conceitos jurídicos reflete mudanças culturais e valorativas e constitui uma forma importante pela qual o direito se flexibiliza para acomodar novas formas de conflitos sociais.

É evidente que a reinpretação do conceito de esporte para abarcar a ideia de esportes eletrônicos passa por uma enorme mudança cultural e valorativa, que buscamos evidenciar e explicar nas subseções anteriores desse projeto. Além disso, o debate sobre a possibilidade de tratamento dos *e-sports* como um esporte revela o uso, por parte de alguns agentes do cenário, de argumentos nos mesmos moldes das metáforas empregadas para o debate sobre os conflitos no ciberespaço, i.e., argumentos que apontam para uma necessidade de se classificar esse novo fenômeno (esporte eletrônico) em uma categoria já conhecida e presente na nossa legislação brasileira (esportes tradicionais).

Maranhão aponta também que os argumentos sobre como lidar com os novos conflitos sociais oriundos do espaço virtual se polarizam em duas concepções antagônicas: (i) a excepcionalista; e (ii) a não excepcionalista (grifo nosso)<sup>107</sup>:

Diante dessas dificuldades interpretativas, os argumentos se polarizam em duas concepções antagônicas. A primeira, excepcionalista, tende a ver a internet como um campo específico, que demanda novas soluções, construindo-se um direito próprio para o universo digital. A segunda, não excepcionalista, vê apenas o mesmo direito aplicado a um novo objeto

---

<sup>106</sup> Ibidem, p. 115

<sup>107</sup> Ibidem, p. 100

ou a relações jurídicas que meramente se travam por um novo meio de comunicação.

De certo modo, essa polarização também se faz presente no debate sobre o cenário dos *e-sports*. Como expusemos nas subseções anteriores, existem tanto opiniões que negam a ideia de *e-esports* como um esporte, quanto opiniões que admitem (ou que não apenas admitem, como defendem veemente) a possibilidade dos *e-sports* serem considerados verdadeiros esportes. No primeiro caso, estamos diante de uma concepção excepcionalista, que enxerga os esportes eletrônicos como um campo específico, que demanda novas soluções. No segundo, estamos diante de uma concepção não-excepcionalista, que admite a possibilidade do mesmo direito aplicado aos esportes tradicionais ser aplicado aos esportes eletrônicos.

Sobre o direito digital, Maranhão chama atenção para o fato de que os conflitos que essa área do direito busca resolver exigem muitas vezes a aplicação de conceitos jurídicos que foram originalmente construídos tendo como referência o mundo físico, e não o ambiente digital (grifo nosso)<sup>108</sup>:

O chamado “direito digital” é um campo particularmente interessante para observar essas transformações do sistema normativo por meio de metáforas. Como se encontra em *statu nascendi*, permite visualizar de que forma a relação de coerência de um particular ramo se conecta com outros subsistemas do ordenamento por meio de ligações conceituais e inferenciais. Por outro lado, os conflitos no ambiente digital exigem dos operadores o emprego para o “mundo virtual” de conceitos jurídicos originalmente construídos com referência ao mundo físico. E esse esforço lida com questões ontológicas sobre a essência de uma tecnologia ou de uma aplicação na internet, onde as metáforas desempenham papel central.

Por ser um ramo da indústria do entretenimento que também se encontra em *statu nascendi*, os esportes eletrônicos nos parecem um campo igualmente interessante para observar transformações do sistema normativo por meio de metáforas. Assim como no caso do direito digital, e devido às peculiaridades da indústria que buscamos explicar nas subseções anteriores desse projeto, os esportes eletrônicos também lidam constantemente com conflitos no ambiente

---

<sup>108</sup> Ibidem, p. 116

digital que exigem dos operadores do direito o emprego de conceitos jurídicos pensados para uma arquitetura física, “real”. E, nesse sentido, tal atividade dos operadores também lida com questões ontológicas relacionadas à essência da tecnologia, e, além disso, também à essência do esporte.

Por fim, Maranhão traz a seguinte reflexão (grifo nosso)<sup>109</sup>:

Assim, é importante atentar para a direção reversa: qual é o impacto do esforço de reconstrução conceitual para adaptar ao ambiente virtual conceitos jurídicos fundamentais, como propriedade, responsabilidade civil, personalidade jurídica, relação pública ou privada etc. na estrutura do sistema normativo como um todo?

É exatamente um esforço dessa natureza, aplicado à indústria dos esportes eletrônicos, que esse projeto propõe.

Assim como a reconstrução conceitual de conceitos jurídicos fundamentais, a reconstrução de conceitos relacionados ao cenário dos *e-sports*, como, por exemplo, o conceito de “doping”, o conceito de “arena”, e o próprio conceito de “esporte”, também podem ter um impacto na estrutura do sistema normativo como um todo. Ao mesmo tempo, usar os mecanismos previstos para os esportes tradicionais como metáforas para os esportes eletrônicos pode causar também um grande impacto no funcionamento dessa indústria, eventualmente prejudicando práticas nela consolidadas até o momento.

Os fatos surgidos com essa indústria correm um alto risco de receberem uma leitura equivocada, distorcida e/ou preconceituosa por parte daqueles que criam ou aplicam o direito, atrapalhando os reais interesses e necessidades existentes naquele meio. Por outro lado, se estudados de maneira adequada, tais fatos certamente poderão contribuir para o surgimento de novos debates em diferentes áreas da ciência jurídica, como as do direito digital<sup>110</sup>, dos direitos

---

<sup>109</sup> Ibidem, p. 118

<sup>110</sup> Muitos jogadores de *e-sports* são vítimas dos mais variados tipos de ofensas e perseguições em redes sociais e plataformas de *streaming*. Discussões sobre violência, proteção de dados, privacidade e anonimato na rede guardam importante ponto de contato com esse assunto. Para exemplo de episódio dessa natureza, ver: BBC. *Blizzard to tackle harassment on Twitch after player suffers racist abuse*. BBC newsbeat, 18/03/16. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/36323224/blizzard-to-tackle-harassment-on-twitch-after-player-suffers-racist-abuse>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

intelectuais<sup>111</sup>, do direito desportivo<sup>112</sup>, do *entertainment law*<sup>113</sup>, dos direitos difusos<sup>114</sup>, do direito do consumidor<sup>115</sup>, do direito tributário<sup>116</sup>, do direito societário<sup>117</sup>, do direito concorrencial<sup>118</sup>, entre – certamente – outras<sup>119</sup>.

Frente a tudo isso que expusemos, podemos dizer, em suma, que a importância teórica do trabalho proposto passa exatamente pela necessidade de se discutir e interpretar adequadamente a realidade dos *e-sports* através das lentes do direito, de modo a evitar que paradigmas antigos acabem por forçar a moldagem do novo.

Entende-se importante e oportuna, no momento, a estipulação de um ponto de partida para o compartilhamento de ideias sobre *e-sports* com legisladores,

<sup>111</sup> Para exemplo de discussão envolvendo *e-sports* e direitos intelectuais, ver: MEER, Alec. *Blizzard: Korean e-sports TV "deprives devs of IP rights"*. gamesindustry.biz, 06/12/10. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-12-06-blizzard-korean-e-sports-tv-deprives-devs-of-ip-rights>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>112</sup> Por motivos óbvios, o direito desportivo se mostra como um bom ponto de partida para se pensar a disciplina dos aspectos competitivos relacionados ao *e-sports*.

<sup>113</sup> Um importante assunto relacionado a esse ramo do direito, e que pode vir a ser melhor explorado de maneira pioneira através dos *e-sports*, é a regulamentação do acesso a ambientes públicos reais através do uso de óculos de realidade virtual. A indústria vê grande potencial na venda da experiência de assistir aos seus eventos competitivos pelas lentes desses dispositivos. Sobre o tema, ver: DYET, Alex. *Can virtual reality transform eSports?* Red Bull eSports, 08/03/16. Disponível em: <<http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331781171344/can-virtual-reality-transform-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>114</sup> Crianças e adolescentes constituem uma gigantesca parcela do público de *e-sports* no mundo, e, por isso, surgem muitas incertezas sobre como proteger essas pessoas, muito vulneráveis, em diferentes situações geradas pela indústria do cenário competitivo (por exemplo, os sites de aposta relacionados a partidas de *e-sports* e a compra e venda de itens no ambiente de jogos eletrônicos).

<sup>115</sup> Para exemplo, ver: MCWHERTOR, Michael. *Counter-Strike player files suit against Valve over 'illegal gambling' surrounding CSGO*. Polygon, 23/06/16. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2016/6/23/12020154/counter-strike-csgo-illegal-gambling-lawsuit-weapon-skins-valve>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>116</sup> A indústria dos *e-sports* é ambiente por excelência de diversos candidatos a futuros fatos geradores de tributos. Alça-los a essa condição de maneira impulsiva, sem uma análise diligente dos mecanismos e possíveis efeitos da medida, poderá aumentar os custos de se empreender no setor e, conseqüentemente, afastar potenciais investimentos.

<sup>117</sup> Existe um movimento hoje entre os jogadores profissionais no sentido de criarem suas próprias equipes, formando times de sócios-jogadores. Para exemplo, ver: ASTRALIS, *Team Questionmark becomes Astralis*. Astralis Press Release, 18/01/16. Disponível em: <<http://astralis.gg/tqm-becomes-astralis/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>118</sup> A indústria dos *e-sports* já se depara com alguns episódios envolvendo cenários problemáticos sob o aspecto dos conflitos de interesses no setor. Para exemplo, ver: MUELLER, Saira. *SK Gaming's new owner is the company that owns the majority of CSGO Lounge and Virtus Pro*. The Daily Dot, 19/08/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/sk-gaming-esforce-holdings-virtus-pro-csgo-lotto/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>119</sup> Até o Direito Penal está sujeito a novas reflexões como consequência das novidades trazidas por esse cenário. Para exemplo, ver: SINCLAIR, Brendan. *12 arrested in eSports match fixing scandal* - Report. gamesindustry.biz, 19/10/15. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-10-19-12-arrested-in-esports-match-fixing-scandal-report>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

reguladores e operadores do direito, tendo em vista a tramitação dos projetos de lei já mencionados, assim como a existência de notórios problemas no setor, como: (i) a falta de profissionalismo por parte de times, ligas e organizadores de eventos; (ii) a pouca conscientização daqueles envolvidos na cena competitiva quanto aos seus direitos e deveres, principalmente no caso dos tão jovens jogadores profissionais; (iii) o acentuado desequilíbrio de forças entre os diferentes agentes da indústria<sup>120</sup>; e (iv) a persistente insegurança jurídica – obstáculo sempre tão comum na busca pela exploração do potencial que um setor possui para atrair investimentos.

Para exemplificar de maneira mais específica um desses problemas, no âmbito internacional, podemos mencionar a dificuldade que o cenário dos *e-sports* tem de enfrentar os escândalos de resultados combinados (*matchfixing*) para fins de lucro em ambientes de aposta virtuais.

Sobre o assunto, disse a socióloga americana T.L. Taylor, professora do Massachusetts Institute of Technology (MIT), ao comentar um episódio desse tipo ocorrido na Coreia do Sul (grifo nosso)<sup>121</sup>:

Personally I've been surprised it has taken this long for such an incident to happen (or at least come to light). The lack of widespread systemic regulation and the growing stakes lend themselves too easily to abuse in e-sports. Combined with some cultural affinity in the scene to betting and gambling (be it poker or "money games") the terrain was ripe for abuse.

---

<sup>120</sup> Buscando combater esse problema, as principais organizações brasileiras de *e-sports* anunciaram em 2016 a criação da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE). Para mais informações, ver: ESPN, *Maiores clubes do eSport brasileiro criam associação para profissionalização da classe*. ESPN, 25/08/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/625646\\_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe](http://espn.uol.com.br/noticia/625646_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe)>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Conferir também: MANS, Matheus. *Clubes de eSports brasileiros se unem em associação*. O Estado de S. Paulo, 25/08/16. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,clubes-de-esports-brasileiros-se-unem-em-associacao,10000072017>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>121</sup> TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Reprint ed. Cambridge: The MIT Press, 2015, p. 82.

Elaborar essa “*widespread systemic regulation*” mencionada por Taylor para uma indústria global como a dos esportes eletrônicos não é uma tarefa fácil. Em muito sentidos, esse esforço passa pelo enfrentamento dos mesmos desafios que Trotter Hardy apontou, no começo da década de 90, para a regulação do ciberespaço (grifo nosso) <sup>122</sup>:

In cyberspace, therefore, as elsewhere, the difficulty of formulating an issue arises because of the tension between conflicting desires. On the one hand is the desire for certainty, which argues for detailed, specific rules that are addressed to the cyberspace context. On the other hand is the desire to avoid the cumbersomeness of having a multiplicity of different rules for different situations.

Para exemplificar também de maneira mais específica um problema em nosso âmbito local, igualmente relacionado à questão sobre como regular os *e-sports*, podemos mencionar a desconfiança que existe entre os agentes da indústria dos esportes eletrônicos no Brasil quanto a certas entidades que estão dialogando com legisladores e governantes, com a intenção de estabelecer regimentos e políticas para o setor no país.

Sobre o tema, vale destacar uma postagem no Twitter feita por Leo De Biase, um dos pioneiros no cenário brasileiro dos *e-sports*<sup>123</sup> e atual CEO de uma das principais organizadoras de campeonatos no país, a ESL Brasil<sup>124</sup>. Disse De Biase (grifo nosso)<sup>125</sup>:

Muito oportunista de olho no hype dos #esports profissionais na criação de associações e federações, que nunca fizeram parte do cenário, mas que sabem muito bem dos meandros para se acessar verbas públicas e taxar as empresas do setor. Estamos de olho e vamos barrar vocês!

<sup>122</sup> HARDY, Trotter. *The Proper Legal Regime for 'Cyberspace'*. University of Pittsburgh Law Review, Online, vol. 55, p. 993-1055, 1994.

<sup>123</sup> IDGNOW. *ESL, gigante do eSports, contrata presidente para filial brasileira*. TI pessoal. 05 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://idgnow.com.br/ti-pessoal/2016/12/05/esl-gigante-do-esports-contrata-presidente-para-filial-brasileira/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>124</sup> A ESL Brasil é a filial brasileira da Electronic Sports League (ESL), a maior e mais antiga organizadora de campeonatos de e-sports no mundo ainda em operação. Para mais informações sobre a empresa, conferir site oficial; disponível em: <<https://play.eslgaming.com/brazil/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>125</sup> A postagem pode ser encontrada no perfil oficial do empresário; disponível em: <<https://twitter.com/leodebiase/status/980784169285488640>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Sobre esse problema apontado por De Biase, é curioso notar que, até o momento da elaboração desse projeto, pudemos encontrar em uma busca rápida na internet três entidades diferentes que se intitulam como a (suposta) legítima “Confederação Brasileira de *e-sports*”: (i) a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE)<sup>126</sup>; a (ii) Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL)<sup>127</sup>; e (iii) a Confederação Brasileira de eSports (CBeS)<sup>128</sup>.

Aliás, a discussão sobre a própria ideia de federações nos *e-sports* traz um exemplo de reflexão importante na tônica do trabalho que o candidato pretende desenvolver. Se nos esportes tradicionais as federações “*são importantes, pois, além de determinarem regras, normas e regulamentos das modalidades esportivas, são responsáveis por desenvolver de forma específica a prática*” que controlam<sup>129</sup>, nos esportes eletrônicos, essa função parece não fazer tanto sentido quando consideramos o papel que os titulares dos direitos autorais exercem nas regras determinadas pela programação de seus jogos, bem como o fato de que os *e-sports* são compostos não por uma única, mas por diferentes “modalidades” cujos direitos autorais pertencem a diferentes titulares. Nesse sentido, vale a pergunta: faz sentido a adoção de uma sistemática como essa, dos esportes tradicionais, para os esportes eletrônicos?

Enfim, é desejo do candidato que, por meio de sua dissertação, a discussão sobre os desafios jurídicos e práticos como esses aqui apontados para a indústria dos esportes eletrônicos possa ser introduzida no meio acadêmico nacional, possibilitando àqueles que tenham interesse uma noção mais clara sobre o funcionamento desse setor, assim como de alguns dos óbices existentes, aos olhos do direito, para o seu pleno desenvolvimento. Por todo o exposto, podemos afirmar que a motivação última da pesquisa é produzir um trabalho capacitado a colaborar com o fomento do cenário dos *e-sports* no Brasil.

Para atingir esse fim, buscaremos enfrentar os problemas de pesquisa indicados na próxima seção do projeto.

---

<sup>126</sup> Site disponível em: <<http://www.cbее.org.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>127</sup> Site disponível em: <<http://cbdel.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>128</sup> Site disponível em: <<http://cbesports.com.br/>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>129</sup> MAZZEI, Leandro Carlos; BARROS, José Arthur Fernandes. *Gestão de federações esportivas*. In: MAZZEI, Leandro Carlos; BASTOS, Flávia da Cunha. (Org.). *Gestão do Esporte no Brasil: Desafio e perspectivas*. 1ª ed. São Paulo: Ícone, 2012, p. 89.

### **1.3. Principais questões a serem analisadas**

#### ***1.3.1. Como funciona a indústria dos esportes eletrônicos?***

A resposta para essa pergunta passa por outras como: O que são os *e-sports*? Quem são os agentes relevantes na indústria dos *e-sports*? Quais são os interesses desses agentes? Quais são os conflitos existentes entre eles? Nossa hipótese é que o funcionamento da indústria dos esportes eletrônicos guarda muitas semelhanças com a indústria dos esportes tradicionais, mas também possui especificidades importantes que precisam ser levadas em consideração por aqueles que pensam em soluções para os seus problemas.

#### ***1.3.2. O uso do esporte como uma metáfora para o fenômeno dos esportes eletrônicos é adequado?***

Nossa hipótese é que o uso dessa metáfora não só é adequado como também que os esportes eletrônicos podem ser considerados, sim, como uma espécie de esporte propriamente.

#### ***1.3.3. Existem limitações ao uso do esporte como uma metáfora para o fenômeno dos esportes eletrônicos?***

Seja porque a metáfora é adequada, seja porque os *e-sports* podem ser considerados, de fato, um esporte, o objetivo com essa pergunta é descobrir se o tratamento dos *e-sports* como esportes pode acarretar o surgimento de problemas que até então não existiam no setor. Nossa hipótese é que a resposta para essa pergunta é afirmativa, e que o mero tratamento dos *e-sports* como esportes tradicionais não apenas gera novos problemas como também deixa de enfrentar desafios próprios do cenário dos esportes eletrônicos (ambiente virtual), não previstos até o momento pela sistemática do direito desportivo (ambiente físico).

## **1.4. Resumo dos capítulos e metodologia**

### **1.4.1. Primeira parte (metodologia descritiva):**

Inicialmente, o trabalho buscará descrever o funcionamento da indústria dos esportes eletrônicos, apontando suas características, seus agentes relevantes, os interesses desses agentes, bem como eventuais conflitos existentes entre eles (esforço descritivo). Por se tratar de um tema ainda novo e muito dinâmico, espera-se utilizar muitas reportagens e artigos de opinião publicados nos veículos especializados de *e-sports*, além de livros e artigos científicos sobre o tema.

### **1.4.2. Segunda parte (metodologia descritiva e avaliativa):**

Em seguida, o objetivo será resumir, expor e relacionar trabalhos na filosofia da linguagem, na filosofia do direito e na filosofia do esporte (esforço descritivo), com a intenção de verificar se a ideia do esporte como uma metáfora dos esportes eletrônicos se mostra adequada ou não para fins interpretação do cenário dos *e-sports* pelos operadores do direito (esforço avaliativo).

### **1.4.3. Terceira parte (metodologia descritiva, avaliativa e prescritiva):**

Por fim, na terceira parte do trabalho, o objetivo inicial será expor e comentar dispositivos da legislação esportiva brasileira que sejam potencialmente aplicáveis aos *e-sports*, bem como as eventuais leis e projetos de lei que surjam, até o final da pesquisa, sobre esportes eletrônicos no Brasil (esforço descritivo). Em seguida, buscaremos (i) verificar a existência ou não de limitações ao uso do esporte como uma metáfora dos *e-sports* (esforço avaliativo), para, em seguida, (ii) sugerir alternativas às abordagens existentes no direito brasileiro que evidenciam essas limitações, e (iii) propor o enfrentamento de problemas próprios do cenário dos esportes eletrônicos para os quais existam eventuais lacunas no ordenamento brasileiro (esforço prescritivo).

## 2. OS AGENTES DA INDÚSTRIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

### 2.1. Titulares dos direitos autorais

#### 2.1.1. Quem são os titulares dos direitos autorais?

O titular dos direitos autorais de um jogo eletrônico é aquele que, sob a ótica do direito, detém todos os poderes necessários para permitir e licenciar o uso e a exploração do conjunto de produções intelectuais relacionadas ao jogo, para fins de exploração econômica por parte de outros agentes que fazem parte da indústria dos esportes eletrônicos.

Assim como na indústria dos livros, onde temos a figura do autor e a figura da editora, na indústria dos jogos eletrônicos temos a figura do desenvolvedor (*developer*) do jogo e a figura da publicadora (*publisher*) do jogo. O desenvolvedor do jogo é aquele responsável propriamente pela criação do jogo, cuidando de toda a programação e dos aspectos audiovisuais da obra. Por outro lado, a publicadora é aquela responsável por transformar o jogo em um produto vendável, cuidando, entre outros aspectos, da sua divulgação e distribuição para o público final.

Na maioria dos casos da indústria dos esportes eletrônicos, o titular dos direitos autorais de um jogo é, ao mesmo tempo, o desenvolvedor e a publicadora daquele jogo. Por exemplo, o famoso jogo Street Fighter V<sup>1</sup> foi desenvolvido e publicado pela mesma empresa, a Capcom Co., Ltd<sup>2</sup>. Contudo, existem exceções

---

<sup>1</sup> Para mais informações sobre Street Fighter V, conferir o verbete do jogo na enciclopédia eletrônica Liquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos esportes eletrônicos: STREET FIGHTER V. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/fighters/Street\\_Fighter\\_V](https://liquipedia.net/fighters/Street_Fighter_V)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>2</sup> Para mais informações sobre a Capcom, conferir o site oficial da empresa; disponível em: <<http://www.capcom.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

a essa prática. O jogo Call of Duty: WWII, por exemplo, foi desenvolvido pela Sledgehammer Games<sup>3</sup>, mas publicado pela Activision<sup>4</sup>.

Por deterem os principais direitos relacionados ao uso e à exploração do jogo, é fácil perceber como os titulares dos direitos autorais de um jogo eletrônico detêm um enorme poder na indústria dos esportes eletrônicos. Eles são capazes de influenciar, no aspecto micro, a conduta de outros agentes da indústria dos esportes eletrônicos, e, no aspecto macro, os rumos a serem tomados pelo segmento dessa indústria relacionado especificamente ao seu próprio jogo.

### **2.1.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais**

Assim como os esportes tradicionais, os jogos eletrônicos podem ser classificados em diferentes gêneros.

Por exemplo, quanto ao número de jogadores, do mesmo modo que existem esportes de disputas individuais, como o pugilismo, e esportes coletivos, como o futebol, existem também jogos eletrônicos individuais, como o Hearthstone<sup>5</sup>, e jogos em equipe, como o Counter-Strike: Global Offensive<sup>6</sup>.

Quanto ao formato do jogo, assim como existem esportes de luta, como o Taekwondo, e esportes com bola, como o basquete, existem também jogos eletrônicos de luta, como o já mencionado Street Fighter V<sup>7</sup>, e jogos que emulam os esportes com bola, como o FIFA 18<sup>8</sup>.

---

<sup>3</sup> Para mais informações sobre a Sledgehammer Games, conferir o site oficial da empresa; disponível em: <<https://www.sledgehammergames.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>4</sup> Para mais informações sobre a Activision, conferir o site oficial da empresa; disponível em: <<https://www.activision.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>5</sup> Para mais informações sobre Hearthstone, conferir o verbete do jogo na enciclopédia eletrônica Lquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos esportes eletrônicos: HEARTHSTONE: Heroes of Warcraft. In: Lquipedia: the esports wiki. Disponível em: <<https://liquipedia.net/hearthstone/Hearthstone>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>6</sup> Para mais informações sobre Counter-Strike: Global Offensive, conferir o site oficial do jogo; disponível em: <<http://blog.counter-strike.net/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>7</sup> Cf. nota 1 deste capítulo.

<sup>8</sup> Para mais informações sobre a série de jogos FIFA, conferir o verbete do jogo na enciclopédia eletrônica Lquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos

### 2.1.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais

A presença dos titulares dos direitos autorais na indústria dos esportes eletrônicos é evidência de uma importante característica que a distingue da indústria dos esportes tradicionais: os esportes eletrônicos são esportes com donos.

Se alguém quiser organizar um campeonato de basquete, essa pessoa não precisará negociar valores e nem algum tipo de licenciamento com “o dono do basquete”. Por outro lado, se alguém quiser organizar um campeonato de League of Legends<sup>9</sup>, essa pessoa precisará, em teoria, obter permissões do titular dos direitos autorais desse jogo para tanto.

Quanto a esse ponto, poderia ser questionado: mas e o UFC (*Ultimate Fighting Championship*)<sup>10</sup>? E a Fórmula 1<sup>11</sup>? Não seriam exemplos de esportes tradicionais nos quais existe a figura do “dono”? Para tais perguntas, logo respondemos: não.

O UFC é um modelo de evento, um tipo de campeonato, não um esporte. Os esportes praticados no formato do UFC são diversos (v.g., karatê, judô, boxe, muay thai, jiu-jitsu, sambô etc.), uma vez que suas regras permitem o uso de *mixed martial arts* (artes marciais mistas).

Do mesmo modo, a Fórmula 1 também é um modelo, um formato. O esporte praticado nas etapas da temporada de F1 é o automobilismo. Esse esporte, apesar de contar com uma federação internacional, a FIA (Federação Internacional de Automobilismo)<sup>12</sup>, também não possui um dono. Existem outros

---

esportes eletrônicos: FIFA. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <<https://liquipedia.net/fifa/FIFA>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>9</sup> Para mais informações sobre League of Legends, conferir o site oficial do jogo; disponível em: <[https://play.br.leagueoflegends.com/pt\\_BR](https://play.br.leagueoflegends.com/pt_BR)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>10</sup> Para mais informações sobre o Ultimate Fighting Championship (UFC), conferir o site oficial; disponível em: <<http://br.ufc.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>11</sup> Para mais informações sobre a Fórmula 1, conferir o site oficial; disponível em: <<https://www.formula1.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>12</sup> Para mais informações sobre a Federação Internacional de Automobilismo (FIA), conferir o site oficial da entidade; disponível em: <<https://www.fia.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

campeonatos que se valem do mesmo esporte, como a Formula Indy<sup>13</sup>, a *National Association for Stock Car Auto Racing* (NASCAR)<sup>14</sup>, a Fórmula 3<sup>15</sup>, a Stock Car<sup>16</sup> etc. A Fórmula 1 é apenas um deles.

Por isso, insistimos: um traço muito peculiar da indústria dos esportes eletrônicos é que seus esportes, i.e., cada uma de suas modalidades, possui um titular de direitos autorais por trás, que é, para fins práticos, um verdadeiro dono daquele esporte.

#### **2.1.4. Relações com outros agentes da indústria dos esports**

##### **2.1.4.1. Os titulares dos direitos autorais e os jogadores**

De maneira geral, os titulares dos direitos autorais dos jogos eletrônicos estabelecem relações com qualquer pessoa que utiliza o seu jogo através, basicamente, do Contrato de Licença de Usuário Final<sup>17</sup> (também conhecido como “EULA” ou “*End User License Agreement*”) e dos Termos de Uso<sup>18</sup> de seus jogos. Ambos os documentos determinam limitações aos jogadores quanto ao uso dos jogos e também diretrizes quanto ao modo como os jogadores devem se comportar nos ambientes virtuais dos jogos, mantidos pelos titulares dos direitos autorais.

---

<sup>13</sup> Para mais informações sobre a Verizon IndyCar Series (Formula Indy), conferir o site oficial; disponível em: <<https://www.indycar.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>14</sup> Para mais informações sobre a National Association for Stock Car Auto Racing (NASCAR), conferir o site oficial; disponível em: <<https://www.nascar.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>15</sup> Para mais informações sobre a Fórmula 3, conferir o site oficial; disponível em: <<https://www.fiaf3europe.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>16</sup> Para mais informações sobre a Stock Car, conferir o site oficial; disponível em: <<http://www.stockcar.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>17</sup> Para exemplo, conferir o Contrato de Licença de Usuário Final (“EULA”) do jogo League of Legends; disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/legal/eula>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>18</sup> Para exemplo, conferir os Termos de Uso do jogo League of Legends; disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/legal/termsfuse>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Existem também relações de outra natureza, com jogadores e times profissionais, que serão comentadas mais adiante nesse trabalho, nas seções dedicadas para esses outros agentes.

#### *2.1.4.2. Os titulares dos direitos autorais e os organizadores de campeonatos*

Os titulares dos direitos autorais dos jogos eletrônicos estabelecem relações também com os organizadores de campeonatos, que se valem dos jogos para realizarem competições entre jogadores daqueles jogos.

Por isso, o objeto principal dessa relação diz respeito ao licenciamento do jogo para que ele seja utilizado durante um campeonato e, desse modo, imagens dele possam ser reproduzidas e gravadas para serem posteriormente vendidas enquanto parte de novo produto: o conteúdo de entretenimento criado pelo organizador do campeonato.

#### *2.1.4.3. Os titulares dos direitos autorais e as plataformas de streaming*

Os titulares dos direitos autorais dos jogos eletrônicos constantemente se relacionam também com as plataformas de transmissão de jogos eletrônicos.

Por exemplo, se algum usuário daquela plataforma estiver transmitindo o uso de um jogo eletrônico de alguma maneira que viole o Contrato de Licença de Usuário Final ou os Termos de Uso estabelecidos entre ele e o titular dos direitos autorais do jogo, esse titular buscará retirar do ar o conteúdo que está sendo transmitido pelo usuário naquela plataforma de transmissão.

Essa prática é muito comum nos Estados Unidos, onde o *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA)<sup>19</sup> fornece ferramentas para que o titular dos direitos autorais veja seus interesses garantidos pela plataforma de transmissão, e, ao mesmo tempo, estabelece um regramento que protege a plataforma de transmissão de ser responsabilizada pelo conteúdo violador de direitos autorais gerado por um de seus usuários, desde que a plataforma colabore com o atendimento dos interesses do titular do jogo eletrônico.

\*\*\*

---

<sup>19</sup> Para breve resumo sobre as principais disposições do Digital Millennium Copyright Act (DMCA), conferir artigo elaborado pelo U.S. Copyright Office dos Estados Unidos: The Digital Millennium Copyright Act of 1998: U.S. Copyright Office Summary. Dezembro de 1998. Disponível em: <<https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

## 2.2. Jogadores

### 2.2.1. Quem são os jogadores de esports?

Para a indústria dos esportes eletrônicos, nem todo usuário de um jogo eletrônico se enquadra no mesmo tipo de jogador. Nesse trabalho, usaremos a seguinte tipologia para diferenciar três “espécies puras” do gênero “jogador”: (i) o jogador casual; (ii) o jogador *streamer*; e (iii) o jogador profissional.

