

FACULDADE DE TRÊS PONTAS – GRUPO UNIS
DIREITO
LUIS OTÁVIO AZEVEDO GOMES

ASPECTOS JURÍDICOS RELATIVOS AOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Três Pontas
2022

LUIS OTÁVIO AZEVEDO GOMES

ASPECTOS JURÍDICOS RELATIVOS AOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Bacharel em Direito da Faculdade de Três Pontas – UNIS/MG como pré-requisito para obtenção de grau bacharel sob orientação da Prof. Estela Cristina Vieira de Siqueira.

Três Pontas

2022

LUIS OTÁVIO AZEVEDO GOMES

ASPECTOS JURÍDICOS RELATIVOS AOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Direito da Faculdade Três Pontas-FATEPS como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Direito pela Banca examinadora composta pelos membros:

Aprovado em __/__/____

Prof. Estela Cristina Vieira de Siqueira

Prof.

Prof.

OBS.:

“Não basta que todos sejam iguais perante a lei.
É preciso que a lei seja igual perante todos.”

Salvador Allende

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Capítulo 2

Figura 1: Space Invaders Championship.....	10
Figura 2: Gráfico de estudo de faturamento publicado pela Newzoo	11
Figura 3: Ilustração comprimento de cor Final do Campeonato Mundial de League of Legends de 2019	12

SUMÁRIO

RESUMO	6
1 INTRODUÇÃO	6
2 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS JURÍDICAS	7
2.1 Esportes Eletrônicos	7
2.1.1 Definição	8
2.1.2 Contexto Histórico.....	9
2.1.3 Realidade atual dos Esportes Eletrônicos	10
2.2 Potenciais Fontes de Conflito	12
2.2.1 Relação de Trabalho	12
2.2.2 Envolvimento de menores de 18 anos	13
2.2.3 Demais fontes de conflito oriundas do Esporte Eletrônico	14
2.3 Movimentações do Ordenamento Jurídico Brasileiro	15
2.3.1 Projeto de Lei 383 de 2017.....	16
2.3.2 Decisão judicial reconhecendo vínculo trabalhista nos eSports	17
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
ABSTRACT	19
REFERÊNCIAS	20

ASPECTOS JURÍDICOS RELATIVOS AOS ESPORTES ELETÔNICOS

Luis Otávio Azevedo Gomes¹

Estela Cristina Vieira de Siqueira²

RESUMO

Esportes Eletrônicos ou eSports são competições profissionais realizadas através de plataformas digitais, sendo que tais eventos são transmitidos ao público. O presente artigo discorre sobre aspectos jurídicos inerentes aos esportes eletrônicos, fazendo um estudo à cerca de potenciais fontes de conflito ocasionadas por esse fato, e analisando o comportamento do Ordenamento Jurídico Brasileiro em relação ao assunto. À priori, O trabalho traz ao leitor uma contextualização sobre os eSports, trazendo sua definição, contexto histórico e situação nos dias atuais. À posteriori, aduz potenciais fontes de conflito dentro do gênero, que podem envolver contratos, relações trabalhistas, dentre outras. Por fim, faz uma análise das movimentações do Poder Legislativo e do Poder Judiciário, no sentido de tutelar pelos direitos de todos os que tenham relação com a modalidade, para concluir em quais medidas ainda são necessárias para uma maior segurança jurídica para todos os envolvidos.

Palavras-chaves: Esportes Eletrônicos. eSports. Cyber-Sports.

1 INTRODUÇÃO

Esportes eletrônicos, conhecidos popularmente como “eSports” ou “cyber-esportes”, são termos que chegaram aos ouvidos de muitas pessoas recentemente. Referem-se às competições profissionais realizadas através de jogos eletrônicos, sendo que, geralmente tais eventos são transmitidos ao público através da internet.

A velocidade com que o cenário dessa modalidade vem se desenvolvendo é algo relevante a ser destacado, uma vez que o engajamento adquirido durante os últimos anos, mantem-se em uma crescente avassaladora. Os jogos que tempos atrás eram considerados

¹ Graduando em Bacharel em Direito pela Faculdade de Três Pontas – Fateps - Grupo Unis. luisotavioagomes@gmail.com.

² Professora orientadora – Advogada – Mestra em Direito Internacional - Estela.siqueira@professor.unis.edu.br

meros “hobbies”, estão profissionalizando as competições, e com isso, tomando proporções inconcebíveis.

