

FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ  
CURSO DE DIREITO

LUCAS BARBOSA TAVARES

**NORMAS APLICÁVEIS AOS E-SPORTS NO BRASIL E NO EXTERIOR  
COM SUGESTÃO DE PROPOSTA NORMATIVA  
PARA RECONHECIMENTO À PRÁTICA PROFISSIONAL**

Recife

2023

LUCAS BARBOSA TAVARES

**NORMAS APLICÁVEIS AOS E-SPORTS NO BRASIL E NO EXTERIOR  
COM SUGESTÃO DE PROPOSTA NORMATIVA  
PARA RECONHECIMENTO À PRÁTICA PROFISSIONAL**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em  
Direito como requisito parcial para a obtenção do título  
de **Bacharel em Direito**.

Orientador: Me. Fábio Menezes de Sá Filho

Recife

2023

Catálogo na fonte  
Bibliotecário Ricardo Luiz Lopes CRB-4/2116

T231n Tavares, Lucas Barbosa.  
Normas aplicáveis aos E-Sports no Brasil e no exterior com sugestão de proposta normativa para reconhecimento à prática profissional / Lucas Barbosa Tavares. - Recife, 2023.  
49 f.

Orientador: Prof. Ms. Fábio Menezes de Sá Filho.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia - Direito) – Faculdade Damas da Instrução Cristã, 2023.  
Inclui bibliografia.

1. Esportes eletrônicos. 2. E-Sports. 3. Regulamentação dos E-Sports. 4. Contrato de trabalho. I. Sá Filho, Fábio Menezes de. II. Faculdade Damas da Instrução Cristã. III. Título.

340 CDU (22. ed.)

FADIC (2023.1-004)

FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ

CURSO DE DIREITO

LUCAS BARBOSA TAVARES

**NORMAS APLICÁVEIS AOS E-SPORTS NO BRASIL E NO EXTERIOR  
COM SUGESTÃO DE PROPOSTA NORMATIVA  
PARA RECONHECIMENTO À PRÁTICA ESPORTIVA**

Defesa Pública em Recife \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2023.

BANCA EXAMINADORA:

---

Presidente(a):

---

Examinador(a):

---

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família que sempre me apoiou em tudo, que me proporcionou cursar e terminar o Curso de Direito.

Agradeço também ao meu orientador, Professor Fábio Menezes, por ter aceitado seguir junto a mim na construção desta monografia, com tanta atenção e dedicação para a conclusão desse trabalho.

## RESUMO

O mercado dos jogos eletrônicos tem crescido bastante, e com isso sua profissionalização tomou grandes proporções. O objetivo deste trabalho é falar sobre a crescente profissionalização do E-Sports no cenário mundial, desde o surgimento dos jogos eletrônicos, para depois verificar como se encontra o brasileiro. Além disso, será tratado também sobre as espécies de contratos existentes para os atletas virtuais no País, abordando sobre aspectos relativos a tais ajustes contratuais. Foram expostas também propostas normativas existentes no Brasil, inclusive em âmbito estadual, assim como a realidade de alguns países, os quais já possuem legislação própria para os esportes eletrônicos. Nesse viés, a pesquisa é explicativa, embasada por um estudo bibliográfico, com fundamento no método dedutivo. Por fim, verificou-se como é extremamente necessário, para se atingir nível semelhante de organização, com reflexos notórios do ponto de vista econômico e educacional, que o Brasil regulamente o E-Sports como modalidade esportiva, nem que seja como esporte da mente ou algo híbrido, como ocorre com os esportes tradicionais, em que o aspecto físico igualmente se sobressai.

**Palavras-chave:** Esportes eletrônicos, E-Sports, regulamentação dos E-Sports, contrato de trabalho.

## **ABSTRACT**

The electronic games market has grown a lot, and with that its professionalization has taken on great proportions. The objective of this work is to talk about the growing professionalization of E-Sports on the world stage, since the emergence of electronic games, to then verify how Brazilians are. In addition, it will also deal with the types of existing contracts for virtual athletes in the country, addressing aspects related to such contractual adjustments. Existing normative proposals in Brazil were also exposed, including at the state level, as well as the reality of some countries, which already have their own legislation for electronic sports. In this bias, the research is explanatory, based on a bibliographical study, based on the deductive method. Finally, it was verified how extremely necessary it is, in order to reach a similar level of organization, with notorious consequences from an economic and educational point of view, that Brazil regulates E-Sports as a sport, even if it is as a sport of the mind or something hybrid, as with traditional sports, in which the physical aspect also stands out.

**Keywords:** Electronic Sports, E-Sports, E-Sports Regulation, Work Contract.



## **LISTA DE ABREVIações**

**CBEE** – Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos

**CBGE** – Confederação Brasileira de Games e E-Sports

**CD** – Compact Disc

**CE** – Comissão de Educação

**CLT** – Consolidação das Leis do Trabalho

**COI** – Comitê Olímpico Internacional

**CRFB/1988** – Constituição da República Federativa do Brasil de 1988

**ECA** – Estatuto da Criança e do Adolescente

**FPS** – First Person Shooter

**LOL** – League Of Legends

**MOBA** – Multiplayer Online Battle

**PC** – Personal computer

**PL** – Projeto de Lei

**PRO PLAYER** – Jogador Profissional

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. CONCEITUAÇÃO, EVOLUÇÃO E SURGIMENTO DOS E-SPORTS.....	12
2.1. EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	13
2.1.1. PRIMEIROS VIDEOGAMES.....	13
2.1.2. O CRESCIMENTO DOS ARCADES E A CHEGADA DOS CONSOLES.....	14
2.1.3. NOVAS GERAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS.....	15
2.2. O SURGIMENTO DOS E-SPORTS E SUA ELEVAÇÃO À PRÁTICA ESPORTIVA OLÍMPICA.....	16
3. ASPECTOS RELACIONADOS À EXECUÇÃO DO CONTRATO DE TRABALHO PROFISSIONAL E EM FORMAÇÃO NOS E-SPORTS.....	21
3.1. ESPÉCIES DE CONTRATO DE TRABALHO NOS E-SPORTS.....	21
3.2. COMPETIÇÕES.....	22
3.3. LOCAL DE TRABALHO.....	22
3.4. DESCANSO SEMANAL REMUNERADO E FÉRIAS.....	22
3.5. DURAÇÃO DO CONTRATO.....	23
3.6. CLÁUSULAS RECISÓRIAS.....	23
3.7. ACORDO DE CONFIDENCIALIDADE.....	24
3.8. CLÁUSULAS DE EXCLUSIVIDADE.....	24
3.9. IDADE ESCOLAR E O CONTRATO DE TRABALHO.....	25
3.10. DIREITO DE IMAGEM.....	26
3.11. O DESPORTO DE FORMAÇÃO NO E-SPORTS.....	26
3.12. CONTRATO DE FORMAÇÃO.....	26
3.12.1. CLÁUSULAS OBRIGATÓRIAS DO CONTRATO DE FORMAÇÃO.....	27
4. NORMAS APLICÁVEIS AOS E-SPORTS NO BRASIL E NO EXTERIOR COM SUGESTÃO DE PROPOSTA NORMATIVA PARA RECONHECIMENTO À PRÁTICA ESPORTIVA.....	28
4.1. POSICIONAMENTO LEGAL DO E-SPORTS NO BRASIL.....	30
4.1.1. QUANTO À CRIAÇÃO DO JOGO.....	31
4.1.2. QUANTO À DISTRIBUIÇÃO DO JOGO E SEUS DERIVADOS.....	31
4.1.3. QUANTO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DO JOGO.....	31
4.1.4. QUANTO ÀS COMPETIÇÕES.....	32

<b>4.2. A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO EXTERIOR</b>	<b>32</b>
.....	
<b>4.2.1. NA CHINA.....</b>	<b>33</b>
<b>4.2.2. NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.....</b>	<b>33</b>
<b>4.2.3. NA FRANÇA.....</b>	<b>34</b>
<b>4.2.4. NA ESPANHA.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3. DA NECESSIDADE DE REGULAÇÃO DE ASPECTOS RELATIVOS À PRÁTICA DESPORTIVA DO E-SPORTS.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3.1. PROJETO DE LEI N. 383/2017 DO SENADO.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3.2. AUDIÊNCIAS PÚBLICAS SOBRE O PROJETO DE LEI N. 383/2017...38</b>	
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O cenário dos esportes eletrônicos costuma ter muito destaque, mas com o grande avanço das tecnologias estes jogos passaram a estar ainda mais em evidência e o que antes não passava de uma diversão para crianças e adolescentes, hoje é a fonte de renda de muitos jovens, atingindo público das mais variadas idades, sendo reconhecido como modalidade esportiva em diversos países. Tendo em vista a escala que os jogos tomaram, deve ser dada uma atenção maior, porquanto atualmente estão muito mais profissionalizados, com enormes investimentos, grandes organizações e implementação de táticas e treinos para a maioria dos jogadores. Por consequência disso, é necessário que sejam trazidas discussões jurídicas para o reconhecimento do E-Sports como prática esportiva.