O jogador casual é o consumidor médio do jogo eletrônico. O objetivo principal de sua relação com o jogo é obter entretenimento. Seu foco não é competir em campeonatos ou monetizar de alguma maneira o seu uso do jogo. Sua “competição” se restringe à busca de destaque no próprio sistema de *ranking* do jogo, de alguma plataforma externa mantida por terceiros que não os titulares dos direitos autorais do jogo<sup>20</sup>, ou diante dos seus amigos com quem joga de maneira habitual.

A maior parte do público da indústria dos esports é formada por esse tipo de jogador. Por isso mesmo, ele é o principal consumidor também de todos os produtos voltados tipicamente para os jogos eletrônicos e que são promovidos em suas competições; por exemplo: mouses, teclados, fones de ouvido, monitores, cadeiras *gamer* etc.

Por outro lado, o jogador *streamer* é aquele cujo foco da relação com o jogo está na produção de um conteúdo de entretenimento para outras pessoas, sejam elas jogadoras daquele jogo ou não. Nessa tarefa, o *streamer* pode buscar manter uma interação bem próxima com seus espectadores, através dos mecanismos das plataformas de *streaming*, assim como, de alguma maneira, monetizar esse conteúdo que ele produz utilizando o jogo.

---

<sup>20</sup> No Brasil, um exemplo desse tipo de plataforma é a GamersClub, que tem como um de seus sócios o jogador profissional de Counter-Strike: Global Offensive Gabriel “FalleN” Toledo. Para mais informações sobre a GamersClub, conferir site oficial; disponível em: <<https://gamersclub.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

O conteúdo típico produzido por esse tipo de jogador é em formato audiovisual e pode ser transmitido ao vivo, nas plataformas de *streaming*, ou gravado, em plataformas de compartilhamento de vídeo. De acordo com o tipo de conteúdo que produz, o *streamer* pode obter sua remuneração através, por exemplo, de sistemas de monetização por exibição de anúncios em suas transmissões, como o da plataforma do YouTube, e também de sistemas de assinatura (*subscription*) e doação (*donations*), como o da plataforma da Twitch<sup>21</sup>, nos quais as pessoas que assistem às transmissões contribuem diretamente ao produtor do conteúdo através do site, que fica com uma parte do dinheiro gasto.

Muitas pessoas assistem ao conteúdo do *streamer* com a intenção de: (i) obterem conhecimento sobre como melhorarem em determinado jogo; (ii) darem boas risadas pela exibição da (falta de) habilidade de determinados *streamers* nos jogos; e, muitas vezes, (iii) pelo mero prazer em assistirem a alguém jogando.

Diversos jogadores profissionais exercem também a função do jogador *streamer*, como uma forma de manterem um contato mais próximo com seus fãs, obterem uma fonte alternativa de remuneração e, ao mesmo tempo, desenvolverem suas marcas pessoais enquanto figuras públicas do cenário dos esportes eletrônicos.

Sobre o jogador profissional, podemos dizer que ele é a estrela por excelência da indústria dos esportes. É ele que, de maneira individual ou em equipe, representando ou não algum time (também chamado no meio de “organização” ou “clube”), participa de competições com outros jogadores profissionais em busca do destaque e das premiações daqueles eventos.

Se fizer parte de algum time mais profissionalizado, esse jogador costuma receber algum tipo de contraprestação (idealmente, um salário) para usar o nome e carregar a imagem de eventuais patrocinadores daquela equipe.

A relação do jogador profissional com o jogo não é de entretenimento.

---

<sup>21</sup> A Twitch, empresa controlada pela Amazon, é responsável por manter atualmente a principal plataforma de transmissão de jogos eletrônicos do mundo. Falaremos mais sobre as plataformas de streaming em seção própria para elas ainda nesse capítulo do trabalho.

Através da disciplina e de uma regrada rotina de treinos<sup>22</sup>, seu objetivo principal ao jogar é melhorar e se manter um jogador competitivo no cenário profissional, i.e., um jogador com a memória muscular adequadamente condicionada para a execução, em alto nível, de comandos do jogo; um jogador atualizado e em dia quanto às técnicas e as estratégias dominantes mais utilizadas e eficientes no jogo (também chamadas de “*meta game*”). Em última instância, seu objetivo é ser um jogador cada vez melhor, com a intenção de que seja capaz de chamar atenção pelas suas habilidades para receber melhores oportunidades no cenário profissional e, é claro, vencer campeonatos.

Jogadores profissionais que fazem parte de grandes times contam com uma estrutura privilegiada para atingirem suas metas.

Algumas equipes possuem não apenas jogadores, mas também: treinadores, que colaboram com o planejamento de treinos e o desenvolvimento tático dos times; analistas, que examinam as gravações dos jogos dos próprios jogadores do time, assim como de seus adversários, para apontar problemas e oportunidades de melhoria; psicólogos, que são de muita valia para jogadores que, ainda tão jovens, lidam com uma pressão por resultados vinda não somente de seus companheiros e dos donos da equipe, mas também dos fãs com quem o contato através das redes sociais, na realidade dos esportes, é tão facilitado – pro bem e pro mal; nutricionistas e preparadores físicos, que se esforçam na tentativa de contribuir para que a estigma do sedentarismo e da “falta de saúde” preconceituosamente associada aos esportes não seja confirmada nos jogadores de seu time<sup>23</sup>.

Algumas equipes possuem também as chamadas “*gaming houses*”, que funcionam como os centros de treinamento (CTs) dos esportes tradicionais. Em alguns casos, os jogadores moram em lugares diferentes e se reúnem diariamente nas *gaming houses*, como um verdadeiro local de trabalho. Em

---

<sup>22</sup> Cf. STANTON, Rich. *The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice.* ESPN.com. 29 de maio de 2015. Disponível em: <[http://www.espn.com/espn/story/\\_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle](http://www.espn.com/espn/story/_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>23</sup> Para exemplo de uma estrutura desse porte no Brasil, conferir matéria sobre o time de esportes eletrônicos CnB: FILIPPE, Marina. Não subestime os atletas brasileiros da internet. Revista Exame. 13 de julho de 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/revista-exame/nao-subestime-os-atletas-brasileiros-da-internet/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

outros, mais comuns, os jogadores não só trabalham como também moram com os outros membros da equipe na *gaming house*. Esses membros podem ser não apenas os outros jogadores, seus companheiros de “modalidade”, mas também todo o *staff* mencionado no parágrafo anterior, assim como jogadores de outras modalidades (i.e., de outros títulos de jogos eletrônicos), e, alguns casos, até mesmo os donos da equipe.

### **2.2.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais**

Todos esses “tipos puros” de jogadores, de alguma maneira, encontram alguma figura paralela na indústria dos esportes tradicionais.

O brasileiro que joga seu futebol toda quarta-feira com os amigos da empresa, por exemplo, é o típico jogador casual. Esse compromisso é muitas vezes o seu principal momento de lazer durante a semana. Embora ele queira sempre vencer os jogos que disputa, seu objetivo não é participar de campeonatos, muito menos obter, de alguma maneira, oportunidades melhores para seguir uma carreira profissional. Alguns buscam nessa atividade uma solução para se manterem fisicamente ativos, ou um espaço social no qual estão juntos de outras pessoas que compartilham de muitos interesses comuns aos seus. No fim das contas, em última instância, o que a maioria desses jogadores busca é a mera diversão, o entretenimento através do esporte. São eles também aqueles torcedores que acompanham as partidas dos seus times de coração e consomem os produtos associados a esses times e ao esporte como um todo, como camisetas de clubes e seleções, chuteiras utilizadas pelos grandes craques, bolas que possuem um desempenho melhor ou mais agradável de serem chutadas etc.

Um exemplo famoso de uma figura dos esportes tradicionais que poderia ser colocado de maneira paralela à dos jogadores *streamers* são os Harlem Globetrotters<sup>24</sup>. Embora seus membros sejam excelentes jogadores de basquete,

---

<sup>24</sup> Para mais informações sobre os Harlem Globetrotters, conferir site oficial do time; disponível em: <<https://www.harlemglobetrotters.com/>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

muitos até antigos profissionais ou semi-profissionais, o objetivo principal dos Globetrotters não é vencer campeonatos ou colaborar com o desenvolvimento da carreira de seus jogadores para que eles chamem a atenção de times da National Basketball Association (NBA). O foco deles está na criação de uma exibição, de um show, um conteúdo de entretenimento que divirta os fãs do basquete e, eventualmente, os inspire a tentar coisas novas na prática daquele esporte.

Já para os jogadores profissionais, exemplos não faltam.

Quanto à relação com o esporte, um atleta profissional de ginástica artística, por exemplo, vive desde cedo uma rotina exaustiva de treinos voltados a uma melhor adaptação fisiológica, tendo sempre em mente o progresso de seu desempenho competitivo e a obtenção de melhores resultados. Sua alimentação é regradíssima e seus exercícios rotineiros dolorosos. Ainda que muitos atletas adorem a prática desse esporte, o entretenimento não é o foco de sua atividade. O trabalho diário deles é na melhoria de suas habilidades enquanto atletas, para que representem bem suas agremiações nas competições traçadas como relevantes durante o seu calendário competitivo.

Quanto ao local de trabalho, no futebol, por exemplo, é comum que garotos que jogam nas categorias de base dos grandes times de futebol do Brasil vivam em alojamentos do próprio time, onde contam com toda uma estrutura para que continuem desenvolvendo suas habilidades como atletas, mas consigam também manter uma base educacional adequada. Nesse sentido, o conceito de um centro de treinamento como o Centro de Formação de Atletas Presidente Laudo Natel<sup>25</sup>, também conhecido como CFA Cotia, do São Paulo Futebol Clube, é muito próximo da ideia de uma *gaming house* como a dos jogadores brasileiros campeões mundiais<sup>26</sup> de Rainbow Six Siege<sup>27</sup> da Team Liquid<sup>28</sup>, localizada na

---

<sup>25</sup> Para mais informações sobre a estrutura do CFA Cotia, conferir site oficial do São Paulo Futebol Clube; disponível em: <<http://www.saopaulofc.net/estrutura/cfa-cotia>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

<sup>26</sup> Cf. SPORTV.COM. Campeões Mundiais: Brasileiros da Liquid conquistam título inédito em R6. E-SporTV. 20 de maio de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/r6-brasileiros-da-liquid-conquistam-titulo-inedito-e-derrubam-melhores-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>27</sup> Para mais informações sobre a série de jogos Rainbow Six, conferir o verbete do jogo na enciclopédia eletrônica Lquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos esportes eletrônicos: RAINBOW SIX. In: Lquipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/rainbowsix/Main\\_Page](https://liquipedia.net/rainbowsix/Main_Page)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

capital paulista, embora alguns de seus jogadores não sejam originariamente dessa cidade e nem desse estado<sup>29</sup>.

Importante ressaltar que, embora estejamos tratando nesse trabalho “jogadores profissionais” como um sinônimo para “jogadores competidores”, a adjetivação “profissional” não cabe apenas àqueles jogadores que disputam campeonatos contra outros jogadores. O jogador *streamer* também pode ser considerado alguém que joga, de maneira profissional, algum tipo de jogo eletrônico, ainda que para uma finalidade diversa do “jogador profissional *stricto sensu*”, como já mencionamos acima.

### **2.2.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais**

Pensando novamente quanto ao local de trabalho, ao contrário de um jogador de futebol, um *streamer* profissional consegue exercer suas atividades diretamente de algum cômodo da sua casa. Do mesmo modo, um jogador profissional consegue competir contra outras equipes em eventos oficiais, através da internet, diretamente de seu quarto, ou de uma sala montada para sua equipe em uma *gaming house*. A presença de todos os jogadores que estão jogando uns contra os outros no mesmo ambiente, para a indústria dos *esports*, não é um requisito sempre necessário.

Quanto às formas de remuneração, a possibilidade de o *streamer* obter uma renda fixa através de sistemas de assinatura e de doações, possibilitada por inovações trazidas por plataformas como a Twitch e o Patreon<sup>30</sup>, também representa um traço distintivo da indústria dos *esports* em relação à indústria dos esportes tradicionais. No caso da Twitch, por exemplo, o *streamer* americano

---

<sup>28</sup> Para mais informações sobre o time profissional de esportes eletrônicos Team Liquid, conferir site oficial da equipe; disponível em: <<https://www.teamliquidpro.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>29</sup> Cf. VIANA, Bhernardo. Jogadores de R6 da Team Liquid falam sobre largar carreira em fotografia, casa nova e cama king size para treinar. Dot Esports Brasil. 09 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/news/team-liquid-r6-zigueira-yuuk-nesk-dificuldades-20973>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>30</sup> Para mais informações sobre a plataforma Patreon, conferir site oficial; disponível em: <<https://www.patreon.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Tyler "Ninja" Blevins, que conta com mais de 160.000 assinantes em seu canal, já declarou que recebe de maneira fixa por mês, através dessa fonte, algo em torno de 500 mil dólares<sup>31</sup>. Além disso, no caso das doações, não é raro que algum fã mais apaixonado, pródigo ou empolgado com o balanço de sua conta bancária no início do mês faça depósitos na casa das dezenas de milhares de reais para seus jogadores favoritos<sup>32</sup>. Alguns desses fãs, inclusive, acabaram virando figuras icônicas na comunidade do jogo, exatamente pelas quantias e pela quantidade de doações que fazem<sup>33</sup>.

Esse comportamento distintivo dos fãs de esportes eletrônicos está diretamente relacionado ao maior nível de interação direta que os jogadores profissionais e os *streamers* conseguem manter com suas comunidades de espectadores se comparados aos jogadores profissionais dos esportes tradicionais. É muito comum ver essas figuras do cenário interagindo com seus fãs nas redes sociais, durante as transmissões que fazem através das plataformas de *streaming*, e até mesmo no próprio ambiente virtual dos jogos nos quais competem ou que utilizam para criar seus conteúdos. Curiosamente, alguns atletas dos esportes tradicionais também começaram a se valer das plataformas de *streaming* e do contato nos ambientes virtuais dos jogos para conseguirem manter esse tipo de relação mais próxima com seus fãs, ainda que através dos *e-sports* e não dos esportes pelos qual eles são reconhecidos<sup>34</sup>.

Outro fator importante relacionado a essa sensação de maior proximidade dos jogadores de *e-sports* se comparados aos dos esportes tradicionais é a possibilidade de seus fãs experimentarem os jogos eletrônicos através da mesma perspectiva que o jogador profissional ou o *streamer* os experimenta. É como se

---

<sup>31</sup> Cf. KIM, Tae. *Tyler 'Ninja' Blevins explains how he makes more than \$500,000 a month playing video game 'Fortnite'*. CNBC Gaming. 19 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.cnbc.com/2018/03/19/tyler-ninja-blevins-explains-how-he-makes-more-than-500000-a-month-playing-video-game-fortnite.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>32</sup> Cf. UOL. *Pro players brasileiros de "CS" recebem doações de R\$ 90 mil em transmissão*. UOL Jogos. 22 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/22/pro-players-brasileiros-de-cs-recebem-doacoes-de-r-90-mil-em-transmissao.htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>33</sup> Cf. FERREIRA, Victor. *O misterioso árabe que doa milhares de dólares para jogadores de "CS"*. UOL Jogos. 23 de fevereiro de 2017. <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/23/o-misterioso-arabe-que-doa-milhares-de-dolares-para-jogadores-de-cs.htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>34</sup> Cf. CARPENTER, Nicole. *15 celebrities and sports pros that stream on Twitch*. Dot Esports. 23 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/culture/news/15-celebrities-and-sports-pros-that-stream-on-twitch-4506>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

um fã do Cristiano Ronaldo pudesse assistir ao craque português jogar futebol através do ponto de vista de uma câmera instalada sobre a cabeça dele. Em outras palavras, seja por conta da arquitetura do jogo que permite essa sensação, ou por conta das tecnologias de vídeo e de captura de tela, que permitem mostrar exatamente o que está se passando na tela do jogador, o fã de *esports* consegue enxergar na sua tela exatamente as mesmas informações e interações que o jogador profissional está enxergando para tomar suas decisões no jogo.

#### **2.2.4. Diferenças entre os segmentos amador e profissional**

O *streamer* profissional tem uma certa estabilidade e previsibilidade quanto aos ganhos que ele pode obter em determinado mês com a produção de conteúdo. Sua base de fãs é mais alta e, por isso, grande parte de sua receita advém das próprias assinaturas aos seus canais nas plataformas de *streaming*, de doações, da monetização de seus vídeos gravados em plataformas de vídeo, e também de patrocínios e ações de marketing elaboradas por empresas que têm como público alvo os fãs desse *streamer*. Seu foco está em utilizar o tempo do dia para produzir vídeos relacionados aos jogos eletrônicos e, através dessa atividade, receber determinada quantia de dinheiro estimada como suficiente para valer tal esforço.

Como exemplo desse tipo de *streamer*, podemos citar o brasileiro Rafael “pava” Pavanell, que é um ex-jogador profissional de Counter-Strike: Global Offensive e, atualmente, desempenha a função de *streamer* profissional<sup>35</sup> para a também brasileira equipe de esportes teletrônicos Team oNe<sup>36</sup>.

Já o *streamer* amador, ainda que mantenha certa habitualidade na produção de conteúdo (eventualmente, até com horários fixos de transmissão nas

---

<sup>35</sup> Cf. ESPN.com.br. 'Counter-Strike': *Em 'decisão mais difícil da vida', pava anuncia aposentadoria*. ESPN. 03 de novembro de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/740306\\_counter-strike-em-decisao-mais-dificil-da-vida-pava-anuncia-aposentadoria](http://www.espn.com.br/noticia/740306_counter-strike-em-decisao-mais-dificil-da-vida-pava-anuncia-aposentadoria)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>36</sup> Para mais informações sobre o time profissional de esportes eletrônicos Team oNe eSports, conferir site oficial da equipe; disponível em: <<https://www.teamoneesports.com.br/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

plataformas de streaming), não tem como foco obter uma de suas principais fontes de renda através da produção de conteúdo por meio dos jogos. Streamar, para ele, é mais uma atividade social, com o intuito de interagir com outros jogadores, conhecer novas pessoas, se tornar de alguma maneira minimamente conhecido na comunidade de um jogo, do que propriamente uma atividade profissional.

Um jogador competitivo profissional dispõe de uma boa estrutura em sua casa ou em uma *gaming house*, com uma boa conexão à internet, um bom computador (ou um console de videogame), e outros tipos de periféricos (mouses, teclados, monitores, câmeras etc.) de boa qualidade para competirem. Além disso, o ambiente para se dedicarem a essa atividade costuma ser propício, seja pela presença do apoio familiar, seja pela existência de uma equipe de profissionais dando suporte a ele para tal finalidade.

Por outro lado, o jogador competitivo amador nem sempre dispõe da mesma estrutura. Muitas vezes, ele sequer possui uma boa conexão à internet e uma boa máquina para utilizar na produção de conteúdos ou na realização de suas partidas competitivas. Durante o auge das lan houses no Brasil, nos anos 2000, era comum que muitos jogadores desse perfil, com o sonho de se tornarem profissionais, passassem horas dentro desses estabelecimentos, treinando e buscando criar redes de relacionamentos com outras pessoas do cenário<sup>37</sup>. Além disso, muitas vezes, ainda que disponham de uma estrutura adequada para jogarem em suas casas, diversos jogadores amadores sofrem uma resistência muito grande por parte de seus pais, que não vislumbram uma “carreira” ou um “futuro” nessa atividade tida ainda como estranha e controversa para muitas pessoas das gerações anteriores<sup>38</sup>.

---

<sup>37</sup> Para exemplo dessa rotina, conferir vídeo elaborado pela Valve sobre o jogador brasileiro profissional de Counter-Strike: Global Offensive Linconl “fnx” Lau: VALVE. *CS:GO Player Profile - fnx – Luminosity Gaming*. YouTube. 02 de abril de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/LF8h5jIprWM>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Conferir também vídeo elaborado pela Valve sobre o também jogador brasileiro campeão mundial de Counter-Strike: Global Offensive, Fernando “fer” Alvarenga: VALVE. *CS:GO Player Profile - Fer – Luminosity Gaming*. YouTube. 02 de abril de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/tRGjTIW1lcs>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>38</sup> Para exemplo, conferir entrevista do jogador brasileiro campeão mundial de Counter-Strike: Global Offensive, Epitácio “TACO” de Melo para o canal SporTV: GARCIA, Júlia. *Em entrevista exclusiva, TACO abre coração: "Joguei o Major pela minha avó"*. e-SporTV. 12 de julho de 2018.

Por todo o exposto acima, podemos afirmar que os tipos “profissional” e “amador” de *streamers* e jogadores competitivos comportam gradações. Alguns jogadores adotam um estilo de vida que pende mais para o lado profissional, enquanto outros jogadores adotam uma rotina que pende mais para o lado casual ou amador. O mesmo vale para os *streamers*. O importante apenas é ressaltar que, embora sejam todos “jogadores” no sentido amplo, esses agentes possuem interesses diversos de acordo com sua localização no espectro de profissionalismo que procuramos descrever.

### **2.2.5. Relações com outros agentes da indústria dos esportes**

#### **2.2.5.1. Os jogadores e os times**

Uma relação de interesse dos jogadores, obviamente, é com os times ou clubes de esportes eletrônicos. Além de uma remuneração, os times oferecem diferentes níveis de estrutura e de facilidades para os jogadores, coordenando, por exemplo, as ações de *marketing* com seus patrocinadores e as medidas logísticas necessárias para que seus membros possam viajar até os locais dos eventos que disputarão, sejam eles dentro ou fora do país de origem daqueles jogadores. Em contrapartida, os times esperam dos jogadores que eles mantenham uma rotina adequada de treinamento, necessária para garantir a competitividade nesses eventos, e, em muitos casos, também uma rotina de produção de conteúdo nas redes sociais e nas plataformas de vídeo e *streaming*, como uma forma de manter e ampliar a relevância da marca do time e de seus patrocinadores no mercado.

#### **2.2.5.2. Os jogadores e os organizadores de campeonato**

Caso não façam parte de um time profissional que conte com um *staff* para essa função, os jogadores acabam mantendo também uma relação próxima com os organizadores dos campeonatos dos quais participam. São com eles que os jogadores firmam os acordos necessários referentes à participação nesses eventos, nos quais constam, por exemplo, disposições relativas à conduta esperada deles enquanto participarem do campeonato, à cessão do uso de suas imagens para fins promocionais da competição, à premiação em disputa e às outras formas de remuneração que eles podem receber por participar do evento, entre outros assuntos. Em times com uma maior estrutura, esse papel geralmente fica a cargo da figura de um *manager*, que funciona como um “diretor de modalidade”, responsável por cuidar dos aspectos burocráticos envolvidos na participação dos jogadores nesses eventos.

Além disso, caso um jogador não esteja no momento fazendo parte de alguma equipe profissional, ou caso sua equipe não vá participar de um evento específico, ele pode ser convidado pelos organizadores desse evento para participar dele na função de um *talent*.

A chamada “*talent lineup*” de um evento de *esports* é usualmente composta por: (i) narradores das partidas; (ii) comentaristas das partidas; (iii) mestres de cerimônia do evento; (iv) entrevistadores; e (v) especialistas que fazem previsões e análises sobre as disputas, antes e após a realização das partidas.

Essa flexibilidade de funções e esse caráter “multiuso” do jogador é um traço comum na indústria dos esportes eletrônicos, que não causa estranhamento ao seu público, e que se difere um pouco, nesse sentido, da realidade dos esportes tradicionais, ainda que nessa última isso também seja possível, mas de maneira muito mais pontual e excepcional do que naquela.

#### 2.2.5.3. Os jogadores e as plataformas de streaming

Alguns jogadores estabelecem também relações contratuais com as plataformas de *streaming* de jogos eletrônicos. A prática mais comum desses

acordos está associada à ideia de exclusividade da plataforma na transmissão do conteúdo produzido por esses jogadores, sejam eles exclusivamente *streamers* ou não (i.e., jogadores que também competem profissionalmente).

Um exemplo famoso dessa prática foi o acordo que o time SK Telecom T1<sup>39</sup> manteve com a então existente plataforma de *streaming* Azubu<sup>40</sup> para que seus jogadores de League of Legends<sup>41</sup> produzissem conteúdo apenas para esse site. Em 2017, com o término do contrato, um dos jogadores da SK Telecom T1, o sul-coreano Lee “Faker” Sang-heyok – tido como o melhor jogador do mundo desse jogo naquele momento – passou a fazer streams na plataforma concorrente<sup>42</sup>, a Twitch<sup>43</sup>. Logo em sua primeira transmissão, o jogador bateu o recorde de audiência em uma transmissão feita por um único usuário, com mais de 245.000 espectadores simultâneos<sup>44</sup>.

#### 2.2.5.4. Os jogadores e as associações

Já faz algum tempo que os jogadores da indústria vêm tentando se organizar na tentativa de formarem associações para representarem de maneira conjunta e mais alinhada os interesses deles, principalmente perante os titulares dos direitos autorais dos jogos, os times profissionais e os organizadores de

<sup>39</sup> Para mais informações sobre o time profissional de esportes eletrônicos SK Telecom T1, conferir o verbete do time na enciclopédia eletrônica Liquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos esportes eletrônicos: SK TELECOM T1. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/leagueoflegends/SK\\_Telecom\\_T1](https://liquipedia.net/leagueoflegends/SK_Telecom_T1)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>40</sup> Em 2017, a Azubu se juntou com outra plataforma de transmissão, a Hitbox, para formarem uma nova plataforma chamada Smashcast. Cf. BRAUTIGAM, Thiemo. *Azubu and Hitbox have a new streaming platform, but what's the point?*. Dot Esports. 11 de maio de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/business/news/azubu-hitbox-smashcast-14573>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>41</sup> Cf. nota 9 deste capítulo.

<sup>42</sup> Cf. CARPENTER, Nicole. *SKT leave Azubu and immediately start streaming on Twitch*. Dot Esports. 31 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/league-of-legends/news/sk-telecom-t1-leave-azubu-and-start-streaming-on-twitch-4595>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>43</sup> Para mais informações sobre a plataforma Twitch, conferir site oficial; disponível em: <<http://twitch.tv>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>44</sup> Cf. STAGNI, Thais. *League of Legends: Faker, da SKT T1, bate recorde de audiência na Twitch*. IGN eSports. 07 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/45227/news/league-of-legends-faker-da-skt-t1-bate-recorde-de-audiencia>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

campeonatos. Nos últimos anos, alguns projetos nesse sentido finalmente saíram do papel.

Um exemplo desse tipo de associação é a Counter-Strike Professional Players' Association (“CSPPA”)<sup>45</sup>, formada exclusivamente por jogadores do jogo Counter-Strike: Global Offensive<sup>46</sup>, de diversos países, incluindo entre eles o Brasil – nela representado pelo campeão mundial Epitácio “TACO” de Melo<sup>47</sup>.

A diversidade de interesses entre os jogadores de diferentes jogos utilizados para competições na indústria dos esportes eletrônicos, assim como as peculiaridades da cena competitiva relacionada a cada jogo, faz com que a criação de uma associação para cuidar dos interesses de todos os jogadores de *e-sports*, sem diferenciação quanto ao jogo eletrônico praticado, seja uma ideia muito controversa e difícil de ser colocada em prática<sup>48</sup>. Por isso, a tendência no cenário, hoje, é a adoção de modelos como o da CSPPA, onde a associação busca representar apenas os interesses dos jogadores profissionais de um único jogo<sup>49</sup>.

#### 2.2.5.5. Os jogadores e os patrocinadores

Principalmente na função de *streamers*, alguns jogadores acabam estabelecendo relações também com produtoras e desenvolvedoras de jogos, sejam eles voltados para o mercado de esportes eletrônicos ou não. Nesse caso, os jogadores acabam recebendo muitas vezes um acesso antecipado (*early*

---

<sup>45</sup> Cf. ESMARCH, Lars. *Players' association announced*. HLTV.org. 29 de junho de 2018. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/24063/players-association-announced>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Conferir também: SPORTV.COM, Jogadores de CS:GO criam associação para defender direitos de 90 pro players inscritos, e-SporTV, 29 de junho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/jogadores-de-csgo-criam-associacao-que-ja-tem-90-pro-players-inscritos.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>46</sup> Cf. nota 6 deste capítulo.

<sup>47</sup> Cf. nota 37 deste capítulo.

<sup>48</sup> Sobre o tema, Cf. KOGEL, Jonathan. *State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges*. The Esports Observer. 08 de maio de 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/state-of-the-esports-union/#>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>49</sup> Cf. LOCKLEAR, Mallory. *Two major eSports players associations are in the works*. Engadget. 15 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2018/03/15/overwatch-counter-strike-players-associations-in-the-works/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

access) a diferentes títulos que ainda não foram lançados no mercado, para que joguem esses jogos durante suas transmissões e, dessa maneira, apresentem o jogo para outras pessoas, criando uma certa expectativa sobre o futuro produto.

Contudo, é interessante notar que, no caso dos jogadores profissionais, isso pode acabar gerando conflitos com os organizadores de campeonatos nos quais esses jogadores competem, principalmente quando tais organizadores são as próprias produtoras ou desenvolvedoras dos jogos eletrônicos<sup>50</sup>.

### **2.2.6. Outros comentários**

Segundo relatório de pesquisa da consultoria Newzoo, publicado em 2017, o Brasil possui o terceiro maior público de esports do mundo<sup>51</sup>. Ainda assim, embora o potencial de crescimento da indústria dos *esports* no país seja enorme, a realidade atual dos jogadores profissionais no Brasil não faz jus à posição que o nosso país ocupa enquanto público de *esports*.

Os *streamers* e produtores de conteúdo do segmento, por exemplo, ainda que apresentem números expressivos de público, recebem uma remuneração abaixo daquela conferida a *streamers* e produtores de conteúdo dos Estados Unidos e da Europa, devido principalmente à diferenciação que as grandes marcas patrocinadoras da indústria fazem em relação ao público atingido. Em outras palavras, como algumas dessas marcas não têm interesse em vender seus produtos para o jogador do mercado brasileiro, eles também não têm grande interesse em dispendere recursos com a promoção de tais produtos por meio dos

---

<sup>50</sup> Cf. BRIGHT, Peter. *Riot tells pro League of Legends players they can't stream competing games*. Ars Technica. 12 de abril de 2013. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2013/12/riot-tells-pro-league-of-legends-players-they-cant-stream-competing-games/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>51</sup> Cf. ESPN.COM.BR. *Análise de mercado revela que Brasil é o terceiro maior público de eSports do mundo*. ESPN. 15 de fevereiro de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/671378\\_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo](http://www.espn.com.br/noticia/671378_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo)>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Além disso, o relatório da pesquisa está disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

*streamers* e produtores de conteúdo brasileiros<sup>52</sup>. Nesse sentido, pode-se esperar que, a partir do momento em que empresas brasileiras comecem a explorar mais a publicidade associada às transmissões de *streaming* e às produções de conteúdo de *esports* na internet, haverá um crescimento na remuneração e, como possível e desejável consequência, também na qualidade do trabalho desses agentes no Brasil.

