



A ORGANIZAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL: UM CAMPO EM DISPUTA

Resumo - O presente estudo objetivou analisar a organização burocrática dos e-Sports no Brasil. Para isso, foi realizada uma pesquisa documental de caráter descritivo e abordagem qualitativa, analisando os estatutos e regimentos das confederações e os projetos de lei sobre a regulamentação dos e-Sports no Brasil. Assim, observou-se que as confederações têm uma organização bem estruturada e buscam fomentar e difundir os e-Sports no Brasil, propondo ações que garantam o crescimento e a sustentabilidade do cenário competitivo, como também a realização de competições nacionais, mesmo que em um contexto ainda incipiente. Sobre a profissionalização foram identificadas iniciativas voltadas para regulamentação da prática, com objetivos de desenvolver o setor e garantir segurança jurídica aos ciberatletas. Por certo, as confederações, regulamentos e normativas específicas contribuem para a legitimidade da modalidade, promovendo um ambiente competitivo mais justo e transparente. Assim, pôde-se identificar a necessidade de regulamentação do setor, pois a burocratização é essencial para estabelecer bases sólidas e garantir a integridade do ecossistema esportivo.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; ciberatletas; gestão esportiva; profissionalização.

THE ORGANIZATION OF E-SPORTS IN BRAZIL: A DISPUTED FIELD

Abstract - The present study aimed to analyze the bureaucratic organization of e-Sports in Brazil. For this purpose, descriptive documentary research with a qualitative approach was conducted, analyzing the statutes and regulations of the confederations and the draft laws on the regulation of e-Sports in Brazil. Thus, it was observed that the confederations have a well-structured organization and seek to promote and spread e-Sports in Brazil, proposing actions that ensure the growth and sustainability of the competitive scene, as well as the holding of national competitions, even in a still incipient context. Regarding professionalization, initiatives aimed at regulating the practice were identified, with the objectives of developing the sector and ensuring legal security for cyber athletes. Certainly, the confederations, regulations, and specific norms contribute to the legitimacy of the sport, promoting a fairer and more transparent competitive environment. Thus, the need for regulation of the sector was identified, as bureaucratization is essential to establish solid foundations and ensure the integrity of the sports ecosystem.

Keywords: electronic games; cyber athletes; sports management; professionalization.

LA ORGANIZACIÓN DE LOS E-SPORTS EN BRASIL: UN CAMPO EN DISPUTA

Resumen - El objetivo de este estudio fue analizar la organización burocrática de los e-Sports en Brasil. Para ello, se realizó un estudio documental descriptivo con enfoque cualitativo, analizando los estatutos y reglamentos de las confederaciones y los proyectos de ley sobre la regulación de los e-Sports en Brasil. Como resultado, se observó que las confederaciones tienen una organización bien estructurada y buscan promover y difundir los e-Sports en Brasil, proponiendo acciones para garantizar el crecimiento y la sostenibilidad de la escena competitiva, así como la celebración de competiciones nacionales, aunque en un contexto aún incipiente. En cuanto a la profesionalización, se identificaron iniciativas para regular la práctica, con el objetivo de desarrollar el sector y garantizar la seguridad jurídica de los ciber atletas. Ciertamente, las confederaciones, los reglamentos y las normas específicas contribuyen a la legitimidad del deporte, promoviendo un entorno competitivo más justo y transparente. Así, se identificó la necesidad de regulación del sector, ya que la burocratización es esencial para establecer bases sólidas y garantizar la integridad del ecosistema deportivo.

Palabras-clave: juegos electrónicos; ciber atletas; gestión deportiva; profesionalización.

Bruno Pereira da Silva

brunops900@gmail.com

*Universidade do Estado
da Bahia, Brasil*

*Ana Gabriela Alves
Medeiros*

*Universidade do Estado
da Bahia, Brasil*

*[http://dx.doi.org/
10.30937/2526-
6314.v8.id205](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v8.id205)*

Recebido: 30 set 2024

Aceito: 20 dez 2024

Publicado: 10 fev 2025



Introdução

Os *e-Sports*, também conhecidos como esportes eletrônicos, são jogos eletrônicos competitivos que ocorrem em nível profissional e amador. Sendo definidos por Hamari e Sjöblom¹ como “[...] uma forma de esporte na qual os principais aspectos são proporcionados por sistemas eletrônicos; a entrada e saída de jogadores e equipes do sistema de *e-Sports* são mediadas por interfaces homem-computador (p.5)”.

O surgimento dos *e-Sports* pode ser explicado como uma consequência lógica e irreversível da transição de uma sociedade industrial para a sociedade atual, baseada na informação e comunicação². Diante disso, com o avanço das tecnologias da informação e comunicação, as primeiras competições de *e-Sports* começaram a surgir a partir década de 1980, tendo uma rápida popularização, o que levaram eles a atingirem marcos importantes já na primeira década do século XXI, como altas premiações, eventos globais e reconhecimento da sociedade. No entanto, foi a partir de 2009 que os números de audiência, jogadores e equipes profissionais começaram a atingir o nível atual do cenário dos esportes eletrônicos, possivelmente em decorrência do maior investimento por parte de patrocinadores e o surgimento das plataformas de transmissão ao vivo³.

Dessa forma, nas últimas décadas, os *e-Sports* vêm se tornando cada vez mais presente em nossa sociedade, movimentando uma audiência gigantesca que gera receitas de elevada proporção. Dados recentes apontam que os *e-Sports* geram mais de 1 bilhão de dólares de receita por ano e tem uma audiência mundial de cerca de 500 milhões de pessoas⁴.

Os *e-Sports* são divididos em vários gêneros, a depender da sua forma e objetivos, sendo alguns desses: os jogos de tiro (*First Person Shooter – FPS*), combate corpo a corpo (*Fighting Games*), estratégia (*Real-time strategy – RTS*), arenas de batalha (*Multiplayer Online Battle Arena – MOBA*) e os jogos eletrônicos de esportes, como a série FIFA de futebol. O *League of Legends (LOL)*, pertencente ao gênero MOBA, se constitui como um dos *e-Sports* mais conhecidos e jogados no mundo. O LOL possui torneios a nível nacional e internacional. No Brasil, temos o Campeonato Brasileiro de *League of Legends (CBLOL)* que garante vaga para campeonatos internacionais, como o Mundial de *League of Legends* e o *Mid-Season Invitational (MSI)*.