É possível se ter uma ideia da dimensão dos jogos eletrônicos quando são analisadas as plataformas de *stream*, em que milhares de pessoas estão ao vivo jogando com tantas outras milhares de pessoas, inclusive assistindo estas jogarem. Nesse momento, é possível ser visto o tamanho da dimensão das principais competições mundiais, em que se sobressai o empenho dos atletas que passaram por muitos obstáculos até poderem participar dos respectivos campeonatos, o que inclui horas de treinamento para conseguir as melhores estratégias e, assim, derrotar a equipe adversária, porquanto, por se tratar em sua maioria de jogos online, é impossível saber qual vai ser o resultado final, considerando-se que, por trás das telas, existem pessoas que controlam os seus personagens e almejam seus objetivos.

Ademais, os atletas virtuais, cada vez mais, se encaixam nos requisitos que fazem uma pessoa ser reconhecida como atleta, o que também ocorre nos chamados esportes da mente ou até mesmo aqueles em que o aspecto físico se sobressai.

Com tantos fundamentos demonstradores de que os jogos eletrônicos têm sua devida importância e que devem ser tratados como modalidade esportiva, além dos países com grande importância no mundo já reconhecendo os jogos eletrônicos como esporte, é preciso compreender o porquê de o Brasil seguir em caminho inverso e o que falta para mudar esta realidade.

É possível ser defendido que a regulamentação dos E-Sports no Brasil, enquadrando-o como um esporte é medida que se impõe, a fim de que a realidade local conclua o seu processo de organização dentro de um sistema federativo e aperfeiçoamento das disputas competitivas profissionais.

Assim, o objetivo geral dessa pesquisa é apontar a importância que o jogo eletrônico tomou, a fim de, assim, ser estudada a possibilidade de ser tratado como modalidade esportiva, tendo em vista a cada vez maior busca para se atingir um alto rendimento por parte dos praticantes e de seus contratantes.

Enquanto objetivos específicos, tem-se que este estudo busca conceituar os E-Sports, além de contextualizar como se deu o seu surgimento e evolução, desde os primeiros jogos eletrônicos até se transformar em prática olímpica; estudar aspectos relacionados à execução do contrato de trabalho profissional e em formação nos E-Sports; verificar as normas aplicáveis aos E-Sports no Brasil e no exterior, avaliando proposta normativa para seu reconhecimento enquanto prática esportiva.

Para atingir os objetivos visados, emprega-se uma metodologia de pesquisa explicativa, por meio do método dedutivo, levando-se em consideração os impactos da regulamentação dos E-Sports em outros países, apontando os fatores jurídicos e socioeconômicos que influenciam o Brasil a precisar seguir o mesmo caminho, ainda que a vontade política recente não siga tal lógica. Além disso, utiliza-se de uma pesquisa bibliográfica, tendo como parâmetros, artigos científicos, monografias e textos normativos, sites e blogs por se tratar de uma temática bem atual, os meios digitais acabaram sendo mais utilizados.

Para uma melhor abordagem do tema proposto, a presente pesquisa está estruturada em 3 (três) capítulos.

Inicialmente, trata-se sobre uma contextualização evolutiva dos videogames e do surgimento dos E-Sports, inclusive como chegou no patamar atual, passando por marcos relevantes que levaram ao atual cenário.

O segundo capítulo aborda sobre os contratos de trabalho existentes no E-Sports no Brasil, informando que, embora ainda não seja reconhecido como prática esportiva e não tenha uma legislação específica, tais ajustes usam por facultatividade os regramentos previstos na Lei Pelé.

Por fim, são vistas as normas regulamentadoras e sugestões de propostas normativas para alguns aspectos não regulados, para o

reconhecimento do E-Sports como prática esportiva e para a proteção das entidades e atletas que atuam no Brasil, pois as leis que existem no ordenamento jurídico brasileiro não são suficientes para garantir seguramente a proteção contratual dos pro players (jogadores profissionais) e o equilíbrio da competição, o que igualmente é do interesse das organizações contratantes.

## 2. CONCEITUAÇÃO, EVOLUÇÃO E SURGIMENTO DOS E-SPORTS

A modalidade E-Sports, apesar de atual, teve seu conceito presente durante todo o período histórico dos videogames, independentemente de serem consoles, computadores, celulares ou até mesmo arcades. Resumidamente, E-Sports é a modalidade de jogos que podem ser jogados de forma competitiva. Existem várias modalidades dentro dos E-Sports, mas as que mais se destacam são: MOBA (Multiplayer Online Battle), FPS (First Person Shooter - jogos dessa modalidade são os de tiro), Card Games, Battle Royale (modalidade de jogo em que vários jogadores se enfrentam e o último a sobreviver vence o jogo), Simuladores, Evo Fighting Games.

O nome E-Sports vem da junção da letra "E" de ethernet com a expressão idiomática inglesa sports, que juntas têm sua tradução significando "esportes online", destacando o valor da internet e sendo fundamental, pois é devido a ela que hoje existe essa modalidade esportiva. Ela é quem faz a conexão do atleta com o público. É ela quem dá possibilidade de existir a competição, quebrando as barreiras físicas, encurtando as distâncias e podendo um jogador jogar contra outros que estão do outro lado do mundo.

Essa modalidade é considerada um esporte justamente pelas semelhanças que existem entre essas competições em comparação com os "esportes reconhecidos". Assim como qualquer outro esporte, os E-Sports possuem atletas, times, competições, equipamentos específicos, torcedores e até transmissões ao vivo com narradores e comentaristas. Existem diversos campeonatos de grande porte que fazem lotar arenas ou qualquer que seja o lugar do evento e que são transmitidos para o mundo todo.

É um mercado relativamente novo, mas mesmo sendo tão recente é um mercado gigantesco que move bilhões, atraindo muitos patrocinadores e pessoas devido a sua forte influência no entretenimento, englobando todas as idades de crianças a até mesmo pessoas idosas.

O mercado é tão lucrativo que a modalidade se profissionalizou e daí vem o conflito para ter seu lugar na legislação dos esportes, conferindo mais garantias aos profissionais que se dedicam a essa profissão, os quais, assim como todo atleta, têm deveres a seguir para seguir na sua profissão. Essa modalidade gera milhões de empregos não só para os atletas, mas para todos

que de alguma forma colaboram para o crescimento dessa modalidade, do criador dos jogos, dos atletas, do público, da equipe de montagem das arenas onde irá ocorrer os eventos, até mesmo à equipe de limpeza.

## 2.1. EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O primeiro registro de um jogo eletrônico foi de autoria de Alexander S. Thomas, em um projeto de interação entre computadores e humanos. Era basicamente um jogo da velha reproduzido por uma tela de computador, apelidado de O.X.O, demonstrando toda a capacidade lógica da máquina e colocando à prova a inteligência artificial da época. Dentre vários projetos seguintes de jogos, o "Tennis for two" foi um dos que teve bastante destaque, formado por uma arena com um "T" invertido, simulava parcialmente uma partida de tênis. Projeto de autoria de Willian Higinbotham, o que deixou o jogo em destaque foi sua mecânica envolvendo a gravidade e o atrito do vento, além de ter o aparato tecnológico dos computadores analógicos americanos e um osciloscópio para geração de imagens.