Estádios lotados de torcedores para acompanhar as competições, salários e patrocínios astronômicos, jogadores sendo reconhecidos como estrelas, jovens talentos atingindo o status de milionários antes mesmo de completarem 18 anos. Essas são situações que jamais poderiam ser imaginadas para os jogos eletrônicos no século passado, mas que se tornaram a realidade dos dias atuais.

Entretanto, juntamente com o engrandecimento do cenário em geral, começam a surgir conflitos das mais diversas formas, que podem envolver jogadores, organizações, membros da mídia, enfim, todos os envolvidos com o gênero do esporte eletrônico. Sendo que, tais embates podem envolver questões financeiras, trabalhistas e até penais, e por isso o ordenamento jurídico deve se atentar para esse fato, já que constitucionalmente falando, em caso de lesão ou ameaça à direito, o poder judiciário não pode se abster de fazer a apreciação do litígio.

O presente trabalho foi desenvolvido através da metodologia da pesquisa bibliográfica, envolvendo o estudo de artigos científicos, material jornalístico, pesquisa em sites online, legislação e julgados.

A escolha do tema de aspectos jurídicas relativos aos esportes eletrônicos pelo autor, se justifica pela grande relevância do assunto, já que a ascensão da modalidade é um fato, e os valores da sociedade irão nortear o ordenamento jurídico brasileiro à fim de desenvolver as normas que irão garantir a segurança jurídica às lides oriundas desse fenômeno.

O artigo será organizado em três tópicos, sendo que o primeiro, traz o conceito, a definição, o contexto histórico e a situação dos esportes eletrônicos na atualidade. Já o segundo tópico, aborda potenciais fontes de conflito oriundas dos “eSports”, podendo envolver relações de trabalho, menores de 18 anos e direito internacional. Por fim, o terceiro ilustra com casos reais, através da análise de projetos de lei e julgados, qual o comportamento do poder judiciário no Brasil frente as lides do tema.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS JURÍDICAS

2.1 Esportes Eletrônicos

Este tópico tem como objetivo contextualizar o leitor sobre o tema, e para isso será apresentada a definição de Esportes Eletrônicos, bem como o contexto histórico das

competições em plataformas digitais, que levaram o cenário de eSports ao patamar que se encontra nos dias atuais.

2.1.1 Definição

Definir o que são Esportes Eletrônicos tem suas complexidades, diversos autores se arriscam nessa árdua tarefa. Michael G. Wagner traz o conceito de esporte eletrônico como “uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006, p. 3).

Já Ricardo Miguel Georges Affonso, defende em sua tese o eSport como sendo “competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos jogadores” (AFFONSO, 2018, p. 29). Entretanto, a definição que mais agrada o autor do presente trabalho, é a construída pela CBeS, Confederação Brasileira de eSports, um órgão sem fins econômicos fundada em 2017, cuja finalidade é representar, organizar, apoiar e desenvolver o eSports no Brasil.

A CBeS define especificamente a modalidade como: “Competições profissionais de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência” (CBeS, 2022).

Fazendo uma análise da definição, em primeiro lugar, ao denominar as competições como “profissionais”, a CBeS afasta do conceito dos eSports a prática casual dos jogos, para tratar dos competidores que fazem dos games a sua profissão. Sendo assim, passa a envolver questões monetárias, seja através de premiação, salário, e/ou auxílio de custo.

Além disso, para que seja definida como eSports, a competição deve necessariamente acontecer em plataformas digitais, como computadores, consoles, celulares. Também tem a necessidade de envolver duas ou mais pessoas, podendo ser disputada em equipes ou individualmente.

Por fim, os últimos requisitos para a configuração do Esporte Eletrônico segundo a definição analisada, é que o público possa acompanhar as partidas, sejam elas online ou presenciais, e que sejam síncronas, ou seja, ambos os competidores interagem na disputa ao mesmo tempo, ou em turnos.

2.1.2 Contexto Histórico

Com o fim da segunda guerra em 1945, iniciou-se uma corrida armamentista entre as duas maiores potencias do mundo à época, que mais tarde ficou conhecida como “Guerra Fria”. Apesar de nunca ter havido um embate direto, Estados Unidos e Rússia viviam em uma disputa constante para serem os detentores não só das melhores armas, mas também das tecnologias mais desenvolvidas do mundo. Isso fez com que as invenções se desenvolvessem em um ritmo completamente acelerado, justamente pela necessidade de estar sempre à frente do inimigo (HOBSBAWN, 1995).