Diante de todo o potencial e crescimento dos *e-Sports* durante os anos, alguns países tomaram a iniciativa de organizá-los burocraticamente. A Coreia do Sul foi o

primeiro deles, que, por volta dos anos 2000, fundou a *Korean eSports Association* (KesPA)*, uma organização governamental responsável pela regulação de torneios, transferências de ciberatletas entre times e contratos de transmissão com emissoras de televisão†. Outro país que teve o mesmo objetivo foi a China, que em 2021, através do Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social, oficializou os *e-Sports* como profissão‡.

Portanto, analisando toda a movimentação internacional pela organização dos *e-Sports*, indagamos sobre sua organização em nosso país. Com isso, utilizamos a seguinte questão para nortear este estudo: Como se organizam burocraticamente os *e-Sports* no Brasil?

Assim, tivemos por objetivo geral desse estudo analisar a organização burocrática dos *e-Sports* no Brasil. E de forma específica: identificar as federações e confederações que regem os *e-Sports* no Brasil; analisar os projetos de regulamentação dos *e-Sports* no contexto brasileiro; analisar os estatutos das entidades que administram os *e-Sports* no Brasil.

A organização dos *e-Sports* no Brasil é uma questão emergente, e afeta não apenas os jogadores e equipes, mas o ecossistema dos *e-Sports* como um todo: ela influencia os contratos, salários e segurança no trabalho dos profissionais, garantindo seus direitos; garante a segurança aos espectadores durante as competições presenciais em arenas, assim como a transparência financeira.

Adicionalmente, a burocratização da modalidade pode afetar as empresas que produzem e distribuem os jogos, pois essas, em alguns casos, organizam seus próprios campeonatos, que, por vezes, competem com os que são organizados pelas confederações. Com isso, uma estrutura regulatória sólida pode promover o crescimento sustentável dos *e-Sports* e garantir que essa prática continue a prosperar no país. Cabe destacar que ainda não há uma legislação específica que regule os *e-Sports* e seus atletas no Brasil, apenas projetos de leis em tramitação.

* Associação Coreana de e-Sports.

† Azevedo T. Esporte de verdade: saiba como a Coreia do Sul virou a 'pátria do eSport' [citado 09 fev 2025]. *Start Uol*; 2014. Disponível em <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/10/20/esporte-de-verdade-saiba-como-a-coreia-do-sul-virou-a-patria-do-esport.htm>.

‡ Carboni F. Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes [citado 09 fev 2025]. *Globo Esporte*; 2021. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>.

Materiais e métodos

Este estudo trata-se de uma pesquisa documental, de abordagem qualitativa e caráter descritivo⁵, a fim de analisar a organização dos *e-Sports* no Brasil. Assim, a primeira fase desse trabalho foi realizada de maneira exploratória, através de um mapeamento para identificar as organizações que administram os e-Sports em nosso país. Primeiramente, fizemos uma busca inicial no site de pesquisas *Google* com os termos: “confederação”, “*e-Sports*” e “Brasil”, na qual tivemos como resultados a identificação de quatro entidades de caráter nacional, sendo elas: Confederação Brasileira de *Games e E-Sports* (CBGE), Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL), Confederação Brasileira de Esporte Eletrônico (CBEE), Confederação Brasileira de *eSports* (CBeS).

Em um segundo momento, buscamos em sites e contato via e-mail, documentos normativos das confederações. Apesar de não termos obtido retorno das confederações via e-mail, conseguimos encontrar nos websites os documentos normativos da CBGE e CBDEL, sendo estes os estatutos de ambas as confederações[§]. Com isso, através dos documentos normativos, websites dessas confederações, conseguimos também identificar algumas federações estaduais existentes.

Além disso, recorremos a outros documentos, tais como reportagens, projetos de lei, publicações em portais informativos e canais oficiais de organizações, equipes e atletas, a fim de obter uma perspectiva holística, dentro das possibilidades da pesquisa e do momento histórico e social, sobre a organização burocrática dos *e-Sports* no Brasil.

Após a recolha, submetemos os dados a uma Análise de Conteúdo exploratória, que, para Bardin⁶, é um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que emprega procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. A autora propõe um método de análise de conteúdo que compreende as etapas de pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados. Ao realizar a pré-análise dos dados, identificamos quatro categorias para organização dos resultados e suas análises, a saber: 1. Estruturação das confederações; 2. Missões e funções; 3. Competições e 4. Profissionalização dos *e-Sports* no Brasil.

[§] As páginas oficiais da CBEE (Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos) e CBeS (Confederação Brasileira de e-Sports) não apresentam atualizações recentes em suas redes sociais, e os links para os respectivos sites não estão mais funcionais, sugerindo que suas atividades podem ter sido descontinuadas.

A gestão dos e-Sports no Brasil

A estruturação das confederações

As confederações, perante a Lei 10.406/2002 do Código Civil Brasileiro, são consideradas associações de caráter desportivo, de direito privado, e fins não econômicos⁷. Nessa pesquisa, foram abordadas duas confederações brasileiras de *e-Sports*, sendo elas: a CBDEL, que foi fundada no ano de 2017, tendo sede e foro na cidade de Jundiaí, estado de São Paulo, com filial em Brasília, Distrito Federal; e a CBGE, que foi fundada no ano de 2019, na cidade do Rio de Janeiro onde tem sede e foro.