### 2.1.1. PRIMEIROS VIDEOGAMES

Logo após os primeiros jogos, como Tennis for Two, Spacewar!, dentre outros pequenos projetos, tais criações inspiraram uma geração que estava disposta a revolucionar o mercado de entretenimento da época. Nolan Burshnell resolveu fazer do seu próprio quarto um verdadeiro laboratório e transformar um computador em um dispositivo para jogos. Com experiência em trabalhar nas lojas de pinball da cidade, sempre teve contato com máquinas de apostas, o que o fez arriscar em jogos eletrônicos como uma forma de empreendedorismo. Assim, nasceram os primeiros arcades comerciais.

Arcades ou fliperamas são máquinas de computadores simples, com capacidade apenas de 1(um) jogo por equipamento que aceita moedas ou fichas. Burshnell montou um protótipo e o deixou em um bar na sua cidade. Rapidamente ele foi avisado que a máquina teria excedido o limite máximo de moedas, o que o forçou a fazer novos equipamentos de arcades para suportar

a demanda. Sendo assim, transformou um pequeno sonho pessoal na pioneira empresa de videogames, a tão famosa Atari, responsável pelo boom com jogos, como Pong, Computer Space e abrindo caminho para que outros jogos fossem produzidos nos mesmos moldes, dando início às primeiras casas de fliperamas nos Estados Unidos, popularizados principalmente em bairros mais pobres, próximos a bares, pequenos comércios.

### 2.1.2. O CRESCIMENTO DOS ARCADES E A CHEGADA DOS CONSOLES

Os arcades conhecidos como fliperamas eram a grande sensação dos anos 1970, as casas de fliperamas, além de lotadas, marcam uma geração de apaixonados pelos pixels gerados nas telas dos arcades. Não é de hoje que os jogos eletrônicos são julgados de maneira preconceituosa e agressiva. Desde a época dos fliperamas as casas de jogos eram acusadas de incitarem a "vagabundagem". A maioria das casas eram próximas a bares, ou os próprios fliperamas eram colocados em bares, conveniências e o clima de competitividade e apostas tornaram o videogame absolutamente competitivo, afastando um pouco o público infantil, maior usuário desses produtos, dando espaço apenas aos próprios adultos de tais ambientes. No máximo, existiam adolescentes determinados a jogar, sempre dispostos a quebrar os recordes dos jogos. As desenvolvedoras encontraram no console a solução dos seus problemas, afinal, para que ir se arriscar nas casas de fliperamas e ficar despendendo recursos diariamente se a pessoa pode ter o seu jogo na sua própria casa?

O direcionamento dos esforços para os consoles proposto por várias desenvolvedoras contribuíram profundamente para a sua popularização, mas a sua origem vem no mesmo período dos arcades. Nomeada como Brown Box, nascia o primeiro console caseiro da história, posteriormente, contratado pela empresa de televisões Magnavox. Sua primeira linha de consoles foi lançada e chamada Magnavox Odyssey, consoles compatíveis com as televisões da respectiva marca.

O desenvolvimento do console, impulsionado pelo contexto social da época, trouxe uma série de outros novos na América do Norte, além da primeira geração Odyssey. A empresa Atari já projetava um novo tipo de

videogame, onde seria possível jogar os mesmos jogos das lojas de fliperama da época, por meio dos famosos cartuchos. As manivelas utilizadas nos fliperamas também foram adaptadas de maneira mais compacta para que coubessem na sala de estar das famílias americanas, sendo que após muito trabalho e aprimoramento para conseguirem levar as máquinas de fliperama de forma compacta para as casas, surgiu então o Atari VCS, fenômeno entre as primeiras gerações de videogames. Mesmo com essa grande novidade lançada pela Atari a concorrência já existia com plataformas, como o Mattel Intellivision e o Odyssey 2, clássicos dos anos 1980, além da Taito, proprietária do jogo Space Invaders, que obtiveram lucros na casa de bilhões de dólares na época de seu lançamento.

### 2.1.3. NOVAS GERAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS

Depois de um dominante período da Atari frente aos videogames, na década de 1980 as tradicionais empresas do ramo no ocidente viram uma poderosa empresa japonesa ganhar espaço no mercado ocidental, a Nintendo. Empresa de ramo familiar e com mais de 100 (cem) anos de tradição no mercado de jogos.

Segundo Ryan (2018, p. 12), autor do livro “Nos bastidores da Nintendo”, ele descreve o desafio da empresa ao entrar no seu novo ramo:

O Japão saía da segunda guerra com o fardo da derrota e ele teve que lidar com toda a situação[...] ele tinha que assumir os negócios do seu avô, por isso ele foi induzido a tomar decisões drásticas. Por mais de 30 anos suas decisões ainda não engrenavam, mas cada falha era um aprendizado.

Curiosamente inspirados nos personagens Popeye e Brutus, a Nintendo seria responsável pelas maiores franquias de jogos da história dos videogames com títulos como Super Mario e Donkey Kong, além de liderar as vendas de consoles por toda a década de 1980 e até a virada dos anos 1990, quando as gigantes Microsoft, Sony e Apple resolvem tomar a cena.

Com o decorrer dos anos, novos consoles começavam a ganhar espaço no mercado por suas evoluções gráficas. Os jogos em 16 (dezesesseis) bits, com cores mais fortes, reproduzindo evolução nos sistemas de sons e a necessidade de trazer mais realismo às formas. Alguns começaram até

mesmo a trocar de mídia. A passagem do cartucho para CD (*compact disc*) era realidade, além de ser a plataforma de mídia mais avançada da década de 1990. A Nintendo não queria migrar para o CD pelo receio à pirataria, além da forte estratégia de trabalhar pela exclusividade e monopólio sobre seus jogos, o que criou uma relação complicada com as desenvolvedoras de games, inclusive a Sony. Após uma quebra de contrato com a Nintendo para o desenvolvimento de jogos, a Sony resolve criar seu próprio console, o Playstation. Tal se tornou o console mais vendido da história, até o momento e lidera com larga vantagem em relação aos poucos concorrentes que sobrevivem nesse acirrado mercado, no caso a Microsoft, com o seu Xbox, e a Nintendo Switch, que, apesar de sua rica experiência de invenções e revoluções no mundo dos games, não conseguiu se manter no topo pelo poderoso capital das outras 2 (duas) gigantes de softwares.

Atualmente onde se concentra a grande maioria dos E-Sports são nos computadores devido a sua praticidade e por fazer com que os jogadores tenham um melhor desempenho por não existir as limitações que existem nos consoles.

## 2.2. O SURGIMENTO DOS E-SPORTS E SUA ELEVAÇÃO À PRÁTICA ESPORTIVA OLÍMPICA

As competições surgiram a partir dos anos 1970, período no qual o videogame começou a se popularizar. Com o intuito absolutamente casual, o jogo Spacewar foi selecionado e assim foram criadas as "Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar". O vencedor ganharia uma assinatura de 6(seis) meses da revista Rolling Stones, que estava aproveitando a publicidade do evento para promover sua marca. Em 1981, a Atari percebendo a popularidade dos jogos, promoveu 1 (um) dos primeiros campeonatos que possuíram milhares de pessoas em todas as regiões americanas, com o nome de Space Invaders Championship e participação de cerca de 10 (dez) mil pessoas. Esse evento teve um sucesso tão grande que outras empresas foram obrigadas a fazerem o mesmo para não ficarem para trás. O real motivo para esse grande movimento era pela notoriedade que esses campeonatos ganhavam, inclusive obtendo publicações no Guinness Book, livro de contagem de recordes

mundiais, e o próprio Twin Galaxies, que hoje é a organização responsável pela homologação de recordes dos jogos eletrônicos. Na década de 1990, a Nintendo, em busca de continuar no topo do mercado de entretenimento, promoveu a Nintendo World Championship. O cenário para o PC (personal computer) que hoje é o mais forte no meio competitivo, começa a se destacar principalmente com o sucesso dos jogos em FPS. O lançamento de franquias como Counter-Strike teve um sucesso estrondoso, principalmente no Brasil, e seus reflexos eram sentidos nas Lan Houses espalhadas por todo o País entre 1999 a 2010.