Já no caso dos jogadores profissionais, a situação é ainda mais complexa. Alguns poucos times brasileiros de ponta conseguem oferecer uma boa estrutura e uma remuneração adequada aos seus jogadores<sup>53</sup>. Mesmo assim, a grande parte dos melhores jogadores de *esports* do nosso país faz parte de times estrangeiros, que lhes proporcionam condições muito melhores nos dois aspectos<sup>54</sup>.

Além disso, mesmo quando um time brasileiro consegue de alguma forma competir com um time estrangeiro nesse sentido, o passo natural seguinte que ele toma, dada à falta de investimentos no cenário profissional do Brasil até o momento, é enviar os seus jogadores para competir fora do país, como uma forma de internacionalizar a marca, se aproximar de patrocinadores estrangeiros, treinar contra as melhores equipes e participar dos campeonatos realmente relevantes nesse cenário globalizado do esporte eletrônico<sup>55</sup>.

\*\*\*

---

<sup>52</sup> Para exemplo sobre esse assunto, conferir explicação em vídeo feita por Izzy Nobre, famoso youtuber brasileiro que vive da produção de conteúdo para a internet: NOBRE, Israel. *Desabafo*. YouTube. 07 de março de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/sY2M24HfRFg>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>53</sup> Um exemplo de time com essa estrutura é a equipe de esportes eletrônicos do Clube de Regatas do Flamengo. Cf. TEIXEIRA, Chandy; JOGADR, Alessandro. *Conheça o "e-Ninho do Urubu", o CT digital do time de e-sport do Flamengo*. e-SporTV. 27 de fevereiro de 2018. <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/conheca-o-e-ninho-do-urubu-o-ct-digital-do-time-de-e-sport-do-flamengo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>54</sup> Um exemplo curioso dessa situação é a equipe de Counter-Strike: Global Offensive do time Made in Brazil (mibr), que, apesar do nome, hoje em dia é controlada por uma empresa norte-americana. Cf. CORREIA, Thiago. *Com ex-membros da SK no elenco, MiBR está de volta ao cenário de esports*. e-SporTV. 23 de junho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-ex-membros-da-sk-no-elenco-mibr-esta-de-volta-ao-cenario-de-esports.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>55</sup> Cf. AUXENT, Adrien. *Brazil's habit of sending teams to North America to compete is starving the region*. The Esports Observer. 10 de agosto de 2016. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/brazils-habit-sending-teams-north-america-compete-starving-region/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

## **2.3. Times de esportes eletrônicos**

### **2.3.1. Quem são os times de esportes eletrônicos?**

Um time de esportes eletrônicos é um agrupamento de pessoas que tem por objetivo possibilitar o desenvolvimento das atividades dos jogadores de *esports*, sejam eles jogadores profissionais ou não, jogadores competitivos ou *streamers*.

No caso dos jogadores competitivos, por exemplo, muitas competições de jogos eletrônicos exigem que suas disputas sejam realizadas entre equipes, ainda que o formato das partidas disputadas sejam no modelo “um contra um”, seja por haver uma tradição na adoção desse formato em competições de determinado jogo, seja pelo fato do jogo utilizado admitir apenas esse formato em sua programação. Já outras competições tradicionalmente comportam disputas apenas de jogos *multiplayer*, para os quais a participação em equipe é um requisito óbvio.

No caso dos jogadores *streamers*, a participação deles em times de esportes eletrônicos é mais comum naqueles em que há um grau maior de profissionalismo envolvido nas atividades. Esses jogadores geralmente já possuem um nome consolidado no cenário de determinado jogo eletrônico e, por esse motivo, são contratados para manterem o nome do time ativo naquele segmento, atraindo novos simpatizantes para o time, bem como servindo de vitrine para a exposição das marcas e dos produtos dos patrocinadores daquele time<sup>56</sup>.

### **2.3.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais**

---

<sup>56</sup> Cf. VILLANUEVA, Jamie. *Shroud will be streaming full-time while serving as a substitute for Cloud9*. Dot Esports. 16 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/shroud-full-time-streaming-sub-c9-16703>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Assim como na indústria dos esportes tradicionais, os times de esportes eletrônicos podem comportar equipes e jogadores de diferentes modalidades, ainda que esses times sejam tradicionalmente mais fortes ou conhecidos em apenas uma ou duas delas.

Além disso, assim como clubes profissionais de esportes tradicionais oferecem uma estrutura adequada para seus jogadores treinarem, clubes profissionais de esportes eletrônicos também buscam garantir essa facilidade para seus jogadores. Muitos times alugam e aparelham casas para seus jogadores, no formato das já mencionadas *gaming houses*. Alguns fazem parcerias com *lan houses* ou espaços similares, nos quais seus jogadores podem treinar durante horários fixos da semana através da internet ou até mesmo convidando outros times para treinarem com eles no mesmo local. Já outros, em menor número, estão criando verdadeiros centros de treinamento, diferentes dos formatos mais intimistas das *gaming houses*, possibilitando aos jogadores a opção de morarem ou não nesses locais<sup>57</sup>.

Quanto às fontes de receitas, a maioria dos times profissionais de esportes eletrônicos também se vale de patrocínios e da venda de produtos como camisetas, *mousepads*, chaveiros, entre outros objetos. Ainda em número bem reduzido, alguns poucos times tentam adotar também sistemas de “sócios torcedores”, similares àqueles existentes no futebol, onde os apoiadores de um time pagam uma quantia mensal fixa para colaborar com os gastos na manutenção do time e de seus jogadores<sup>58</sup>. A venda de jogadores é algo que está tomando uma dimensão maior nos últimos anos, mas, para a maioria dos times, ela ainda não representa uma fatia tão relevante de receita se comparada às outras fontes.

### **2.3.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais**

<sup>57</sup> Cf. TAKAHASHI, Dean. *Inside Team Liquid's high-end esports training facility*. VentureBeat. 28 de janeiro de 2018. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2018/01/28/inside-team-liquids-high-end-esports-training-facility/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>58</sup> Para exemplo, conferir matéria sobre o programa sócio-torcedor do time brasileiro de esportes eletrônicos paiN Gaming: TEIXEIRA, Chandy. *Inédito no mundo, sócio-torcedor da Pain supera clube da Série B em 7 dias*. SporTV Games. 12 de setembro de 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/09/inedito-no-mundo-socio-torcedor-da-pain-supera-clube-da-serie-b-em-7-dias.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Ao contrário de jogadores de futebol, que precisam estar todos na mesma quadra ou no mesmo campo para conseguirem praticar enquanto equipe, os esportes eletrônicos possibilitam aos jogadores de um mesmo time que estejam em lugares diferentes para praticarem suas táticas e discutirem melhorias sobre determinados aspectos de seu jogo individual e em equipe. Ainda assim, a maioria dos times profissionais prefere realizar suas sessões de treinos em um mesmo ambiente físico, mesmo que eles estejam praticando contra outros jogadores ou times que não estão no mesmo local, através da internet.

Outra diferença diz respeito às vagas nos grandes campeonatos. Nos esportes tradicionais, as vagas para os grandes eventos são tradicionalmente dos times. Assim, se um time de futebol resolve trocar todos os seus jogadores durante a janela de transferência do Campeonato Brasileiro, ele não perderá a sua vaga naquele evento por conta disso. Já no caso dos esportes eletrônicos, existem campeonatos que adotam o mesmo sistema que os esportes tradicionais<sup>59</sup>, mas existem também grandes eventos que garantem suas vagas para o conjunto de jogadores, e não para o time, de modo que, se a maioria dos jogadores sair do time em que estavam quando conquistaram a vaga para um evento, antes da realização desse evento, o time nada poderá fazer para garantir que seu nome esteja representado naquele campeonato por aqueles mesmos jogadores<sup>60</sup>.

No Brasil, um traço importante da indústria dos esportes eletrônicos é que, ao contrário dos clubes dos esportes tradicionais, a grande maioria dos times profissionais de *esports* no país é constituída sob a forma de algum tipo de sociedade empresária. Como discutiremos mais a frente nesse trabalho, tal traço

---

<sup>59</sup> Para exemplo do uso desse sistema, envolvendo time composto por jogadores brasileiros, Cf. ROSEN, Daniel. *Luminosity and SK Gaming no longer eligible for ELEAGUE Season 1*. theScore esports. 06 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.thescoreesports.com/csgo/news/8914-luminosity-and-sk-gaming-no-longer-eligible-for-eleague-season-1>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>60</sup> Para exemplo do uso desse sistema, envolvendo time composto por jogadores brasileiros, Cf. FUSCO, Nathan. *Immortals Won't Keep Their ELEAGUE Major: Boston Legend Status for Long*. DBLTAP. 05 de outubro de 2017. Disponível em: <<https://www.dbltap.com/posts/5634295-immortals-won-t-keep-their-eleague-major-boston-legend-status-for-long>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. Conferir também: MILES, Lucas Aznar. *100 Thieves sign ex-Immortals lineup*. 13 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/21992/100-thieves-sign-ex-immortals-lineup>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

é um ponto importante sobre a discussão em busca de um tratamento ideal aos esportes eletrônicos como verdadeiros esportes no Brasil.

Outra diferença que os esportes eletrônicos apresentam em relação aos esportes tradicionais é quanto ao grau de importância dada à produção de conteúdo na internet pelos times daquela indústria. Se nos esportes tradicionais a produção de vídeos na internet é vista como um complemento, como uma forma de aproximação com seu torcedor e como uma vitrine alternativa para seus patrocinadores, não tão importante quanto às vitrines representadas por suas camisas e pelos materiais publicitários instalados em seus estádios, no caso dos esportes eletrônicos, o conteúdo produzido para a internet é tão ou mais importante que o espaço publicitário na camisa de seus jogadores. Obviamente, por ser uma típica manifestação da cultura digital, o *locus* por excelência dos esportes eletrônicos é a internet. É nela que os fãs assistem aos jogos e interagem com seus jogadores favoritos. Por isso, tal constatação está longe de causar alguma estranheza.

Uma fonte de receita particular dos esportes eletrônicos é o repasse que os desenvolvedores dos jogos eletrônicos fazem dos valores de itens personalizados, criados para o ambiente virtual do *game*, utilizando os nomes dos jogadores e dos times, assim como suas assinaturas e suas marcas, respectivamente. Ao permitir o uso de seu logo para a criação de um item virtual no jogo, o time recebe em troca uma parte das receitas obtidas pela desenvolvedora do jogo eletrônico através da venda desse item<sup>61</sup>. O mesmo ocorre com os jogadores e suas assinaturas.

O fato de equipes dos esportes eletrônicos contratarem jogadores que exercem apenas a atividade de *streamers* também é algo que as diferencia das equipes dos esportes tradicionais. Trata-se, por enquanto, de uma prática típica da indústria dos *esports*. Em um futuro próximo, quem sabe, veremos jogadores de esportes tradicionais sendo contratados não como atletas voltados à

---

<sup>61</sup> Para exemplo, conferir artigo postado no site oficial do jogo Counter-Strike: Global Offensive, no qual a desenvolvedora do jogo informa que mais de 4.2 milhões de dólares foram distribuídos em premiações para os jogadores e times participantes do campeonato mundial ESL One Cologne 2015, graças ao dinheiro levantado por meio da venda de itens no jogo: COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE OFFICIAL BLOG. *Milestones*. 25 de agosto de 2015. Disponível em: <<http://blog.counter-strike.net/index.php/2015/08/12365/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

competição, mas apenas como produtores de conteúdo de entretenimento interativo, de natureza similar ao dos *streamers*, possibilitando um canal diferenciado de comunicação com os torcedores de seus times.

Aliás, ainda quanto à contratação de jogadores, é prática muito comum na indústria dos esportes eletrônicos a contratação de jogadores “em pacote”, i.e., a contratação de todos os jogadores de determinada equipe ao mesmo tempo<sup>62</sup>, e não apenas de um ou dois de seus membros, para formarem elenco com outros jogadores que já faziam parte da equipe contratante. É claro, essa última opção também existe<sup>63</sup>, mas, pelo número reduzido de jogadores envolvidos nessas modalidades, assim como pelo fato de a indústria ainda ser muito pautada em laços personalíssimos entre os jogadores, a primeira opção continua sendo muito utilizada – algo praticamente impensável na indústria dos esportes tradicionais.

#### **2.3.4. Diferenças entre os segmentos amador e profissional**

Equipes mais amadoras costumam apoiar seus jogadores através do pagamento das taxas de inscrições em campeonatos, das mensalidades envolvidas na manutenção de servidores de jogo e também de aplicativos de comunicação para os treinamentos dos jogadores, e, em um número menor de casos, através do fornecimento de alguns equipamentos necessários para o bom desempenho de seus jogadores nas competições, como mouses, *mousepads*, fones de ouvido etc.

Já as equipes mais profissionais, além de tudo o que as equipes amadoras proporcionam, oferecem aos seus jogadores também salários, moradia, estrutura para treinamento, pagamento de serviços de análises de dados dos jogos nos

---

<sup>62</sup> Para exemplo envolvendo jogadores brasileiros, Cf. VIANA, Bhernardo. *MIBR contrata jogadores da SK Gaming*. Dot Esports Brasil. 23 de junho de 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/counter-strike/news/mibr-jogadores-sk-gaming-anuncio-csgo-25185>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>63</sup> Para exemplo envolvendo a equipe dos mesmos jogadores brasileiros citados na nota anterior, Cf. TAVARES, Tainah. CS:GO: *MIBR confirma tarik e saída de boltz do time brasileiro*. TechTudo Esports. 14 de julho de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/csgo-mibr-anuncia-contratacao-de-tarik-e-saida-do-brasileiro-boltz-esport.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

quais seus jogadores competem<sup>64</sup>, cobertura de todos os custos relacionados às viagens e às estadias para campeonatos e treinamentos em outras cidades, países e até mesmo continentes, além do apoio dos mais diversos tipos de profissionais, como treinadores, analistas, assessores de imprensa, psicólogos, nutricionistas, médicos, preparadores físicos etc<sup>65</sup>.

### **2.3.5. Relações com outros agentes da indústria dos esportes**

É claro que, por tudo o que expusemos acima, a principal relação que os times mantêm na indústria é, obviamente, com os seus jogadores. Mas eles não são os únicos agentes que mantêm relações constantes com as equipes de esportes eletrônicos.

#### **2.3.5.1. Os times e os patrocinadores**

Outra relação fundamental dos times de esportes eletrônicos é com seus patrocinadores. As equipes estão em constante comunicação com essas empresas para pensarem maneiras de criarem maior engajamento com seu público, assim como para apresentarem os resultados das ações realizadas através de redes sociais e da produção de conteúdo realizada por seus jogadores, sejam eles *streamers* ou não. Como já discutimos acima, por fazerem parte de uma indústria ainda quase que exclusivamente dependente dessa fonte de receita, a relação dos times de esportes com seus patrocinadores é a base a partir da qual todo o resto do profissionalismo se sustenta.

\*\*\*

---

<sup>64</sup> O preço de ferramentas dessa natureza pode chegar a quase R\$ 4.500,00 por mês. Para exemplo, conferir o site oficial da “Shadow”, uma ferramenta de *data analytics* voltada para competições de esportes eletrônicos muito utilizada por jogadores profissionais e organizadores de campeonatos: Disponível em: <<http://shadow.gg>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>65</sup> Cf. nota 22 deste capítulo.

## **2.4. Organizadores de campeonatos**

### **2.4.1. Quem são os organizadores de campeonatos?**

Os organizadores de campeonato são os agentes responsáveis pela produção dos eventos competitivos envolvendo jogos eletrônicos. São eles que estipulam as regras dos campeonatos, determinam os requisitos para as inscrições dos times e jogadores participantes, organizam seletivas para seus eventos, fornecem toda a estrutura necessária para a disputa das partidas, pagam as premiações e remunerações relacionadas ao evento, entre outras tarefas próprias da sua função.

### **2.4.2. Paralelos na indústria dos esportes tradicionais**

Assim como no caso dos esportes tradicionais, campeonatos de jogos eletrônicos também contam com a figura do árbitro, principalmente em eventos presenciais, i.e., eventos que são realizados com todos os jogadores competidores reunidos em um mesmo local físico, e não através da internet. Esses árbitros fazem parte da equipe de funcionários dos organizadores do campeonato e a sua função principal é verificar se as condutas dos jogadores no mundo real, ou seja, fora do mundo virtual do jogo, estão de acordo com as regras do campeonato.

Por exemplo, na maioria dos campeonatos de Counter-Strike: Global Offensive, ainda que o treinador possa permanecer durante as partidas atrás de seus jogadores, é proibido a ele que se comunique com a equipe até que uma interrupção (*pause*) seja solicitada pelo capitão<sup>66</sup>. Nesse caso, o árbitro fica

---

<sup>66</sup> Essa regra é tida como muito polêmica pela comunidade do jogo, e sua adoção teve um grande impacto na composição dos times e na carreira dos treinadores profissionais. Sobre o tema, conferir: DAHLKE, Scott. *A year later, Valve's Counter-Strike coaching rules change remains under debate*. ESPN Esports. 02 de setembro de 2017. Disponível em:

posicionado juntamente com os jogadores e com o treinador para garantir que nenhuma comunicação seja realizada fora do *pause*. Além disso, é muito comum (por motivos que abordaremos mais adiante nesse trabalho) que muitos campeonatos proibam que seus jogadores permaneçam com dispositivos eletrônicos como celulares e *smartwatches* durante a realização das partidas. Por isso, o árbitro de uma competição de jogos eletrônicos deve permanecer sempre atento quanto aos objetos que um jogador profissional está manuseando durante a realização da partida.

Os organizadores de campeonatos, assim como na maioria dos esportes tradicionais, também ficam responsáveis pelas captações de imagem dos eventos. Afinal, o produto que eles vendem é exatamente a exibição de disputas de jogos eletrônicos. Por isso, em campeonatos realizados de maneira presencial, os organizadores de campeonato ficam responsáveis pela contratação de câmeras e de profissionais de luz, som e vídeo. A filmagem do ambiente presencial do campeonato é misturada e sincronizada com a captação de imagem do jogo que está sendo utilizado na competição, de modo a proporcionar uma experiência mais imersiva e agradável ao público, que não tem interesse em ver apenas o que está acontecendo no ambiente virtual do *game*, mas também em acontecimentos do ambiente físico, como as interações entre os jogadores e as reações emocionais da plateia do evento ao que está acontecendo durante as partidas.

#### **2.4.3. Diferenças em relação à indústria dos esportes tradicionais**

Grandes campeonatos de jogos eletrônicos podem ser organizados pelo próprio titular dos direitos autorais do jogo, i.e., pelo desenvolvedor ou pela publicadora do jogo, ou por outras empresas, autorizadas pelo titular dos direitos autorais a explorarem o material do jogo para essa finalidade. Um exemplo de campeonato organizado por um titular de direitos autorais é o Campeonato

Brasileiro de League of Legends<sup>67</sup>, organizado pela Riot<sup>68</sup>. Já um exemplo de campeonato organizado por outra empresa, diferente da titular dos direitos autorais, é o Evolution Championship Series (EVO)<sup>69</sup>, que conta com competições para diferentes jogos de luta, de diferentes titulares dos direitos autorais.

Uma peculiaridade da indústria dos esportes eletrônicos é que alguns de seus campeonatos – geralmente, aqueles de maior prestígio na comunidade de um determinado jogo – utilizam a venda de itens dentro do ambiente virtual do próprio jogo eletrônico para juntar e estabelecer a quantia que será paga como premiação do campeonato, ou para possibilitar uma remuneração adicional aos participantes do evento, além daquela relacionada à premiação conforme seu desempenho.

Campeonatos que se valem desse mecanismo podem ser organizados tanto pelo titular dos direitos autorais do jogo quanto por outras empresas. Como exemplo de um campeonato no qual a premiação foi paga através dessa espécie de *crowdfunding* dos usuários de um jogo, podemos citar o evento The International 2017<sup>70</sup>, do jogo DotA 2, organizado pela própria titular dos direitos autorais do jogo (Valve<sup>71</sup>), no qual mais de 24 milhões de dólares<sup>72</sup> foram distribuídos em premiações aos times e jogadores participantes. Já como exemplo de um campeonato no qual essa venda de itens no jogo foi utilizada como uma remuneração adicional<sup>73</sup> aos competidores, podemos citar o evento

---

<sup>67</sup> Para mais informações sobre o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), conferir site oficial do evento; disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>68</sup> Para mais informações sobre a Riot Games, desenvolvedora do jogo League of Legends, conferir site oficial; disponível em: <<https://www.riotgames.com>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>69</sup> Para mais informações sobre o Evolution Championship Series (EVO), conferir site oficial do evento; disponível em: <<http://evo.shoryuken.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>70</sup> Para mais informações sobre The International 2017, conferir o verbete do evento na enciclopédia eletrônica Liquipedia, mantida e editada de maneira colaborativa por membros da comunidade dos esportes eletrônicos: THE INTERNATIONAL 2017. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/dota2/The\\_International/2017](https://liquipedia.net/dota2/The_International/2017)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>71</sup> Para mais informações sobre a Valve, desenvolvedora do jogo Defense of the Ancients 2 (DotA 2), conferir site oficial; disponível em: <<https://www.valvesoftware.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>72</sup> Cf. GIES, Arthur. *Here are the winners of Valve's \$24 million 2017 International Dota 2 Championships*. Polygon. 12 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/8/12/16136964/dota-2-ti7-winners-international>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>73</sup> Cf. SUTTBS, Mike. Cloud9 'CS:GO' Player Rush: 'Stickers Are Becoming Stagnant'. Forbes. 31 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/mikestubs/2018/03/31/cloud9->

ELEAGUE Boston Major 2018<sup>74</sup>, que, embora seja um evento cujo jogo utilizado também é da Valve, foi organizado pela Turner Broadcasting System, Inc. (TBS)<sup>75</sup>.

Além disso, ao contrário dos esportes tradicionais, cujas competições exigem a presença de todos os competidores no mesmo ambiente físico, os esportes eletrônicos possibilitam a realização de importantes partidas competitivas através do ambiente virtual proporcionado pela internet. Competições em ambientes físicos são chamadas de competições em LAN (“*local-area network*” ou “rede de área local”). Já competições através da internet são chamadas de competições *online*. Nessas últimas, as variáveis tecnológicas adicionais envolvidas na organização do evento fazem surgir novos desafios aos organizadores dos campeonatos. Por exemplo, se um time no Brasil está disputando uma partida contra um time na Argentina, o organizador do campeonato precisa ter o cuidado de alugar um servidor preferencialmente equidistante entre os dois países para que os jogadores argentinos e brasileiros possam se conectar naquele servidor com um *ping*<sup>76</sup> similar. Nos jogos eletrônicos, em regra, se um jogador apresenta um *ping* substancialmente menor do que o outro, isso significa que ele será capaz de reagir de maneira mais rápida às ações dos outros jogadores se comparado ao seu oponente. Trata-se de uma vantagem enorme para o jogador de *ping* menor. Por isso, um importante motivo que favorece a realização dos principais campeonatos em LAN, e não *online*, é o fato de que, em ambientes físicos, como os jogadores utilizam máquinas conectadas a uma mesma rede local, todos eles apresentam basicamente o mesmo *ping* no jogo.

Aliás, as máquinas dos jogadores também trazem uma reflexão importante sobre como os esportes eletrônicos se diferenciam dos esportes tradicionais.

---

[csgo-player-rush-stickers-are-becoming-stagnant/#28b7f31810b7](https://www.esports.com/news/csgo-player-rush-stickers-are-becoming-stagnant/#28b7f31810b7)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>74</sup> Para mais informações sobre o ELEAGUE Boston Major 2018, conferir site oficial do evento; disponível em: <<http://www.eleague.com/major-2018>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>75</sup> Para mais informações sobre a Turner Broadcasting System, Inc. (TBS), conferir site oficial do conglomerado de mídia; disponível em: <<https://www.turner.com/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>76</sup> Para resumo sobre “*ping*”, Cf. GUILHERME, Paulo. O que é Ping?. Tecmundo. 05 de julho de 2012. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/715-o-que-e-ping-htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

Na grande maioria dos esportes tradicionais, cada atleta é responsável por escolher, dentro dos limites de algumas regras, quais equipamentos utilizarão em uma determinada disputa. No futebol, por exemplo, um time pode usar um uniforme feito de um material diferente daquele utilizado no uniforme outro time. Da mesma maneira, um jogador pode usar uma chuteira feita sob medida para ele, conforme as características do seu pé e da sua pisada ao correr. Por outro lado, a bola é uma escolha do organizador do campeonato, de acordo com seus patrocinadores.

De certa maneira, isso também ocorre nos esportes eletrônicos.

Os times também têm a liberdade de escolherem diferentes fornecedores de materiais como seus uniformes<sup>77</sup>. Igualmente, os jogadores também têm a liberdade de escolherem seus equipamentos periféricos, como mouses, teclados, *mousepads*, fones de ouvido e suportes para fios de equipamentos. Por outro lado, em campeonatos em LAN, os computadores utilizados nas disputas do evento devem ser todos iguais. Os organizadores permitem que os jogadores levem os seus próprios equipamentos periféricos, mas não permitem que ele leve o seu próprio computador. Essa medida busca, por exemplo, evitar o uso de programas de trapaça que estejam eventualmente instalados na máquina de um jogador trapaceiro<sup>78</sup>. Ela busca também garantir que todos os jogadores utilizem máquinas de alto e igual desempenho, de modo que a capacidade econômica de um jogador (para comprar uma máquina de altíssimo desempenho ou uma máquina mais econômica) não seja um fator preponderante na hora da disputa das partidas.

Outra peculiaridade dos organizadores de campeonatos de esportes eletrônicos diz respeito à contratação da já mencionada “*talent lineup*”.

---

<sup>77</sup> Para exemplo, conferir artigo sobre o acordo de patrocínio entre a fornecedora de materiais esportivos Adidas e o time dinamarquês de esportes eletrônicos North, associado ao clube F.C. Copenhagen: COLLINS, Yinsu, *Danish eSport team North have announced a partnership with Adidas*. Sky Sports, 27 de abril de 2018. Disponível em: <<http://www.skysports.com/esports/news/34214/11348168/danish-esport-team-north-have-announced-a-partnership-with-adidas>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>78</sup> Falaremos mais sobre a questão dos mecanismos de trapaça no capítulo 3 desse trabalho.

Nos esportes tradicionais, é comum que os organizadores de campeonatos não se preocupem com a contratação de narradores, comentaristas e analistas, deixando para os responsáveis pela transmissão do evento que cuidem dessa parte do produto que chega até o consumidor final, i.e., espectador do evento. Para usar novamente uma comparação com o futebol, quando vamos ao estádio, não ouvimos a narração e os comentários de algum profissional contratado pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF) para uma partida, por exemplo, do Campeonato Brasileiro.

Nos esportes eletrônicos, isso é diferente. Os próprios organizadores dos campeonatos costumam contratar, além dos mestres de cerimônia, seus próprios narradores, comentaristas e analistas. Assim, quando o organizador do campeonato disponibiliza a transmissão do evento no seu canal em alguma plataforma de vídeo ou *streaming*, o público que acessar o seu canal poderá contar com uma produção mais profissional, próxima daquelas vistas em canais de televisão – ainda que, eventualmente, nenhum canal de televisão tenha tido o interesse em adquirir os direitos de transmissão daquele evento<sup>79</sup>. Além disso, em eventos presenciais (em LAN), as pessoas que estão no ambiente físico, assistindo às partidas, poderão contar com a narração e os comentários de jogadores mais experientes, o que lhes possibilita compreender melhor certas sutilezas do jogo em alto nível, explicadas por esses profissionais.

Por esse motivo, um cuidado que os organizadores de campeonatos presenciais devem ter com seus eventos é o de garantir aos jogadores uma estrutura que impossibilite a eles e a seus oponentes escutar o que os narradores, comentaristas e analistas estão falando sobre uma partida durante a realização dela. Para isso, é muito comum que campeonatos adotem o uso de cabines à prova de som, dentro das quais os computadores dos jogadores são instalados, bem como determinem que todos os jogadores participantes devem utilizar, por cima dos fones de ouvido que utilizam para escutar o áudio do jogo eletrônico, um outro fone, capaz de abafar o som do ambiente e, ao mesmo

---

<sup>79</sup> No entanto, a falta de interesse de canais de televisão nos eventos de esportes eletrônicos tem se tornado algo cada vez mais raro. Sobre o assunto, conferir: NETO, Guilherme. *Emissoras brigam por direitos de transmissão de esportes eletrônicos*. Folha de S. Paulo, 24 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

tempo, de emitir ruídos brancos (*whitenoise*) que anulam o som externo ao jogo, permitindo a adequada realização das partidas<sup>80</sup>.

Essa medida é fundamental para garantir a integridade da competição.

A maioria dos jogos utilizados nas competições de esportes eletrônicos são jogos que se baseiam em decisões tomadas pelos jogadores em ambientes de assimetria informacional. Parte da disputa entre eles passa exatamente pelo cálculo do risco envolvido na busca ou não por determinada informação, ou na tomada de decisão utilizando informações incompletas e, às vezes, imprecisas. Nesse sentido, esses jogos eletrônicos são muito parecidos com jogos de cartas, como o Poker. Se o adversário sabe quais são as cartas que você possui em sua mão, ele conseguirá calcular melhor quais são as chances de alcançar êxito ao optar por determinada jogada.

Se um jogador consegue obter uma informação importante para o seu jogo através de uma via externa como, por exemplo, a voz do narrador ou um grito vindo da plateia presente no evento, pode-se dizer que a integridade da competição estará violada<sup>81</sup>. Por esse motivo, esse cuidado com o a qualidade do “jogo informacional”, principalmente em eventos presenciais, é uma grande preocupação dos organizadores de campeonatos.

#### **2.4.4. Diferenças entre os segmentos amador e profissional**

A falta de profissionalismo por parte de muitos organizadores de campeonato é um dos principais problemas enfrentados pelos outros agentes da indústria dos esportes eletrônicos, em especial pelos times e pelos jogadores

---

<sup>80</sup> Sobre a opinião de jogadores profissionais acerca dessas medidas, conferir: STUBBS, Mike. *Pro gamers chime in on the soundproof booth debate*. Red Bull Esports. 20 de junho de 2017. Disponível em: <<https://www.redbull.com/gb-en/pros-on-soundproof-booths>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

<sup>81</sup> Em 2016, foi anunciada a criação de uma entidade com o objetivo de garantir políticas de integridade nos cenários dos diferentes jogos do esporte eletrônico – a Esports Integrity Coalition (ESIC). Sobre o tema, conferir: KAMEN, Matt. *Esports Integrity Coalition aims to clean up competitive gaming*. Wired Esports. 05 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.wired.co.uk/article/esports-integrity-coalition-aims-to-clean-up-competitive-gaming>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

profissionais. Infelizmente, ainda é muito comum vermos de tempos em tempos algum jogador profissional reclamando em suas redes sociais sobre o atraso no pagamento da premiação de determinado evento<sup>82</sup>, ou sobre o pagamento em quantia menor do que aquela estipulada inicialmente pelo regulamento.