Diante desse contexto, as pesquisas que eram destinadas ao desenvolvimento das armas de destruição em massa, não renderam somente frutos semeadores do caos, mas também possibilitaram o surgimento de invenções benéficas à humanidade, como computadores, a internet, e por fim os jogos eletrônicos. Matheus Henrique Guerra Luiz, conclui em sua dissertação que “durante a Guerra Fria, as tecnologias usadas em armas nucleares serviram de base para a criação do primeiro jogo eletrônico, o *Tennis for Two* e da Internet. Deste modo, iniciava-se uma evolução tecnológica no inédito ‘mundo dos games’ (LUIZ, 2021).

Com o passar dos anos, os jogos saíram dos laboratórios e foram se aprimorando e cativando jogadores por toda parte. A simples experiência de competir contra os amigos, ou até mesmo contra a máquina era incitante, e não demorou para que o nível de competitividade chegasse ao ponto de surgirem disputas elaboradas.

Segundo o artigo publicado na página oficial da CBeS, um ano de assinatura da revista Rolling Stone (CbeS, 2022) foi o prêmio entregue ao campeão das “Olimpiadas Intergaláticas de Spacewar”, realizadas em 19 de outubro de 1972, e considerada a primeira competição esportiva eletrônica da história. Até que em 1980, a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala foi organizada pela Atari, que deu o nome de “Space Invaders Championship”.

Figura 1 – Space Invaders Championship



Fonte:Confederação Brasileira de eSports, 2022.

Já na década de 90, foi a vez da Nintendo deixar sua marca. De acordo com Matheus Henrique Guerra Luiz (2021, pg. 29), “O hype da Nintendo fora tão avassalador que, em 1990, o campeonato mundial de *Nintendo* foi elaborado, com etapas em várias cidades dos Estados Unidos, sendo a final disputada na Califórnia.”

Entretanto, foi a partir dos anos 2000 que o Esporte Eletrônico alavancou de vez, e as competições profissionais de jogos como “Starcraft” levaram o cenário a um patamar nunca antes imaginado para a modalidade. Populações de países como a Coreia do Sul, começaram a reconhecer pela primeira vez os jogadores como atletas famosos.

O fenômeno “Starcraft”, abriu espaço para que novos jogos ascendessem à categoria de eSports, e hoje podemos citar diversos, dentre eles: “Counter-Strike”, “Dota”, “League of Legends”, “Fifa”, e o mais popular de todos entre a geração nascida no século XXI, o “Free Fire”.

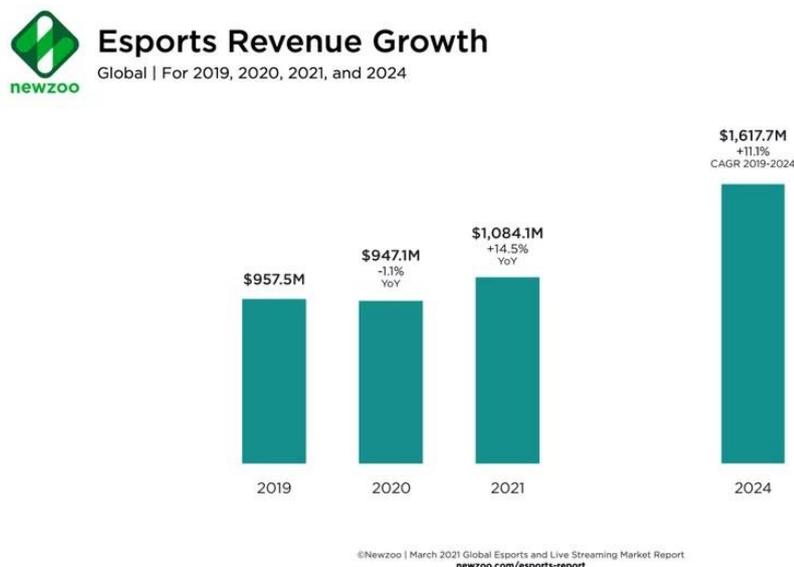
2.1.3 Realidade atual dos Esportes Eletrônicos

O contexto histórico apresentado, leva à realidade dos Esportes Eletrônicos nos dias atuais, em que os diversos tipos de competições realizadas através de computadores,

videogames e até mesmo celulares, chegaram a um patamar nunca antes imaginado. Os números relativos à faturamento e audiência na modalidade são impressionantes e continuam crescendo ano à ano.

Uma matéria publicada no site do “GE” traz dados de uma pesquisa realizada pela Newzoo, que é considerada a fonte mais confiável e citada no mundo para análise de Esportes Eletrônicos. Segundo a instituição, no ano de 2019 o faturamento da indústria de eSports foi de 975,5 milhões de dólares, que convertidos para a moeda nacional, dariam aproximadamente 5 bilhões de reais. Os impactos da pandemia ocasionaram uma queda de 1,1% para o setor em 2020, entretanto, em 2021 houve um crescimento de 14,5% na arrecadação e o faturamento passou da casa de 1 bilhão de dólares. A projeção é que para 2024, os valores cheguem a US\$1,6 bilhões (REDAÇÃO GLOBOESPORTE, 2021).