Segundo Kazuo (2014), o ano 2000 é literalmente a grande virada para o cenário, principalmente com os jogos para PC. O lançamento de novos games e a entrada da internet são primordiais para o cenário competitivo que se encontra hoje nos principais torneios, o que pode ser assim visto:

Embora os arcades tenham sido responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos e trouxessem um importante elemento de competição, foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os jogadores começaram a se organizar (KAZUO, 2014. p.23).

Nos dias de hoje, o que foi responsável por um grande boom nessa área de entretenimento foi a plataforma YouTube, pois lá os jogadores conseguiam postar os seus vídeos, jogando diversos games tendo um enorme cardápio para o público. Além disso, temos também o jogo Free Fire, que foi o responsável por abrir portas para muitas pessoas que tinham um sonho de ser um pro player (jogador profissional), tendo em vista que o jogo permitia que qualquer celular que fosse smartphone suportasse o game. A empresa responsável pelo jogo, a Garena, afirmava que seu desejo era que seu jogo fosse acessível para todas as pessoas.

Com a popularidade do jogo, diversos campeonatos organizados por pessoas físicas desvinculadas daquelas detentoras dos direitos sobre os games começaram a surgir e, com o sucesso destes torneios empresas maiores passaram a realizar seus eventos, atraindo milhares de pessoas. E, com isso surgiram times que profissionalizaram vários desses jogadores e equipes já existentes que também ampliaram sua área de jogos, para acrescentar novos atletas, a fim de atrair mais visibilidade à instituição, visto que esse é um mercado que move uma quantia econômica gigantesca. Então,

as empresas passaram a desejar um pouco disso, e exemplo de alguns Bancos, que patrocinam essas organizações ou até mesmo utilizam a imagem desses atletas (pro player) em suas propagandas.

O que antes era o sonho de crianças e adolescente de serem jogadores de futebol, ou atores e atrizes, hoje muitos destes não têm essa aspiração mais, considerando-se uma grande parte delas querer ser um pro player, pois, assim, da mesma forma que o futebol ou outros meios de mídia, ser um pro player pode proporcionar um futuro sustentável, tanto quanto os outros esportes, permitindo organizar sua carreira, sem prejuízo dos estudos, independentemente de uma condição financeira abastada e fama.

Por outro lado, existe outro game que se destaca na prática dos E-Sports. Fortnite, jogo da Epic Games, foi lançado em julho de 2017. Paulatinamente, foi crescendo bastante no cenário dos jogos de modalidade Battle Royale. Cabe destacar ainda que, pouco a pouco, foi dominando o cenário e se tornou por anos o melhor na sua modalidade, mantendo uma boa consistência e conseguindo reter seus jogadores interessados nesta modalidade de E-Sports.

Em 2023, após inúmeras competições de iniciativa privada, o Fortnite se tornou o primeiro Battle Royale a ser considerado um esporte olímpico, sendo reconhecido oficialmente como tal pelo Comitê Olímpico Internacional (COI). Isso porque o Battle Royale fará parte do Olympic E-Sports Series 2023, evento organizado pela referida entidade de administração do desporto global.

Este evento é focado nos esportes eletrônicos e terá as finais disputadas presencialmente na Semana Olímpica de E-Sports, a qual será sediada em Singapura ainda neste ano.

Serão chamados os 12 (doze) jogadores que disputarem a Fortnite Champion Series (FNCS), torneio que tem maior relevância no cenário competitivo de Fortnite. Estes jogadores irão representar seus respectivos países neste evento.

Assim, cabe salientar que o Fortnite se junta a outros 9 (nove) jogos de diferentes modalidades que estarão presentes no Olympic E-Sports Series 2023, sendo elas: Tic Tac Bow, WBSC eBASEBALL: POWER PROS, Chess.com, Zwift, Just Dance, Gran Turismo, Virtual Regatta, Virtual Taekwondo e Tennis Clash.

Assim, cabe destacar que os E-Sports estão sendo reconhecidos como

práticas esportivas, inclusive em nível olímpico, ainda que exista alguma resistência para que atribua tal classificação, quando se confronta com outras atividades desportivas, em que se sobressai o desempenho a partir do esforço físico.

O E-Sports, em comparação com os demais esportes, é idêntico no que se refere à preparação, devido às suas rotinas de treino, alimentação, preleção, dentre outras etapas próprias de quem se dedica a um esporte de alto rendimento.

Lado outro, vale ressaltar que existe ainda o critério técnico que torna o xadrez um esporte, o qual é o uso da mente, conhecido como enxadrismo, onde deixou de ser um jogo amador e foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001.

Outro fator que permite o xadrez ser considerado um esporte é o fato de existirem regras que deixam o jogo de igual para igual entre os competidores, fato este que também ocorre no E-Sports, tendo em vista que são cercados de regras para que o jogo fique justo e que seus competidores joguem em equivalência, o que inclui mecanismos anti-cheating (programas que dão vantagens proibidas ao jogador) e os equipamentos nucleares da prática em paridade de armas, a exemplo do computador e do modem de internet, vencendo aquele que conseguiu, em sua preparação, criar a melhor estratégia.

Outrossim, vale destacar que a rotina desses atletas inclui longas horas sentados na frente do computador, motivando que tenham uma boa alimentação e façam atividades físicas para poder suportar o tempo em que ficam trabalhando. A ajuda que os atletas têm de seus coaches também é de extrema importância para a sua preparação mental. Isso é importante, porquanto, nas competições de vários jogos, as equipes têm seus coaches ao lado dos jogadores para estar auxiliando e orientando seus atletas para ter um melhor desempenho e fiquem com o controle da sua mente, tendo em vista que, caso contrário, o praticante pode se deixar levar pela pressão e não obter bons resultados.

O xadrez e a dama são jogos de tabuleiro conhecidos por serem enquadrados como esportes da mente. Já o poker é um jogo de cartas, o qual é também considerado um esporte da mente. Os atletas que praticam esse tipo de modalidade esportiva não desenvolvem qualquer atividade física enquanto estão

jogando. Isto é dito, claro, pois não correm, não pulam e não fazem qualquer movimento de ação com esforço físico, especialmente quando se compara com os demais esportes tradicionais, considerando-se que tais jogos se sobressaem por meio dos seus raciocínios e estratégias.

Em decorrência disso, no Brasil, existe uma grande questão a respeito dos E-Sports, porque aqui não se observa o seu encaixe nessa modalidade esportiva nem nos esportes tradicionais, fazendo-se necessário criar sua própria regulamentação tendo em vista que existe toda estratégia, uma rotina de treinos e preparações para aguentar as longas horas sentado, além do esforço físico utilizado. Contudo, é plenamente defensável que os E-Sports podem ser enquadrados, pelo menos, como esportes da mente, tendo em vista que o raciocínio para se desenvolver uma estratégia, tanto coletiva quanto individual, é o que prepondera em tal prática esportiva eletrônica, motivando compará-los ao xadrez, à dama e ao poker, os quais são esportes reconhecidos no país e até mesmo internacionalmente.

Por fim, cumpre destacar que há diversos países que já reconhecem o E-Sports como modalidade esportiva. A França, por exemplo, disponibiliza vistos para atletas dos esportes eletrônicos, conforme será visto mais adiante.

### **3. ASPECTOS RELACIONADOS À EXECUÇÃO DO CONTRATO DE TRABALHO PROFISSIONAL E EM FORMAÇÃO NOS E-SPORTS**

Embora ainda não exista a legislação própria para regular a modalidade dos E-Sports, existem atletas atuando no Brasil que possuem seus contratos baseados na legislação que é usada como referência, a lei 9.615 de 98(Lei Pele).

Justamente por ainda não existir regramento específico, o tipo de contrato abordado neste capítulo serve também como um modelo a ser seguido quando houver o reconhecimento da prática esportiva.

A formatação dos contratos apresentados abaixo foi baseado na lei 9.615 de 98(Lei Pele), além de sugestões particulares, que na ausência da lei específica, de a oportunidade de criar um contrato atípico.