Por se tratar de uma indústria na qual grande parte de seus jogadores são ainda pessoas muito jovens (em muitos casos, crianças e adolescentes), esse tema causa grande preocupação, principalmente pela falta de experiência e de orientação que esses jogadores apresentam sobre como agir nessas situações. Esse é um dos principais problemas que uma indústria que quer ser levada a sério precisa combater. Por isso, qualquer ação que vise promover os esportes eletrônicos em um país deve enfrentar, de alguma maneira, essa questão. Voltaremos a esse ponto mais adiante no trabalho.

\*\*\*

---

<sup>82</sup> Para exemplo sobre o problema no Brasil, conferir: SET, Ricardo. *Três campeonatos atrasam pagamento dos prêmios a equipes*. MyCNB. 01 de agosto de 2016. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4406-tres-campeonatos-atrasam-pagamento-dos-premios-as-equipes>>. Acesso em: 24 de julho de 2018. No cenário internacional, conferir: IONICA, Gabriel. *Northern Arena accused of not paying players*. Esports Insider. 06 de março de 2017. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2017/03/4033/>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

### 3. CONCEITOS DE E-SPORTS E ASPECTOS DEFINIDORES

#### 3.1. Objetivos do capítulo

Delimitar um conceito preciso de e-sports não é uma tarefa simples. Cada tentativa que encontramos na literatura acaba por dar maior ou menor ênfase a diferentes aspectos que acabam por descrever o fenômeno dos esportes eletrônicos em diferentes circunstâncias e formas de expressão.

Por isso, entendemos que, mais útil do que a tentativa de se encontrar uma definição “perfeita” de e-sports é o esforço de mapeamento e sistematização desses diferentes aspectos que o constituem. E é desse esforço que nos ocuparemos no presente capítulo.

Para tanto, utilizaremos como fio condutor a compilação feita por Nicolas Besombes<sup>83</sup>, na qual foram reunidas algumas das conceituações mais representativas e utilizadas da ideia de e-sports nas últimas duas décadas. Através da leitura delas, apontaremos a seguir aqueles que entendemos serem os principais aspectos da ideia de esportes eletrônicos.

#### 3.2. Aspecto físico

Michael G. Wagner define e-sports como “(...) uma área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”<sup>84</sup> (WAGNER, 2016, p. 3).

---

<sup>83</sup> A compilação feita por Nicolas Besombes foi postada pelo autor em sua conta no Twitter e pode ser visualizada através do link: <<https://twitter.com/NicoBesombes/status/975283871293034496>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

<sup>84</sup> Tradução livre de: “*eSports*” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies”.

No mesmo sentido, diz Veli-Matti Karhulahti (KARHULAHTI, 2017, p. 43, grifo nosso):

Minha posição geral é a seguinte: em vez de perceber *esports* como um jogo eletrônico transformado em esporte, poderia ser mais prático percebê-lo como um jogo comercial transformado em esporte. *Esports são práticas culturais de exercício e competição em produtos de jogo comerciais que são controlados por proprietários executivos.*<sup>85</sup>

É interessante notar como ambas as definições chamam atenção para o fato de que, ao contrário do que é comumente associado ao ato de jogar jogos eletrônicos, a prática de e-sports envolve, sim, um aspecto físico.

A maior parte dos jogos utilizados em competições de e-sports exigem de seus competidores uma alta destreza manual e uma boa coordenação visual-motora. É através dessas habilidades que os jogadores conseguem executar as ações exigidas pelo jogo de maneira rápida e dentro de um ritmo próprio que lhe confere vantagem sobre seus adversários.

Esse é um dos motivos pelos quais várias conceituações de e-sports traçam relações entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais, como veremos mais adiante.

Contudo, como aponta T. L. Taylor, apesar dessa aproximação, a própria grafia do termo e-sports denota a ideia de que existe uma diferença na prática dos esportes tradicionais e dos esportes eletrônicos (TAYLOR, 2015, p. 263, grifo nosso):

“Esporte eletrônico” (ou “eSport”, abreviação de “esporte eletrônico”) tornou-se o termo predominante na comunidade global de jogos de computador formalizados e competitivos, embora sua origem não seja facilmente identificada. (...) Embora desacoplado do “atleticismo”, ele mantém um vínculo com uma séria busca competitiva por meio de

---

<sup>85</sup> Tradução livre de: “My general position is as follows: instead of perceiving sport as sportified electronic gaming, it might be more practical to perceive it as sportified commercial gaming. *Esports are cultural practices of exercise and contest on commercial play products that are governed by executive owners*”.

"esportes", mas também sinaliza que é algo diferente da atividade física tradicional através desse simples "e".<sup>86</sup>

### 3.3. Aspecto mental

Em sua definição indicada acima, Michael G. Wagner não destaca somente o aspecto físico, mas também o aspecto mental ao falar nos e-sports como uma área para desenvolvimento de habilidades mentais (WAGNER, 2016, p. 3).

No mesmo sentido, Zhang Guorui diz (GUORUI, 2012, p. 111, grifo nosso):

Esportes eletrônicos é abreviado como e-sports, e a primeira abordagem dos e-sports é originada nos jogos competitivos online. E-sports usam dispositivos de hardware e software de alta tecnologia como equipamento esportivo, e é um esporte de confronto intelectual entre pessoas.<sup>87</sup>

As habilidades mentais exigidas nesse confronto intelectual que se dá nos e-sports faz com que eles sejam muitas vezes comparados à práticas como a do xadrez, uma vez que ambas comumente não são associadas a grandes níveis de exigência física, mas são reconhecidamente exaustivas sob o aspecto mental.

E esse é mais um dos motivos pelos quais várias conceituações de e-sports traçam relações entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais, como veremos mais adiante.

### 3.4. Audiência e transmissão

<sup>86</sup> Tradução livre de: “E-sport” (or “eSport,” short for “electronic sport”) has become the prevalent term within the global community of formalized, competitive computer gaming, though its origination is not easily placed. (...) Though uncoupled from “athleticism,” it retains a link to a serious competitive pursuit via “sports,” yet also signals it is something other than traditional physical activity through that simple “e.”

<sup>87</sup> Tradução livre de: “Electronic Sports is abbreviated e-sports, and the first e-sports approach is originated in the online competitive games. E-sports uses high-tech hardware and software devices as sports equipment, and is an intellectual confrontation sport between people”.

A definição de Katherine E. Hollist diz que “eSports’ são partidas profissionais de videogame, nas quais os jogadores competem contra outros jogadores diante de um plateia”<sup>88</sup> (HOLLIST, 2015, p. 825, grifo nosso).

Já William A. Hamilton, Oliver Garretson e Andruid Kerne vão além, dizendo que os e-sports podem ser definidos como “o jogo em alto nível e a audiência de jogos digitais competitivos”<sup>89</sup> (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014, p. 1322, grifo nosso).

Por fim, Brett Hutchins traz uma visão interessante ao definir e-sports como a “interpenetração contínua de conteúdo de mídia, esporte e tecnologias de informação e comunicação em rede”<sup>90</sup> (HUTCHINS, 2008, p. 851). E continua (HUTCHINS, 2008, p. 857, grifo nosso):

Esse termo foi cunhado e adotado (semi-) popularmente porque os jogos organizados competitivos representam continuidade e descontinuidade acentuada com o relacionamento estabelecido entre a mídia de transmissão e o esporte.<sup>91</sup>

As três definições chamam atenção para o fato de que a transmissão e a audiência de e-sports são elementos comumente tidos como essenciais para que se esteja diante de uma manifestação dos esportes eletrônicos.

### 3.5. Grau de habilidade

Ao falar sobre “jogo em alto nível” (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014, p. 1322), a definição de William A. Hamilton, Oliver Garretson e Andruid Kerne, já indicada acima, chama atenção também para outro aspecto importante que é comumente associado aos e-sports: o grau de habilidade dos jogadores.

<sup>88</sup> Tradução livre de: “*eSports*” are professional video game matches where players compete against other players before an audience”.

<sup>89</sup> Tradução livre de: “the high-level play and spectating of competitive digital games”.

<sup>90</sup> Tradução livre de: “seamless interpenetration of media content, sport and networked information and communications technologies”.

<sup>91</sup> Tradução livre de: “This term has been coined and entered into (semi-)popular usage because competitive organized gaming represents both continuity and marked discontinuity with the established relationship between broadcast media and sport”.

Esse mesmo elemento é destacado também por Dan L. Burk, ao associar a ideia de e-sports com uma atividade por parte de “jogadores excepcionalmente qualificados” (BURK, 2013, p. 1536, grifo nosso):

Entre os desenvolvimentos notáveis associados ao aumento dos jogos de computador, está o surgimento de um grupo pequeno, mas crescente, de jogadores profissionais. Milhões de pessoas jogam jogos de computador como hobby ou diversão, mas alguns jogadores excepcionalmente qualificados pretendem ganhar a vida com o que foi chamado de "e-sports". O advento dessa nova vocação foi apoiado e acompanhado pelo desenvolvimento de uma infraestrutura profissional nascente com traços familiares aos do mundo dos esportes e entretenimento físicos, incluindo torneios, ligas, fãs, equipes, proprietários de equipes, contratos de jogadores, patrocinadores e similares.<sup>92</sup>

Já Neal C. Hinnant, em sua definição, associa a possibilidade de um jogador tirar sua principal fonte de renda dos e-sports com o fato dele possuir “habilidade suficiente em um jogo digital específico” (HINNANT, 2013, p. 6, grifo nosso):

O esporte eletrônico pode ser genericamente definido como a profissionalização de jogos digitais competitivos. Um ponto de partida útil para entender o fenômeno, essa definição fala do elemento central da cultura dos e-sports: os jogadores podem, caso possuam habilidade suficiente em um jogo digital específico, utilizar seu jogo de alto nível como principal fonte de renda.<sup>93</sup>

É possível verificar a presença desse aspecto também na definição de Guillaume Bosc, Mehdi Kaytoute, Chedy Raïssi e Jean-François Boulicaut, quando dizem que “o esporte eletrônico é caracterizado pela prática extrema de videogame, onde atletas cibernéticos se enfrentam em competições

<sup>92</sup> Tradução livre de: “Among the notable developments associated with the rise in computer gaming has been the emergence of a small but growing cadre of professional gamers. Millions of people play computer games as avocation or amusement, but some exceptionally skilled players are intent on making a living at what has been dubbed “e-sports.” The advent of this new vocation has been supported and accompanied by the development of a nascent professional infrastructure with features familiar from the world of physical sports and entertainment, including tournaments, leagues, fans, teams, team owners, player contracts, sponsors, and the like”.

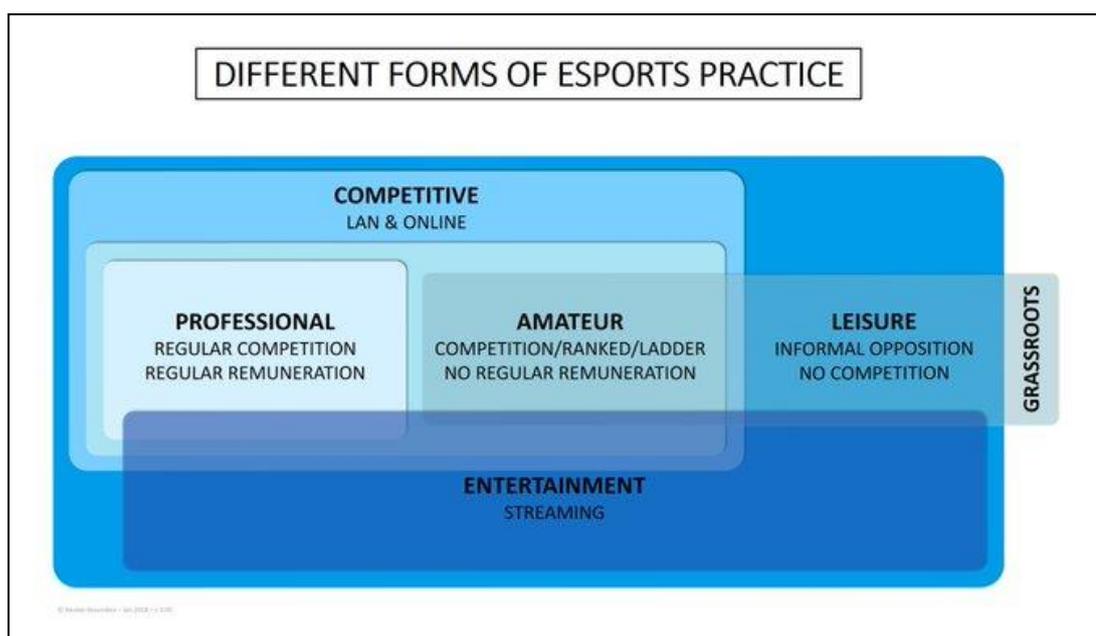
<sup>93</sup> Tradução livre de: “E-sports can be broadly defined as the professionalization of competitive digital gaming. A useful starting point to understanding the phenomenon, this definition speaks to the core element of e-sports culture: players can, if they possess sufficient skill at a particular digital game, utilize their high-level play as their primary means of income”.

internacionais presenciais ou na Web (com recompensas que chegam ao milhão de dólares)<sup>94</sup> (BOSC et al., 2014a, p. 366, grifo nosso).

Apesar do alto grau de desempenho em um determinado jogo ser um requisito essencial para um jogador que busque construir sua carreira em competições, isso não é verdade para todas as formas de práticas de e-sports.

Como bem aponta Nicolas Besombes (figura abaixo), além da prática competitiva de e-sports existem também a prática não competitiva, voltada mais para a diversão do próprio jogador ou para a criação de conteúdo de entretenimento para outras pessoas, independentemente do nível de habilidade que aquele jogador apresenta:

Figura 1 – Diferentes formas de prática de e-sports



Fonte: BESOMBES, 2018<sup>95</sup>.

### 3.6. Local da prática

<sup>94</sup> Tradução livre de: “*Le sport électronique est caractérisé par la pratique extrême des jeux vidéos, où des cyber-athlètes s’affrontent lors de compétitions internationales sur site ou sur le Web (avec des récompenses atteignant le million de dollar)*”.

<sup>95</sup> Disponível em: < <https://twitter.com/NicoBesombes/status/1007195482467328000>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

Em sua definição, Thomas Weiss diz que o local de prática dos e-sports é a internet (WEISS, 2008, pp. 4-5, grifo nosso):

Jogos on-line competitivos em videogame e computador referem-se a jogar jogos tradicionais em videogame e computador pela Internet. Ele utiliza tecnologia ponto a ponto ou cliente servidor e se refere a jogos jogados em PCs, computadores de mão ou consoles em velocidade nativa com WiFi, LAN ou acesso à Internet 3G de banda larga.

Além de ser uma versão distinta de jogos on-line, o videogame e o jogo online competitivo também são uma forma de esportes denominada eSports. Como tal, é oficialmente reconhecido como 'esporte' no Brasil, Bulgária, China, Itália, Coréia, Rússia e EUA. Portanto, vídeo competitivo e jogos online são um fenômeno global institucionalizado em associações nacionais e internacionais.<sup>96</sup>

É importante ressaltar que, apesar de Weiss ter afirmado que, em 2008, o os e-sports já eram reconhecidos como um “esporte” no Brasil, tal afirmação não está correta. Na verdade, o debate sobre se o país deve reconhecer ou não tal prática como um esporte está se dando agora e, por isso, é o objeto do presente trabalho.

Além disso, a internet não é o único meio pelo qual a prática dos e-sports pode se dar. Como bem coloca Emma Witkowski, os e-sports costumam ser praticados através de “computadores em rede”. Essa rede ser a internet (online) ou uma rede local (lan, offline) (WITKOWSKI, 2012, p. 350, grifo nosso):

Os esportes eletrônicos geralmente se referem a uma abordagem organizada e competitiva para jogar jogos de computador. Durante a última década, esse estilo de jogo foi praticado através de computadores em rede, onde ligas estruturadas de jogos de computador on-line e

---

<sup>96</sup> Tradução livre de: “*Competitive video and computer online gaming refers to playing traditional video and computer games over the Internet. It draws on peer-to-peer or client server technology and refers to games played on PCs, handhelds or consoles in native speed with WiFi, LAN or 3G broadband Internet access. Besides being a one distinct version of online gaming, competitive video and online gaming is also a form of sports denoted as eSports. As such, it is officially acknowledged as 'sport' in Brazil, Bulgaria, China, Italy, Korea, Russia and the US. Therefore, competitive video and online gaming is a global phenomenon institutionalized in national and international associations*”.

eventos em rede local ofereceram aos jogadores um lugar para participar de competições sérias ou de carreira.<sup>97</sup>

No mesmo sentido, a definição de Guillaume Bosc, Mehdi Kaytoue, Chedy Raïssi e Jean-François Boulicaut, já indicada acima, também diz que as competições podem ser “presenciais ou na Web”<sup>98</sup> (BOSC et al., 2014a, p. 366).

Talvez por isso, para fugir da dicotomia “online” e “offline”, Kalle Jonasson e Jesper Thiborg preferem apontar, em um sentido mais abstrato, que o local da prática dos e-sports é o chamado “ciberespaço”: “(...) 'eSport' é descrito como um esporte dentro e através do meio do ciberespaço, como o novo esporte e como jogos competitivos (profissionais) de videogame ou computador”<sup>99</sup> (JONASSON; THIBORG, 2010, p 288).

### 3.7. Premiação

Beatriz Marcano Lárez destaca em sua definição a importância de que uma quantia em dinheiro seja obtida como premiação nas competições de e-sports (LÁREZ, 2012, p. 116, grifo nosso):

Entende-se por *e-sport* ou esportes eletrônicos a prática de videogame para fins competitivos, através da qual o dinheiro é obtido como prêmio para aqueles que alcançam os primeiros lugares nas competições. Inclui equipes ou jogadores que têm um salário mensal por serem jogadores “profissionais”. Estes, em geral, são pagos pelas grandes empresas produtoras de videogames e da tecnologia complementar que possibilita seus avanços, ou seja, pelos fabricantes de processadores, de hardware

---

<sup>97</sup> Tradução livre de: “*E-sports commonly refer to an organized and competitive approach to playing computer games. For the past decade, this style of gaming has been played across networked computers where structured online computer gaming leagues and locally networked events have offered players a place to engage in serious or career competition*”.

<sup>98</sup> Tradução livre de: “(...) *sur site ou sur le Web*”.

<sup>99</sup> Tradução livre de: “(...) ‘eSport’ is described as a sport within and through the medium of cyberspace, as the new upcoming sport and as competitive (professional) video or computer gaming”.

e software, além das tecnologias de comunicação que permitem as comunicações em rede. Lan e Wan.<sup>100</sup>

No mesmo sentido, Michael McTee aponta em sua definição que, uma das maneiras que jogadores profissionais têm de “ganhar a vida”, é através das premiações concedidas nos torneios em que participam (MCTEE, 2014, p. 2, grifo nosso):

E-sports, ou "esportes eletrônicos", é o termo usado para se referir à jogatina profissional. Jovens homens e mulheres de todo o mundo ganham a vida jogando videogame profissionalmente, geralmente através de premiações em torneios ou de seus patrocínios corporativos.<sup>101</sup>

Novamente, Guillaume Bosc, Mehdi Kaytoue, Chedy Raïssi e Jean-François Boulicaut, também destacam esse aspecto ao falarem sobre as “(...) competições internacionais presenciais ou na Web (com recompensas que chegam ao milhão de dólares)”<sup>102</sup> (BOSC et al., 2014a, p. 366, grifo nosso).

Contudo, para além dos “grandes ganhos monetários”, Kyle A. Faust, Joseph F. Meyer e Mark D. Griffiths apontam que o bom desempenho em competições de e-sports traz também, como benefícios secundários, o “reconhecimento e a admiração de outros membros da comunidade de jogos” (FAUST; MEYER; GRIFFITHS, 2013, p. 68, grifo nosso):

Como o nome sugere, jogos competitivos compreendem jogadores que competem regularmente em torneios organizados e realizados pela comunidade de jogos, geralmente para grandes ganhos monetários. Os benefícios secundários incluem o reconhecimento e a admiração de outros membros da comunidade de jogos. Esses torneios são

<sup>100</sup> Tradução livre de: “Se entiende por e-sport o deportes electrónicos a las prácticas de videojuegos con fines competitivos a través de los que se obtiene dinero como premio para los que alcanzan los primeros lugares en las competiciones. Incluye a los equipos o videojugadores que tienen un salario mensual por ser jugadores “profesionales”. Estos en general son pagados por las grandes corporaciones productoras de videojuegos y de la tecnología complementaria que hacen posible sus avances, en otras palabras, los fabricantes de procesadores, del hardware y software, así como de las tecnologías de comunicación que posibilitan las comunicaciones en redes Lan y Wan”.

<sup>101</sup> Tradução livre de: “E-sports, or ‘electronic sports,’ is the term used to refer to professional gaming. Young men and women from around the world make a living playing video games professionally, usually through prize pools in tournaments or from their corporate sponsorships”.

<sup>102</sup> Tradução livre de: “(...) compétitions internationales sur site ou sur le Web (avec des récompenses atteignant le million de dollar)”.

atualmente realizados por empresas que sediam os eventos em grandes centros de convenções nas principais cidades (por exemplo, Nova Iorque, Los Angeles, Seul etc.).<sup>103</sup>

Além disso, vale lembrar aqui novamente a distinção, já apontada nos itens acima, que Nicolas Besombes faz sobre “formas de práticas” nos e-sports. Além da prática competitiva de e-sports, que envolve prêmios em dinheiro, existem também as prática não competitivas, que não apresentam a premiação como um aspecto relevante.

### 3.8. Aspecto empresarial

Kyle A. Faust, Joseph F. Meyer e Mark D. Griffiths destacam o caráter empresarial da indústria dos e-sports ao lembrarem que seus “torneios são atualmente realizados por empresas que sediam os eventos em grandes centros de convenções nas principais cidades (por exemplo, Nova Iorque, Los Angeles, Seul etc.)”<sup>104</sup> (FAUST; MEYER; GRIFFITHS, 2013, p. 68, grifo nosso):

A definição de Samuel Joseph Whalen também destaca outro elemento importante do aspecto empresarial do cenário ao falar sobre “competições organizadas”, uma vez que as empresas titulares dos direitos autorais do jogo, no limite, possuem o poder de vetarem a realização dos campeonatos que fazem uso de seu jogo. Nas palavras de Whalen, e-sports são um “termo guarda-chuva usado para descrever competições organizadas e autorizadas de videogame, geralmente no contexto de torneios de videogame”<sup>105</sup> (WHALEN, 2013, p. 35, grifo nosso).

---

<sup>103</sup> Tradução livre de: “As the name suggests, competitive gaming comprises players who regularly compete in tournaments organized and run by the gaming community, often for large monetary gains. Secondary benefits include the recognition and admiration of other gaming community members. Such tournaments are now often run by companies that host the events at large convention centers in major cities (e.g., New York City, Los Angeles, Seoul, etc.)”.

<sup>104</sup> Tradução livre de: “tournaments are now often run by companies that host the events at large convention centers in major cities (e.g., New York City, Los Angeles, Seoul, etc.)”.

<sup>105</sup> Tradução livre de: “An umbrella term used to describe organized, sanctioned video game competitions, most often in the context of video game tournaments”.

Não por outro motivo, a definição de Veli-Matti Karhulahti – já mencionada itens acima – dá destaque para o fato de que os jogos eletrônicos utilizados nas competições de e-sports são “jogos comerciais” transformados em esporte, jogos esses que são “controlados por proprietários executivos” (KARHULAHTI, 2017, p. 43, grifo nosso).

Outra manifestação importante desse aspecto empresarial dos e-sports está contida na definição de Michael McTee, que aponta o fato de que uma outra fonte de renda importante dos jogadores profissionais são os “patrocínios corporativos”: “(...) ganham a vida jogando videogame profissionalmente, geralmente através de premiações em torneios ou de seus patrocínios corporativos”<sup>106</sup> (MCTEE, 2014, p. 2, grifo nosso):

A importância desses “patrocínios corporativos” para o cenário dos esportes eletrônicos é destacada também na definição que Juho Hamari e Max Sjöblom fazem de e-sports (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 212, grifo nosso):

eSports é uma forma de esporte em que os principais aspectos do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; o *input* de jogadores e equipes, bem como o *output* do sistema eSports, são mediados por interfaces homem-computador. Em termos mais práticos, os eSports geralmente se referem a videogames competitivos (profissionais e amadores) que geralmente são coordenados por diferentes ligas, rankings e torneios, e onde os jogadores costumam pertencer a equipes ou outras organizações ‘esportivas’ patrocinadas por várias organizações empresariais.<sup>107</sup>

Além disso, a definição de Brett Hutchins também é interessante quanto ao aspecto empresarial dos esports, ao afirmar que os e-sports “representam continuidade e descontinuidade acentuada com o relacionamento estabelecido entre a mídia de transmissão e o esporte”<sup>108</sup> (HUTCHINS, 2008, p. 857). Essa

<sup>106</sup> Tradução livre de: “(...) *make a living playing video games professionally, usually through prize pools in tournaments or from their corporate sponsorships*”.

<sup>107</sup> Tradução livre de: “*eSports is as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. In more practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other ‘sporting’ organizations who are sponsored by various business organizations*”.

<sup>108</sup> Tradução livre de: “*represents both continuity and marked discontinuity with the established relationship between broadcast media and sport*”.

definição destaca a forte relação existente entre a indústria dos e-sports e os negócios de mídia.

Por fim, apesar de nenhuma das definições trazidas até o momento destacarem esse elemento do aspecto empresarial, é importante ressaltar que praticamente a totalidade dos times de esportes eletrônicos não só no Brasil, mas no mundo, adotam a forma de sociedades empresariais. Falaremos mais sobre isso adiante, no capítulo do trabalho que analisar a legislação e os projetos de lei existentes no Brasil para disciplinar os e-sports.

### 3.9. Suporte tecnológico

A primeira definição que apresentamos nesse capítulo, de Michael G. Wagner, já destacava o fato de que os e-sports são “(...) uma área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”<sup>109</sup> (WAGNER, 2016, p. 3, grifo nosso).

No mesmo sentido, a definição mais abstrata de Brett Hutchins também destaca o aspecto do suporte tecnológico, ao definir e-sports como a “interpenetração contínua de conteúdo de mídia, esporte e tecnologias de informação e comunicação em rede”<sup>110</sup> (HUTCHINS, 2008, p. 851, grifo nosso).

A mesma ideia é expressa por Kalle Jonasson e Jesper Thiborg ao dizerem que “(...) 'eSport' é descrito como um esporte dentro e através do meio do ciberespaço”<sup>111</sup> (JONASSON; THIBORG, 2010, p 288, grifo nosso). Nesse sentido, podemos falar que o aspecto do suporte tecnológico guarda, de certa maneira, uma proximidade com o aspecto do local da prática, uma vez que cada local de prática (*online* ou *offline*) pode exigir a adoção de diferentes tecnologias.

---

<sup>109</sup> Tradução livre de: “*eSports*” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.

<sup>110</sup> Tradução livre de: “*seamless interpenetration of media content, sport and networked information and communications technologies*”.

<sup>111</sup> Tradução livre de: “(...) ‘eSport’ is described as a sport within and through the medium of cyberspace”.

A definição de Zhang Guorui também destaca esse aspecto, ao dizer que os “E-sports usam dispositivos de hardware e software de alta tecnologia como equipamento esportivo”<sup>112</sup> (GUORUI, 2012, p. 111).

A mesma coisa pode se dizer a definição de Juho Hamari e Max Sjöblom, que veem os e-sports como “uma forma de esporte em que os principais aspectos do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; o input de jogadores e equipes, bem como o output do sistema eSports, são mediados por interfaces homem-computador”<sup>113</sup> (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 212, grifo nosso).

A própria grafia do termo “e-sports”, com o “e-“ que abrevia a ideia de “eletrônico”, já sugere a importância de que algum tipo de suporte eletrônico esteja envolvido na prática dessa atividade. Relembrando as palavras de T. L. Taylor, é exatamente esse simples “e-“ que sinaliza como os e-sports são “algo diferente da atividade física tradicional”<sup>114</sup> (TAYLOR, 2015, p. 263).

### 3.10. Abordagem organizada

Em sua definição, Emma Witkowski diz que os “esportes eletrônicos geralmente se referem a uma abordagem organizada e competitiva para jogar jogos de computador”<sup>115</sup> (WITKOWSKI, 2012, p. 350).

Algumas definições indicam essa abordagem organizada ao falarem sobre “jogos organizados”, como, por exemplo, a de Janina Maric, para quem “esporte eletrônico (esport) se refere a videogames organizados e competitivos”<sup>116</sup>

---

<sup>112</sup> Tradução livre de: “E-sports uses high-tech hardware and software devices as sports equipment”.

<sup>113</sup> Tradução livre de: “form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces”.

<sup>114</sup> Tradução livre de: “signals it is something other than traditional physical activity”.

<sup>115</sup> Tradução livre de: “E-sports commonly refer to an organized and competitive approach to playing computer games”.

<sup>116</sup> Tradução livre de: “Electronic sport (e-sport) refers to organised and competitive video gaming”.

(MARIC, 2011, p. 6), e a de Brett Hutchins (HUTCHINS, 2008, p. 857), já mencionada anteriormente

Outras definições indicam essa abordagem organizada não ao falar sobre os jogos, mas sim sobre o nível de organização das competições que fazem uso de tais jogos.

É o caso, por exemplo, de Kyle A. Faust, Joseph F. Meyer e Mark D. Griffiths, para quem “jogos competitivos compreendem jogadores que competem regularmente em torneios organizados e realizados pela comunidade de jogos”<sup>117</sup> (FAUST; MEYER; GRIFFITHS, 2013, p. 68):

No mesmo sentido, a definição de Samuel Joseph Whalen ao dizer que e-sports são um “termo guarda-chuva usado para descrever competições organizadas e autorizadas de videogame, geralmente no contexto de torneios de videogame”<sup>118</sup> (WHALEN, 2013, p. 35, grifo nosso). Bem como a de Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margatet C. Keiper e Tracy W. Olrich, que também falam em “competições de videogame organizadas”<sup>119</sup> (JENNY et al., 2017, p. 4).

Juho Hamari e Max Sjöblom também indicam tal abordagem organizada ao dizerem que os e-sports “geralmente são coordenados por diferentes ligas, rankings e torneios” (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 212).