Figura 2 – Gráfico de estudo de faturamento publicado pela Newzoo



Fonte: Redação Globoesporte.

No contexto de audiência, os números também não deixam à desejar. No ano de 2019, 99,6 milhões de pessoas acompanharam a final da Copa do Mundo de “League of Legends”. À estimativa é que 450 milhões de pessoas tenham acompanhado campeonatos de jogos eletrônicos naquele ano. No Brasil, foram registradas 21,2 milhões de pessoas, ou seja 1 a cada 10 brasileiros acompanhou à transmissões de eSports no ano de 2019.

Figura 3 – Final do Campeonato Mundial de League of Legends de 2019



Fonte:RIGON, 2022.

2.2 Potenciais Fontes de Conflito

O fenômeno da ascensão dos Esportes Eletrônicos na última década é impressionante. Entretanto, o ponto negativo é que esse fato passa a ser ter relevância social, sendo capaz de ocasionar conflitos entre os indivíduos que dele participam. O presente capítulo discorre sobre os potenciais problemas inerentes às relações de trabalho, e o envolvimento de menores nos Esportes Eletrônicos, e cita outros fatores diversos como potenciais objetos de discussão.

2.2.1 Relação de Trabalho

A primeira grande questão que ocasiona divergências e conflitos dentro dos eSports, é sobre a relação de trabalho entre atletas profissionais e organizações. Nesse sentido, os problemas são muito amplos, e perpassam desde a discussão sobre se ela existe ou não, e se aprofundam em diversos outros tipos de questões, como jornada de trabalho, remuneração, descanso, indenizações, entre outros.

Partindo de uma visão mais contratualista, pautada principalmente no neoliberalismo, entende-se que só existiria o vínculo trabalhista entre atletas e organizações caso existisse declaração explícita de vontade entre as partes. Entretanto, a legislação brasileira é pautada em princípios protecionistas à parte mais fraca da relação jurídica, e pode reconhecer o contrato de

trabalho, mesmo que não exista um documento físico assinado, à fim de beneficiar o empregado.

A discussão sobre o vínculo trabalhista de atletas, já foi alvo de discussões anteriores em debate sobre a profissionalização de esportes tradicionais, como o futebol, e o debate só foi pacificado através de projetos de lei, que passaram a regulamentar a profissão. Sobre o assunto, discorre Alice Monteiro de Barros:

O contrato entre o atleta, com interesse pecuniário, e a entidade de desporto é vista como um contrato especial de trabalho. Aplicam-se aos atletas profissionais do futebol a Lei 6.354 de 02.09.1976, cujo anteprojeto foi de autoria do Prof. Evaristo de Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento – Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 – e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art.28, da Lei 6.423, de 1977).(BARROS, 2014, p. 8).

Em razão das especificidades da profissão, nota-se a necessidade da regulamentação de contrato de trabalho especial, trazida pelo parágrafo 5º do art. 28 da Lei Pelé:

Art. 28 (...) §5º: O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais: I – com o término da vigência do contrato ou o seu distrato; II – com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva; III – com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei; V – com a dispensa imotivada do atleta (BRASIL, 1998).

Nota-se ao analisar os aspectos da referida lei, diversas similaridades no campo de aplicação em relação aos Esportes Eletrônicos, justamente pelo fato de também envolver relações profissionais em práticas desportivas. Portanto, o uso de analogias por parte do Poder Judiciário é completamente aceitável.

Entretanto, ainda existem diversas peculiaridades específicas dos eSports que precisam de regulamentação, para que sejam pacificadas as relações jurídicas em matérias trabalhistas envolvendo cyber-atletas.

2.2.2 Envolvimento de menores de 18 anos

Além de problemas em matéria trabalhista, outro ponto que se configura como potencial fonte de conflitos dentro dos Esportes Eletrônicos é o envolvimento de menores de 18 anos.

A popularizações dos vídeo-games na década de 90, é um fato extremamente importante para entendermos o sucessos dos eSports nos dias atuais. O público adulto, que hoje acompanha

as transmissões das competições desportivas em plataformas digitais, é oriundo daquela geração que cresceu jogando atari, nitendo, e outros.