Por se apenas de uso facultativo, a Lei 9.615 de 98 não é suficiente para regular e garantir segurança para o contratante e o contratado, por isso se faz tão necessário a regulamentação do E-Sports como prática esportiva. a

A fim de tratar a respeito dos contratos de trabalho relacionados à prática de E-Sports, cabe salientar que existem os ajustes firmados por atletas profissionais e aqueles que ainda não foram profissionalizados, a exemplo dos que possuem contrato de formação. Por tal razão, serão expostos a seguir aspectos relacionados à execução de tais contratos no âmbito do E-Sports.

#### **3.1. ESPÉCIES DE CONTRATO DE TRABALHO NOS E-SPORTS**

O contrato de trabalho do E-Sports não é muito diferente dos contratos dos demais atletas convencionais.

Tal espécie contratual possui cláusulas importantes que incluem o prazo de vigência, o salário que será pago ao atleta, multas rescisórias, disposição sobre férias, horário de trabalho, entre outros ajustes.

Cabe ressaltar que os contratos dos pro players têm como legislação base a Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998). Isso porque há semelhanças entre os jogadores eletrônicos e os demais atletas convencionais, tendo como exemplo a rotina regrada que ambos têm que seguir com atividades desportivas, o que inclui a academia, alimentação regrada, entre outras necessidades.

### 3.2. COMPETIÇÕES

As competições são o maior objetivo das organizações, pois estão nelas a maior visibilidade e os maiores estímulos financeiros, oriundos tanto de premiações como também de patrocinadores. Por isso, é exigido no contrato de seus atletas que consigam se classificar para jogar, ou seja, uma cláusula de desempenho ou de produtividade. É por esse motivo que os atletas se empenham. Porém, não é apenas a entidade que recebe a premiação do campeonato, tendo em vista que parte dela é destinada aos atletas campeões, já vindo pré-definida em seus contratos a porcentagem que irão receber, o que gera ainda mais desejo e empenho do pro player.

### 3.3. LOCAL DE TRABALHO

O local de trabalho geralmente já vem pré-definido, pois mesmo que nesta modalidade pouco importe a distância, normalmente as organizações preferem que seus integrantes convivam juntos. Por este motivo, todos os integrantes residem na mesma casa, até pelo fato de esse meio ser totalmente integrado na internet e as organizações, além de quererem competir, também gravam, por exemplo, vídeos de caráter humorístico com seus integrantes para poder postar em suas redes sociais, com o intuito de atrair mais público em todos os meios possíveis. Essas habitações onde residem os atletas são conhecidas como *Game House*.

### 3.4. DESCANSO SEMANAL REMUNERADO E FÉRIAS

O descanso semanal dos atletas é diferente dos convencionais, sábado e domingo. Isso porque as competições normalmente ocorrem nos finais de semana. Não só por esse motivo, mas também por ser nos finais de semana quando existe a maior concentração de pessoas acompanhando esses pro player em suas *lives stream*. Na legislação, onde essa espécie de contrato se apoia, que é a Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998), nela é garantido que, havendo labor nos finais de semana, o dia de descanso passa a ser o seguinte, fazendo com

que o repouso dos pro players seja, muitas vezes, na segunda-feira (inciso IV do § 4º do art. 28 da referida lei).

As férias seguem o tempo padrão que são os 30 (trinta) dias por ano trabalhado, que é o previsto na legislação brasileira (art. 130 da CLT). A data para aproveitar as férias, geralmente é de acordo com o calendário anual das competições e, a partir daí, é feito o acordo da organização com o pro player.

### 3.5. DURAÇÃO DO CONTRATO

A duração contratual entre as partes nessa espécie de contrato é bem definida, pois, de acordo com a Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998), os contratos já são feitos com prazo determinado, com um limite máximo de 5 (cinco) anos, podendo decorrido esse tempo o atleta renovar por mais tempo com a organização, e tem também um limite mínimo de duração, correspondente ao período de 3 (três) meses.

### 3.6. CLÁUSULAS RECISÓRIAS

A rescisão do contrato é uma das cláusulas com mais importância dentro do contrato do atleta. Nela serão determinadas as maneiras legais para a terminação contratual pela organização ou o atleta. Contudo, não apenas isso, como também estarão previstos os valores das multas e indenizações a serem pagas tanto se o contrato for encerrado pelo atleta como se for encerrado pela organização. São chamadas de cláusula indenizatória e compensatória desportiva (art. 28, incisos I e II, §§ 1º ao 3º, da Lei Pelé), conforme explicação de Bianchini (2022).

A cláusula indenizatória desportiva traz o valor a ser pago pelo pro player e seu futuro clube para a sua organização atual, geralmente ocorrendo quando o jogador tem o desejo de ir para outra entidade e seu contrato ainda não chegou ao fim. Muitas vezes essa cláusula não é paga pelo atleta, mas é integralmente adimplida pela organização que está desejando contratar os serviços do atleta.

Em casos em que as organizações forem brasileiras o valor dessa cláusula pode ser de até, no máximo, 2 (dois) mil vezes o salário pago ao pro player. Essa indenização também terá que ser paga caso o atleta resolva encerrar sua carreira e depois queira retornar. Isso porque, caso ele volte a jogar

em outra organização, em um período menor que 30 (trinta) meses, a nova entidade e ele terão obrigação de pagar o montante previsto no contrato.

Já a cláusula compensatória desportiva se refere ao valor que a organização paga ao pro player, normalmente ocorrendo quando o atleta é desligado sem justificativa ou quando ocorrem situações em que o contrato não está sendo respeitado, por exemplo, atrasos salariais. Essa quantia a ser paga pode chegar a até 400 (quatrocentas) vezes o salário do pro player, podendo ser no seu patamar mínimo, o que é o corriqueiro, no montante das remunerações devidas até o término do prazo previsto de vigência contratual.

### 3.7. ACORDO DE CONFIDENCIALIDADE

O acordo de confidencialidade está presente em quase todos os contratos, pois é também uma cláusula bem relevante para as organizações. É nela em que se encontram todas as informações sigilosas que devem ser guardadas pelo atleta em relação à organização, bem assim desta perante o jogador, como, por exemplo, valor total do contrato (incluindo bonificações), quantia apenas do salário mensal, as estratégias de jogabilidade, entre outras informações que podem ser resguardadas.

Assim, tal cláusula é quem garante a impossibilidade de divulgação e circulação daquelas informações e de várias outras tidas como sigilosas durante o período em que o contrato estiver vigente. Caso ocorra a violação de tal cláusula de confidencialidade, vazando-se algumas dessas informações confidenciais, a parte responsável pelo ilícito poderá ser punida com multas já acordadas no contrato (na forma, por exemplo, dos arts. 186, 187 e 927 do Código Civil).

### 3.8. CLÁUSULAS DE EXCLUSIVIDADE

As cláusulas de exclusividade nos contratos de trabalho do pro player são muito comuns, pelo fato de garantir que o atleta vá representar apenas uma organização.

Além, de ser muito comum atrair grandes empresas, e sendo comum que estas, principalmente as que comercializam equipamentos eletrônicos, fechem contratos de patrocínio tanto com atletas como com as organizações, para poder ter o uso exclusivo de seus materiais pelos atletas e sua logo sempre presente em camisetas, calças e moletons, na utilização de seus periféricos (mouse, teclado, headset, entre outros) utilizados pelos atletas.

### 3.9. IDADE ESCOLAR E O CONTRATO DE TRABALHO

Por se tratar de um esporte muito atual e que tem seu maior público crianças e jovens, ocasiona que, entre profissionais, muitas vezes, também estejam incluídos os adolescentes, sendo, por isto, que a idade escolar dos atletas entra no contrato.

Existe ainda mais a obrigação de os pais ou responsáveis desses jovens atletas garantirem que seus filhos estejam matriculados em uma escola e que tenha um bom desempenho, que são requisitos cobrados no contrato do pro player que esteja em idade escolar, em respeito a regramentos gerais, como o princípio da proteção integral, presente, por exemplo, nos arts. 7º (inciso XXXIII), 226, 227 e 229 da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CRFB/1988), tendo em vista que se aplica o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também.