Apontando para outra forma de expressão dessa abordagem organizada, não focada necessariamente na realização de competições, Thomas Weiss diz que os e-sports são “um fenômeno global institucionalizado em associações nacionais e internacionais”<sup>120</sup> (WEISS, 2008, pp. 4-5, grifo nosso).

### 3.11. Relação com esportes tradicionais

---

<sup>117</sup> Tradução livre de: “*competitive gaming comprises players who regularly compete in tournaments organized and run by the gaming community*”.

<sup>118</sup> Tradução livre de: “An umbrella term used to describe organized, sanctioned video game competitions, most often in the context of video game tournaments”.

<sup>119</sup> Tradução livre de: “*organized video game competitions*”.

<sup>120</sup> Tradução livre de: “*a global phenomenon institutionalized in national and international associations*”.

Diversas definições de e-sports destacam a relação que existe entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Enxergamos nelas a existência de três grupos diferentes:

- (i) as definições que incluem os e-sports como uma espécie de esporte, através da transformação dos jogos eletrônicos em esportes;
- (ii) as definições que enxergam nos e-sports a presença de traços familiares aos esportes tradicionais; e
- (iii) as definições que vêem os e-sports como uma associação entre esporte e tecnologia.

A definição de Michael G. Wagner é representativa do primeiro grupo, ao dizer que os e-sports são “uma área das atividades esportivas”<sup>121</sup> (WAGNER, 2016, p. 3). No mesmo sentido, Veli-Matti Karhulahti destaca que os e-sports podem ser percebidos como “um jogo comercial transformado em esporte”<sup>122</sup> (KARHULAHTI, 2017, p. 43), e Elliot Hewitt diz que “o advento dos eSports é a transformação de certos videogames em esportes competitivos, mas nem todos vêem eSports da mesma maneira”<sup>123</sup> (HEWITT, 2014, p. 81).

Já como exemplos do segundo grupo, podemos citar as definições de Jana Rambusch, Peter Jakobsson e Daniel Pargman, para quem os e-sports são “jogatina competitiva que pega emprestado formas dos esportes tradicionais” (RAMBUSCH; JAKOBSSON; PARGMAN, 2007, p. 157)<sup>124</sup>, bem como a definição de Dan L. Burk (BURK, 2013, p. 1536, grifo nosso):

O advento dessa nova vocação foi apoiado e acompanhado pelo desenvolvimento de uma infraestrutura profissional nascente com traços familiares aos do mundo dos esportes e entretenimento físicos, incluindo torneios, ligas, fãs, equipes, proprietários de equipes, contratos de jogadores, patrocinadores e similares.<sup>125</sup>

<sup>121</sup> Tradução livre de: “*an area of sport activities*”.

<sup>122</sup> Tradução livre de: “*sportified commercial gaming*”.

<sup>123</sup> Tradução livre de: “*The advent of eSports is the transformation of certain video games into competitive sports, but not everyone views eSports in the same way*”.

<sup>124</sup> Tradução livre de: “*(...) e-sport – competitive gameplay which borrows forms from traditional sports*”.

<sup>125</sup> Tradução livre de: “*Among the notable developments associated with the rise in computer gaming has been the emergence of a small but growing cadre of professional gamers. Millions of*

Por fim, o terceiro grupo, i.e., as definições que vêem os e-sports como uma associação entre esporte e tecnologia, é o que apresenta a maior quantidade de representantes.

No mesmo sentido, Kalle Jonasson e Jesper Thiborg dizem que os e-sports são “um esporte dentro e através do meio do ciberespaço, como o novo esporte”<sup>126</sup> (JONASSON; THIBORG, 2010, p 288).

Juho Hamari e Max Sjöblom vêem os e-sports como “uma forma de esporte em que os principais aspectos do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; o input de jogadores e equipes, bem como o output do sistema eSports, são mediados por interfaces homem-computador”<sup>127</sup> (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 212, grifo nosso).

É uma visão que guarda semelhança com a de Zhang Guorui, que diz: “E-sports usam dispositivos de hardware e software de alta tecnologia como equipamento esportivo, e é um esporte de confronto intelectual entre pessoas” (GUORUI, 2012, p. 111).

A definição de Brett Hutchins, novamente, afirma que os e-sports são a “interpenetração contínua de conteúdo de mídia, esporte e tecnologias de informação e comunicação em rede”<sup>128</sup> (HUTCHINS, 2008, p. 851)

Ao escrever sobre a cena competitiva do jogo “Halo 3”, Nicholas T. Taylor diz que a prática dessa modalidade de e-sports “se dá através da associação do jogo digital com o esporte profissional, bem como através da padronização e

---

*people play computer games as avocation or amusement, but some exceptionally skilled players are intent on making a living at what has been dubbed “e-sports.” The advent of this new vocation has been supported and accompanied by the development of a nascent professional infrastructure with features familiar from the world of physical sports and entertainment, including tournaments, leagues, fans, teams, team owners, player contracts, sponsors, and the like”.*

<sup>126</sup> Tradução livre de: “a sport within and through the medium of cyberspace, as the new upcoming sport”.

<sup>127</sup> Tradução livre de: “eSports is as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. In more practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other ‘sporting’ organizations who are sponsored by various business organizations”.

<sup>128</sup> Tradução livre de: “seamless interpenetration of media content, sport and networked information and communications technologies”.

regulamentação dos aparelhos tecnológicos para o jogo Halo 3 competitivo”<sup>129</sup> (TAYLOR, 2009, p. 6, grifo nosso).

Sobre essa associação entre esporte e tecnologia, ainda em 2005, Dennis Hemphill cunhou o termo “cybersport” para se referir ao fenômeno das “simulações cibernéticas dos esportes”. Nas suas palavras (HEMPHILL, 2005, p. 199, grifo nosso):

Como mostrei, os jogos de computador como realidade virtual tendem a ser vistos como algo menos do que esporte por várias razões. Pode ser mais útil e interessante, no entanto, descrever a realidade virtual como realidade alternativa e as simulações cibernéticas dos esportes como diferentes, mas reais. “Cybersport” é o termo que utilizarei para me referir a essas realidades esportivas alternativas, ou seja, a atletas estendidos eletronicamente em mundos esportivos representados digitalmente.<sup>130</sup>

Comentando a definição de Hemphill, Jason Holt destaca que ela abarca dois tipos de atividades: as simulações de esporte no videogame e as simulações de videogame como esporte (HOLT, 2016, p. 2, grifo nosso):

No que certamente se tornará uma afirmação clássica da visão de que os videogames podem ser esporte, Dennis Hemphill usa o termo ‘cybersport’ para designar ‘realidades esportivas alternativas [com] atletas estendidos eletronicamente em mundos esportivos representados digitalmente’. Esta definição parece abranger duas atividades bastante diferentes, ou caracterizações de atividades: simulações de esporte no videogame e simulações de videogame como esporte.<sup>131</sup>

<sup>129</sup> Tradução livre de: “enacted through the association of digital play with professional sport, as well as through the standardization and regulation of the technological apparatuses for competitive Halo 3 play”.

<sup>130</sup> Tradução livre de: “As I have shown, computer games as virtual reality tend to be regarded as something less than sport for a variety of reasons. It might be more useful and interesting, however, to describe virtual reality as alternative reality<sup>7</sup> and cybernetic simulations of sports as different but nonetheless real. “Cybersport” is the term I will use to refer to these alternative sport realities, that is, to electronically extended athletes in digitally represented sporting worlds”.

<sup>131</sup> Tradução livre de: “In what will surely become a classic statement of the view that videogames can be sport, Dennis Hemphill uses the term ‘cybersport’ to designate ‘alternative sport realities [with] electronically extended athletes in digitally represented sporting worlds’. This definition seems to cover two rather different activities, or characterizations of activities: videogame simulations of sport and videogame simulations as sport”.

### 3.12. Profissionalismo

A expansão do reconhecimento dos e-sports passa pelo aumento no grau de profissionalismo envolvido no setor. Por isso, é natural que o aspecto profissional seja um dos mais apontados nas definições de e-sports. Dentre as definições que indicam esse elemento, entendemos que seja possível, novamente, dividi-las em três grupos distintos:

- (iv) as definições que falam sobre profissionalismo nos e-sports em sentido genérico;
- (v) as definições que enxergam no profissionalismo a presença de uma “estrutura profissional”; e
- (vi) as definições que destacam a possibilidade dos jogadores receberem uma remuneração ou obterem, através dos e-sports, sua fonte de renda.

Como representantes do primeiro grupo temos, por exemplo, a definição de Jennifer E. Rothman, para quem e-sports é “jogar video games de maneira profissional”<sup>132</sup> (ROTHMAN, 2013, p. 317), e a definição de Ferrari Simon, praticamente idêntica, que entende e-sports como “jogar jogos de computador de maneira profissional”<sup>133</sup> (SIMON, 2014, p. 1). Kalle Jonasson e Jesper Thiborg também falam em e-sports “como jogos competitivos (profissionais) de videogame ou computador”<sup>134</sup> (JONASSON; THIBORG, 2010, p 288).

Já Sean Comerford interpreta o aspecto profissional como relacionado ao nível de atuação do jogador: “*E-sports*’ é uma abreviação de “esportes eletrônicos”, um termo usado para se referir a jogos de computador competitivos de nível profissional”<sup>135</sup> (COMERFORD, 2012, p. 624, grifo nosso).

<sup>132</sup> Tradução livre de: “*E-sports, or professional video gaming (...)*”.

<sup>133</sup> Tradução livre de: “*(..) ‘eSport’ (professional computer gaming, also referred to as ‘e-sport’)*”.

<sup>134</sup> Tradução livre de: “*(...) ‘eSport’ is described as a sport within and through the medium of cyberspace, as the new upcoming sport and as competitive (professional) video or computer gaming*”.

<sup>135</sup> Tradução livre de: “*‘E-sports’ is an abbreviation of “electronic sports,” a term used to refer to professional-level competitive computer gaming*”.

No mesmo sentido, Guillaume Bosc, Mehdi Kaytoue, Chedy Raïssi, Jean-François Boulicaut e Philip Tan afirmam que praticantes de e-sports são “competidores de nível profissional em videogames”<sup>136</sup> (BOSC et al., 2014b, p. 10, grifo nosso).

Como representante do segundo grupo, i.e., daquelas definições que enxergam no profissionalismo dos e-sports a presença de uma “estrutura profissional”, temos, por exemplo, a definição de Dan L. Burk, para quem o advento dos e-sports (BURK, 2013, p. 1536, grifo nosso):

(...) foi apoiado e acompanhado pelo desenvolvimento de uma infraestrutura profissional nascente com traços familiares aos do mundo dos esportes e entretenimento físicos, incluindo torneios, ligas, fãs, equipes, proprietários de equipes, contratos de jogadores, patrocinadores e similares.<sup>137</sup>

No mesmo sentido, a definição de Juho Hamari e Max Sjöblom, que também destacam o profissionalismo dos e-sports por meio de apontamentos em relação às estruturas envolvidas em sua indústria (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 212, grifo nosso):

Em termos mais práticos, os eSports geralmente se referem a videogames competitivos (profissionais e amadores) que geralmente são coordenados por diferentes ligas, rankings e torneios, e onde os jogadores costumam pertencer a equipes ou outras organizações ‘esportivas’ patrocinadas por várias organizações empresariais.<sup>138</sup>

Por fim, como representantes do terceiro grupo, i.e., daquelas definições que destacam a possibilidade dos jogadores receberem uma remuneração ou obterem, através dos e-sports, sua fonte de renda, temos, por exemplo, a

---

<sup>136</sup> Tradução livre de “*Professional level competitors in video games*”.

<sup>137</sup> Tradução livre de: “(...) *has been supported and accompanied by the development of a nascent professional infrastructure with features familiar from the world of physical sports and entertainment, including tournaments, leagues, fans, teams, team owners, player contracts, sponsors, and the like*”.

<sup>138</sup> Tradução livre de: “*eSports is as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. In more practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other ‘sporting’ organizations who are sponsored by various business organizations*”.

definição de Beatriz Marcano Lárez, ao dizer que “equipes ou jogadores que têm um salário mensal por serem jogadores ‘profissionais’”<sup>139</sup> (LÁREZ, 2012, p. 116)

No mesmo sentido, Neal C. Hinnant, que destaca a possibilidade dos jogadores de e-sports poderem, “caso possuam habilidade suficiente em um jogo digital específico, utilizar seu jogo de alto nível como principal fonte de renda”<sup>140</sup> (HINNANT, 2013, p. 6, grifo nosso). E de maneira similar, Michael McTee fala em sua definição que jogadores profissionais “ganham a vida” por meio de “premiações em torneios ou de seus patrocínios corporativos”<sup>141</sup> (MCTEE, 2014, p. 2, grifo nosso).

A definição de Emma Witkowski também remete a esse aspecto ao falar que “(...) ligas estruturadas de jogos de computador on-line e eventos em rede local ofereceram aos jogadores um lugar para participar de competições sérias ou de carreira”<sup>142</sup> (WITKOWSKI, 2012, p. 350, grifo nosso)

Sobre as definições apresentadas acima, a única ressalva que fazemos é a ausência de uma definição que mencione a possibilidade de um jogador de e-sports obter sua fonte de renda não através de um salário, por fazer parte de uma equipe profissional, ou de uma premiação, por ter se destacado em algum torneio, mas sim através da exploração de sua imagem e da criação de conteúdo em plataformas de *streaming*.

Daniel Gros, Brigitta Wanner, Anna Hackenholt, Piort Zawadzki e Kathrin Knautz trazem uma boa explicação sobre como essa dinâmica se dá (GROS et al., 2017, p. 46):

---

<sup>139</sup> Tradução livre de: “Se entiende por e-sport o deportes electrónicos a las prácticas de videojuegos con fines competitivos a través de los que se obtiene dinero como premio para los que alcanzan los primeros lugares en las competiciones. Incluye a los equipos o videojugadores que tienen un salario mensual por ser jugadores “profesionales”. Estos en general son pagados por las grandes corporaciones productoras de videojuegos y de la tecnología complementaria que hacen posible sus avances, en otras palabras, los fabricantes de procesadores, del hardware y software, así como de las tecnologías de comunicación que posibilitan las comunicaciones en redes Lan y Wan”.

<sup>140</sup> Tradução livre de: “E-sports can be broadly defined as the professionalization of competitive digital gaming. A useful starting point to understanding the phenomenon, this definition speaks to the core element of e-sports culture: players can, if they possess sufficient skill at a particular digital game, utilize their high-level play as their primary means of income”.

<sup>141</sup> Tradução livre de: “prize pools in tournaments or from their corporate sponsorships”.

<sup>142</sup> Tradução livre de: “(...) structured online computer gaming leagues and locally networked events have offered players a place to engage in serious or career competition”.

Existem diferentes abordagens para recompensar um *streamer*. Por um lado, o espectador pode recompensar o *streamer* simplesmente assistindo à stream, já que o tempo investido também é um recurso. O Twitch é usado aproximadamente por mais de 20 h semanais por metade de seus usuários. Por outro lado, um espectador pode recompensar e apoiar um streamer gastando dinheiro. Os espectadores têm a possibilidade de fazer uma doação única onde o valor do dinheiro não é determinado ou eles podem se comprometer com uma assinatura mensal por US\$ 4,99. Na maioria das vezes, o streamer reconhece o apoio e menciona os nomes dos espectadores que gastaram dinheiro.<sup>143</sup>

Essa dinâmica novamente mostra o quão pertinente é a distinção que Nicolas Besombes faz sobre “formas de práticas” nos e-sports. Além da remuneração envolvida na prática competitiva de e-sports, com salários e premiações, existe também uma remuneração associada as prática não competitivas, como os dinheiros com exibição de propagandas, doações e assinaturas mensais feitas nas plataformas de *streaming*.

\*\*\*

---

<sup>143</sup> Tradução livre de: “*There are different approaches to reward a streamer. On the one hand a viewer can reward the streamer simply by watching the stream, since the invested time is a resource as well. Twitch is used approximately more than 20 h per week by half of its users. On the other hand, a viewer can reward and support the streamer by spending money. Viewers have the possibility to make a one-time donation where the amount of the money is not determined or they can commit to a monthly subscription for \$4.99. Most of the time, the streamer acknowledges the support and mentions the viewers who just spend money by name*”.

## 4. E-SPORTS PODEM SER CONSIDERADO UM ESPORTE?

### 4.1. Objetivos do capítulo

Como já apontamos na introdução do trabalho, existe atualmente um debate sobre o reconhecimento ou não dos esportes eletrônicos enquanto “verdadeiros” esportes.

Como lembra T. L. Taylor, a discussão sobre o que configura um esporte “real” é antiga e precede o surgimento dos jogos eletrônicos (TAYLOR, 2012, pp. 35-36, grifo nosso):

Over the years the scope of what constitutes a “real” sport, and indeed meaningful athleticism, has been debated. Well before computer games entered the scene, enthusiasts, regulatory bodies, and athletes debated the merits of counting everything from equestrianism to snowboarding as a sport. Were you to go online now with a few simple search terms, you could find heated debates about whether or not poker, chess, or darts should be considered a sport.

It is in this context that computer gaming now finds itself sitting, often uneasily, between digital play and sport.

Esse debate, inclusive, como bem aponta Taylor, não se restringe àqueles que estão inseridos na cultura dos jogos eletrônicos e aqueles que não estão inseridos. Essa discussão existe até mesmo dentro da comunidade *gamer* em relação, por exemplo, a se um jogo ou um gênero de jogo eletrônico pode ser considerado um esporte eletrônico, enquanto outro não (TAYLOR, 2012, p. 36, grifo nosso):

The debate about the status of computer gaming as a sport, however, is not confined to the margins or to those who do not play computer games and question their value. Indeed, if you look within the avid community of computer game players and e-sports aficionados, you find regular conversations not only about if computer games can be thought of this way, but indeed whether or not particular titles and genres warrant such inclusion. Whether it is the hardcore computer game player who doesn't

see a connection with what he or she does when playing a real-time strategy game and what they identify as a traditional “jock” culture, or the dedicated e-sports player who draws a line between titles that facilitate “real” e-sports play and those that can’t, all across game culture players are wrestling with how to understand the scope of their often passionate and committed engagement with these digital artifacts.

Os trechos acima, do clássico livro “*Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*”, da professora do Massachusetts Institute of Technology (MIT), ilustram bem a relevância e a persistência da discussão sobre o assunto.

Assim, no presente capítulo, apresentaremos a posição que entendemos ser a mais adequada no debate sobre se os esportes eletrônicos podem ser considerados “verdadeiros” esportes.

Entendemos que, dependendo da resposta a ser dada para a pergunta “e-sports podem ser considerado um esporte?”, haverá diferentes consequências na esfera jurídica. Principalmente se considerarmos que, até o momento, o Brasil não possui uma legislação que resolve esse impasse. Assim, caso se depare com essa questão, o aplicador do direito deverá buscar por outros meios para solucioná-la.

Como apontado anteriormente, a definição do que configura um esporte é problemática e, por isso, não é nosso objetivo justificar alguma correspondência exata entre um “modelo teórico do que é esporte” e o fenômeno dos esportes eletrônicos. Em nosso esforço, nos contentaremos com uma abordagem que indique uma relação de “*family resemblance*” entre o conceito de esporte e o conceito de e-sports.

Por “*family resemblance*” entendemos, conforme conceituado por Wittgenstein em suas “Investigações Filosóficas”, na tradução de Elizabeth Anscombe, a existência de uma “complicada rede de similaridades sobrepostas e cruzadas” entre conceitos, sejam essas similaridades mais genéricas ou mais específicas (WITTGENSTEIN, 1986, p. 32e).

A ideia de “*family resemblance*” foi elaborada por Wittgenstein se valendo de um famoso exemplo que apresenta similaridades com o problema que

pretendemos enfrentar nesse capítulo: a dificuldade de se determinar o que configura ou não um “jogo”. Nas palavras do próprio Wittgenstein (WITTGENSTEIN, 1986, pp. 31e-32e, grifo nosso):

66. Consider for example the proceedings that we call "games". I mean board-games, card-games, ball-games, Olympic games, and so on. What is common to them all?—Don't say: "There must be something common, or they would not be called 'games' "—but look and see whether there is anything common to all.—For if you look at them you will not see something that is common to all, but similarities, relationships, and a whole series of them at that. To repeat: don't think, but look!—Look for example at board-games, with their multifarious relationships. Now pass to card-games; here you find many correspondences with the first group, but many common features drop out, and others appear. When we pass next to ballgames, much that is common is retained, but much is lost.—Are they all 'amusing'? Compare chess with noughts and crosses. Or is there always winning and losing, or competition between players? Think of patience. In ball games there is winning and losing; but when a child throws his ball at the wall and catches it again, this feature has disappeared. Look at the parts played by skill and luck; and at the difference between skill in chess and skill in tennis. Think now of games like ring-a-ring-a-roses; here is the element of amusement, but how many other characteristic features have disappeared! And we can go through the many, many other groups of games in the same way; can see how similarities crop up and disappear.

And the result of this examination is: we see a complicated network of similarities overlapping and criss-crossing: sometimes overall similarities, sometimes similarities of detail.

67. I can think of no better expression to characterize these similarities than "family resemblances"; for the various resemblances between members of a family: build, features, colour of eyes, gait, temperament, etc. etc. overlap and criss-cross in the same way.— And I shall say: 'games' form a family. And for instance the kinds of number form a family in the same way. Why do we call something a "number"? Well, perhaps because it has a—direct—relationship with several things that have hitherto been called number; and this can be said to give it an indirect relationship to other things we call the same name. And we extend our concept of number as in spinning a thread we twist fibre on fibre. And the strength of the thread does not reside in the fact that some one fibre runs

through its whole length, but in the overlapping of many fibres. But if someone wished to say: "There is something common to all these constructions—namely the disjunction of all their common properties"—I should reply: Now you are only playing with words. One might as well say: "Something runs through the whole thread— namely the continuous overlapping of those fibres".

## 4.2. A análise de Jonasson e Thiborg

Para o fim de se verificar essa relação de “*family resemblance*” entre esporte e sports eletrônicos, apresentaremos a análise feita por Kalle Jonasson e Jesper Thiborg, do Departamento de Estudos do Esporte da Universidade de Malmö, na Suécia, no artigo “*Electronic sport and its impact on future sport*”, publicado, em 2010, pela Revista “*Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*”.

### 4.2.1. Objetivo dos autores

Nesse artigo, Jonasson e Thiborg se propõem a discutir e analisar as “qualidades esportivas” da faceta competitiva dos jogos eletrônicos em relação à definição de esporte (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 289, grifo nosso):

Competitive computer gaming has, in correspondence to this development, become a popular leisure activity, a play, especially among young people, however, not being as fully accepted and legitimized as organized modern sport. The similarities, as well as the differences, call for an analysis. In this light the basic aim of this essay is to discuss and analyse the ‘sporting qualities’ of competitive computer gaming in relation to the definition of sport. The reasoning will also forecast the future of competitive computer gaming. How does, and how will competitive computer gaming relate to and affect common sports?

#### 4.2.2. Conceito de esporte utilizado

Para atingir esse objetivo, Jonasson e Thiborg se valém do referencial teórico de Allen Guttmann, mais especificamente, do conteúdo que Guttmann atribui à ideia de “esporte moderno” (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 289, grifo nosso):

Albeit being a futuristic approach, the analysis has to start with a historical perspective on the development of modern sport. In this respect Allen Guttmann’s definition of modern sport stands out as the theoretical framework which will guide the interpretations of different directions of eSport in the future.

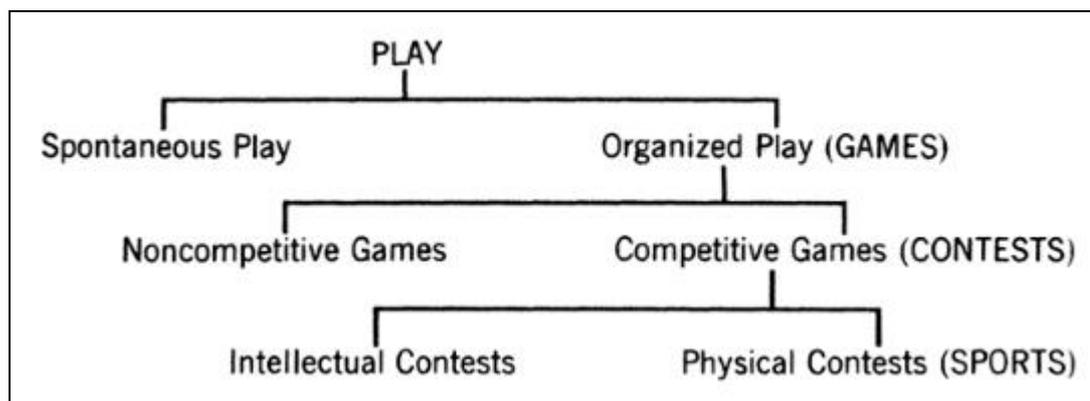
Ainda na mesma página do artigo, os autores justificam a escolha do referencial teórico de Guttmann, destacando a aceitação e o impacto de seu trabalho no modo como os esportes costumam ser conceituados pela literatura acadêmica (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 289, grifo nosso):

Allen Guttmann drew up some characteristics for (modern) sport in his book *From Ritual to Record*. In order to distinguish what kind of activity should be regarded as a sport, Guttmann presents a model (see Figure 1). The model has had great impact on how sport is conceptualized today, at least by academia. Sport is, in this light, defined as physical, competitive and organized play in contrast to spontaneous play, non-competitive games and intellectual contests. Still, in what manner will Guttmann’s concepts apply to the phenomenon of eSport?

Assim, conforme apontam os autores no trecho acima, o modelo de Guttmann permite definir o esporte moderno como uma brincadeira (*play*) física, competitiva e organizada, em contraste a outros tipos de jogos, que não seriam considerados “esportes”, i.e., os jogos intelectuais, os jogos não competitivos e as brincadeiras (*play*) espontâneas.

Esse modelo é bem ilustrado pela imagem abaixo, utilizada por Guttmann em seu livro:

Figura 2 – Modelo de Guttmann para a definição de esporte



Fonte: GUTTMANN, 2004.

#### 4.2.3. A discussão sobre o aspecto físico nos e-sports

Da definição que decorre do modelo de Guttmann, é evidente, como apontam os autores, que o principal ponto de discussão é sobre a importância ou não do aspecto físico nas competições de esportes eletrônicos (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 289, grifo nosso):

The physical criterion however, is more disputable in relation to eSport: and this might be the source of the battle for legitimacy. Therefore, an in-depth discussion about eSport as an intellectual or a physical contest is required.

Jonasson e Thiborg destacam bem o fato de que é possível encaixar alguns esportes como puramente físicos, enquanto outros jogos como o xadrez podem ser vistos como puramente intelectuais. Contudo, como apontam os autores, fica a dúvida sobre onde se situam os e-sports nesse espectro (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

Yet, such a discussion is problematic. If we ask athletes: ‘Do you contest physically?’ they will probably answer: ‘Yes, but not only!’ Bodily competence, surely, is required in most sports. In spite of this skill, the competence will be useless without the exercise of the intellect. It can, nevertheless, be said that sports are, typically, purely physical contests,

and that chess, for instance, is a purely intellectual one. But where on the continuum between these two ideals should eSport be placed?

Os autores apontam de maneira acertada que os e-sports apresentam, sim, um gasto calórico considerável em relação a certos esportes. E que, além disso, os esportes eletrônicos exigem uma rápida e precisa coordenação entre as mãos e os olhos, coordenação essa que configura uma verdadeira habilidade vantajosa para os competidores que melhor a desenvolvem (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

In comparison with sports like soccer, handball and hockey it might be considered as less physical demanding. In relation to bowling, shooting or pool, on the other hand, eSport is probably equally calorie-burning. eSports, although intellectually demanding, also rely on physical skills. Within eSports the demand for rapid and accurate coordination between the hand and the eye stands out as a gainful skill. In relation to other sports the question is about what part of the body is activated. In that respect, eSports definitely fill a void in the sports family; no sport requires such a diversified coordination of the fingers as eSport.

Um exemplo importante disso na memória recente do nosso país pôde ser visto na conquista da primeira medalha brasileira nos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, em 2016. Naquela ocasião, foi muito celebrado por todo o país o feito do paulista Felipe Wu, primeiro brasileiro a alcançar um pódio na competição ao conquistar a medalha de prata em uma das categorias do tiro esportivo (ALLIATTI; TEIXEIRA; BREVES, 2016).

Ao assistir o desempenho do atleta<sup>144</sup>, não é difícil notar que o gasto calórico envolvido na realização dos seus movimentos não é alto. É possível até mesmo argumentar que muitos jogadores profissionais de esportes eletrônicos podem apresentar um gasto calórico maior em seus movimentos<sup>145</sup>. Contudo,

---

<sup>144</sup> O vídeo do momento em que Felipe Wu conquista sua medalha de prata pode ser encontrado no canal dos Jogos Olímpicos no YouTube, disponível em: <<https://youtu.be/d-Fv682oMZg>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

<sup>145</sup> É comum que os melhores jogadores profissionais de StarCraft, por exemplo, executem de 200 a 300 ações por minuto através do uso do teclado e do mouse em suas partidas. Essas ações costumam ser medidas pelos próprios jogos através de uma métrica chamada de “APM” ou “*actions per minute*”. Um exemplo da importância de um jogador ter APM alto pode ser visto no vídeo “Razer - The Hax Life: Actions per Minute (APM)”, disponível em: <<https://youtu.be/zmYhX8fjmo8>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

assim como nos e-sports, o tiro esportivo também exige um alto grau de coordenação motora e visual, bem como um apurado nível de destreza no manuseio da arma.

Ainda sobre o aspecto físico, embora esse ponto não seja abordado por Jonasson e Thiborg, é muito interessante a seguinte reflexão feita por Stephanie Boluk e Patrick Lemieux no livro “*Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*”: para os autores, a partir de uma certa perspectiva, todos os esportes podem ser considerados um e-sports. Isso porque, se nos e-sports uma ação analógica, física, é digitalizada pela interface hardware-software para ações nos jogos eletrônicos, nos esportes tradicionais uma ação analógica, física, é igualmente “digitalizada”, no sentido de que ela é convertida em métricas para pontuações e julgamentos. Nas palavras dos autores (BOLUK; LEMIEUX, 2017, p. 243, grifo nosso).

From another angle, all sports are e- sports. Taylor (2012, 40) emphasizes that “the sporting body has always been tied up with technology,” but, more importantly, that the precondition for sports is the digitization of analog action— the conversion of continuous motion into discrete metrics for scoring and judging. Based on the primacy of this relationship between kinesis and ratio, the homology between sports and e- sports can be inverted: rather than seeking to legitimize videogames as sport, it is important to recognize the computational kernel driving all sporting competitions.