A CBDEL é filiada à *International Esports Federation* (IESF), a *Pan American Eletronic Sports Confederation* (PAMESCO), a *World Esports Consortium* (WESCO) e a *South American Electronic Sports Confederation* (SAESCO). Além disso, ela é constituída por federações localizadas em 16 estados, sendo essas: Federação do Estado de São Paulo de Esportes Eletrônicos (FESPEE); Federação do Estado de Minas Gerais de Esportes Eletrônicos (FEMGEE); Federação Catarinense de Esportes Eletrônicos (FCEE); Federação Amapaense de Esportes Eletrônicos (FEAPEE); Federação Brasiliense de Desporto Eletrônico (FBDEL); Federação Acreana de Games e Tecnologia (FAGT); Federação de Esportes Eletrônicos do Mato Grosso do Sul (FESPMS); Federação Gaúcha de Esportes Eletrônicos (FEGEE); Federação Paraibana de Desportos Eletrônicos (FPBDEL); Federação de Esportes Eletrônicos do Rio Grande do Norte (FERN); Federação Cearense de Esporte Eletrônico (FCDEL); Federação Alagoana de Desportos Eletrônicos (FADE); Federação Maranhense de Desporto Eletrônico (FEMADEL); Federação Amazonense de Esporte Eletrônico (FAESPE); Federação Paraense de e-Sport (FPeS); Federação Fluminense de Desporto Eletrônico (FFDE).

Já a CBGE é filiada à outra federação internacional, a *Global Esports Federation* (GEF), sendo constituída por 8 federações estaduais filiadas, sendo essas: Federação Baiana de Games e Esports (FBGE); Federação do Estado do Sergipe de Esporte Eletrônico (FESEEE); Federação de Esportes Eletrônicos do Estado de Santa Catarina (FEESC); Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esporte Eletrônico (FERJEE); Federação Amazonense de Esports (FAESP); Federação Paulista de Games e Esports (FPGE); Federação de Games e E-Sports do Distrito Federal (FGEDF); Federação Gaúcha de Games e Esportes Eletrônicos (FEGAGEE).

Diante disso, é identificado que não há apenas uma federação internacional que organiza os *e-Sports* no mundo, refletindo também nos âmbitos nacional e estadual. Os motivos para essa situação podem ser diversos, muitas vezes resultantes de disputas políticas, diferenças filosóficas ou estruturas organizacionais diferentes. Sendo assim, essas entidades podem ter suas próprias competições, regras e administração para um mesmo esporte.

No Brasil, os recursos provenientes de incentivo público recebidos por entidades que gerenciam alguma prática esportiva, se dão pelo reconhecimento do poder público e de outras entidades já reconhecidas, como o Comitê Olímpico Brasileiro (COB) e Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB). Essas entidades possuem uma garantia por lei para receber investimento público, através da Lei nº 10.264, de 16 de julho de 2001, conhecida como Lei Agnelo Piva, que acrescenta na Lei Pelé um inciso que destina 2% da arrecadação bruta das loterias federais e dos concursos de prognósticos ao COB e CPB⁸. Dessa forma, as duas confederações brasileiras de *e-Sports* buscam o reconhecimento exclusivo do COB, pois isso pode ajudar a ganhar notoriedade para tornar-se a principal entidade de administração dos *e-Sports* no Brasil.

No que diz respeito à estrutura organizacional dessas confederações, foram identificadas algumas semelhanças entre elas. Ambas são constituídas por Federações Estaduais, reconhecidas como exclusivas entidades de administração do esporte eletrônico nos respectivos Estados e Distrito Federal, e também Ligas, regidas ou coordenadas por elas. No entanto, as diferenças surgem quando a CBGE coloca como parte formadora da confederação, os atletas.

Assim, a CBGE dá ênfase aos atletas, pois os mesmos através da Comissão de Atletas são parte dos poderes da confederação, tendo representação e direito a voto tanto no colegiado de direção (Assembleia Geral), quanto no colegiado eleitoral, igualmente as federações estaduais. Em contrapartida, nas assembleias gerais de natureza administrativa da CBDEL, as federações estaduais filiadas têm exclusividade, enquanto nas assembleias gerais de natureza eleitoral, a confederação garante a participação do representante de atletas, das federações estaduais e dos clubes filiados, que na época do pleito eleitoral estejam integrando a Primeira Divisão do Campeonato Brasileiro de Esporte Eletrônico. Ou seja, podemos inferir que a participação dos atletas de *e-Sports* é mais restrita no contexto da CBDEL do que na CBGE, em que estes constituem a Confederação.

Em relação aos poderes da Confederação, a organização das duas se assemelham nos seguintes pontos: Assembleia Geral, Conselho Fiscal, Presidência (Administração) e Conselho/Comissão de Atletas. Contudo, a principal diferença é um órgão eleito pela CBGE juntamente com as federações filiadas e ligas vinculadas, o Superior Tribunal Arbitral do E-Sport (STAE) que tem a função solucionar quaisquer controvérsias de ordem associativa dentro da entidade.

A CBDEL, por sua vez, possui no seu ecossistema o Supremo Tribunal de Justiça do Desporto Eletrônico (STJDE), este que é responsável por processar e julgar as questões relativas ao descumprimento de normas referentes à disciplina e às competições desportivas. Nesse contexto, destacamos o Art. 217, inciso 1º da Constituição Federal, que apresenta que o Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, conferindo assim às entidades organizadoras a responsabilidade de julgar e deliberar as ações ilegítimas no âmbito da prática esportiva⁹.

Dessa forma, a organização dessas confederações apresenta-se bem estruturada e semelhante a organização de outras confederações esportivas. Entretanto, é necessário garantir que ocorra uma gestão profissional nessas entidades, o que pode ser potencializado com gestores especializados em suas respectivas áreas, garantindo uma maior eficiência e estabelecendo critérios profissionais.

Missões e funções das confederações

Abordando as missões dessas confederações, ambas destacam a importância de promover o esporte eletrônico, incentivando sua prática, desenvolvendo ações ligadas tanto à organização de competições e operações do esporte eletrônico, quanto iniciativas que alie os *e-Sports* com a cultura, lazer, educação, ciência etc.