Essa análise é importante para concluir que a fase em que a afeição por jogos eletrônicos se desenvolve com maior facilidade, começa na infância e vai até a adolescência. A prática de casual de games nessas faixas etárias, é benéfica para o desenvolvimento da criança pois estimula o raciocínio e aprimora a coordenação motora.

Entretanto, envolver menores de 18 anos na prática profissional de eSports pode ocasionar diversos tipos de problema. O primeiro deles, é que a lei brasileira, proíbe expressamente no art. 403 da CLT o trabalho para menores de 16 anos, salvo em condição de aprendiz.

Ademais, a busca por levar o desempenho nos jogos eletrônicos à níveis extremos pode prejudicar a saúde dos atletas e no caso de crianças e adolescentes o risco se potencializa. Além disso, a iniciação precoce de uma carreira como profissional de eSports, pode prejudicar a educação, direito básico garantido à crianças e adolescentes pelo “ECA”, visando o desenvolvimento da pessoa e o preparo para exercício da cidadania e qualificação para o trabalho.

O risco é que o menor pode ser facilmente influenciado, ainda mais nos dias de hoje, em que não faltam exemplos de jovens que alcançaram fama e dinheiro através dos eSports, como no caso do jogador de “Free Fire”, Bruno Goes, conhecido como “Nobru”. Nesse sentido, cabe sempre muita cautela por parte das organizações na hora de fechar contratos com menores de 18 anos.

2.2.3 Demais fontes de conflito oriundas do Esporte Eletrônico

Por fim, é possível citar outros diversos fatores capazes de se configurarem como ameaça ou lesão à direito.

Diversas organizações de eSports optam pelo modelo de trabalho em “Gaming Houses”. Diferentemente do “Gaming Offices”, onde os profissionais possuem residência própria, e se deslocam até o local de trabalho, o primeiro sistema estabelece a moradia dos atletas no próprio local onde cumprem a rotina de treinamentos. Nesse caso, é preciso ter cuidado para que o período de descanso não seja afetado, e que possua a estrutura adequada para que os jogadores possam dignidade.

Ademais, outra fonte de conflito oriunda dos cyber-sports, pauta-se no Direito Internacional, uma vez que brasileiros deixam o país para seguir carreira em outros Estados, da mesma forma que estrangeiros imigram ao Brasil para exercer essa atividade profissional remunerada. Nesse sentido, os problemas são diversos, já que envolvem mais de uma nação, em que os costumes podem ser completamente diferentes. Exemplo disso, envolve atletas Sul-Coreanos que deixam seu país de origem para a prática desportiva, mas que necessitam regressar à sua nação para cumprir com o serviço militar obrigatório, sendo que o retorno deve ocorrer antes dos 28 anos. Caso o regresso não ocorra, consequências jurídicas à nível internacional poderiam ser geradas, abrindo espaço inclusive para debate sobre a possibilidade de um pedido de extradição. (GOAL, 2020).

Outro fator que pode acarretar discussões nos eSports, é a aposentadoria prematura dos cyber-atletas. A rotina dos profissionais do ramo é completamente exaustiva, a busca pela performance no mais alto nível do jogo é desgastante, por esse motivo, a longevidade da prática desportiva é baixa, sendo muito comum que jogadores se aposentem com 25 à 30 anos. Nesse sentido, o reingresso no mercado de trabalho pode ser muito complicado.

O último tema que o presente trabalho abordará como potencial fonte de conflito é a questão tributária. Em sua tese, Mateus Assis Ananias cita a elaboração da PLC nº 202/2019, com a finalidade de fazer incidir ISSQN sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos. A reação da comunidade “gamer” foi tão forte, que o projeto não progrediu (ANANIAS, 2022). Entretanto, é fato que a incidência tributária nos eSports precisa ser regulamentada, apesar de ser uma tarefa árdua, em razão da complexidade da matéria.

2.3 Movimentações do Ordenamento Jurídico Brasileiro

Diante da contextualização dos eSports, é possível concluir que essa modalidade já se configura hoje, como instrumento capaz de promover a transformação social. Esse poder transformador é oriundo da relevância econômica que a indústria de games apresenta, e também da capacidade influenciadora que se desenvolveu no cenário, decorrente do crescimento expressivo do público e conseqüente engrandecimento dos atletas profissionais, que passam a ser formadores de opinião.

Contudo, alerta Ricardo Georges Affonso Miguel(2018, p. 68):

todo desenvolvimento tem um custo. A modernidade não se apresenta apenas por vantagens, mas surge associada a riscos inerentes a uma sociedade que progride em alguns aspectos, mas deve superar obstáculos.