Feito esse apontamento, seguimos a opinião de Jonasson e de Thibord de que, partindo da definição de esporte trazida pelo modelo de Guttmann, os esportes eletrônicos podem, sim, ser considerados um esporte.

Contudo, como ressaltam os autores suecos, essa definição ampla partindo do modelo de Guttmann é muito focada no aspecto competitivo dos esportes, o que acaba por deixar de lado outras formas pelas quais o fenômeno esportivo também se manifesta (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

In a preliminary conclusion eSport fulfils Guttmann’s broad definition. Nevertheless, this definition might be too narrow to catch the ‘sport

element' in eSport. Guttman's model will only focus on competitive or achievement sport and, thereby, not on other body cultures.

Essa ressalva é muito importante se consideramos que o fenômeno dos esportes eletrônicos acaba apresentando também, como já vimos nos capítulos anteriores do trabalho, facetas que não envolvem, necessariamente, o aspecto competitivo.

Além disso, no Brasil, a própria Constituição, em seu artigo 217, reconhece a existência de outras práticas desportivas diferentes daquelas “formais” e “de alto rendimento” (grifo nosso):

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

No mesmo sentido, o artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que, além do “desporto de rendimento”, reconhece também as figuras do “desporto educacional”, “desporto de participação” e “desporto de formação”, bem como a modalidade “profissional” e a modalidade “não profissional” do “desporto de rendimento” (grifo nosso):

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

Por isso, de modo a não focarem sua análise no aspecto competitivo dos esportes eletrônicos, Jonasson e Thibord buscam verificar se os e-sports atendem as características distintivas que Guttmann identificou no conceito do chamado “esporte moderno”.

#### **4.2.4. Características distintivas do esporte moderno**

Jonasson e Thibord apontam 7 características identificadas por Guttman para verificar e descrever o fenômeno esportivo ao longo da história (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

In addition to his definition of sport, Guttman has conceptualized seven distinguishing characteristics of modern sport which he uses to identify and describe sport through history: Secularism/Secularization, Equality, Specialization, Bureaucratization, Rationalization, Quantification, obsession with/the quest for Records (see Appendix, Table 1). In some respects, however, it becomes rather problematic to analyse earlier (likewise future) activities by current and contemporary standards. The concept of sport might change over time. In the future we might adopt other characteristics or concepts essential to defining sport, for instance globalization, commercialization, and perhaps virtuality. Regardless of this dilemma and conceptual limitation, it can nonetheless be productive to apply Guttman's characteristics of modern sport to eSport as well and thereby start a discussion about the concept of future sport.

Assim como diversas outras instituições criadas pelo homem, o esporte naturalmente teve o seu conteúdo e o seu uso percebido de maneiras diferentes ao longo do tempo. Por exemplo, no artigo “A história do uso político do esporte”, Mário André Sigoli e Dante De Rose Junior apontam alguns marcos temporais importantes da evolução do uso político do esporte (SIGOLI; DE ROSE JR., 2004, p. 111, grifo nosso):

As atividades atléticas sempre estiveram relacionadas a instituições nas sociedades passadas. Na Grécia Antiga elas faziam parte da religião e da educação grega. Na época do Império Romano, os Jogos Públicos foram utilizados para alienar o povo, evitando insurreições populares, na chamada “Política do Pão e Circo”. Na Europa, entre os séculos XVIII e XIX, surgiu o movimento ginástico, que visava melhorar a saúde das pessoas. No entanto, foi utilizado para o treinamento militar, atendendo aos interesses nacionalistas da época. A regulamentação de jogos populares na Inglaterra fez surgir, em meados do século XIX, o Esporte Moderno. Este, impregnado de valores da Revolução Industrial, foi utilizado pela burguesia industrial para disciplinar os operários. Os Jogos Olímpicos da era moderna propagaram o esporte por todo o mundo. Apesar de este ter se tornado uma instituição independente, continuou a

ser apropriado por estados nacionais e por outras instituições. Este fato pôde ser observado na Alemanha nazista durante os Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, e também durante toda a Guerra Fria. Com o desenvolvimento da mídia, o esporte foi englobado pelas estruturas econômicas do mundo capitalista e tornou-se uma mercadoria da indústria cultural.

Assim, entendemos ser pertinente o esforço de Jonasson e Thibord no sentido de testar as características distintivas do esporte moderno, conforme apontadas por Guttmann, para o fenômeno dos esportes eletrônicos.

A seguir, elencaremos os raciocínios trazidos pelos autores para cada uma dessas características; quais sejam:

- (i) secularismo ou secularização;
- (ii) igualdade;
- (iii) especialização;
- (iv) burocratização;
- (v) racionalização;
- (vi) quantificação; e
- (vii) obsessão ou busca por recordes.

Para cada uma dessas características, buscaremos também, quando pertinente, tecer alguns comentários próprios.

#### 4.2.4.1. *Secularismo ou secularização*

Jonasson e Thiborg apontam que Guttmann atribui aos esportes modernos o traço de serem seculares, i.e., de não guardarem relações com ideias “transcendentais”, de religiosidade ou espiritualidade. Nesse sentido, afirmam os autores, os esportes eletrônicos também são atividades seculares, sem qualquer

função de adoração ou similar (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

In relation to secularism, Guttmann claims, 'modern sports are not related to the transcendental realm of the sacred'. In ancient times many corporeal practices were utilized as a means to gratify the gods, foresee the outcome of crops, hunting and weather, or for other ritual purposes like tribal passage rites. In some respects, within 'the eSport environment', the symbiosis with, and the interest in, new technological products might be identified as a type of worship. Has this worship of technology replaced religion or does it stand out as another form of 'sacredness'? Overall, eSport is indubitably a secularized activity like modern sport.

É interessante apontar que embora muitos jogos se utilizem de representações místicas (como deuses gregos ou entidades malignas) em suas histórias (*lores*) ou nos seu rol de personagens jogáveis, isso em nada guarda relação com a ideia citada pelos autores do que ocorria nos tempos antigos. Em outras palavras, quando um jogador (principalmente, um jogador profissional) de DotA 2 seleciona em uma partida o personagem “Zeus” ou o personagem “Doom”, ele não o faz com a intenção de que o uso de tais personagens seja percebido como algum tipo de adoração a entidades gregas ou satânicas. Aos olhos daquele jogador, esses personagens são escolhidos pelas suas habilidades e pelas possibilidades estratégicas que eles trazem consigo, não por suas aparências ou pelas ideias que o imaginário coletivo de seu tempo atribui a eles.

Figura 3 – Personagem “Doom Bringer” do jogo DotA 2



Fonte: VALVE, 2020.

Essa constatação pode parecer óbvia para muitos, principalmente para aqueles inseridos na cultura dos jogos eletrônicos, mas sua importância não deve ser subestimada no contexto em que potenciais regramentos para os esportes eletrônicos poderão ser elaboradas por legisladores que desconhecem essa percepção por parte dos jogadores e que, em suas atividades, se posicionam como defensores de valores religiosos e conservadores que, de maneira equivocada, podem acabar gerando interpretações preconceituosas sobre a existência de personagens como esses nos *games*.

#### 4.2.4.2. *Igualdade*

Jonasson e Thiborg apontam que Guttmann atribui aos esportes modernos a característica de buscarem a igualdade para os seus participantes, i.e., que todos obedeçam e tenham acesso ao mesmo conjunto de regras e regulações, bem como obtenham as mesmas oportunidades para participar, competir e vencer (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

Equality is a prerequisite for modern sports, according to Guttmann. The notion that all participants must abide by the same rules and regulations is important in sport. In theory, at least, the individuals should have the same opportunities to participate, compete and succeed. Likewise, the rules and regulations within the games and around the competitions are the same for everyone and are known before the competitions. Furthermore, the competitions are held on a special contest computer which is provided by the arranger. The equipment the players should bring on their own is a mouse, keyboard and headset.

Nessa perspectiva, os e-sports apresentam, sim, o traço da igualdade entre os seus participantes. Essa igualdade inclusive é reforçada pelo fato de que, como todos os jogadores estão competindo no mesmo jogo eletrônico, a própria programação do jogo garante a aplicação das suas regras no ambiente virtual de maneira igualitária para todos os jogadores.

Contudo, especificamente para os e-sports, Jonasson e Thiborg destacam que, quanto à igualdade, existe uma diferença importante, por exemplo, na

participação de gêneros diferentes e pessoas com necessidades especiais na mesma competição. Nas palavras dos autores (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 290, grifo nosso):

In eSport the players who attend a competition via, for instance, LAN compete in this light under the same conditions, independently of gender, shape, form and/or functionality. In that respect, eSport differs greatly from most modern sports, in which most competitions are divided by gender as well as by dysfunctions (Paralympics).

Sobre isso, é importante destacar que as principais competições de e-sports realmente não costumam fazer esse tipo de diferenciação, nem estabelecer restrições nesse sentido. Exemplos disso podem ser verificados nas carreiras de jogadores como Gabriela "Harumi" Gonçalves (PEREIRA, 2020) e Mike "Brolylegs" Begum (TENG, 2019).

Entretanto, na prática, é muito comum a existência de competições voltadas apenas para pessoas do gênero feminino (CASTELLO, 2019), e também, embora não sejam comuns, já existem iniciativas competitivas voltadas apenas para pessoas com necessidades especiais (GLAZE, 2019).

Outra especificidade dos e-sports que os autores apontam quanto à igualdade diz respeito ao acesso aos equipamentos necessários para que um jogador tenha acesso à prática dos e-sports (JONASSON; THIBORG, 2010, pp. 290-291, grifo nosso):

The question of equality, or rather inequality, is related to the players' access to and possibility of competing and practising. No one is directly excluded from eSport, only in an indirect manner. It is, evidently, expensive to purchase the relevant equipment and the player is dependent on the Internet infrastructure. These factors can prevent individuals from entering eSport or lead to inequalities among players during the competitions.

Entendemos que essa característica apontada por Jonasson e Thiborg não é exclusiva dos e-sports. Diversos esportes tradicionais exigem de seus praticantes um gasto maior para treinamentos e competições, como por exemplo, o automobilismo e o hipismo. Contudo, é verdade que, embora não seja exclusivo, esse traço é importante. No Brasil, por exemplo, o Free Fire se tornou

um dos jogos mais populares nos últimos anos exatamente por ser um jogo para celular e que não exige especificações técnicas de um aparelho muito caro para que os usuários possam jogá-lo de maneira minimamente adequada (OHARA, 2019).

#### 4.2.4.3. *Burocratização*

Jonasson e Thiborg apontam que Guttmann atribui aos esportes modernos o traço da burocratização, no sentido de que a burocracia dos esportes trabalha com o fim de unificar praticar locais e criar homogeneidade nas regulações (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

Competition is not automatically fair. A contest must, in addition, be governed in a way which promotes and supports fair conditions. Bureaucracy stands out as a governing unit typical of western modernity. Modern sports are no exception. Sport bureaucracy works in order to unify local practices and create homogeneity in the regulations.

Os autores destacam que, embora presente nos e-sports, a burocratização ainda não é tão organizada e centralizada quanto nos esportes tradicionais. Eles apontam também que essa falta de centralização e a variedade de organizações com diferentes agendas e propósitos são um solo fértil para a instabilidade do cenário dos esportes eletrônicos (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

Despite the fact that there are organized systems of competition within eSport, the systems are far from being subsequently organized as modern competitive sport. In Sweden, for example, two different associations (Goodgame and Swedish E-sportAssociation) have tried to organize all players; however, without any particular success. And at an international level there is no strong, unified federation which governs competitions and players. In its place there exist a manifold of organizations with different agendas and purposes. In addition, the organizations of eSport depend heavily on cooperation with commercial corporations and are therefore not to be considered as autonomous and

self-regulated as modern sport. This situation is a fertile soil for instability within the field of eSport.

Jonasson e Thiborg destacam também que uma exceção a essa falta de organização nos e-sports é o que ocorre na Coreia do Sul, onde a já mencionada Korea e-Sports Association (KeSPA) centraliza competências importantes para a ordem dos esportes eletrônicos no país (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

But there are exceptions. In South Korea, for instance, eSport is organized and governed by a national association, which certifies professional e-sport players, provides ranking lists of the best players and arranges competitions. Still regulatorily immature, however, the bureaucracy within eSport has progressed rapidly, and it is plausible that this development will continue at the same pace.

No Brasil, até o momento, não houve o surgimento de alguma associação reconhecida como legítima pelos agentes do cenário, dotada das mesmas características e com a mesma autoridade que a KeSPA possui na Coreia do Sul. Isso serve como evidência da afirmação dos autores, de que a burocracia nos e-sports ainda é imatura. Apesar de Jonasson e Thiborg terem afirmado, em 2010, que enxergavam um progresso rápido no sentido de uma mudança quanto a essa imaturidade burocrática nos próximos anos, não foi isso o que se verificou no cenário brasileiro.

#### 4.2.4.4. *Racionalização*

Jonasson e Thiborg apontam que Guttman atribui aos esportes modernos o traço da racionalização como uma consequência da burocratização (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

Moreover, Guttman declares, the process of rationalization develops in the wake of bureaucratization. He presents several examples; for instance, stop-watches have increasingly become more accurate and training methods and facilities have turned out to be extra refined.

Regarding eSport, the question of rationalization does not apply to the rules, because they are predetermined.

Em teoria, a partir do momento que a burocratização permite a centralização de regras e práticas, entendemos que faria sentido, sim, imaginar que essa centralização colaboraria para o desenvolvimento, também, de regras e práticas melhores do que as anteriormente adotadas, seja por conta de um consenso maior sobre a melhor forma de se praticar um esporte, seja por conta de desenvolvimentos tecnológicos muitas vezes possibilitados pelo maior investimento que o segmento de um esporte organizado recebe, por ser mais atraente para marcas esportivas e patrocinadores.

Contudo, conforme o trecho acima indica, Jonasson e Thiborg dizem que a questão da racionalização não se aplicaria às regras dos e-sports, uma vez que elas seriam predeterminadas. Nesse ponto, discordamos da visão dos autores. Isso porque a afirmação de que “as regras dos jogos são determinadas” não implica dizer que “as regras dos jogos são imutáveis”. Pelo contrário, os jogos eletrônicos são constantemente modificados através de *patches* de atualização que não apenas consertam eventuais *bugs* no jogo, mas também alteram regras fundamentais do jogo, em uma constante busca para deixá-lo mais equilibrado e, conseqüentemente, mais interessante para os jogadores (STAVROPOULOS, 2020).

Podemos citar como exemplos disso as atualizações que alteram as características dos personagens jogáveis no jogo DotA 2, em especial as famosas atualizações que são realizadas na véspera de seu torneio mundial mais importante, a The International (HIGGINS, 2015), e também, para citar um exemplo mais específico, a atualização do jogo Counter-Strike: Global Offensive que alterou a duração das rodadas do jogo no modo competitivo (VALVE, 2015). Além disso, para citar não apenas uma mudança de regra no código do jogo, mas também no código das competições, em 2016, a Valve, desenvolvedora do Counter-Strike: Global Offensive, fez uma importante alteração a respeito do modo que os treinadores das equipes poderiam interagir com seus jogadores durante a realização de uma partida (RAVEN, 2016). Ambas as mudanças foram muito importantes para o cenário competitivo do jogo e geraram efeitos na

maneira como as equipes não apenas jogavam como também contratavam jogadores (BECK, 2017)<sup>146</sup>.

Jonasson e Thiborg apontam ainda, a respeito da racionalização nos e-sports, que ela se manifestaria principalmente em avanços tecnológicos que permitiriam o surgimento de novos jogos; jogos esses que, como consequência da necessidade de que a indústria dos jogos mantenham uma certa taxa de vendas, substituiriam os jogos antigos e, conseqüentemente, mudariam o perfil do cenário competitivo dos e-sports (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

Instead, and related to the ever increasing technological advancements, the subject for discussion is the changing character of eSport-games. In this respect, the popularity of the games has to change due to the sales rates of the industry. The organizers of eSport support game events; these games, however, are altered and replaced annually. Overall, some of the most popular games such as Counterstrike, Quake and Star Craft are arranged annually within different organizations. From a rationalistic point of view this replacement is not constructive, particularly in light of the efforts of creating a new sport. However, in line with the process of professionalization, players refine their preparations and training methods. In that respect eSports will gradually become rationalized.

De certa forma, esse avanço tecnológico, acompanhado do surgimento de novos jogos que acabam ganhando maior popularidade, tem se mostrado, sim, verdadeiros. É o caso, por exemplo, da série de jogos Call of Duty, que lança em uma frequência praticamente anual novos títulos para sua franquia, alterando o jogo que é utilizado em suas competições. O mesmo pode se dizer por exemplo

---

<sup>146</sup> No caso da alteração das regras dos *coaches*, por exemplo, jogadores com perfil de liderança e conhecimento estratégico do jogo passaram a ser mais valorizados do que antes. Isso porque, quando os treinadores das equipes podiam se comunicar livremente com o time durante as rodadas dos jogos, muitos deles acabam exercendo o papel de capitães da equipe, determinando qual deveria ser a estratégia a ser usada naquele momento do jogo. Isso favorecia a formação de equipes com jogadores que, mecanicamente, eram muito habilidosos, jogando sob a liderança de um treinador com o conhecimento estratégico do jogo. Com a mudança da regra, os treinadores passaram a ter um tempo muito reduzido para poderem se comunicar com seus jogadores, de modo que os times passaram a buscar a formação de equipes que não tivessem apenas jogadores com boa habilidade mecânica, mas também com pelo menos um jogador que pudesse executar o papel de liderança na estratégia, anteriormente realizada pelos treinadores.

das competições de jogos do gênero esportivo, como FIFA, NBA, Pro Evolution Soccer, Madden e Formula 1. Essas séries de jogos costumam lançar títulos também com uma frequência anual, de modo a refletir os novos jogadores, pilotos e regras da modalidade. Contudo, as maiores competições de e-sports continuam sendo aquelas de títulos que não seguem esse modelo. Pelo contrário, jogos como League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, DotA 2, Fortnite e Overwatch mantém o mesmo jogo em suas competições há anos.

Talvez um exemplo da manifestação desse traço de racionalização possa ser verificado no lançamento do jogo Valorant, pela Riot. O Valorant é um jogo de tiro em primeira pessoa, assim como o Counter-Strike: Global Offensive, da Valve, mas que se vale também de elementos do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), como o League of Legends, da própria Riot, e o DotA 2, da Valve. Em seu desenvolvimento, a Riot buscou ouvir as principais críticas que os jogadores de Counter-Strike: Global Offensive faziam a respeito daquele jogo para que pudesse lançar uma alternativa atraente para a base de jogadores daquele título, de modo a tentar trazê-los para o Valorant (RIOT, 2019). Por conta disso, e também da postura mais ativa que a Riot mantém na organização do cenário competitivo de seus jogos, se comparada a Valve, muitos jogadores profissionais de Counter-Strike: Global Offensive anunciaram nos últimos meses que estavam migrando para o cenário competitivo de Valorant (ABREU, 2020). Com isso, a Riot conseguiu atrair para seu novo jogo não apenas os jogadores de League of Legends, já familiarizados com a mecânica do gênero MOBA, mas também os jogadores de Counter-Strike: Global Offensive.

#### 4.2.4.5. Quantificação

Jonasson e Thiborg apontam que Guttmann atribui aos esportes modernos o traço da quantificação, i.e., a existência de um sistema abstrato que permita medições precisas de dados relacionados ao esporte, como uma forma, inclusive, de possibilitar o processo de racionalização (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291):

To pave the way for the rationalization process modernity has increased the demands on accurate measurement. Consequently, an abstract system of quantification became vital in the development of industrial societies, as well as in modern sport.

Em 2010, os autores já enxergavam uma progressiva manifestação desse traço de quantificação nos e-sports (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 291, grifo nosso):

This request for quantification has also evolved in the annual competitions in specific computer games. Nonetheless, the results of eSport matches are not reported in the daily newspapers. But the results can be found through eSport communities on the Internet, where matches and results are provided 'live'. In Counterstrike, one of the most popular eSport games, different teams are ranked according to results in competitions. Those who are top-ranked have gathered the most points according to a specific system. In this perspective, the quantification process in eSport will become stronger and more visible.

Sem dúvidas, nos últimos 10 anos, como previram Jonasson e Thiborg, essa quantificação se desenvolveu ainda mais. Hoje os dados das partidas competitivas de um jogo eletrônico não ficam restritos ao que eles chamaram de “comunidades de e-sports na internet”, mas podem ser encontrados até mesmo em verticais temáticos de mídias tradicionais (FABER, 2020). Além disso, com o avanço no acesso e no desenvolvimento de soluções que se valem da tecnologia de inteligência artificial, muitas ferramentas de métricas de desempenho se tornaram mais acessíveis para diferentes agentes do cenário competitivo, como jogadores, times, organizadores de campeonatos e também para os desenvolvedores e distribuidores dos jogos (OZER, 2019).

#### 4.2.4.6. *Especialização*

Jonasson e Thiborg apontam que Guttmann atribui aos esportes modernos o traço da especialização, i.e., o fato de que poquíssimos atletas profissionais competem em mais do que um esporte, e que em cada time, de cada modalidade,

os atletas possuem funções específicas dentro do jogo (JONASSON; THIBORG, 2010, pp. 291-292, grifo nosso):

Besides, specialization is a strong feature in modern sports. An athlete seldom competes in more than one sport, and within team sports athletes have specific roles. Within eSport, in a similar way, players normally compete in different genres or games. Today, in general, the players have to concentrate on a special competence in order to reach top elite level. (...) Furthermore, specialization occurs in co-op games, for instance in Counterstrike. In games of this type the members have different roles related to their individual abilities.<sup>32</sup>

Os autores citam como exemplo desse caminho rumo à especialização nos e-sports o fato de se tornarem cada vez mais raros casos como o de Jonathan “fatal1ty” Wendel, um dos primeiros jogadores profissionais de e-sports a ganhar notoriedade em grande escala e que foi campeão de torneios de diferentes jogos, embora todos do gênero FPS (*first person shooters*), i.e., jogos de tiro em primeira pessoa (JONASSON; THIBORG, 2010, pp. 291-292, grifo nosso):

Previously, however, Jonathan Wendel managed to become a top-level player in four games. Today it would be very hard, if not impossible. When comparing the nominees to, and winners of, the eSport Award 2008 with those of 2004, it becomes obvious that eSport players have become more specialized.

Ainda existem, sim, raros casos de jogadores profissionais que ganharam destaque em jogos diferentes. Contudo, assim como no caso de fatal1ty, esses jogadores costumam obter sucesso dentro de um mesmo gênero de jogo. É o caso, por exemplo, do americano Dominique “SonicFox” McLean, que já foi campeão do evento de jogos de luta mais prestigiado do mundo, a Evolution Championship Series (EVO), competindo em pelo menos quatro séries diferentes de jogos eletrônicos: Mortal Kombat, Injustice, Skullgirls e Dragon Ball FighterZ (LIMA, 2018).

De qualquer maneira, podemos dizer que, em regra, a avaliação feita por Jonasson e Thiborg continua correta até os dias de hoje: a especialização é a regra do cenário dos esportes eletrônicos.

#### 4.2.4.7. *Obsessão ou busca por recordes*

Por fim, o sétimo traço que Jonasson e Thiborg apontam como atribuído por Guttmann aos esportes modernos é o traço da obsessão ou busca por recordes (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 292, grifo nosso):

A phenomenon that really separates modern from pre-modern sports is, according to Guttmann, the pursuit of records. In this perspective, the pursuit of records in eSport is developing in proportion to the quantification process. Since 1981 Twin Galaxies have documented player rankings, gaming statistics, gaming tournaments, and world records in competitive computer gaming. Furthermore, other records are about gaming events, such as the first pro gamer, the largest LAN-party or the most participants in one league. Obviously, the pursuit of records will be more important in line with the process of quantification within eSport.

De fato, entedemos ser coerente a associação que fazem os autores entre o maior desenvolvimento do processo de quantificação dos e-sports e o desenvolvimento da obsessão ou busca por recordes. O registro dos feitos e das estatísticas dos jogadores é o que permite à comunidade de fãs de um determinado jogo expressar seu carinho e admiração por um jogador ou time daquele jogo. Por sua vez, é natural que muitos jogadores e times busquem obter a admiração dos fãs através do alcance de feitos até então inéditos em seus jogos.

É o caso, por exemplo, do já mencionado SonicFox, que, por seus feitos notáveis nos jogos de luta, entrou para o Guinness World Records 2018 Gamer's Edition, conhecido tradicionalmente como "o livro dos recordes". Outro exemplo de destaque nos últimos anos foi o do time OG, de DotA 2, que se tornou o primeiro time a se sagrar duas vezes campeão da principal competição daquele jogo, a The International. Os cinco jogadores de seu time foram campeões em 2018 e 2019, tornando-se, também, os primeiros (e, até o momento, únicos) jogadores a vencerem duas vezes aquele evento (GOOD, 2019).

Além disso, exemplos do desenvolvimento cada vez maior desse traço nos esportes eletrônicos é o surgimento, nos últimos anos, de premiações que buscam determinar os “melhores do ano” em diferentes jogos. No cenário internacional temos, por exemplo, a The Game Awards, na qual o brasileiro Marcelo “coldzera” David, jogador de Counter-Strike: Global Offensive, já foi eleito o melhor jogador de e-sports do mundo (SPORTV, 2016). No Brasil, destaca-se o Prêmio eSports Brasil (GE, 2020).

Assim, como era de se esperar de um ambiente extremamente competitivo, concordamos com a análise de Jonasson e de Thiborg de que o traço da obsessão e da busca por recordes se manifesta no cenário dos esportes eletrônicos.

#### **4.2.5. Conclusão dos autores**

Na conclusão do artigo, Jonasson e Thiborg afirmam que a análise dos e-sports através do modelo proposto por Guttmann indica que se trata de uma atividade que pode, sim, ser definida como um esporte, e também envolvida no que os autores chamam de “processo de esportificação” (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 295, grifo nosso):

The main objective of this essay has been to apply, to eSport, Guttmann's definitions of sport and the characteristics of modern sport. In this respect, the reasoning will shed some light over this new phenomenon and, thereby, hopefully extend the concept of modern sport.

The analysis of eSport has indicated that the activity can be defined as a sport, and as being involved in the process of sportification.

Quando da publicação do artigo, em 2010, Jonasson e Thiborg afirmaram que, embora ainda não estivessem atendendo a todas elas, em um futuro próximo, os e-sports poderiam atender às características indicadas por Guttmann para os esportes modernos.

In a near future eSport will pass Guttmann's characteristics. But eSport is not there yet, despite its fast development. Nevertheless, in our

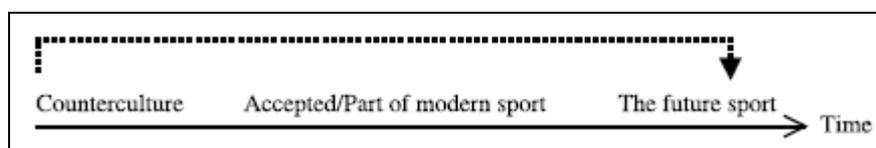
presentations of different scenarios, we have put forward tendencies that are evolving in line with Guttmann's characteristics.

No artigo, Jonasson e Thiborg também realizam um esforço de tentar apontar possíveis cenários para o futuro dos esportes eletrônicos enquanto esportes. Na opinião dos autores, a primeira possibilidade, mais próxima da realidade em 2010, era dos e-sports sendo considerados uma “contracultura”. Em seguida, eles passariam a ser aceitos enquanto parte da noção de “esporte moderno”. Por fim, os autores hipotetizam a possibilidade de que os e-sports passem a ser reconhecidos, em um tempo mais distante, como uma evolução do esporte, um “esporte do futuro” (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 296, grifo nosso):

Due to the technological development, the characteristics of the future – of future sport – might contain ‘virtuality’. In this respect the Guttmanian analysis of eSport and its development leads to three possible scenarios. These various scenarios can be placed in a continuum of time (see Figure 2). The first scenario (‘counterculture’) can be reached relative quickly, whereas scenario two (eSport as a part of modern sport) will need more time to evolve, and scenario three (‘future sport’) even more time.

Incluimos a seguir a figura mencionada por Jonasson e Thiborg sobre os possíveis cenários que os autores enxergam no desenvolvimento dos e-sports ao longo do tempo:

Figura 4 – Possíveis cenários da relação entre e-sports e esportes



Fonte: JONASSON; THIBORG, 2010, p. 296.

A ideia de “esporte do futuro” que contem um elemento de “virtualidade” dialoga com a ideia de Stephanie Boluk e Patrick Lemieux, já abordada neste capítulo, sobre todo esporte poder ser considerado, sob certa perspectiva, um e-

sport, uma vez que envolve a digitalização de ação uma analógica, física, para que seja convertida em algo novo que tem sentido no contexto de um jogo (BOLUK; LEMIEUX, 2017, p. 243).

Por sua vez, a ideia de Boluk e Lemieux também dialoga com a visão de Jonasson e Thiborg segundo a qual o conceito de esporte estaria sujeito a um constante processo de mudança. Por isso mesmo, com o passar do tempo, afirmam os autores, algumas das características indicadas por Guttmann poderiam ser alteradas, tornadas obsoletas, e até mesmo novas características poderiam passar a ser exigidas para se verificar a manifestação de um esporte (JONASSON; THIBORG, 2010, p. 295-296, grifo nosso):

Still, the characteristics may be altered or become obsolete, and additional qualities might be added in the future. In conclusion, the concept of sport will always be undergoing progress. In our Western society, for instance, modern sport is heavily related to the market, and to the processes of commercialization and globalization.

É o que entendemos ser o caso, por exemplo, da característica distintiva da burocratização. O modelo organizacional e a centralização que preconizava Guttmann para os esportes, e que Jonasson e Thiborg tentaram verificar, em 2010, no cenário dos esportes eletrônicos, não nos parece ser uma característica que se alinha bem com as peculiaridades e com a história dos esportes eletrônicos. No próximo capítulo, desenvolveremos melhor essa afirmação.

#### **4.3. Conclusão Parcial**

Citando novamente T. L. Taylor, a respeito da discussão sobre o que configura um esporte “real” ou não, a professora americana chama atenção para a inadequação de um esforço conceitual a ideia de “esporte” que deixe de lado o contexto histórico e os valores culturais do que constitui uma ação humana e social significativa (TAYLOR, 2012, p. 36, grifo nosso):

Long-standing debates about what constitutes a “real” sport intersect deeply held notions about masculinity (and

femininity), class, and culture. The field is littered with examples of negotiations, compromises, and transitions. Only the most naive, and ahistorical, would suggest the coveted legitimacy of sport is bestowed objectively, outside of any deep cultural values about what constitutes meaningful human and social action.

Por isso, entendemos adequado o esforço de Jonasson e Thiborg, apoiados no referencial teórico de Guttmann, que reconhece a dimensão histórica e cultural do fenômeno esportivo, e busca analisá-lo em termos de características que englobam essas diferentes expressões da ação humana.

Assim, retomamos a pergunta feita no início do capítulo: e-sports podem ser considerado um esporte?