Assim, para os jovens que são menores de 16 (dezesesseis) anos, não é permitida a assinatura de um contrato de trabalho profissional com a organização, sendo autorizado apenas após completar os 16 (dezesesseis) anos, mas para aqueles que tenham 14 (catorze) ou 15 (quinze) anos, pode ser feito um contrato formal de aprendizagem, o qual não é profissional, mas é um ajuste em que o jovem recebe um auxílio financeiro, que se assemelha a um salário com o nome de bolsa de aprendizagem, garantindo-se o salário mínimo por hora trabalhada (§ 2º do art. 428 da CLT), assim como ocorre no futebol e demais esportes em que os mais novos recebem um auxílio por atuar no clube.

### 3.10. DIREITO DE IMAGEM

Para as organizações usarem a imagem do seu atleta, faz-se necessário também o contrato de licença de uso de imagem, ajuste este que é muito comum nesse meio esportivo. Este contrato pode ser também anexado ao contrato de trabalho do atleta, embora não seja rotineiro, visto que o contrato laboral é regido pela Lei trabalhista e o de imagem pela Legislação Civil.

É devido a esse contrato que as organizações utilizam a imagem do atleta contratado para realizar divulgações de produtos ou outras especificações que sejam ligadas à entidade, até mesmo propagandas para as empresas patrocinadoras da organização, sem que seja ultrapassado qualquer limite.

### 3.11. O DESPORTO DE FORMAÇÃO NO E-SPORTS

Há por parte dos jogadores, grande desejo de alavancarem cada vez mais nos rankings dos jogos e principalmente de ir atrás do sonho de ser um pro player. Com isso, passaram a existir empresas que se dedicam a treinar as pessoas nos jogos eletrônicos, semelhante ao que se vê nos demais esportes. Não apenas empresas, mas também algumas organizações profissionais oferecem treinamento na sua categoria de base, para em um futuro próximo contratá-lo como profissional ou negociar os seus direitos desportivos para outras organizações.

### 3.12. CONTRATO DE FORMAÇÃO

O contrato de formação está previsto em legislação especial (art. 29 da Lei Pelé) e, por este motivo que se diferencia dos contratos de aprendizagem que está previsto na CLT (art. 428).

Essa espécie de contrato é interessante para o clube formador, pois não irá constituir relação empregatícia, fazendo com que os embargos não sejam devidos, conforme está previsto no § 4º do art. 29 da Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998):

Art. 29. A entidade de prática desportiva formadora do atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 (cinco) anos.

(...)

§ 4º O atleta não profissional em formação, maior de quatorze e menor de vinte anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da entidade de prática desportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes.

Essa espécie de contrato, se encaixa perfeitamente nos esportes eletrônicos, pois o público infanto-juvenil e adolescente são uma grande parte, em que, muitas vezes, crianças e jovens almejam ser um pro player, e geralmente por terem mais horários livres acabam se destacando bastante no cenário e chamando a atenção das organizações.

Contudo, na prática, tal espécie contratual não tem o mesmo hábito de utilização no âmbito do E-Sports, tendo em vista que a referida lei desportiva aponta ser facultativa a aplicação do supracitado art.29 em outras modalidades esportivas por força do art.94 do mesmo diploma normativo (Lei Pelé).

### 3.12.1. CLÁUSULAS OBRIGATÓRIAS DO CONTRATO DE FORMAÇÃO

O art. 29 da Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998) prevê as cláusulas obrigatórias do contrato de formação esportiva, como se pode ver exemplificativamente a seguir: a) a identificação das partes e dos seus representantes legais; b) a duração do contrato; c) os direitos e deveres das partes contratantes, inclusive garantia de seguro de vida e de acidentes pessoais para cobrir as atividades do atleta contratado; e d) a especificação dos itens de gastos, para fins de cálculo da indenização com a formação desportiva.

Vale lembrar que o uso desses critérios é facultativo, pois a Lei Pele só exige que o futebol siga o que está previsto.

#### **4. NORMAS APLICÁVEIS AOS E-SPORTS NO BRASIL E NO EXTERIOR COM SUGESTÃO DE PROPOSTA NORMATIVA PARA RECONHECIMENTO À PRÁTICA ESPORTIVA**

Existe um projeto de lei mais recente (Projeto de Lei n. 383/2017) que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, popularmente conhecida como Lei dos E-Sports. Este projeto, caso seja aprovado, fará inúmeras alterações na legislação desportiva atual.

Como já foi dito, essa modalidade não tem legislação própria por ainda não ser considerada uma prática esportiva no Brasil. Usa por falta de disposição específica a legislação que regula os esportes em geral que é a Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998).

O E-Sports vem crescendo de forma cada vez mais intensa e organizada. No Brasil, já se encontra como a 3ª maior audiência dos E-Sports, ficando atrás da China e dos Estados Unidos.

Com o crescente desenvolvimento tecnológico, os games não ficaram para trás e foram ganhando cada vez mais espaço até chegar ao patamar atual e sem previsão de parada, pois a tendência é crescer ainda mais, alcançando uma audiência cada vez maior.

O que antes era feito lado a lado em casas de fliperama ou até mesmo em bares com as máquinas e os seu jogadores, de forma lúdica ou competindo, hoje, de qualquer lugar do mundo, bastando apenas ter conectividade com internet, o sujeito pode jogar com qualquer pessoa que também esteja online, principalmente com a chegada dos jogos mobile.

Mesmo com todo esse crescimento e com os investimentos altíssimos, essa prática ainda não é reconhecida como um esporte aqui no Brasil, conforme já explicado e que será mais aprofundado adiante, o que o deixa em uma posição um pouco atrasada, visto que já existem diversos países que consideram essa prática como uma modalidade esportiva, com regulamentações próprias, a exemplo da Coreia do Sul, da China e do Japão, além daqueles países que consideram como esporte, que são o caso da França, Malásia, Rússia e Finlândia.

Há projetos de lei tramitando no Congresso Nacional que tentam de várias formas transformar, o que muitos tratam como “brincadeira”, em modalidade

esportiva e ter seus jogadores reconhecidos como verdadeiros atletas perante a lei, a fim de poder garantir mais segurança aos praticantes e às organizações existentes no território nacional.

Alguns dos Projetos de Lei são oriundo do Senado (n. 383/2017), os da Câmara Deputados (n. 3.540/2015 e 7.747/2017), além de outro no âmbito estadual (n. 1.512/2015 da Assembleia do Estado de São Paulo).

No Brasil, existem poucos Estados que reconhecem o E-Sports como prática esportiva, como é o caso do Amazonas, em que a Assembleia Estadual amazonense aprovou, em novembro de 2020, o Projeto de Lei n. 5.321. Por sua vez, o Estado da Paraíba, em 25 de janeiro de 2019, teve aprovada lei específica na Assembleia Estadual local, que foi a Lei n. 11.296/2019, a qual regulamentou o esporte eletrônico na região e deu incentivos financeiros aos jovens que se dedicarem à rotina de um pro-player. O Estado da Bahia por intermédio da sua Assembleia Legislativa aprovou, por unanimidade, o reconhecimento dos esportes eletrônicos, cabendo destacar que o mesmo aconteceu em relação ao Estado de Goiás e do Paraná, os quais possuem sua lei específica.

Porém, o reconhecimento do esporte eletrônico como esporte não se determina por vias legais, que apenas concede o tratamento formal. Mesmo que esse reconhecimento traga uma série de benefícios e garantias, o esporte não é tratado apenas dessa forma. O que permite atualmente que o E-Sports seja levado a sério profissionalmente, mesmo sem uma legislação específica, é o reconhecimento social a partir de conceitos existentes que permitem a sua equiparação aos esportes tradicionais.

O esporte eletrônico, assim com os demais esportes, possui competições organizadas, com regras próprias. O relacionamento dos atletas com as organizações respeita o que a Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998) manda, ainda que o seu uso seja facultativo. Já existem projetos de incentivo ao esporte eletrônico, o que traz mais esperança para os amantes dessa prática, pois determinados órgãos do governo entendem o esporte eletrônico como um esporte. Por esse motivo também a falta de reconhecimento do esporte eletrônico legalmente não faz com que ele seja desorganizado, pelo contrário, ele se desenvolve cada vez mais e de maneira ordenada, ao menos em termos de regramentos por jogo, competições, participantes, entidades organizadoras, internacionalização, entre outros aspectos.