Além das missões citadas, a CBGE propõe realizar também ações voltadas à indústria dos *games*, que podem influenciar a relação entre a entidade e as desenvolvedoras dos jogos. Na Coreia do Sul, a KesPa, órgão responsável por regular e administrar os *e-Sports* no país, depende de acordos e de uma boa relação com as publicadoras de jogos para exercer sua função, uma vez que os jogos utilizados são propriedades intelectuais de empresas privadas¹⁰.

Esse conceito de propriedade intelectual garante direitos exclusivos ao detentor, o que no caso dos jogos eletrônicos no Brasil, segundo Souza¹¹, encontra-se amparada na Lei de Propriedade Intelectual. Nos campeonatos e nos contratos para exibições desses eventos, é essencial obter uma licença de uso do produto/jogo. Isso é necessário para que possam transmitir o jogo ou usar a marca nas competições, uma vez que as empresas desenvolvedoras dos jogos possuem todos os direitos sobre sua criação, incluindo o direito de exploração econômica.

Sendo assim, qualquer uma das confederações que não a possua a licença tem suas funções limitadas naquela modalidade/jogo. No entanto, a CBDEL e a CBGE mencionam em seus documentos a importância de colaborar com entidades públicas e privadas, para a defesa dos direitos e interesses dos envolvidos no esporte eletrônico.

Ao analisar as funções das confederações de e-Sports no Brasil, identificamos que as principais responsabilidades descritas por elas são administrar, dirigir, controlar e fiscalizar a prática do esporte eletrônico em todo o território nacional, além de representar o *e-Sport* brasileiro com exclusividade no exterior. Essas atribuições estão claramente delineadas em seus estatutos.

§2º. A CBDEL, para a consecução de seus fins, pode associar-se a outras instituições desportivas do país ou do estrangeiro, cabendo-lhe com exclusividade a representação do esporte eletrônico brasileiro no exterior e especialmente ante a IESF (p.6)¹².

§1º - A CBGE, como Associação Nacional de Administração do Esporte Eletrônico, pretende ser uma filiada ao Comitê Olímpico do Brasil, designado pela sigla COB, e à Federação Internacional de Esportes Eletrônicos, Global Esports Federation, designada pela sigla GEF, e por estas reconhecida como a única. Associação responsável pela organização da prática e gestão da modalidade no território brasileiro, bem como pela representação do Esporte Eletrônico brasileiro perante toda e quaisquer pessoas, física, brasileira ou estrangeira, jurídica, de direito público, interno ou externo, ou privada, nacional, interacional ou estrangeira (p.1)¹³.

A busca por exclusividade na representação dos *e-Sports* por parte dessas duas instituições pode suscitar alguns impactos positivos para a própria modalidade, como o investimento em infraestruturas, treinamento e competições, o desenvolvimento de uma governança eficaz, bem como o fortalecimento na busca da regulamentação desta prática. Em contrapartida, pode resultar na divisão de recursos financeiros e outros apoios, e pode

ainda complicar negociações e relações com organizações esportivas internacionais, como o Comitê Olímpico Internacional (COI).

Contudo, é identificado que elas possuem exclusividade apenas com as federações internacionais em que estão filiadas, onde apontam ser necessário, que todos os seus membros, como federações estaduais, clubes e atletas respeitem as regras e normas emanadas por suas respectivas federações internacionais.

Além disso, as confederações se propõem a regulamentar e fiscalizar, segundo as legislações nacionais, diversos aspectos dessa prática esportiva, como critérios de inscrição, transferências e contratos de trabalho. Nesse sentido, uma das intenções é garantir uma maior segurança jurídica para o/a atleta de esportes eletrônicos, evitando práticas abusivas e fraudes contratuais dos clubes com os/as ciberatletas.

Este fato pode estar correlacionado a um fenômeno que ocorre nos setores de tecnologia, que é a pejetização, em que o empregador exige que o trabalhador se constitua como pessoa jurídica para a sua admissão ou permanência no emprego, formalizando-se um contrato de natureza civil de prestação de serviços, mesmo que na prática se revele como uma típica relação empregatícia¹⁴.

Dessa forma, essa situação pode ocorrer também nas atividades dos/as atletas de *e-Sports* como em outros setores, sendo um mecanismo de precarização das relações laborais, nas quais o/a atleta não tem direito às garantias instauradas pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), tais como salário mínimo, jornada diária máxima de oito horas, descanso semanal remunerado, férias, pagamento de horas extras, atuação em ambiente salubre, aviso prévio, licença-maternidade e paternidade, 13º salário, proteção contra demissão sem justa causa e seguro-desemprego¹⁵.

Outra questão é quando há o vínculo empregatício, mas as empresas não cumprem as diretrizes da CLT. Como exemplo, temos o caso que aconteceu com o ex-atleta de LOL, Carlos Rücker, conhecido pelo seu *nickname* ** (Nappon), ele ganhou um processo trabalhista contra a sua ex-equipe *PaiN Gaming*, onde atuou durante o período de maio de 2018 a abril de 2019. Onde o motivo do processo foi que a equipe não procedeu com às anotações na Carteira de Trabalho, não recolheu o FGTS e as contribuições

** Apelido ou nome de usuário informal que uma pessoa usa em jogos online.

previdenciárias e não pagou as verbas rescisórias, apesar de o jogador ter assinado contrato de trabalho sob o regime da CLT^{††}.

Assim, observando a precarização das relações laborais no cenário dos *e-Sports* brasileiro, é grande relevância para proteção dos/as ciberatletas, que as confederações cumpram as funções de fiscalizar de acordo as normas previstas em lei, para assim evitar possíveis abusos e exploração por parte dos empregadores/clubes.

Ainda sobre as finalidades, as duas confederações alegam que buscam difundir e desenvolver o esporte eletrônico através da educação. A CBGE declara promover, apoiar e incentivar a realização de cursos e eventos científicos voltados à formação ou aprimoramento de atletas, árbitros, treinadores e demais profissionais envolvidos nas diferentes modalidades de Esporte Eletrônico¹³.