Pelo exposto acima, entendemos que há uma relação de “*family resemblance*” entre a ideia de esportes eletrônicos e a ideia moderna de esporte e, conseqüentemente, que, sim, os e-sports podem ser considerados um esporte.

\*\*\*

## **5. E-SPORTS DEVEM SER CONSIDERADOS UM ESPORTE PELO DIREITO?**

### **5.1. Objetivos do capítulo**

No capítulo anterior verificamos a possibilidade de os esportes eletrônicos serem considerados, sob a atual perspectiva histórica, social e cultural, como expressões de uma atividade esportiva. Contudo, seria a verificação dessa possibilidade suficiente para sustentar que os esportes eletrônicos devem ser juridicamente tratados como os esportes tradicionais?

Em outras palavras, a pergunta que tentaremos responder nesse capítulo é: ainda que os e-sports possam ser considerados, por seu reconhecimento cultural e social, um esporte, isso implica que os e-sports devam ser considerados, pelo direito, como um esporte?

Para isso, utilizaremos o referencial teórico trazido por Juliano Maranhão em seu artigo “Reconfiguração conceitual? O direito digital como metáfora de si mesmo”, principalmente no que diz respeito: (i) às diferentes concepções doutrinárias existentes sobre conceitos jurídicos; e (ii) ao uso de metáforas, no discurso jurídico, para enfrentar desafios trazidos pelas novas tecnologias.

Partindo dessas ideias, tentaremos apresentar possíveis problemas existentes na aplicação do direito desportivo brasileiro para o cenário dos esportes eletrônicos. Em seguida, realizaremos também um esforço propositivo de algumas possíveis soluções e diretrizes para se enfrentar os problemas apontados.

### **5.2. Concepções sobre conceitos jurídicos**

Em seu texto, Juliano Maranhão traz uma breve descrição sobre as principais diferenças entre as “duas concepções contrapostas na tradição jurídica” (MARANHÃO, 2016, p. 107) acerca de conceitos utilizados no discurso jurídico: (i) a concepção ontológica; e (ii) a concepção inferencial.

### **5.2.1. Concepção ontológica**

Sobre a concepção ontológica, explica Juliano Maranhão (MARANHÃO, 2016, p. 107, grifo nosso):

A primeira, a concepção ontológica, crê que conceitos jurídicos têm significado independente e prévio à sua estipulação em norma jurídica: seu significado contribui para a determinação e composição do significado da norma. Os conceitos jurídicos, nessa linha, referem-se a objetos no mundo jurídico que podem ser descritos, de modo que cada conceito tem um significado e propriedades que lhes são inerentes, merecendo definição e categorização capaz de distingui-las e relacioná-las com os demais conceitos.

Em seguida, Maranhão aponta em que contexto essa concepção se desenvolveu e como ela foi sendo tratada ao longo do tempo (MARANHÃO, 2016, pp. 107-108, grifo nosso):

Essa perspectiva incorpora realismo compatível com a visão jusnaturalista, em que o conteúdo dos conceitos é deduzido de determinadas máximas de moralidade, mas teve seu representante mais típico na dogmática alemã do século XIX (que Jhering batizou de “jurisprudência dos conceitos”). Boa parte dos manuais de direito que hoje conhecemos incorporam essa tradição ao categorizar o direito em árvores de dicotomias, por exemplo, como fatos vs fatos jurídicos, fatos jurídicos vs atos jurídicos, atos jurídicos não negociais vs negociais, contratos bilaterais vs multilaterais, pessoais ou reais, com diferentes categorias contratuais como compra e venda, empréstimo, locação, comodato etc. comparados conforme suas semelhanças e diferenças.

Essa sistematização dogmática no séc. XIX isolou o direito do domínio das deliberações políticas ao conferir-lhe um conteúdo dado por

conceitos jurídicos historicamente determinados. Em-bora em sua origem essa conceptualização objetivasse apurar o desenvolvimento histórico do conceito por determinada cultura jurídica, em oposição à visão jusnaturalista de conceitos prefixados por uma moralidade universal, o historicismo, tanto no direito continental quanto no common law, passou a ser visto como restrito à definição, concatenação e classificação de conceitos a serem subsumidos aos conflitos, o que seria expressão de postura neutra, científica e apolítica. Exatamente por isso foi atacado no final do séc. XIX e início do séc. XX como formalista e conservador, impregnado de uma moralidade política liberal (sacralização da propriedade, responsabilização de danos pela culpa subjetiva, validade do contrato fundada na vontade das partes), insensível às transformações sociais (na época, vivenciava-se uma série de novos conflitos decorrentes da segunda revolução industrial) e aos objetivos e razões políticas de cada instituto ou conceito.

#### 5.2.1.1. *A concepção ontológica no debate sobre os e-sports*

Trazendo essas reflexões para o debate sobre a possibilidade de se dar tratamento jurídico de esportes aos esportes eletrônicos, é possível perceber que a concepção ontológica é aquela comumente utilizada para se justificar uma resposta. Isso porque aqueles que adotam essa concepção se valem exatamente de um conceito jurídico historicamente determinado de esporte, como aquele que vimos no capítulo anterior do trabalho, para justificar o significado da norma que pretendem dar ao direito desportivo, i.e., que o direito desportivo é aplicado, sim, à realidade dos esportes eletrônicos, uma vez que as características dos esportes eletrônicos seriam compatíveis com um conceito independente e prévio de esporte, como aquele desenvolvido no artigo de Jonasson e Thiborg, com base nas ideias de Guttmann.

Contudo, em sentido contrário àqueles que adotam essa estrutura de pensamento, e conforme desenvolveremos melhor adiante, somos da opinião de que a concepção ontológica não é a mais adequada para a solução do debate sobre se e-sports devem ser juridicamente tratados como esporte.

### 5.2.2. *Concepção inferencial*

Sobre a concepção inferencial, explica Juliano Maranhão (MARANHÃO, 2016, p. 108, grifo nosso):

A segunda concepção, inferencial, que passa a dominar a cena no século XX, liga-se ao positivismo analítico e reduz o conceito a suas condições e consequências determinadas por regras jurídicas. Ou seja, são as regras e as inferências normativas por elas previstas que dão sentido ao conceito jurídico e não o contrário. Os conceitos ganham sentido na medida em que são inseridos nos textos normativos, que, por sua vez, funcionam como ligações inferenciais entre condições e consequências. Se as regras mudam, por decisões políticas, o significado do conceito jurídico também muda.

E continua, exemplificando como o conceito de “direito de propriedade” pode ser entendido sob a ótica da concepção inferencial (MARANHÃO, 2016, pp. 108-109, grifo nosso):

E entender um conceito jurídico, como, por exemplo, o direito de propriedade, nada mais seria do que descrever as condições de instanciação de regras (as condições alternativas de aquisição de propriedade – usucapião ou sucessão ou compra e venda) e as consequências dessa instanciação (o conjunto de direitos – usar, fruir e dispor – e deveres – pagamento de impostos, servidões etc. – decorrentes do título de propriedade). Nessa linha, o realismo escandinavo chega a defender a tese de que os conceitos jurídicos são, na verdade, despidos de significado, ou possuem apenas um significado nústico ou metafórico e sua manutenção justifica-se tão somente por seu caráter instrumental ou intermediário, ao abreviar em apenas um termo o que seria uma longa descrição de antecedentes disjuntivos e consequentes conjuntivos de normas jurídicas para cada conceito.

Assim como apontamos, no capítulo anterior, a utilidade da ideia de “*family resemblance*” como uma forma de não se apegar a uma correspondência exata entre o conceito de e-sports e o conceito de esporte, é interessante destacar que a concepção inferencial guarda relação com o que Wittgenstein afirma ao dizer

que, para um grande número de casos, o significado de uma palavra é o seu uso na linguagem (WITTGENSTEIN, 1986, p. 21e, grifo nosso):

43. For a large class of cases—though not for all—in which we employ the word "meaning" it can be defined thus: the meaning of a word is its use in the language.

And the meaning of a name is sometimes explained by pointing to its bearer.

#### 5.2.2.1. *A concepção inferencial no debate sobre os e-sports*

Nesse sentido, e trazendo essas ideias para o debate sobre a possibilidade de se dar o tratamento jurídico dos esportes tradicionais aos esportes eletrônicos, seria possível afirmar, a partir de uma concepção inferencial, que o conteúdo jurídico do conceito “esporte” englobaria a noção de “esportes eletrônicos” apenas na medida em que o uso desse conceito jurídico de “esporte” seja utilizado de tal forma.

Em outras palavras, saber se o significado jurídico de “esporte” engloba a noção de “esportes eletrônicos” pressupõe a verificação das consequências jurídicas que as normas de direito desportivo procuram dar ao conceito de “esporte”.

Partindo dessa concepção inferencial de conceito jurídico, é possível realizar alguns testes quanto à aplicação das normas de direito desportivo ao cenário dos esportes eletrônicos. Como veremos a seguir, esses testes revelam que tal aplicação pode não ser tão simples quanto defendem aqueles que adotam uma concepção ontológica no debate.

### **5.3. Problemas no tratamento dos e-sports enquanto esporte pelo direito brasileiro**

É verdade que alguns institutos do direito desportivo se mostram plenamente compatíveis com certas características dos esportes eletrônicos.

Por exemplo, a ideia de diferentes manifestações esportivas, prevista pelo artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, como já apontamos no capítulo anterior, encontra correspondente na manifestação dos esportes eletrônicos. Em ambos os casos, a faceta do “desporto de rendimento” não é suficiente para descrever tanto as manifestações dos esportes tradicionais e quanto às dos esportes eletrônicos.

No mesmo sentido, figuras como a “cláusula indenizatória desportiva” e a “cláusula compensatória desportiva”, típicas do “contrato especial de trabalho desportivo”, previstas no artigo 28 da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, se mostram alinhadas com a proteção de interesses tanto das equipes de esportes eletrônicos quanto dos jogadores profissionais:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou

b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses; e

II - cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5º.

(...)

Contudo, a aplicação do direito desportivo ao cenário dos esportes eletrônicos não apresenta apenas casos fáceis e desejáveis. É possível apontarmos também alguns problemas nessa aplicação, (i) seja pela inadequação de algumas disposições de direito desportivo para o cenário dos esportes

eletrônicos; (ii) seja pela falta de tratamento por parte da legislação desportiva de questões que são fundamentalmente importantes para os esportes eletrônicos.

Abordaremos a seguir alguns exemplos, não exaustivos, desses problemas.

### **5.3.1. Exemplos de inadequação**

Nesses casos, é possível verificar uma incompatibilidade entre a legislação desportiva e o cenário dos esportes eletrônicos.

#### *5.3.1.1. Paradigmas diferentes: os e-sports enquanto “esportes com dono”*

Toda a legislação desportiva brasileira parte da premissa de que os esportes não possuem um dono. Em outras palavras, não há impedimento algum, por exemplo, para que alguém organize um campeonato de futebol sem a autorização da FIFA, ou grave e transmita um treino de Judô sem a autorização da Federação Internacional de Judô.

Contudo, o traço distintivo mais importante dos esportes eletrônicos é que eles são “esportes com dono”, no sentido de que os jogos eletrônicos utilizados para sua prática são protegidos por direitos intelectuais; direitos esses que conferem aos seus titulares, sejam eles os próprios desenvolvedores dos jogos ou os distribuidores, uma série de faculdades que lhe atribuem um controle muito maior do “esporte” se comparado, por exemplo, àquele que exercem as federações de um esporte tradicional.

É interessante notar que os jogos eletrônicos recebem podem receber proteção tanto por parte dos direitos de autor quanto por parte do regime específico de proteção conferido aos programas de computador.

No primeiro caso (direito autoral), a proteção conferida aos jogos eletrônicos é aquela prevista para as obras audiovisuais pela Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (grifo nosso):

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

(...)

VIII - obra:

(...)

i) audiovisual - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

(...)

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

(...)

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

Já no segundo caso (programas de computador), a proteção conferida aos jogos eletrônicos é aquela prevista para os programas de computador pela Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

Por meio do exercício desses direitos, o desenvolvedor ou o distribuidor de um jogo eletrônico pode, por exemplo, estabelecer uma série de condições para que os organizadores de torneios de esportes eletrônicos utilizem seus jogos em suas competições, ou para que as plataformas de streaming exibam imagens de seus jogos, estejam eles sendo utilizados em um evento competitivo ou não. Consequentemente, é possível afirmar, os titulares de direitos intelectuais dos

jogos eletrônicos podem, potencialmente, exercer uma enorme influência em todos os agentes do cenário de esportes eletrônicos conforme os seus interesses.

No começo de 2020, o governador João Doria, do Estado de São Paulo, vetou o Projeto de Lei 1.512, de 2015, exatamente sob a justificativa de que não seria competência estadual, mas sim da União, legislar sobre matéria que envolve questões de direitos intelectuais relacionados a programas de computador (GE, 2020).

### **5.3.2. Exemplos de insuficiência**

Nesses casos, a legislação desportiva deixa de enfrentar questões que são fundamentalmente importantes para os esportes eletrônicos.

## **5.4. O esporte enquanto uma metáfora dos e-sports no discurso jurídico**

### **5.4.1. O emprego de metáforas na inferência de conceitos jurídicos**

#### **5.4.2. A importância de se verificar o emprego de metáforas**

5.4.2.1. *Desalinhamento entre domínio fonte e domínio alvo*

5.4.2.2. *Risco de influência indevida do domínio alvo pelo domínio fonte*

5.4.2.3. *Impacto das metáforas no conteúdo dos conceitos jurídicos*

### **5.4.3. A adequação da concepção inferencial no debate sobre os e-sports**

## **5.5. Proposta**

### **5.5.1. Críticas aos projetos de lei existentes**

5.5.1.1. *Projeto de lei federal*

5.5.1.2. *Projeto de lei estadual (São Paulo)*

### **5.5.2. Sugestões para um projeto de lei**

5.5.2.1. *Objetivos*

5.5.2.2. *Matérias a serem enfrentadas*

5.5.2.3. *Modo de elaboração*

### **5.5.3. Outros comentários**

5.5.3.1. *Aplicação subsidiária da legislação desportiva?*

5.5.3.2. *Sandbox regulatório para o cenário dos e-sports?*

\*\*\*

## BIBLIOGRAFIA

- ABREU, Victor de. Veja jogadores profissionais de CS:GO que migraram para o Valorant. TechTudo. 10 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/veja-jogadores-profissionais-de-csgo-que-migraram-para-o-valorant-esports.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.
- ADLER, Kristie. *ESPN.com Launches New Esports Vertical Covering the World of Competitive Gaming*. ESPN MediaZone. 14 de janeiro de 2016. Disponível em: <<https://espnmediazone.com/us/press-releases/2016/01/espn-com-launches-new-esports-vertical-covering-the-world-of-competitive-gaming/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- ALLIATTI, Alexandre. TEIXEIRA, Chandy. BREVES, Rodrigo. Sejam bem-vindas, medalhas! Felipe Wu é prata no tiro esportivo! globoesporte.com. 06 de agosto de 2016. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/olimpiadas/tiro-esportivo/noticia/2016/08/sejam-bem-vindas-medalhas-felipe-wu-e-prata-no-tiro-esportivo.html>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.
- AMAZON. *Amazon.com to Acquire Twitch*. Amazon Press Releases, 25/08/14. Disponível em: <<http://phx.corporate-ir.net/phoenix.zhtml?c=176060&p=irol-newsArticle&ID=1960768&highlight=>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- ASTRALIS, *Team Questionmark becomes Astralis*. Atralis Press Release, 18/01/16. Disponível em: <<http://astralis.gg/tqm-becomes-astralis/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- AUXENT, Adrien. *Brazil's top esports teams just formed a powerful association*. The Esports Observer. 26 de agosto de 2016. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/brazils-top-esports-teams-just-formed-powerful-association/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

AUXENT, Adrien. *French government report on esports explores possible regulation and governance*. The Esports Observer, 29/03/16. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/french-government-report-esports-explores-possible-regulation-governance/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

AUXENT, Adrien. *The French government recognizes esports, but who gets to decide what esports is?* The Esports Observer, 16/11/15. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/the-french-government-recognizes-esports-but-who-gets-to-decide-what-esports-is/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BATTAGLIO, Stephen. *NBC's Olympic ratings drop while online viewership surges: 'There is a cultural shift'*. Los Angeles Times, 16/08/16. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-olympic-ratings-20160812-snap-story.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BBC. *Blizzard to tackle harassment on Twitch after player suffers racist abuse*. BBC newsbeat, 18/03/16. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/36323224/blizzard-to-tackle-harassment-on-twitch-after-player-suffers-racist-abuse>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BECK, Kellen. *'Counter-Strike' coach bans lead to the rise of team leaders*. Mashable, 03 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://mashable.com/2017/02/03/csgo-coach-ban/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

BOADLE, Anthony; GAIER, Rodrigo Viga. *Pokémon Go rivals Rio Olympic Games in popularity*. VentureBeat, 13/08/16. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2016/08/13/pokemon-go-rivals-rio-olympic-games-in-popularity/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BOLUK, Stephanie; LEMIEUX, Patrick. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

BORNEMARK, Oscar. *Success Factors for E-Sport Games*. In: BENSCH, Suna; DREWES, Farnk (Ed.). *Proceedings of Umeå's 16th Student Conference in Computing Science (USCCS 2013)*, Umeå: Umeå Universitet, 2013, pp. 1-12. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b730/9a1e6d5a4a1005fee60ddffca72d3c51db78.pdf>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

BOSC, Guillaume; KAYTOUE, Mehdi; RAÏSSI, Chedy; BOULICAUT, Jean-François; e TAN, Philip. *Mining Balanced Patterns in Real-Time Strategy Games*. LIRIS Research Report, 2014, pp. 1-17. Disponível em: <[https://perso.liris.cnrs.fr/jean-francois.boulicaut/extended\\_ecai14b.pdf](https://perso.liris.cnrs.fr/jean-francois.boulicaut/extended_ecai14b.pdf)>. Acesso em: 19 de março de 2020.

BOSC, Guillaume; KAYTOUE, Mehdi; RAÏSSI, Chedy; e BOULICAUT, Jean-François. *Fouille de motifs séquentiels pour l'élicitation de stratégies à partir de traces d'interactions entre agents en compétition*. *Proceedings of the EGC 2014*, 2014, pp. 359-370. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b766/f1d5f5cba489d7c3c15603be00d2e94f7876.pdf>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 3.450, de 2015. *Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva*. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

\_\_\_\_\_. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 7.747, de 2017. *Institui o esporte virtual*. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

\_\_\_\_\_. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. *Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.* Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. *Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.* Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. *Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.* Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

\_\_\_\_\_. Senado Federal. Projeto de Lei nº 383, de 2017. *Define como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.* Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

\_\_\_\_\_. Senado Federal. Projeto de Lei nº 68, de 2017. *Institui a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte, a Ordem Econômica Esportiva, a Integridade Esportiva, o Plano Nacional para a Cultura de Paz no Esporte.* Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/128465>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

BRAUTIGAM, Thiemo. *Azubu and Hitbox have a new streaming platform, but what's the point?*. Dot Esports. 11 de maio de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/business/news/azubu-hitbox-smashcast-14573>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BRAUTIGAM, Thiemo. *Finland has recognized esports as sports*. Dot Esports. 13 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

BRÄUTIGAM, Thiemo. *Sources: Bundesliga club FC Schalke 04 purchases Elements' EU LCS spot*. The Esports Observer, 07/05/16. Disponível em: <<http://esportsobserver.com/schalke-purchases-elements/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

BRIGHT, Peter. *Riot tells pro League of Legends players they can't stream competing games*. Ars Technica. 12 de abril de 2013. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2013/12/riot-tells-pro-league-of-legends-players-they-cant-stream-competing-games/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

CARPENTER, Nicole. *15 celebrities and sports pros that stream on Twitch*. Dot Esports. 23 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/culture/news/15-celebrities-and-sports-pros-that-stream-on-twitch-4506>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

CARPENTER, Nicole. *SKT leave Azubu and immediately start streaming on Twitch*. Dot Esports. 31 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/league-of-legends/news/sk-telecom-t1-leave-azubu-and-start-streaming-on-twitch-4595>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

CARVALHO, Pedro. *Atividade intelectual pode ser incluída na Lei Geral do Esporte*. VEJA, 19 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/radar/atividade-intelectual-pode-ser-incluida-na-lei-geral-do-esporte/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

CASTELLO, Jay. *Women-only e-sports events are building toward a future where they're unnecessary*. The Verge, 22 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/10/22/20925850/girl-gamer-esports-festival-madrid-league-of-legends-fortnite-overwatch>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society: The Information Age – Economy, Society and Culture*. Oxford: Blackwell, 2010, v. 1, p. xxix.

COLLINS, Yinsu, *Danish eSport team North have announced a partnership with Adidas*. Sky Sports, 27 de abril de 2018. Disponível em: <<http://www.skysports.com/esports/news/34214/11348168/danish-esport-team-north-have-announced-a-partnership-with-adidas>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

COMERFORD, Sean. *International Intellectual Property Rights and the Future of Global "E-Sports"*. Brooklyn Journal of International Law, Brooklyn, vol. 37, n. 2, 2012, p. 623-648. Disponível em: <<http://brooklynworks.brooklaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1091&context=bjil>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

VALVE. *Milestones*. Counter-Strike: Global Offensive Official Blog. 25 de agosto de 2015. Disponível em: <<http://blog.counter-strike.net/index.php/2015/08/12365/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

DAHLKE, Scott. *A year later, Valve's Counter-Strike coaching rules change remains under debate*. ESPN Esports. 02 de setembro de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/20549258/a-year-later-valve-counter-strike-coaching-rules-change-remains-debate](http://www.espn.com/esports/story/_/id/20549258/a-year-later-valve-counter-strike-coaching-rules-change-remains-debate)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

DECONTO, Eduardo; PASA, Glauco. *Seis meses após Puskás, Wendell Lira abandona futebol para virar "gamer"*. globoesporte.com, 28/07/16. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/rs/futebol/noticia/2016/07/seis-meses-apos-puskas-wendell-lira-abandona-futebol-para-virar-gamer.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

DEETH, Dan. Rio 2016: *Twitch Wins Sports Streaming Gold, Olympics Win Silver*. Internet Phenomena Blog, 08/08/16. Disponível em: <<http://www.internetphenomena.com/2016/08/rio-2016-twitch-wins-sports-streaming-gold-olympics-win-silver/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

DELOITTE. *eSports: bigger and smaller than you think (TMT Predictions)*. 2016.

Disponível em: <<http://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

DYET, Alex. *Can virtual reality transform eSports?* Red Bull eSports, 08/03/16.

Disponível em: <<http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331781171344/can-virtual-reality-transform-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

*ELEAGUE chega aos canais Esporte Interativo e reacende a paixão do Brasil por*

*Counter Strike*. Esporte Interativo, 11/05/16. Disponível em: <<http://esporteinterativo.com.br/esports/eleague-chega-aos-canais-esporte-interativo-e-reacende-a-paixao-do-brasil-por-counter-strike/>>.

Acesso em: 24 de julho de 2018.

ERZBERGER, Tyler. *Erzberger: South Korea has been doing this a while*. ESPN, 22/01/16.

Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/14628446/south-korean-esports-lifestyle](http://www.espn.com/esports/story/_/id/14628446/south-korean-esports-lifestyle)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESMARCH, Lars. *Players' association announced*. HLTV.org. 29 de junho de

2018. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/24063/players-association-announced>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPN. *Maiores clubes do eSport brasileiro criam associação para profissionalização da classe*. ESPN eSports. 25 de agosto de 2016.

Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/625646\\_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe](http://www.espn.com.br/noticia/625646_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe)>.

Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPN.COM.BR. *Análise de mercado revela que Brasil é o terceiro maior público de eSports do mundo*. ESPN. 15 de fevereiro de 2017. Disponível em:

<[http://www.espn.com.br/noticia/671378\\_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo](http://www.espn.com.br/noticia/671378_analise-de-mercado-revela-que-brasil-e-o-terceiro-maior-publico-de-esports-do-mundo)>. Acesso em: 24 de

julho de 2018.

ESPN.COM.BR. *Clube do Remo anuncia parceria com a Brave e-sports*. eSports, 08/04/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/590656\\_clube-do-remo-anuncia-parceria-com-a-brave-e-sports](http://espn.uol.com.br/noticia/590656_clube-do-remo-anuncia-parceria-com-a-brave-e-sports)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPN.com.br. 'Counter-Strike': *Em 'decisão mais difícil da vida', pava anuncia aposentadoria*. ESPN. 03 de novembro de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/740306\\_counter-strike-em-decisao-mais-dificil-da-vida-pava-anuncia-aposentadoria](http://www.espn.com.br/noticia/740306_counter-strike-em-decisao-mais-dificil-da-vida-pava-anuncia-aposentadoria)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPN.COM.BR. Na prorrogação, GuiFera vence italiano e é campeão mundial de 'Pro Evolution Soccer 2017'. ESPN. 02 de junho de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/700109\\_na-prorrogacao-guifera-vence-italiano-e-e-campeao-mundial-de-pro-evolution-soccer-2017](http://www.espn.com.br/noticia/700109_na-prorrogacao-guifera-vence-italiano-e-e-campeao-mundial-de-pro-evolution-soccer-2017)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPN.COM.BR. *Steamrollers entra no esporte eletrônico em parceria com a Encore e-sports*. eSports, 15/08/16. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/622732\\_corinthians-steamrollers-entra-no-esporte-eletronico-em-parceria-com-a-encore-e-sports](http://espn.uol.com.br/noticia/622732_corinthians-steamrollers-entra-no-esporte-eletronico-em-parceria-com-a-encore-e-sports)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ESPORTS GROUP. *Understanding Sports Money in eSports*. 14/06/16. Disponível em: <<http://www.esportsgroup.net/2016/06/understanding-sports-money-in-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

FABER, Rodrigo. CBLol 2020: números, campeões e curiosidades de paiN Gaming x INTZ. globoesporte.com. 30 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2020-numeros-campeoes-e-curiosidades-de-pain-gaming-x-intz.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

FAUST, Kyle; MEYER, Joseph; GRIFFITHS, Mark D. *Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study*. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, vol. 3, n. 1, 2013, pp. 67-77. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/273861242\\_Competitive\\_and\\_Professional\\_Gaming\\_Discussing\\_Potential\\_Benefits\\_of\\_Scientific\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/273861242_Competitive_and_Professional_Gaming_Discussing_Potential_Benefits_of_Scientific_Study)>.

Acesso em: 19 de março de 2020.

FBE, *Elders react to esports*, YouTube, 11 de outubro de 2016. Disponível em: <https://youtu.be/XmkqtKMWAPg>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

FERRARI, Simon. *eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics*. In: DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies. Atlanta, 2013, p. 1-14. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/esport-and-the-human-body-foundations-for-a-popular-aesthetics/>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

FERREIRA, Victor. *O misterioso árabe que doa milhares de dólares para jogadores de "CS"*. UOL Jogos. 23 de fevereiro de 2017. <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/23/o-misterioso-arabe-que-doa-milhares-de-dolares-para-jogadores-de-cs.htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

FIFA. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <https://liquipedia.net/fifa/FIFA>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

FUSCO, Nathan. *Immortals Won't Keep Their ELEAGUE Major: Boston Legend Status for Long*. DBLTAP. 05 de outubro de 2017. Disponível em: <https://www.dbltap.com/posts/5634295-immortals-won-t-keep-their-eleague-major-boston-legend-status-for-long>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

G1. *Clube de futebol da Turquia contrata equipe de 'League of Legends'*. Games, 22/01/15. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/clube-de-futebol-da-turquia-contrata-equipe-de-league-legends.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

GARCIA, Claudia; RAUPP, Ivan. *Wendell Lira vence votação popular e leva o Prêmio Puskás de 2015*. globoesporte.com, 11 de janeiro de 2016.

Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2016/01/wendell-lira-vence-votacao-popular-e-leva-o-premio-puskas-de-2015.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

GARCIA, Júlia. *Em entrevista exclusiva, TACO abre coração: "Joguei o Major pela minha avó"*. e-SporTV. 12 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/em-entrevista-exclusiva-taco-abre-coracao-joguei-o-major-pela-minha-avo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

GE. Doria veta projeto de lei para regulamentar esporte eletrônico em São Paulo. globoesporte.com. 14 de janeiro de 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/doria-veta-projeto-de-lei-para-regulamentar-esporte-eletronico-em-sao-paulo.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

GE. Prêmio eSports Brasil 2020: veja os critérios por trás de cada votação. globoesporte.com. 23 de outubro de 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/premio-esports-brasil/noticia/premio-esports-brasil-2020-veja-os-criterios-por-tras-de-cada-votacao.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

GIES, Arthur. *Here are the winners of Valve's \$24 million 2017 International Dota 2 Championships*. Polygon. 12 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/8/12/16136964/dota-2-ti7-winners-international>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

GLAZE, Virginia. *Japan to hold its first-ever esports tournament for disabled gamers*. Dexerto, 25 de julho de 2019. Disponível em: <<https://www.dexerto.com/gaming/japan-hold-first-ever-esports-tournament-disabled-gamers-841577/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

GOLDBERG, Ryan. *Virtual Leagues Fold, Forcing Gamers to Find Actual Jobs*. The New York Times, 01/04/09. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2009/04/02/sports/othersports/02video.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

- GOLDMAN SACHS. *Our Thinking: Millennials Coming of Age (Millennials Infographic)*. Our Thinking, 2016. Disponível em: <<http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/millennials/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GOOD, Owen S. The International crowns its first two-time champion. Polygon. 25 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/8/25/20831994/the-international-2019-dota2-champions-og-team-liquid-finals-results>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.
- GOOD, Owen. *Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament*. Kotaku, 19 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GRAHAM, Bryan Armen. *eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says*. The Guardian. 09 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GRAHAM, Bryan Armen. *eSports to be a medal event at 2022 Asian Games*. The Guardian. 18 de abril de 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GROS, Daniel; WANNER, Brigitta; HACKENHOLT, Anna; ZAWADZKI, Piort; KNAUTZ, Kathrin. *World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch*. Social Computing and Social Media: Human Behavior. Proceedings of the 9th International Conference, SCSM 2017, Part I. 2017, pp. 44-57. Disponível em: <[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58559-8\\_5](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58559-8_5)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- GUEVARRA, Earl Carlo. *Astro Malaysia Unveils First 24/7 eSports Channel in Southeast Asia*. Inquirer, 27/04/16. Disponível em: <<http://esports.inquirer.net/14983/astro-malaysia-unveils-first-247-esports-channel-in-southeast-asia>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

- GUILHERME, Paulo. O que é Ping?. Tecmundo. 05 de julho de 2012. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/715-o-que-e-ping-htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GUORUI, Zhang. *Bibliometric Analysis on E-Sports in China*. In: ZENG, Dehuai (Ed.). *Advances in Computer Science and Engineering*. Heidelberg: Springer, 2012, pp. 111-118.
- GUTIERREZ, Barbara. *ESPN transmitirá campeonato de HearthStone com R\$ 20 mil em premiação*. IGN Brasil, 01/08/16. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/33703/news/espn-transmitira-campeonato-de-hearthstone-com-r-20-mil-em-p>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- GUTTMANN, Allen. *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. Updated ed. Nova Iorque: Columbia University Press, 2004.
- HAGUE, Tim. *Wolfsburg sign one of the UK's best FIFA players*. BBC, 03/02/16. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/35488782/wolfsburg-sign-one-of-the-uks-best-fifa-players>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. *What Is eSports and Why Do People Watch It?*. *Internet Research*, vol. 27, n. 2, pp. 211-232, 2017. Disponível em: <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2686182](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. *Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media*. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing*, 2014, pp. 1315-1324. Disponível em: <<https://ecologylab.net/research/publications/streamingOnTwitch.pdf>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- HARDY, Trotter. *The Proper Legal Regime for 'Cyberspace'*. *University of Pittsburgh Law Review, Online*, vol. 55, p. 993-1055, 1994.
- HARTTUNG, Jochen. *The Issue of "Deep Control" In Professional E-Sports – A Critical Analysis of Intellectual Property Structures in Electronic Gaming*.