Nesse sentido, Ulrich Beck aborda a questão da sociedade de risco, aduzindo que “a produção de riqueza é acompanhada sistematicamente pela produção social de riscos”

Trata-se de situação paradoxal com contradições entre “forças produtivas” e “forças destrutivas”, pois a mesma sociedade modernizada “distribui riquezas e riscos” Podemos entender como risco o revés advindo do progresso de um modo geral, exemplificados pelo autor em casos de saúde, aumento de poluição, dentre outras questões. (MIGUEL, 2018, p. 68).

É possível inferir apesar dos benefícios apresentados, as competições profissionais de jogos podem se tornar origem de diversos tipos de conflitos. Estes, os quais, o Poder Judiciário não poderá deixar de apreciar, à fim de garantir o bem estar social, através do dever jurisdicional que lhe é conferido constitucionalmente pelo artigo 35 da Carta Magna, que diz “a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito” (BRASIL, 1988).

Sendo assim, o terceiro e último capítulo faz uma análise de movimentações por parte do Ordenamento Jurídico Brasileiro, à fim de tutelar os direitos inerentes aos eSports.

2.3.1 Projeto de Lei 383 de 2017

O Projeto de Lei 383 de 2017, de autoria do Senador Roberto Rocha do PSDB, dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Nesse sentido prevê:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei. Parágrafo único. Entende-se por 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 com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de sus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados sublinaramente aos sujeitos-jogadores nos jogos

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º Fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho(BRASIL, 2017).

O referido projeto, encontra-se em tramitação no Senado Federal há mais de 5 anos, o problema é que sua aprovação é de suma importância para os eSports, com a finalidade de regulamentar a prática na legislação brasileira, e possibilitar que novas leis possam surgir para tutelar pelos direitos dos envolvidos com a modalidade.

Além do PL 386 de 2017, outros projetos foram apresentados, entretanto este se mostra sendo o mais completo, e determinante para a configuração de um marco regulatório dos Esportes Eletrônicos no Brasil.³

2.3.2 Decisão judicial reconhecendo vínculo trabalhista nos eSports

O Poder Judiciário tem pacificado o entendimento de que se configura o vínculo trabalhista entre atletas e organizações. O presente trabalho fará a apresentação e reflexão, de uma decisão judicial proferida em 2015, que foi umas das primeiras a reconhecer a relação de emprego nos Esportes Eletrônicos.

O caso que será analisado, trata de conflito entre duas equipes bem conhecidas do jogo “League of Legends” e o jogador André Pavezi, conhecido como “esA”, que deu origem ao processo 1004462-71.2015.8.26.0320:

Vistos. Kabum E-sports Marketing Ltda propôs ação ordinária de cobrança por inadimplemento contratual combinado com indenização por danos materiais contra ANDRÉ EIDI YANAGIMACHI PAVEZI, KEYD GAMING LTDA e TELEFONICA BRASIL S/A almejando, em apertada síntese, o recebimento de R\$95.506,08 (noventa e cinco e quinhentos e seis reais e oito centavos), a título de danos materiais, por ter o primeiro réu descumprido o contrato celebrado e passado a integrar a equipe titularizada pela segunda corrê, que, por sua vez, pertence ao grupo econômico da terceira requerida. Alega que foi pactuado na cláusula 3ª do contrato que o primeiro requerido atuaria como “cyber-atleta”, artista e competidor, em equipes ou individualmente, porém sempre e exclusivamente em favor da requerente, nos torneios e exposições previamente ajustados entre as partes, pelo período compreendido entre 1º de janeiro de 2015 e 31 de dezembro de 2015, cabendo a ele participar presencialmente de projetos e atividades da autora de natureza artística, fora e dentro de ambiente web, em eventos em geral, tanto individuais quanto coletivos, bem como de atividades nos ambientes virtuais e na rede mundial de computadores (internet), com a atuação expositiva e competitiva em jogos eletrônicos em rede, na modalidade amadora e profissional. Ocorre que, no dia 22/04/2015, às vésperas da reabilitação do primeiro requerido para as competições oficiais organizadas pela Riot Games, a requerente, na pessoa de seu representante legal, foi informada por terceiros sobre o interesse ddele em se retirar da equipe Equipe KaBuM! Orange, e que este teria, inclusive, aceitado proposta de outra equipe, a Keyd Stars (segunda requerida), o que acabou se confirmando e o que lhe causou diversos prejuízos de ordem material. Houve contestação por parte dos dois primeiros réus (fls. 183/190 e 191/194), sustentando-se preliminar de incompetência absoluta, ilegitimidade e, no mérito, improcedência da indenização. Certificado o decurso do prazo para contestação