Por sua vez, a CBDEL¹¹ apresenta uma abordagem mais abrangente, trazendo questões a respeito da promoção do treinamento em informática e de componentes de computadores, destacando: “[...] realizar e implementar treinamento em informática, computadores, *softwares*, aplicativos e *hardwares* relacionadas ou não ao desporto eletrônico (p.5)”. Esta iniciativa pode ajudar a reduzir o analfabetismo tecnológico, entendido como a falta de competência para “ler” o mundo digital e utilizar as novas tecnologias, especialmente no que diz respeito ao domínio dos conteúdos de informática¹⁶.

Diante disso, esses treinamentos podem inserir as pessoas no mundo digital, permitindo que compreendam e aproveitem os benefícios que a tecnologia pode oferecer. Ademais, os esportes eletrônicos podem ser relacionados nesses treinamentos de várias formas, seja conhecendo os requisitos do *hardware* do computador, necessários para funcionar determinado jogo, ou até mesmo, aprendendo a realizar funções relacionadas as profissões que compõe o universo dos *e-Sports*, como designer, programador, e *streamer*^{‡‡}.

^{††} Oliveira Gabriel. Napon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL[citado 09 fev 2025]. Start; 2019. Disponível em <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-napon-processou-pain.htm>.

^{‡‡} Profissional que transmite conteúdos ao vivo pela internet.

Competições

A função primordial de uma confederação é realizar competições das respectivas modalidades que gerencia. Desse modo, a CBDEL realizou de maneira remota, no ano de 2023, a primeira edição da Liga Brasileira de Esporte Digital (LBED), que foi realizada durante o mês de março e contou com as modalidades: PUBG Mobile; Dota 2; Free Fire; FIFA; Tekken7; Mobile Legends: Bang Bang; eFootball; CS:GO; Call of Duty Mobile.

Além disso, a Confederação realiza também alguns eventos pontuais como torneios que, juntamente com a LBED, são utilizados para um ranqueamento de times. Esse ranqueamento é anual e a pontuação se dá através do desempenho dos times nessas competições, sendo zerada no ano seguinte. Com isso, o ranqueamento é utilizado para decidir quais atletas de cada modalidade serão escolhidos para formar uma delegação brasileira, que representará o país no *World Esports Championship*, campeonato mundial da IESF. Nesse cenário, há a possibilidade de ser selecionado um time misto, composto por jogadores de diferentes equipes de uma mesma modalidade. Esse campeonato conta com os jogos CSGO, Mobile Legends, eFootball, Dota2, Tekken7 e Pubg Mobile.

Do mesmo modo, a CBGE organiza eventos pontuais, como o VexBa, um torneio de Valorant, realizado no ano de 2021 e patrocinado pela Secretaria de Esporte da Bahia. Além desses eventos pontuais, a CBGE realiza classificatórios nacionais para disputar competições internacionais, como o *Global Esports Games* (GEG), o campeonato mundial da GEF. Para a edição de 2023 do GEG, os jogos disputados nos classificatórios foram: Dota2, PUBG Mobile, eFootball e Street Fighter 6.

Neste contexto, é importante mencionar que ambas as confederações não permitem que as entidades que compõe os seus respectivos sistemas participem de competições nacionais de outra Associação Nacional.

Por outro lado, além das competições realizadas e promovidas pelas Federações e Confederações de *e-Sports*, tem-se um ecossistema de competições constituído por empresas privadas com fins lucrativos, organizadas pelas próprias desenvolvedoras dos jogos ou empresas especializadas em realizar competições de *e-Sports*.

A *ESL Gaming GmbH*, mais conhecida apenas como ESL, é uma dessas empresas organizadoras de competições. Ela está a mais de duas décadas no mercado, realizando campeonatos, sendo os principais: *Intel Extreme Master – IEM*, *ESL Pro League*, *ESL*

One e Majors^{§§}. Algumas dessas empresas surgiram por uma demanda de competições de determinados jogos, onde ainda não havia a cultura das desenvolvedoras realizar seus próprios campeonatos.

Com isso, algumas desenvolvedoras como a *Valve Corporation*, detentora dos direitos dos jogos CS:GO e Dota2, deixa a cargo dessas empresas a realização das competições de seus jogos, contudo, ela impõe suas próprias regras para a realização desses campeonatos.

Dessa forma, tomando como exemplo o CS:GO, no seu ecossistema, há vários campeonatos de diferentes importâncias, em que existe um ranking de equipes da própria desenvolvedora, que pode ser utilizado pelas empresas organizadoras como critério para convites para campeonatos de grande escala^{***}. Assim, a desenvolvedora busca, cada vez mais, formar um ecossistema aberto, onde os times podem ter uma ascensão e disputar os principais campeonatos, como o campeonato mundial da modalidade, conhecido como *Major*. Esse campeonato possui qualificatórios regionais abertos, conhecidos como *Regional Major Ranking – RMR*, ele é dividido em diversas fases, em que até times amadores podem disputar uma vaga para o principal campeonato de CS:GO^{†††}.

Já a desenvolvedora Riot Games, criadora do *League of Legends*, *Valorant* e *Teamfight Tactics* (TFT), realiza todos os principais campeonatos e ligas dos seus jogos, onde algumas dessas ligas é adotado o modelo de negócio das ligas norte-americanas. Esse modelo é formado pela ação coletiva entre as franquias^{†††} e as ligas, através de instrumentos de regulação econômica que visa manter o equilíbrio competitivo e tornar a liga mais atrativa e comercial¹⁷.

O modelo norte-americano de franquias é um modelo fechado, sem acesso e descenso, onde a criação e a entrada de novas franquias são precedidas por rigorosos estudos de viabilidade econômica. Esse processo impede que uma nova franquia seja estabelecida em locais sem demanda suficiente¹⁸. Desse modo, a prática é concentrada por um seleto grupo de franquias, ao mesmo tempo em que se populariza através da sua

^{§§} Citado 09 fev 2025. Disponível em <https://www.dust2.com.br/noticias/38378/esl-foi-criada-em-colonia-conheca-a-historia-da-organizadora>.

^{***} Citado 09 fev 2025. Disponível em <https://www.dust2.com.br/noticias/38606/valve-determina-fim-de-ligas-com-parceiros-cs-deve-ser-esporte-aberto>.