Dissertação (Mestrado em Direito) - University of Toronto: Toronto, 2015.  
Disponível em: <<https://tspace.library.utoronto.ca/handle/1807/70431>>.  
Acesso em: 19 de março de 2020.

HEARTHSTONE: Heroes of Warcraft. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <<https://liquipedia.net/hearthstone/Hearthstone>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

HEMPHILL, Dennis. *Cybersport*. Journal of the Philosophy of Sport, vol. 32, n. 2, 2005, pp. 195-207. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00948705.2005.9714682>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

HEWITT, Elliot. *Will eSports Ever Become Widely Accepted as Official Sports and How Will They Affect the Way We Entertain Ourselves If They Do?*. In: SHARPE, Jamie; SELF, Richard (Ed.). *Computers for Everyone*. 1ª ed, 2014, pp. 81-83. Disponível em: <<https://computing.derby.ac.uk/ojs/index.php/c4e/index>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

HIGGINS, Chris. *The British government wants to create the Olympics of esports*. The Daily Dot, 06/04/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/olympics-esports-egames/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

HIGGINS, Chris. Which International patch produced the best meta?. Red Bull Gaming, 14 de julho de 2015. Disponível em: <<https://www.redbull.com/int-en/which-international-patch-produced-the-best-meta>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

HINNANT, Neal C. *Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-sports*. Dissertação (Mestrado em Artes) - Georgia State University: Atlanta, 2013. Disponível em: <[http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1102&context=communication\\_theses](http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1102&context=communication_theses)>. Acesso em: 19 de março de 2020.

- HOLDEN, John T.; RODENBERG, Ryan M.; KABURAKIS, Anastasios. *The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation*. Journal of Legal Aspects of Sport, vol. 27, n. 1, 2017, pp. 46-78. Disponível em: <<http://journals.iupui.edu/index.php/jlas/article/view/22241>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- HOLLIST, Katherine E. *Time to be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and the Need for Regulation*. Arizona Law Review, vol. 57, n. 3, 2015, pp. 823-847. Disponível em: <<https://arizonalawreview.org/time-to-be-grown-ups-about-video-gaming-the-rising-esports-industry-and-the-need-for-regulation/>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- HOLT, Jason. *Virtual domains for sports and games*. Sport, Ethics and Philosophy, vol. 10, n. 1, 2016, pp. 5-13. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2016.1163729>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- HUTCHINS, Brett. *Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games*. New Media & Society, Online, vol. 10, n. 6, pp. 851-869, 2008. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444808096248>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- IDGNOW. *ESL, gigante do eSports, contrata presidente para filial brasileira*. TI pessoal. 05 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://idgnow.com.br/ti-pessoal/2016/12/05/esl-gigante-do-esports-contrata-presidente-para-filial-brasileira/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- IONICA, Gabriel. *Northern Arena accused of not paying players*. Esports Insider. 06 de março de 2017. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2017/03/4033/>>. Acesso em 24 de julho de 2018.
- JENNY, Seth E.; MANNING, R. Douglas; KEIPER, Margaret C.; OLRICH, Tracy W. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"*. Quest, vol. 69, n. 1, 2017, pp. 1-18. Disponível em:

<<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517>>.

Acesso em: 19 de março de 2020.

JOHN, Emma. *Kohei Uchimura retains gold at Rio 2016 as Max Whitlock claims bronze*. The Guardian, 11/08/16. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2016/aug/11/kohei-uchimura-all-around-gymnastics-max-whitlock-rio-2016>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. *Electronic sport and its impact on future sport*. Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics. vol. 13, n. 2, 2010, pp. 287-299. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17430430903522996?src=recsys&journalCode=fcss20>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. *Electronic sport and its impact on future sport*. Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics, Online, vol. 13, n. 2, pp. 287-299, 2010. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17430430903522996?src=recsys&journalCode=fcss20>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

JUREK, Steven. *U.S. approves temporary work visa of Super Smash Bros. Melee star Leffen*. The Daily Dot, 04/05/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/leffen-temporary-via-team-solodmid-super-smash-bros-melee/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

KAMEN, Matt. *Esports Integrity Coalition aims to clean up competitive gaming*. Wired Esports. 05 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.wired.co.uk/article/esports-integrity-coalition-aims-to-clean-up-competitive-gaming>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

KAMEN, Matt. *UK gov backs the 'Olympics for esports'*. Wired, 07/04/16. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/uk-government-launches-olympic-egames-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

KARHULAHTI, Veli-Matti. *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*. Physical Culture and Sport. Studies and Research, vol. 74,

- n. 1, 2017, pp. 43-53. Disponível em: <[https://content.sciendo.com/configurable/contentpage/journals\\$002fpcssr\\$002f74\\$002f1\\$002farticle-p43.xml](https://content.sciendo.com/configurable/contentpage/journals$002fpcssr$002f74$002f1$002farticle-p43.xml)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- KIM, Tae. *Tyler 'Ninja' Blevins explains how he makes more than \$500,000 a month playing video game 'Fortnite'*. CNBC Gaming. 19 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.cnbc.com/2018/03/19/tyler-ninja-blevins-explains-how-he-makes-more-than-500000-a-month-playing-video-game-fortnite.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- KOGEL, Jonathan. *State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges*. The Esports Observer. 08 de maio de 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/state-of-the-esports-union/#>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- LANG, Cady. *Olympic Gymnast Accidentally Spends \$5K on Pokémon Go in Brazil*. TIME, 03/08/16. Disponível em: <<http://time.com/4437480/pokemon-go-rio-kohei-uchimura/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- LÁREZ, Beatriz Marcano. *Características sociológicas de videojogadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty*. SIPS – Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria, vol. 19, n. 1, 2012, pp. 113-124. Disponível em: <<https://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/article/view/36986>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- LENG, Sidney. *Violent video games have 'no place at the Olympics', but e-sports are still in the running*. South China Morning Post. 28 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- LIMA, Luiz Felipe. *5 motivos que fazem de SonicFox o maior nome dos jogos de luta*. TechTudo. 03 de junho de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/06/5-motivos-que-fazem-de-sonicfox-o-maior-nome-dos-jogos-de-luta.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

- LLORENS, Mariona Rosell. *eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice*. Sport, Ethics and Philosophy, vol. 11, n. 4, 2017, pp. 464-476. Disponível em:  
<<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2017.1318947>>.  
Acesso em: 19 de março de 2020.
- LOCKLEAR, Mallory. *Two major eSports players associations are in the works*. Engadget. 15 de março de 2018. Disponível em:  
<<https://www.engadget.com/2018/03/15/overwatch-counter-strike-players-associations-in-the-works/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MAC, Ryan. *Amazon Pounces On Twitch After Google Balks Due To Antitrust Concerns*. Forbes, 25/08/14. Disponível em:  
<<http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/#9456fd31fd30>>.  
Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MANCHESTER CITY. *City announce first esports signing*. Club News, 06/07/16. Disponível em: <<http://www.mancity.com/news/club-news/2016/07/06/city-make-esports-signing/1467792020955>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MANS, Matheus. *Clubes de eSports brasileiros se unem em associação*. O Estado de S. Paulo, 25/08/16. Disponível em:  
<<http://link.estadao.com.br/noticias/games,clubes-de-esports-brasileiros-se-unem-em-associacao,10000072017>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MARANHÃO, Juliano. *Reconfiguração conceitual? O direito digital como metáfora de si mesmo*. In: FORTES, Pedro; CAMPOS, Ricardo; BARBOSA, Samuel. (Coord.). *Teorias contemporâneas do direito: o direito e as incertezas normativas*. 1ª ed. Curitiba: Juruá, 2016.
- MARANHÃO, Juliano. *Reconfiguração conceitual? O direito digital como metáfora de si mesmo*. In: FORTES, Pedro; CAMPOS, Ricardo; BARBOSA, Samuel (Org.). *Teorias contemporâneas do direito: o direito e as incertezas normativas*. 1ª ed. Curitiba: Juruá Editora, 2016, pp. 97-128.

- MARIC, Janina. *Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender*. PLATFORM: Journal of Media and Communication ECREA Special Issue (November). 2011. pp. 6-23. Disponível em: <[https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform\\_yecrea\\_2011\\_maric.pdf](https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform_yecrea_2011_maric.pdf)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- MAUCH, Maximilian. *Warum wird eSports nicht anerkannt?*. Deutsche Welle. 23 de março de 2017. Disponível em: <<https://www.dw.com/de/warum-wird-esports-nicht-erkannt/a-38063391>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MAZZEI, Leandro Carlos. BARROS, José Arthur Fernandes. *Gestão de federações esportivas*. In: MAZZEI, Leandro Carlos; BASTOS, Flávia da Cunha. (Org.). *Gestão do Esporte no Brasil: Desafio e perspectivas*. 1ª ed. São Paulo: Ícone, 2012.
- MCCONNELL, Ella. *The world's first 24/7 esports TV channel is here!*. ESL, 27/04/16. Disponível em: <<http://www.eslgaming.com/news/worlds-first-247-esports-tv-channel-here-2816>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MCGUIRE, Liam. *Shaq shows eSports love by going inside Counter-Strike: Global Offensive*. The Comeback, 17/05/16. Disponível em: <<http://thecomeback.com/gaming/shaq-esports-counterstrike.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MCTEE, Michael. *E-Sports: More Than Just a Fad*. Oklahoma Journal of Law and Technology, vol. 10, n. 1, Norman: The University of Oklahoma, 2014, pp. 1-27. Disponível em: <<https://digitalcommons.law.ou.edu/okjolt/vol10/iss1/3/>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- MCWHERTOR, Michael. *Counter-Strike player files suit against Valve over 'illegal gambling' surrounding CSGO*. Polygon, 23/06/16. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2016/6/23/12020154/counter-strike-csgo-illegal-gambling-lawsuit-weapon-skins-valve>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- MEER, Alec. *Blizzard: Korean e-sports TV "deprives devs of IP rights"*. gamesindustry.biz, 06/12/10. Disponível em:

<<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-12-06-blizzard-korean-e-sports-tv-deprives-devs-of-ip-rights>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

MILES, Lucas Aznar. *100 Thieves sign ex-Immortals lineup*. 13 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/21992/100-thieves-sign-ex-immortals-lineup>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

MOZUR, Paul. *For South Korea, E-sports Is National Pastime*. The New York Times, 19/10/14. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

MUELLER, Saira. *SK Gaming's new owner is the company that owns the majority of CSGO Lounge and Virtus Pro*. The Daily Dot, 19/08/16. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/esports/sk-gaming-esforce-holdings-virtus-pro-csgo-lotto/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

MUNHOS, Henrique. *Santos faz parceria com time de jogos virtuais, e diretor prevê futuro 'maior que futebol'*. ESPN, 04/08/15. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/533330\\_santos-faz-parceria-com-time-de-jogos-virtuais-e-diretor-preve-futuro-maior-que-futebol](http://espn.uol.com.br/noticia/533330_santos-faz-parceria-com-time-de-jogos-virtuais-e-diretor-preve-futuro-maior-que-futebol)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

MURRAY, Trent. *Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles*. The Esports Observer, 14 de maio de 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/asian-games-2018-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

NAKAMURA, Yuji. *Japan's Abe Plays Super Mario in Rio to Promote 2020 Tokyo Games*. Bloomberg, 21/08/16. Disponível em: <<http://www.bloomberg.com/news/articles/2016-08-22/japan-s-abe-plays-super-mario-in-rio-to-promote-2020-tokyo-games>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

NASH, Bethany. *Should E-sports be considered real sports? Con*. The Telescope. 14 de novembro de 2017. Disponível em:

<<https://www2.palomar.edu/telescope/2017/11/14/should-e-sports-be-considered-real-sports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

NETO, Guilherme. *Emissoras brigam por direitos de transmissão de esportes eletrônicos*. Folha de S. Paulo, 24 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

NEWZOO, *Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way*. Newzoo, 25/01/16. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

NICOLAS, Besombes. *Sport électronique et agressivité motrice*. Conference Paper. Congrès de l'Association Francophone des Recherches sur les Activités Physiques et Sportives (AFRAPS). Online. 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/317175269\\_Sport\\_electronique\\_et\\_agressivite\\_motrice](https://www.researchgate.net/publication/317175269_Sport_electronique_et_agressivite_motrice)>. Acesso em: 19 de março de 2020.

O ESTADO DE S.PAULO, *Legislação esportiva do País vai mudar e será consolidada em Lei Geral do Esportes*, Estadão Esportes, 01 de novembro de 2016. Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,legislacao-esportiva-do-pais-vai-mudar-e-sera-consolidada-em-lei-geral-do-esportes,10000085752>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

OHARA, Lucas. Free Fire: jogadores comentam o segredo do sucesso do aplicativo mais baixado do mundo. SporTV: E-SporTV, 22 de julho de 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/free-fire-jogadores-comentam-o-segredo-do-sucesso-do-aplicativo-mais-baixado-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

OLYMPIC Channel. Hoang wins gold in 10m Air Pistol | Rio 2016 Olympic Games. YouTube. 22 de agosto de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/d-Fv682oMZg>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

OLYMPIC, *Rio 2016 Closing Ceremony Full HD Replay | Rio 2016 Olympic Games*, YouTube, 25 de setembro de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/ssc5eLjLoMQ?t=1h49m54s>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

OZER, Berk. AI is becoming esports' secret weapon. *VentureBeat*. 09 de maio de 2019. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2019/05/09/ai-is-becoming-esports-secret-weapon/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

PECKHAM, Matt. *Why ESPN Is So Serious About Covering Esports*. *TIME*, 01/03/16. Disponível em: <<http://time.com/4241977/espn-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

PEREIRA, Bruno. Harumi se tornará primeira mulher a disputar campeonato oficial de LoL no Brasil. *The Enemy*, 27 de julho de 2020. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

PRESS ASSOCIATION SPORT. *Premier League's Scudamore: eSports and social media threaten football*. *ESPN*, 10/08/16. Disponível em: <<http://www.espnfc.com/english-premier-league/story/2926711/premier-leagues-richard-scudamore-esports-and-social-media-threaten-football>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

PRICEWATERHOUSECOOPERS. *The burgeoning evolution of eSports: From the fringes to front and center*. 2016. Disponível em: <[http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/assets/pwc\\_consumer-intelligence-series\\_esports\\_april-2016.pdf](http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/assets/pwc_consumer-intelligence-series_esports_april-2016.pdf)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

RAINBOW SIX. In: *Liquipedia: the esports wiki*. Disponível em: <[https://liquipedia.net/rainbowsix/Main\\_Page](https://liquipedia.net/rainbowsix/Main_Page)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

RAMBUSCH, Jana; JAKOBSSON, Peter; PARGMAN, Daniel. *Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike*. In: *DiGRA '07 - Proceedings*

of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play. Tóquio, 2007, p. 157-164. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-e-sports-a-case-study-of-gameplay-in-counter-strike/>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

RAVEN, Josh. Valve changes coaching rules in CS:GO, and the pros aren't happy. Dot Esports, 17 de agosto de 2016. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/valve-coaching-rules-csgo-3774>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

RAZER. Razer - The Hax Life: Actions per Minute (APM). YouTube. 21 de junho de 2010. Disponível em: <<https://youtu.be/zmYhX8fjmo8>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

RIOT Games. Projeto A: Anúncio do FPS tático da Riot | Riot PLS: Edição de 10º Aniversário - League of Legends. YouTube. 15 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/4iGU6PctOBq>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

ROSALINSKI, Rodrigo. *Ingressos para Wild Card de LoL começam a ser vendidos na próxima semana*. Globo SporTV, 11/08/16. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/08/ingressos-para-wild-card-de-lol-comecam-ser-vendidos-na-proxima-semana.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ROSEN, Daniel. Esports meets mainstream: *Esports don't need the Olympics, the Olympics need esports*. theScore esports. 05 de setembro de 2017. Disponível em: <<https://www.thescoreesports.com/news/15027-esports-meets-mainstream-esports-dont-need-the-olympics-the-olympics-need-esports>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

ROSEN, Daniel. *Luminosity and SK Gaming no longer eligible for ELEAGUE Season 1*. theScore esports. 06 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.thescoreesports.com/csgo/news/8914-luminosity-and-sk-gaming-no-longer-eligible-for-eleague-season-1>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

- ROTHMAN, Jennifer E. *E-Sports as a Prism for the Role of Evolving Technology in Intellectual Property*. University of Pennsylvania Law Review, Philadelphia, vol. 161, p. 317-330, 2013. Disponível em: <<https://www.pennlawreview.com/responses/5-2013/Rothman.pdf>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- ROVELL, Darren. *Renegades revived under Celtics forward Jonas Jerebko*. ESPN, 30/08/16. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/17421412/renegades-revived-celtics-forward-jonas-jerebko](http://www.espn.com/esports/story/_/id/17421412/renegades-revived-celtics-forward-jonas-jerebko)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- SACCO, Dom. *Manchester United Enter Bidding War With Fnatic As They Look To Sign Their First Esports Team*. eSports News UK, 09/06/16. Disponível em: <<http://www.esports-news.co.uk/2016/06/09/manchester-united-esports/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- SÃO PAULO (Estado). Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo. Projeto de Lei nº 1512, de 2015. *Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado*. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>>. Acesso em 24 de julho de 2018.
- SCHWARTZ, Nick. *Rick Fox on building Echo Fox, eSports expansion and Overwatch*. FOX Sports, 02/06/16. Disponível em: <<http://www.foxsports.com/buzzer/story/rick-fox-echo-fox-league-of-legends-interview-overwatch-060216>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- SET, Ricardo. *Três campeonatos atrasam pagamento dos prêmios a equipes*. MyCNB. 01 de agosto de 2016. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4406-tres-campeonatos-atrasam-pagamento-dos-premios-as-equipes>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- SIGOLI, Mário André; DE ROSE JR., Dante. A história do uso político do esporte. Revista Brasileira de Ciência do Movimento, vol. 12, n. 2, 2004, pp. 111-119. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/566>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

SINCLAIR, Brendan. *12 arrested in eSports match fixing scandal - Report*. gamesindustry.biz, 19/10/15. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-10-19-12-arrested-in-esports-match-fixing-scandal-report>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SK TELECOM T1. In: Liguipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/leagueoflegends/SK\\_Telecom\\_T1](https://liquipedia.net/leagueoflegends/SK_Telecom_T1)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPANGLER, Todd. *YouTube to Acquire Videogame-Streaming Service Twitch for \$1 Billion: Sources*. Variety, 18/05/14. Disponível em: <<http://variety.com/2014/digital/news/youtube-to-acquire-videogame-streaming-service-twitch-for-1-billion-sources-1201185204/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPORTV. *É do Brasil! Coldzera é eleito o melhor jogador do ano no "Oscar dos games"*. SporTV: Games, 02 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/e-do-brasil-coldzera-e-eleito-o-melhor-jogador-do-ano-no-oscar-dos-games.html>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

SPORTV.COM, *Jogadores da Seleção e do MIBR jogam CS:GO juntos no meio da Copa e da ESL One*. e-SporTV. 03 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/no-meio-da-copa-e-da-esl-one-atletas-da-selecao-e-do-mibr-se-divertem-no-csgo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPORTV.COM, *Jogadores de CS:GO criam associação para defender direitos de 90 pro players inscritos*, e-SporTV, 29 de junho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/jogadores-de-csgo-criam-associacao-que-ja-tem-90-pro-players-inscritos.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPORTV.COM, *Não era Quico: fanático por CS:GO, Neymar comemora gol sobre México com flashbang*. e-SporTV. 02 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/fanatico-por-csgo-neymar>>

[comemora-gol-sobre-mexico-simulando-flashbang.ghtml](#)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPORTV.COM. Campeões Mundiais: Brasileiros da Liquid conquistam título inédito em R6. E-SporTV. 20 de maio de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/r6-brasileiros-da-liquid-conquistam-titulo-inedito-e-derrubam-melhores-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SPORTV.COM. *Membro da Comissão do COI: "eSports não são adequados para as Olimpíadas"*. e-SporTV. 22 de julho de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/membro-da-comissao-do-coi-esports-nao-sao-adequados-para-as-olimpiadas.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

STAGNI, Thais. *League of Legends: Faker, da SKT T1, bate recorde de audiência na Twitch*. IGN eSports. 07 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/45227/news/league-of-legends-faker-da-skt-t1-bate-recorde-de-audiencia>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

STANTON, Rich. *The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice*. ESPN.com. 29 de maio de 2015. Disponível em: <[http://www.espn.com/espn/story/\\_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle](http://www.espn.com/espn/story/_/id/13053116/esports-athletes-put-hours-training-reach-pinnacle)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

STAVROPOULOS, Andreas. Riot will "improve launch balance" to prevent new League champions from dominating the meta. Dot Esports, 17 de abril de 2020. Disponível em: <<https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-will-improve-launch-balance-to-prevent-new-league-champions-from-dominating-the-meta>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

STREET FIGHTER V. In: Liquipedia: the esports wiki. Disponível em: <[https://liquipedia.net/fighters/Street\\_Fighter\\_V](https://liquipedia.net/fighters/Street_Fighter_V)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

STUBBS, Mike. *Pro gamers chime in on the soundproof booth debate*. Red Bull Esports. 20 de junho de 2017. Disponível em:

<<https://www.redbull.com/gb-en/pros-on-soundproof-booths>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SUPERDATA. *eSports Market Report 2016*. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SUTTBS, Mike. Cloud9 'CS:GO' Player Rush: 'Stickers Are Becoming Stagnant'. Forbes. 31 de março de 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2018/03/31/cloud9-csgo-player-rush-stickers-are-becoming-stagnant/#28b7f31810b7>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

SZABLEWICZ, Marcella. *From Addicts to Athletes: participation in the discursive construction of digital games in urban China*. AoIR Selected Papers of Internet Research, Online, vol. 12, 2018, pp. 1-21. Disponível em: <<https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8612>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

TAKAHASHI, Dean. *Britain gets its own esports association*. VentureBeat, 30/06/16. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2016/06/30/the-united-kingdom-forms-the-british-esports-association/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TAKAHASHI, Dean. *Inside Team Liquid's high-end esports training facility*. VentureBeat. 28 de janeiro de 2018. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2018/01/28/inside-team-liquids-high-end-esports-training-facility/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TASSI, Paul. *ESPN Boss Declares eSports 'Not A Sport'*. Forbes. 07 de setembro de 2014. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/09/07/espn-boss-declares-esports-not-a-sport/#7a23202e5f80>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TAVARES, Tainah. *CS:GO: MIBR confirma tarik e saída de boltz do time brasileiro*. TechTudo Esports. 14 de julho de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/csgo-mibr-anuncia->

[contratacao-de-tarik-e-saida-do-brasileiro-boltz-esport.ghtml](#)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TAYLOR, Nicholas T. *Power Play: Digital Gaming Goes Pro*. Tese (Doutorado em Filosofia) – York University: Toronto, 2009. Disponível em: <<https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/thesescanada/vol2/002/NR64963.PDF>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Reprint ed. Cambridge: The MIT Press, 2015.

TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Reprint ed. Cambridge: The MIT Press, 2015.

TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Reprint ed. Cambridge: The MIT Press, 2015.

TEIXEIRA, Chandy. Após Wendell abdicar, Prêmio eSports Brasil confirma GuiFera como vencedor. e-SporTV. 23 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-wendell-abdicar-premio-esports-brasil-confirma-guifera-como-vencedor.ghtml>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TEIXEIRA, Chandy. *Calendário, preliminares e disputa: como a CBF pensa o Brasileirão virtual*. Globo SporTV, 30/08/16. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/08/calendario-preliminares-e-disputa-como-cbf-pensa-o-brasileirao-virtual.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TEIXEIRA, Chandy. e-Brasileirão é lançado com campeão mundial no páreo; confira calendário. SporTV Games. 25 de julho de 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/e-brasileirao-e-lancado-com-campeao-mundial-no-pareo-confira-calendario.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TEIXEIRA, Chandy. *Inédito no mundo, sócio-torcedor da Pain supera clube da Série B em 7 dias*. SporTV Games. 12 de setembro de 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/09/inedito-no-mundo->

[socio-torcedor-da-pain-supera-clube-da-serie-b-em-7-dias.html](#)>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TENG, Elaine. Meet Mike 'Brolylegs' Begum: A most extraordinary Street Fighter competitor. ESPN, 10 de julho de 2019. Disponível em: <[https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/27114444/mike-brolylegs-begum-most-extraordinary-street-fighter-competitor](https://www.espn.com/esports/story/_/id/27114444/mike-brolylegs-begum-most-extraordinary-street-fighter-competitor)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.

THIER, Dave. *Yes, That Was Fortnite's 'Take The L' Emote In The World Cup Final*. Forbes. 15 de julho de 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidthier/2018/07/15/griezmann-antoine-yes-that-was-fornites-take-the-l-emote-in-the-world-cup-final/#1b0546194755>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TOLEDO, Luiz Fernando; MANS, Matheus. *Pokémon Go altera a rotina em São Paulo*. O Estado de S. Paulo, 04/08/16. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,pokemon-go-altera-a-rotina-em-sao-paulo,10000067071>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TURNER. *ELEAGUE's First Season Delivers Strong Audience Consumption Across All Platforms*. Turner Press Release, 31/07/16. Disponível em: <<https://www.turner.com/pressroom/united-states/turner-sports/eleague/eleague%E2%80%99s-first-season-delivers-strong-audience>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

TWINGALAXIESLIVE. *RICK FOX says Pro Gamers Are Athletes on 'The View'*. YouTube, 24/06/14. Disponível em: <<https://youtu.be/XPnZdjBVWY4>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

UOL. *Pro players brasileiros de "CS" recebem doações de R\$ 90 mil em transmissão*. UOL Jogos. 22 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/22/pro-players-brasileiros-de-cs-recebem-doacoes-de-r-90-mil-em-transmissao.htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

- VALENCIA CLUB DE FÚTBOL. *El Valencia CF eSports presenta su equipo de League of Legends*. Club, 13/07/16. Disponível em: <<http://www.valenciacf.com/ver/59462/el-valencia-cf-esports-presenta-su-equipo-de-league-of-legends.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- VALVE. *CS:GO Player Profile - Fer – Luminosity Gaming*. YouTube. 02 de abril de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/tRGjTIW1lcs>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- VALVE. *CS:GO Player Profile - fnx – Luminosity Gaming*. YouTube. 02 de abril de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/LF8h5jIprWM>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- VALVE. *Doom Bringer. DotA 2 - Heróipedia*. Disponível em: <[http://www.dota2.com/hero/doom\\_bringer/](http://www.dota2.com/hero/doom_bringer/)>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.
- VALVE. *Release Notes for 12/8/2015. Counter-Strike: Global Offensive Blog*, 08 de dezembro de 2015. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2015/12/13325/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2020.
- VANDALSPORTS. *La LFP se prepara para organizar su propia liga de deportes electrónicos*. Esports, 18/07/16. Disponível em: <<http://es.vandal sports.com/articulos/690/la-lfp-se-prepara-para-organizar-su-propia-liga-de-deportes-electronicos>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- VIANA, Bhernardo. *Jogadores de R6 da Team Liquid falam sobre largar carreira em fotografia, casa nova e cama king size para treinar*. Dot Esports Brasil. 09 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/news/team-liquid-r6-zigueira-yuuk-nesk-dificuldades-20973>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- VIANA, Bhernardo. *MIBR contrata jogadores da SK Gaming*. Dot Esports Brasil. 23 de junho de 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/counter-strike/news/mibr-jogadores-sk-gaming-anuncio-csgo-25185>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

- VILLANUEVA, Jamie. *Shroud will be streaming full-time while serving as a substitute for Cloud9*. Dot Esports. 16 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/shroud-full-time-streaming-sub-c9-16703>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- WAGNER, Michael G. *On the Scientific Relevance of eSports*. In: International Conference on Internet Computing, 2006, Las Vegas, Proceedings... Las Vegas: CSREA Press, 2006, p. 437-442.
- WAGNER, Michael G. *On the Scientific Relevance of eSports*. In: International Conference on Internet Computing, 2006, Las Vegas, Proceedings... Las Vegas: CSREA Press, 2006, p. 437-442. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- WEISS, Thomas. *Cultural Influences on Hedonic Adoption Behavior: Propositions Regarding the Adoption of Competitive Video and Computer Online Gaming*. In: DIGIT 2008 Proceedings... 2008 Disponível em: <<https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1006&context=digit2008>>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- WHALEN, Samuel Joseph. *Cyberathletes' Lived Experience of Video Game Tournaments*. Tese (Doutorado em Filosofia) - The University of Tennessee: Knoxville, 2013. Disponível em: <[https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2883&context=utk\\_graddiss](https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2883&context=utk_graddiss)>. Acesso em: 19 de março de 2020.
- WINGFIELD, Nick. *What's Twitch? Gamers Know, and Amazon Is Spending \$1 Billion on It*. The New York Times, 25/08/14. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2014/08/26/technology/amazon-nears-a-deal-for-twitch.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.
- WITKOWSKI, Emma. *On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games*. Games and Culture, Online, vol. 7, n. 5, pp. 349-374, 2012. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/7/5/349>>. Acesso em: 19 de março de 2020.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical Investigations*. 3ª ed. Tradução de G. E. M. Anscombe. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

WOLF, Jacob. *Semphis: Cloud9 was on Adderall at ESL Katowice*. Dot Esports. 14 de julho de 2015. <<https://dotesports.com/counter-strike/news/counter-strike-semphis-adderall-esl-2085>>. Acesso em 24 de julho de 2018.

YANG, Angela. *ESPN2 to Televises Street Fighter V World Championship from the Evolution Championship Series Final July 17*. ESPN, 01/07/16. Disponível em: <<http://espnmediazone.com/us/press-releases/2016/07/espn2-televises-street-fighter-v-world-championship-evolution-championship-series-final-july-17/>>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

\*\*\*