³ A Câmara dos Deputados aprovou no dia 19/10/2022 o projeto de lei 2.796/2021, e remeteu ao Senado Federal para apreciação. O Projeto de autoria do Deputado Kim Kataguiri do DEM/SP, prevê a criação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. A referida pauta se relaciona com o gênero da prática desportiva e ajuda a demonstrar a relevância do tema.

quanto à terceira requerida (fl. 195). Réplica às fls. 199/207. É o relatório. Decido. O co-requerido foi contratado como “cyber-atleta”, sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada “League of legends”, organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos. A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes. Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como “reforço” da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial(https://www.facebook.com/KaBuM.eSports/photos/a.235615609921096.1073741828.2348192900007_28/421111558038166/?Type=1). E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho. Sobre o tema, os precedentes do E. Tribunal de Justiça e do C. STJ, em casos análogos: Agravo de Instrumento nº 2007014-50.2013.8.26.0000 - Agravo - Ação de cobrança - Decisão que reconheceu a competência da Justiça do Trabalho para julgamento da causa - Contrato relativo a direito de imagem coligado com contrato de trabalho de atleta de futebol - Competência da Justiça do Trabalho reconhecida Art. 114, I, da CF - Precedentes do STJ - Decisão mantida Negado provimento ao recurso. (3a Câmara de Direito Privado, Rel. Des. VIVIANI NICOLAU, j. 22/10/2013). Apelação nº 0018942-15.2012.8.26.0114 - Ação de cobrança - Contrato de Cessão de Direitos de Imagem de atleta de futebol profissional - Contrato vinculado a relação de trabalho - Competência da Justiça do Trabalho Art. 114, I, da CF - Precedentes - Sentença anulada de ofício e determinada a remessa dos autos para a Justiça do Trabalho. (6a Câmara de Direito, Rel. Des. EDUARDO SÁ PINTO SANDEVILLE, j. 26/03/2015). Conflito de Competência nº 34.504-SP - Conflito de competência. Clube esportivo. Jogador de futebol. Contrato de trabalho. Contrato de imagem. Celebrados contratos coligados, para prestação de serviço como atleta e para uso da imagem, o contrato principal é o de trabalho, portanto, a demanda surgida entre as partes deve ser resolvida na Justiça do Trabalho. Conflito conhecido e declarada a competência da Justiça Trabalhista. (Segunda Seção, Rel. Min. NANCY ANDRIGHI, j. 12/03/2003). AgRg no Conflito de Competência nº 69.689-RJ - Agravo regimental no conflito positivo de competência. Contratos coligados de trabalho e de cessão de imagem firmado entre jogador de futebol e clube desportivo. Competência da justiça trabalhista. Decisão mantida. Agravo regimental improvido. (Segunda Seção, Rel. Min. LUIS FELIPE SALOMÃO, j. 23/09/2009). Desse modo, reconheço a INCOMPETÊNCIA ABSOLUTA deste Juízo, de modo que os autos deverão ser remetidos à Justiça do Trabalho. Intime-se. (SÃO PAULO, 2015).

O processo tratava de dano material em razão de quebra contratual por parte do jogador que abandonou a equipe. Apesar de não ter havido apreciação do conteúdo material, essa decisão foi de suma importância para o Esporte eletrônico no Brasil, pois os autos foram remetidos à Justiça do Trabalho. Desta forma, direciona o entendimento para reconhecer vínculo trabalhista entre atletas e organizações.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ante o exposto, foi possível observar os acontecimentos que levaram os Esportes Eletrônicos ao patamar que se encontram nos dias atuais. Entretanto, juntamente com os benefícios oriundos dessa ascensão, são trazidos também riscos sociais que podem se

manifestar como potenciais fontes de conflito. Relações de trabalho, envolvimento de menores, questões tributárias, são só alguns dos exemplos de lides que podem se originar dos eSports.

Em sequência, identificam-se movimentos isolados por parte do ordenamento jurídico brasileiro no sentido de regulamentar os Cyber-Sports. O projeto de Lei 383 de 2017, é de suma importância nesse sentido, pois trata da regulamentação dos eSports e do reconhecimento da modalidade como desportiva. Ademais, as decisões do poder judiciário reconhecendo o vínculo empregatício entre cyber-atletas e organizações, também é essencial para garantir proteção à parte mais fraca da relação.