^{†††} Citado 09 fev 2025. Disponível em <https://www.hltv.org/major>.

^{†††} Equivalente aos clubes esportivos.

espetacularização. Assim, torna-se difícil a entrada de novos ‘agentes’, pois eles encontram menos espaço e oportunidades para ingressar na liga.

Algumas das principais ligas do modelo norte-americano são: a liga de futebol americano: NFL – *National Football League*; a liga de basquetebol: NBA – *National Basketball Association*; a liga de *baseball*: MBL – *Major Baseball League*; a liga de *hockey* no gelo: NHL – *National Hockey League*; e a liga de futebol: MSL – *Major Soccer League*.

Nesse contexto, podemos perceber que a organização de competições de *e-Sports* se configura a partir de uma dinâmica específica, com suas peculiaridades, que divergem de muitos esportes convencionais. As competições organizadas pelas desenvolvedoras de jogos e por empresas de competições são as que recebem maior atenção dos torcedores e entusiastas dos *e-Sports*, proporcionando mais lucros e investimentos nos jogos.

Por outro lado, quando examinamos as competições organizadas pelas confederações aqui analisadas, verifica-se um cenário ainda incipiente, pois elas não possuem competições nacionais que preencham um calendário esportivo anual e nem premiam o suficiente para manutenção dos times e atletas. Há, portanto, uma carência de campeonatos que repercute, sobremaneira, na carreira dos/as ciberatletas, na captação de patrocinadores e recursos financeiros, no engajamento de adeptos e na visibilidade e reconhecimento no contexto internacional.

Contudo, críticas e questionamentos são endereçados às competições organizadas por desenvolvedoras, sobretudo referentes ao número limitado de participantes nas ligas franqueadas, o que concentra a prática e dificulta a entrada de novos agentes.

Portanto, percebemos que os ecossistemas dos *e-Sports*, estão caminhando para sistemas competitivos fechados, onde a inserção de jogadores e clubes é mais difícil, e a rentabilidade é maior. Todavia, algumas desenvolvedoras de jogos que ainda prezam por um ecossistema aberto, buscam promover competições que englobe várias equipes, com acesso mais facilitado. Além disso, as confederações podem exercer uma função semelhante, ao formularem uma liga com várias divisões e promoverem diversos eventos, permitindo assim que clubes e atletas se desenvolvam na modalidade.

Profissionalização dos e-Sports no Brasil

Ao observar o cenário dos *e-Sports* mundial, é possível identificar iniciativas voltadas a sua profissionalização em países como Coreia do Sul, China, França, dentre outros. No caso do Brasil, essa questão ainda está sendo discutida no âmbito governamental, havendo alguns Projetos de Lei (PL) que tratam da profissionalização da prática.

O PL n° 383/2017 do Senado Federal, de autoria do ex-senador Roberto Rocha, o PL n° 70/2022, de autoria do deputado federal Fausto Pinato, e o PL n° 205/2023, de autoria do deputado federal Júlio Cesar Ribeiro são exemplos desses Projetos de Lei que propõem em seus textos a regulamentação dos *e-Sports* no país, reconhecendo seus praticantes como atletas.

Todavia, outros PLs como o PL n° 3450/2015, de autoria do ex-deputado federal João Henrique Caldas e o PL n° 7747/2017, da ex-deputada federal Mariana Carvalho, buscam o reconhecimento legal dos *e-Sports* como prática esportiva, sugerindo que seja acrescentado um inciso na Lei n.º 9.615/1998 (Lei Pelé).

Sobre as justificativas apresentadas nos textos dos PLs, é observado um discurso semelhante em alguns deles, o que fez com que o PL n° 205/2023 fosse apensado^{§§§} no PL n° 70/2022. Ambos falam sobre a popularidade dos *e-Sports*, alegando que o Brasil tem uma das maiores audiências, atraindo uma legião de fãs e investimentos de patrocinadores, gerando assim mais lucros para o mercado.

Importa mencionar ainda, que segundo pesquisa elaborada pela Newzoo, o Brasil foi classificado como a terceira maior audiência de esportes eletrônicos do mundo, com 11.4 milhões de espectadores, ficando atrás apenas dos Estados Unidos da América e China (p.3)¹⁹.

De acordo com a revista Forbes, em até 3 (três) anos, incluindo-se 2021, é esperado que o faturamento anual desta modalidade alcance por volta de US\$1,65 bilhão (p.2)²⁰.

Por outro lado, as justificativas não ficam apenas na apresentação do potencial e grandeza do mercado dos *e-Sports*, são também apresentados os percalços que a modalidade encontra em sua prática. Por exemplo, mesmo que ainda haja discussões sobre os *e-Sports* serem ou não considerados uma prática esportiva, não podemos ignorar

^{§§§} Instrumento que permite a tramitação conjunta de proposições que tratam de assuntos iguais ou semelhantes.

que a falta de uma regulamentação leva a diversas implicações para todo o seu ecossistema, como a falta de incentivo financeiro governamental, a insegurança jurídica dos atletas. Assim, é explicitado no PL n° 7447/2017

Dessa forma, importante a adoção de uma legislação específica para determinar as diretrizes contratuais e dar maior segurança aos profissionais e atletas do ramo do esporte virtual. Ademais, a política também visa coibir precarização dos torneios e condições de trabalho para os jogadores. Inicialmente considerada dura demais, merece o reconhecimento devido e assim, estabelecer ajustes necessários junto a legislação para viabilizar a construção de uma segurança jurídica aos jogadores e contratos derivados a este esporte (p.2-3)²¹.

Ademais, atualmente não há exigência do cumprimento da Lei Geral do Esporte dentro dos *e-Sports*, mas as grandes organizadoras de torneios de esportes eletrônicos, como as desenvolvedoras Riot Games e Blizzard, vêm determinando que seja formalizado os vínculos empregatícios entre os cibersatletas e treinadores com as equipes participantes das suas ligas, sendo assim, regulamentada pelas normas estabelecidas pela CLT e Lei Geral do Esporte²².

