

REGULAMENTAÇÃO DOS JOGADORES DE ESPORTES ELETRONICOS

Emanuelli Paro MARTINS*
Leticia Lourenço Sangaletto TERRON**

RESUMO

O presente trabalho tem fulcro na discussão sobre a importância da regulamentação dos jogadores de esportes eletrônicos, trazendo um comparativo entre Coreia do Sul, Alemanha e Estados Unidos, sendo que esses reconhecem o e-sport como profissão, havendo grande incentivo governamental para a profissionalização regulamentada do cyber-atleta, o que não ocorre no Brasil. O trabalho, cuja qual fora desenvolvido sob a égide de diversas pesquisas bibliográficas, incluindo relatos de jogadores profissionais, entrevistas para sites, podcasts e contato real com campeonatos, coloca em pauta a evolução histórica dos esportes eletrônicos, o conceito de e-sport, os e-sports nas universidades e a popularização dos esportes eletrônicos. Salienta a necessidade de novo projeto de lei, já que o Projeto de Lei 383/2017 possui um conteúdo raso, que aborda discussões polêmicas e obsoletas, com desinformação referente ao e-sport e por violar os direitos de propriedade intelectual das publishers. Portanto, o presente artigo visa diminuir a desinformação social e a banalização referente ao cenário de e-sports, levar conhecimento a população, através dos dados, pesquisas e criação de normas que vão valorizar e dignificar o jogador profissional.

Palavras-chave: Regulamentação do esporte eletrônico. E-sports. Jogos. Gamers.

* Graduanda em Direito do Centro Universitário de Santa Fé do Sul/SP – Unifunec, e-mail: emmaescola123@gmail.com

** Doutora, Docente do Centro Universitário de Santa Fé do Sul/SP – Unifunec, e-mail: leticiasanga@bol.com.br