Por fim, conclui-se que as medidas tomadas até o presente momento pelo ordenamento jurídico brasileiro, são insuficientes para garantir segurança jurídica aos envolvidos com a modalidade desportiva eletrônica. As desavenças sociais em potencial se fundam em diversos pontos, ao passo que a lei que simplesmente reconhece o eSport como modalidade, ainda encontra-se em tramitação. Levando em consideração, à necessidade de regulamentação nas áreas trabalhista, tributária, cível, dentre outras, mais uma vez, o Poder Legislativo demonstra a sua falta de celeridade na criação das normas brasileiras.

LEGAL ASPECTS RELATED TO ELECTRONIC SPORTS

ABSTRACT

Electronic Sports or eSports are professional competitions held through digital platforms, and such events are broadcast to the public. This article discusses the legal aspects inherent to electronic sports, making a study about potential sources of conflict caused by this fact, and analyzing the behavior of the Brazilian Legal System in relation to the subject. First, the text brings the reader a contextualization about eSports, bringing its definition, historical context and current situation. Subsequently, it adduces potential sources of conflict within the genre, which may involve contracts, labor relations, among others. Finally, it makes an analysis of the Legislative Power and the Judiciary Power, in the sense of protecting the rights of all those who are related to the modality, to conclude which measures are still necessary for greater legal security for all those involved.

Keywords: *Electronic Sports, eSports, Cyber-Sports*

REFERÊNCIAS

ANANIAS, Matheus Assis. **A REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS**. Goiânia, GO. 2022.

ANDRADE, Thiago da Silva. **MODELOS CONTRATUAIS NO E-SPORT E A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS**, 2020.

BARROS, Alice Monteiro de. **O Atleta Profissional de futebol em face da “Lei Pelé” (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores**. Revista eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região. Curitiba, 2014.

BARBOSA, Jordan Rodrigues Borges; GONÇALVES, Luís Claudio do Nascimento. **O RECONHECIMENTO DO VÍNCULO DE EMPREGO DO JOGADOR DE E-SPORT: constatações sobre a aplicabilidade das normas de ordem trabalhista ao atleta profissional de esportes eletrônicos**, 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988. Acesso em 06 de nov de 2022.

BRASIL. Decreto-Lei 5.452 de 1º de maio de 1943. **Consolidação das Leis do trabalho**. Brasília, DF. Out. 2017. Acesso em 06 de nov de 2022.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da criança e do adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF. 16 jul. 1990. Acesso em 06 de nov de 2022.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. Mar 1998. Acesso em 06 de nov de 2022.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia-131177>. Acesso em 06 de nov de 2022.

BERNARDINO, Paulo Vitor Marques. **Esporte eletrônico: videogame como trabalho imaterial**, 2017.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **O que são os eSports?** Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao>>. Acesso em: 02 nov. 2022.

CORRAIDE, Marco Túlio. **ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO COMPETIDOR DE E-SPORTS NO BRASIL**, 2021.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**, 2021.

GOAL. **Por que Son, do Tottenham, precisa cumprir serviço militar na Coreia do Sul?** 2020. Disponível em: <<https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/por-que-son-do-tottenham-precisa-cumprir-servico-militar-na-coreia-do-sul/14njnsxuo0gqz1o3cfgqme5jno>>. Acesso em 04 nov. 2022

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**; Tradução de Marcos Santarrita;. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LUIZ, Matheus Henrique Guerra. **Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017**, 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO**.

PERES, Bárbara Mendes; ROSÁRIO, Suziany Venâncio do. **RELAÇÃO DE TRABALHO DO SÉCULO XXI E OS JOGADORES PROFISSIONAIS DE E-SPORTS**, 2020.

REDAÇÃO GLOBOESPORTE. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil**. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghml>>. Acesso em: 03 nov. 2022.

RIGON, Daniela. **Final do Mundial de LoL teve pico de 3,7 milhões de espectadores, diz site**. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6310403/final-do-mundial-de-lol-teve-pico-de-37-milhoes-de-espectadores-diz-site>. Acesso em: 03 nov. 2022.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Processo Digital nº 0013390-28.2015.8.26.0320. Reclamante: Kabum E-Sports Marketing LTDA. Reclamada: Andre Eidi Yanagimachi Pavezzi. Juiz de Direito: Dr. Guilherme Salvatto Whitaker. Limeira. 28 de setembro de 2015.

SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**, 2020.

SOUZA, Iuri Cruz de. **POSSIBILIDADE DE PROTEÇÃO INTELLECTUAL E DE REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORTS NO BRASIL**, 2021.

WAGNER, Michael G. **ON THE SCIENTIFIC RELEVANCE OF ESPORTS**. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Gmes Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em 02 nov. 2022.