Entretendo, esses avanços só foram possibilitados após a criação da Associação Brasileira de Clubes de *e-Sports* (ABCDE), que reuniu as principais equipes do país em prol do fortalecimento do profissionalismo e das relações de trabalho entre empresas e funcionários^{****}. Foi pelo intermédio da ABCDE que a empresa Riot Games firmou um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé²².

Dessa maneira, a regulamentação se faz necessária para que todos os *e-Sports* possam ser reconhecidos enquanto esportes, e assim fazer valer o cumprimento das legislações esportivas vigentes, dando mais segurança jurídica para os atletas.

Outro ponto relevante sobre a profissionalização dos *e-Sports* no Brasil, é que alguns jogos são mais populares que outros, fazendo com que seus atletas tenham um reconhecimento distinto, e por conseguinte, remuneração e patrocínios desiguais. Por exemplo, no Brasil o CS:GO está entre os principais jogos em nível de audiência e

**** Teixeira C. Lei Pelé, discussão legal... 4 fatos que talvez você não saiba sobre os e-sports [citado 09 fev 2025]. Sportv; 2017. Disponível em <https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/lei-pele-discussao-legal-4-fatos-que-talvez-voce-nao-saiba-sobre-os-e-sports.html>.

praticantes, tendo como um dos seus principais ciberatletas, Gabriel Toledo (FalleN), que ao lado de Fernando Alvarenga (Fer), Marcelo David (Coldzera) e Epitacio de Melo (Taco) conquistaram por duas vezes consecutivas o título de campeões mundiais da modalidade.

Desse modo, a popularidade do jogo aliado aos feitos desses atletas, fez com que eles se tornassem reconhecidos dentro do cenário de *e-Sports* brasileiro, refletindo também nas suas carreiras e, conseqüentemente, nas questões salariais. A exemplo, Fernando Alvarenga (Fer) revelou em uma transmissão na plataforma *Twitch.tv* que, no começo da carreira recebia um salário de R\$200,00 (duzentos reais) por mês, e após certo tempo começou a receber em dólar, chegando a receber \$42.000,00 (quarenta e dois mil dólares) por mês como atleta de CS:GO^{†††}.

Em contrapartida, outros jogos não têm essa mesma popularidade no Brasil, a exemplo dos jogos de luta *Street Fighter* e *Mortal Kombat*. O cenário competitivo desses jogos não tem a mesma repercussão a nível nacional, muitos atletas competem por conta própria e dependem de bons resultados nos campeonatos para alcançar as premiações. De acordo Marchi Júnior²³, no esporte moderno e em seu processo de espetacularização, o conjunto de práticas e consumo esportivos são oferecidos por agentes sociais como oferta destinada a uma demanda social e que as pessoas adquirem mais ‘gosto’ por uma prática ou espetáculo esportivo do que por outra, dando assim o poder de escolha àqueles que consomem o que lhes é oferecido.

Nesse processo, os jogos mais populares atraem mais investimentos de grandes empresas, marcas e empresários que veem um ambiente seguro e lucrativo para se investir, criando-se assim a possibilidade de melhoria estrutural e salarial para os atletas.

Por outro lado, a gestão institucional também exerce um papel importante no processo de profissionalização e popularização de uma determinada prática. A exemplo do vôlei no Brasil, que após investimentos da Confederação Brasileira de Vôlei na sua estruturação, transformou o voleibol em um ‘produto’ bem aceito pelo público, resultando em um aumento significativo de investimentos e patrocínios. Por conseguinte, a alteração da gestão também se refletiu no aumento de salários, na formação de atletas e na estrutura

^{†††} Carboni F. CS:GO: Fer chegou a receber R\$ 200 mil por mês de salário [citado 09 fev 2025]. *Game Arena*; 2023. Disponível em <https://gamearena.gg/esports/csgo/fer-revela-salarios-carreira>.

de treinamento, com a criação de centros de treinamento permanentes que atenderam as diversas categorias da modalidade²⁴.

Nessa perspectiva, as organizações profissionais de *e-Sports*, inseridas em cenários mais sólidos, são mais propensas a ter uma gestão eficaz, contratos formais, estratégias de *marketing*, comercialização de produtos e serviços, e planos de longo prazo, o que é essencial para a estabilidade e o sucesso do esporte.

Portanto, a profissionalização aliada a uma boa gestão institucional cria um alicerce para o crescimento da modalidade, atraindo investimentos e estabelecendo padrões éticos e regulamentação, ao mesmo tempo que contribui para a aceitação generalizada dos *e-Sports* como uma forma respeitável de entretenimento e competição.

Conclusões

Pode-se afirmar que os *e-Sports* estão em plena evolução, consolidando grandes competições e adquirindo uma crescente popularidade no cenário global. Essa ascensão tem gerado discussões sobre sua organização e profissionalização. No Brasil, essas questões alcançaram o âmbito legislativo, com representantes públicos reconhecendo a importância dessa prática e o papel da regulamentação no desenvolvimento e na sustentabilidade do setor.

Assim, ao longo deste trabalho, exploramos as estruturas e os desafios enfrentados pelas confederações e organizações que buscam gerenciar e profissionalizar a prática dos *e-Sports* no país.

Primeiramente discutimos a estrutura organizacional das confederações, destacando que tanto a CBDEL quanto a CBGE possuem uma base funcional sólida, mas diferem na participação dos atletas: a CBGE inclui um representante dos atletas na Assembleia Geral, enquanto a CBDEL limita a participação ao colégio eleitoral. Em termos de regulação, a CBGE conta com o STAE para resolver disputas internas, e a CBDEL com o STJDE, um órgão autônomo para questões disciplinares e de competições.

Em seguida, identificamos que ambas as confederações desempenham funções essenciais para o desenvolvimento dos e-Sports no Brasil, incluindo a administração, regulamentação e representação internacional, com foco na proteção jurídica dos atletas, regulamentando contratos e transferências. No entanto, ainda há uma carência de competições nacionais estruturadas, com a CBDEL organizando apenas a Liga Brasileira

de Esporte Digital em 2023. Não obstante, as duas confederações realizam campeonatos classificatórios para as competições internacionais.