Com a impossibilidade de se tratar das modalidades dos esportes eletrônicos como esportes tradicionais, o Senado Federal, em 2017, começou a pensar numa legislação própria para o mercado.

O Projeto de Lei n. 383/2017 já passou por várias comissões e algumas delas foram a Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática e a Comissão de Educação, de Cultura e Esporte onde foi aprovada. Tal *lege ferenda* reconhece a prática esportiva eletrônica no Brasil, mas aguarda a decisão do presidente do Senado, para poder ser votada pela Casa Legislativa como um todo.

Foi realizada uma consulta popular no site do Senado que revelou uma taxa de 86% (oitenta e seis por cento) dentre aqueles da população que se manifestaram contrariamente à proposta. O argumento é o de que esse tipo de competição e jogos poderiam estimular a violência, mesmo já sendo comprovado por muitos estudos que não existe qualquer tipo de ligação entre jogos eletrônicos e atos violentos (AZAD, 2020).

E mesmo com esse projeto de lei a discussão sobre a regulamentação dos jogos eletrônicos está parada há bastante tempo no Senado.

Essa discussão está presente também na Câmara dos Deputados, porquanto foi realizada, em 2020, uma Frente Parlamentar a favor dos E-Sports. Um total de 202 (duzentos e dois) deputados faziam parte dessa frente que se preparou para debater a regulamentação dos esportes eletrônicos. Tinham como objetivo chegar em pontos necessários em uma legalização justa da prática E-Sports, mas ainda não teve um desfecho.

#### 4.1. POSICIONAMENTO LEGAL DO E-SPORTS NO BRASIL

Devido à falta de regulamentação própria no Brasil são aplicados, inclusive facultativamente, diversos regramentos da área desportiva no esporte eletrônico. Bocchi (2020) entende que o enquadramento dos jogos e esportes eletrônicos no Brasil pode ser subdividido nas classificações: quanto à criação do jogo, quanto à distribuição do jogo, quanto à propriedade intelectual do jogo e quanto às competições.

#### 4.1.1. QUANTO À CRIAÇÃO DO JOGO

As regras da CRFB/1988 e do ECA têm que ser seguidas, as quais regram o conteúdo dos jogos, para evitar que contenham cenas de apologia, por exemplo, à pedofilia, ao uso de drogas, ao racismo, dentre outras práticas criminosas. De acordo com o Manual da Nova Classificação Indicativa, de autoria do então Ministério da Justiça e Segurança Pública, “classificação indicativa é norma constitucional processual que resulta do equilíbrio entre duas outras regras: o direito à liberdade de expressão e o dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente.”. Assim, a classificação indicativa, na redação do art. 2º, I, da Portaria MJSP n. 502/2021, é a informação fornecida aos pais e responsáveis a respeito do conteúdo de obras e diversões não recomendáveis para a respectivas faixas etárias, considerando-se 3 (três) eixos temáticos, “sexo e nudez”, “drogas” e “violência”.

#### 4.1.2. QUANTO À DISTRIBUIÇÃO DO JOGO E SEUS DERIVADOS

O processo de distribuição do jogo começa a partir do momento do seu lançamento para o público, consistindo em toda uma divulgação no pré-lançamento e depois no respectivo lançamento. Diferente do que aconteceu outrora, atualmente os jogos não se limitam a CD's ou DVD's. Com o avanço da tecnologia, hoje os jogos podem ser comprados de forma digital, não sendo mais necessário que o consumidor tenha em suas mãos uma mídia física, que foi algo que ampliou ainda mais a distribuição dos jogos eletrônicos.

Ademais, a legislação consumerista é quem regula essa parte, que tem como núcleo a Lei n. 8.078/1990, o Código de Defesa do Consumidor, para matérias referentes à distribuição do produto. Conforme o art. 2º da lei, “consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final”, sendo este o aspecto que define o adquirente de um jogo eletrônico primeiramente como consumidor, o que pode ser o primeiro passo antes de se tornar um praticante desportivo.

#### 4.1.3. QUANTO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DO JOGO

Perante a negociação da cessão dos direitos de exploração do produto criado pela desenvolvedora, utiliza-se o conjunto legislativo que protege a

propriedade intelectual, elencado nas Lei n. 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais), Lei n. 9.279/1996 (Lei de Propriedade Intelectual), e Lei n. 9.609/1998 (Lei de Programa de Computador), bem como legislações internacionais, na hipótese de os titulares do produto serem de outro país (a grande maioria).

#### 4.1.4. QUANTO ÀS COMPETIÇÕES

De acordo com Bocchi, a partir do momento em que a desenvolvedora negocia com outra empresa sobre o produto almejado, cessa toda a regulamentação sobre propriedade intelectual. Portanto, se faz presente o conjunto de relações jurídicas entre o administrador da competição, clubes, jogadores, espectadores, patrocinadores e plataformas de transmissão. Assim, quanto às competições, estas podem ser desenvolvidas por terceiros, que adquiriram o direito de realizá-las quando negociaram com a desenvolvedora ou também pelas próprias desenvolvedoras criadoras do jogo.

Por fim, cabe destacar que, a título de curiosidade, ainda poderiam ser abordados outros assuntos em relação a este tema, como por exemplo o doping, que é existente também nesse meio, bem como a criação de um sindicato que defenda os direitos dos pro players, visto que os mesmo estão descobertos coletivamente por uma entidade que os representem.

#### 4.2. A REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO EXTERIOR

Embora no Brasil ainda não exista uma regulamentação específica, em vários países já existe, embora alguns desses países fiquem atrás do Brasil no quesito audiência e consumo do produto que o esporte eletrônico gera. Contudo, eles já estão bem avançados no quesito tratar essa modalidade como um esporte, podendo usar a legislação dos outros países como base, tendo em vista, que tratar o E-Sports como prática esportiva carrega inúmeras vantagens para todos envolvidos, tendo como experiência grandes países que serão abordados neste capítulo.

#### 4.2.1. NA CHINA

O Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social da China, a fim de aumentar o crescimento da indústria dos esportes eletrônicos, criou um sistema dentro do país, visto que lá é um dos locais em que mais existem times, aproximadamente 5 (cinco) mil equipes de E-Sports operando na China, com aproximadamente 100 (cem) mil jogadores profissionais.

Em fevereiro de 2021, o Ministério de Recursos Humanos e Segurança Social da China reconheceu oficialmente os esportes eletrônicos como prática profissional.

Devido a isso, a ocupação de “jogador profissional de esporte eletrônico” foi reconhecida como carreira oficial, sendo definida como aquele que participa de eventos, treina com jogadores profissionais ou compete em torneios profissionais.

Além disso, lá existe o costume de promover esses atletas profissionais com um sistema de 5 (cinco) escalas, com a nota 5 (cinco) a mais baixa e a escala 1 (um) como a melhor.

#### 4.2.2. NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

Os Estados Unidos da América é um dos mais antigos no quesito de ter sua regulamentação, o que ocorreu desde 2013.

Nessa época, o governo norte-americano começou reconhecendo os jogadores de League of Legends (LOL) como atletas profissionais, mas não apenas isto, como também permite a emissão de vistos de trabalho a eles, quando estrangeiros. Trata-se de algo extremamente revolucionário para o mundo dos games.

Ademais, cumpre ressaltar que o brasileiro Matheus Guimarães Montenegro, jovem de 20 (vinte) anos, foi aprovado em 28 (vinte e oito) universidades americanas, devido as suas incríveis habilidades no jogo Fortnite, jogo este já falado nesta pesquisa. Das 28 (vinte e oito) universidades, tal jovem escolheu a Oklahoma Christian University, considerando que lá ele conseguiu uma bolsa de 75% (setenta e cinco por cento) para cursar Ciência da Computação (SOARES, 2022).

Para conseguir essas aprovações, Montenegro juntou a um requerimento mídia contendo alguns dos seus melhores momentos nas partidas de Fortnite e enviou para universidades norte-americanas. Uma curiosidade é que, em todas as universidades que o jovem enviou seus clipes, foi aceito.

Assim, isso demonstra o senso de profissionalismo que a atividade toma de proporção naquela localidade, a ponto de ser uma prática esportiva universitária, que é equivalente à categoria de base nos Estados Unidos da América.