Abordamos também a busca por exclusividade na gestão dos *e-Sports*, o que pode gerar vantagens e desvantagens, além de mencionar projetos de lei que propõem o reconhecimento dos e-Sports como esporte e a regulamentação da profissão, visando garantir direitos e melhores condições de trabalho para os atletas.

Destacamos que a organização burocrática do esporte se revela como essencial para estabelecer bases sólidas e garantir a integridade e desenvolvimento do ecossistema. Assim, a criação de confederações, regulamentos e normativas específicas pode contribuir para a legitimidade dos *e-Sports*, promovendo um ambiente competitivo mais justo e uma gestão eficaz e transparente.

No entanto, é importante destacar que o ecossistema dos *e-Sports* difere de modalidades tradicionais, uma vez que eles são propriedades de empresas, as quais intervêm nos caminhos que o seu produto vai percorrer. Desse modo, as funções exercidas por uma confederação tornam-se dependentes das suas relações com as empresas desenvolvedoras dos jogos.

Contudo, com o apoio necessário, as confederações podem desempenhar um papel crucial no desenvolvimento da modalidade a nível nacional, na criação de programas de incentivo, educação, lazer, entre outros. Isso também pode garantir que o esporte não seja exclusivo para um grupo restrito de equipes com maior estrutura econômica.

Diante disso, faz-se necessário que as organizações busquem um equilíbrio entre a necessidade de regulamentação e a agilidade requerida por um setor tão dinâmico. A colaboração entre as principais partes interessadas, incluindo equipes, jogadores/as, patrocinadores e órgãos reguladores, é fundamental para aprimorar os sistemas burocráticos existentes e adaptá-los às peculiaridades dos *e-Sports*.

O futuro dos *e-Sports* no Brasil dependerá, em grande parte, da capacidade de conciliar a organização burocrática necessária com a flexibilidade exigida por um ambiente tão inovador e mutável. À medida que o setor continua a amadurecer, espera-se que as organizações encontrem soluções criativas para otimizar seus processos, incentivando o crescimento sustentável e a excelência competitiva nos *e-Sports* brasileiros.

Referências

- 1 Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*. 2017;27(2):211-232.
- 2 Wagner MG. On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, Las Vegas, Nevada, USA, Jun 26-29. 2006; 437-442.
- 3 Pereira SK. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais [tese]. Universidade de Brasília: Brasília; 2014.
- 4 Newzoo. *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version* [citado 09 fev 2025]. 2022. Disponível em <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>.
- 5 Gil AC. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas; 2008.
- 6 Bardin L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70; 2016.
- 7 Brasil. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm.
- 8 Brasil. Lei nº 10.264, de 16 de junho de 2001. Acrescenta inciso e parágrafos ao art. 56 da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Presidência da República, 2001. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/110264.htm.
- 9 Brasil. *Constituição da República Federativa do Brasil* [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm.
- 10 Coelho VN. *A regulamentação de contratos de jogos eletrônicos em um contexto de ausência de legislação específica* [tese]. Universidade Federal de Ouro Preto: Ouro Preto; 2021.
- 11 Souza IC. *Possibilidade de proteção intelectual e de regulamentação do eSports no Brasil* [tese]. Universidade do Sul de Santa Catarina: Tubarão; 2021.
- 12 CBDEL. *Estatuto: Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos CBDEL* [citado 09 fev 2025]. Jundiaí: Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos; 2023. Disponível em <https://cbdel.com.br/portal/index.php/governancia-transparencia/2-estatuto-e-regimento>.
- 13 CBGE. *Estatuto da Confederação Brasileira de Games e Esports – CBGE* [citado 09 fev 2025]. Rio de Janeiro: Confederação Brasileira de Games e Esports; 2019. Disponível em <https://cbge.com.br/governancia/>.
- 14 Corraide MT. *Análise dos aspectos jurídico-trabalhistas do jogador de Esports no Brasil*. *Revista Jurídica da Faculdade de Direito de Santa Maria-FADISMA*. 2020;15(1):1-23.
- 15 Brasil. Decreto - Lei nº 5.452, de 01 de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Presidência da República, 1943. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm.
- 16 Melo AF. *A inclusão digital na escola para a erradicação do analfabetismo tecnológico*. *e-Mosaicos*. 2016;5(10):21-30.
- 17 Bourg JF, Gouguet JJ. *Economia do esporte*. Bauru: EDUSC; 2005.
- 18 Dos Santos Neto AAM. *A estrutura organizacional do futebol profissional no Brasil e o Clube dos 13: análise comparativa entre os modelos de organização do futebol brasileiro, europeu e das ligas nos EUA* [tese]. Universidade Federal da Bahia: Salvador; 2009.

- 19 Brasil. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 205, de 02 de fevereiro de 2023. Dispõe sobre o eSports [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Câmara dos Deputados; 2023. Disponível em <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>.
- 20 Brasil. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 70, de 02 de fevereiro de 2022. Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Câmara dos Deputados; 2022. Disponível em <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao/?idProposicao=2313858>.
- 21 Brasil. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 7747, de 35 de maio de 2017. Institui o esporte virtual [citado 09 fev 2025]. Brasília, DF: Câmara dos Deputados; 2017. Disponível em <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>.
- 22 Cruz EO, Alban CE, Costa DC. Um estudo comparado dos direitos trabalhistas dos atletas de e-Sports através do olhar histórico-cultural de Huizinga. *Direito UNIFACS*. 2024;285:1-22.
- 23 Marchi Junior W. "Sacando" o voleibol: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970-2000) [tese]. Universidade Estadual de Campinas: Campinas; 2001.
- 24 De Almeida BS, Vlastuin J, Marchi Júnior W. O “Pais do Futebol” que joga com as mãos: a gestão esportiva da Confederação Brasileira de Voleibol. *Revista Intercontinental de Gestão Desportiva*. 2012;2(2):144-162.