#### 4.2.3. NA FRANÇA

Na França, o esporte eletrônico é reconhecido como uma modalidade esportiva desde 2016.

Sendo assim, foi criada uma nova legislação e também editado um novo estatuto para os pro players, tanto nativos como também pessoas de outros países que desejem atuar nessa modalidade no território francês, como será visto ainda neste tópico.

Assim, o país francês passou a reconhecer e desenvolver o esporte eletrônico, bem como fornecer um quadro legal para suas competições.

Ademais, existe na França uma estratégia nacional de E-Sports, envolvendo meios públicos e privados, para poder ser promovida e desenvolvida tal prática em todo o território francês de forma organizada e colegial.

Outrossim, foi aprovado o visto de trabalho para atletas de E-Sports, visto este conhecido como “passaporte de talentos”. Além disso, existe um comitê de licitação que tem a responsabilidade de desenvolver e apresentar um projeto na primavera de 2023 para sediar na França, no final de 2024, a Semana de E-Sports Olímpicos.

No último evento de E-Sports, houve a presença de diversas figuras importantes do ramo da política francesa como a Ministra dos Esportes, o Vice-Ministro da Transição Digital, entre outros membros do respectivo governo. Os atletas que têm o desejo de ser um pro player na França agora podem solicitar o visto de “passaporte de talentos” para competir por muitos anos na França, tratando-se de um grande passo dado por tal país, tendo em vista que antes só era possível conseguir vistos de turismo ou trabalho.

Por fim, cumpre destacar que o Presidente Emmanuel Macron, em seus discursos, já havia dito que almeja transformar a França em uma “grande nação de E-Sports”, considerando haver um enorme desejo de se criar uma aliança entre os esportes eletrônicos e os Jogos Olímpicos de Paris 2024.

#### 4.2.4. NA ESPANHA

Na Espanha, a situação é semelhante à que existe no Brasil: uma ausência legislativa que deixa essa modalidade em aberto no cenário do esporte eletrônico. Porém, apesar de não ser reconhecida governamentalmente como um esporte, a Associação Espanhola de Videogames contribui para que as empresas administradoras das equipes se organizem sob a forma de sociedade limitada e que os contratos de trabalho feitos com os pro players sigam o que está previsto no Estatuto Espanhol dos Trabalhadores, sendo que cada área de interesse da modalidade tem sua legislação aplicada.

### 4.3. DA NECESSIDADE DE REGULAÇÃO DE ASPECTOS RELATIVOS À PRÁTICA DESPORTIVA DO E-SPORTS

Antes da chegada da internet, já existiam competições de jogos eletrônicos nas máquinas de fliperama

Com a sua chegada e grande avanço das tecnologias, as competições atuais deixaram de ser apenas para entretenimento e passaram a se tornar profissão, assumindo papel de modalidade desportiva em vários países.

O mercado dos jogos eletrônicos consegue gerar grandes receitas, o que é bom para a sociedade em geral, inclusive para o governo que arrecada com os tributos. No Brasil, já existem inúmeras organizações que competem, representando o País em competições internacionais, mesmo sem ter qualquer apoio nacional, devido ao referido raciocínio de que se trata apenas de diversão.

#### 4.3.1. PROJETO DE LEI N. 383/2017 DO SENADO

No Brasil, existem atualmente 2 (dois) projetos de lei na Câmara dos Deputados, conforme visto, sendo eles os Projetos de Lei n. 3.450/2015 e

7.747/2017, e 1 (um) no Senado Federal, o Projeto de Lei do Senado n. 383/2017.

Os projetos de lei da Câmara têm como enfoque o reconhecimento do E-Sports como esporte por meio de acréscimo redacional ao art. 3º da Lei Pelé.

Já o do Senado visa a regulamentar a prática esportiva eletrônica no país, trazendo maior volume normativo organizacional.

O site oficial da Câmara dos Deputados demonstra como funciona a tramitação de projetos de lei (BRASIL, 2019):

Um projeto de lei pode ser apresentado por qualquer deputado ou senador, comissão da Câmara, do Senado ou do Congresso, pelo presidente da República, pelo procurador-geral da República, pelo Supremo Tribunal Federal, por tribunais superiores e cidadãos. Os projetos começam a tramitar na Câmara, à exceção dos apresentados por senadores, que começam no Senado. O Senado funciona como Casa revisora para os projetos iniciados na Câmara e vice-versa. Se o projeto da Câmara for alterado no Senado, volta para a Câmara. Da mesma forma, se um projeto do Senado for alterado pelos deputados, volta para o Senado. A Casa onde o projeto se iniciou dá a palavra final sobre seu conteúdo, podendo aceitar ou não as alterações feitas na outra Casa. Os projetos são distribuídos às comissões conforme os assuntos de que tratam. Além das comissões de mérito, existem duas que podem analisar mérito e/ou admissibilidade, que são as comissões de Finanças e tributação (análise de adequação financeira e orçamentária) e de Constituição e Justiça (análise de constitucionalidade). Os projetos que tratarem de assuntos relativos a mais de três comissões de mérito são enviados para uma comissão especial criada especificamente para analisá-los. Essa comissão substitui todas as outras. A maioria dos projetos tramita em caráter conclusivo, o que significa que, se forem aprovados nas comissões, seguem para o Senado sem precisar passar pelo Plenário. Mas, se 52 deputados recorrerem, o projeto vai para o Plenário. [...] Os projetos de lei ordinária são aprovados com maioria de votos (maioria simples), desde que esteja presente no Plenário a maioria absoluta dos deputados (257). [...] Os projetos de lei aprovados nas duas Casas são enviados ao presidente da República para sanção. O presidente tem 15 dias úteis para sancionar ou vetar. O veto pode ser total ou parcial. Todos os vetos têm de ser votados pelo Congresso. Para rejeitar um veto, é preciso o voto da maioria absoluta de deputados (257) e senadores (41).

O Projeto de Lei n. 383/2017, na sua redação original, popularmente conhecido como Lei do E-Sports, desenvolvido pelo Senador Roberto Rocha, era formada por 6 (seis) artigos, sendo eles os seguintes:

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 e 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 torná-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 humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e 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 cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente 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 subliminarmente 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.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Posteriormente, após passar pela Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, bem como Comissão de Educação, Cultura e Esporte, o Projeto de Lei n. 383/2017 sofreu algumas alterações por meio de emendas e subemendas. O texto final revisado do projeto ficou assim, *in verbis*:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta Lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

Na audiência realizada no dia 2 de julho de 2019, para fins de debate sobre o referido projeto de lei, a Senadora Federal Leila Barros foi foco de polêmica após se posicionar sobre a regulamentação do esporte eletrônico, o que fez da seguinte forma:

‘Nós estamos falando sobre as questões éticas, morais dos jogos eletrônicos, mas quando se fala de esporte, tem que ser ouvida a comunidade esportiva porque existe uma preparação para ser atleta, para se entrar em quadra e representar um país, uma liga ou uma empresa. O alto rendimento é isso. É uma entrega’, disse a senadora na época. ‘Eu não sei o que as pessoas fantasiam quanto ao esporte, mas as pessoas abdicam de sua vida pessoal para representar o país’, continuou. ‘Eu queria que as pessoas entendessem que quando a gente fala sobre jogos eletrônicos, jogos de tabuleiro e esportes, são coisas distintas’. (BOCCHI, 2019b)

Após tamanha repercussão de suas palavras, a parlamentar desculpou-se via postagem de vídeo em uma rede social conhecida como Youtube, informando que respeita todo o ecossistema do E-Sports, não apenas isto, mas também todos aqueles que investem tempo e dinheiro. Ainda, que entende a necessidade de um debate extenso com entidades esportivas, sobre a regulamentação do E-Sports, tendo, em vista disto, interesse em conhecer visões diferentes.

Deste modo, a referida senadora federal aceitou a sugestão das instituições que entraram em contato com ela e apresentou recurso direcionado ao Presidente do Senado, para levar a pauta do projeto de lei, deliberado pela Comissão de Educação (CE), ao Plenário. Posteriormente, foi apresentado requerimento direcionado ao Presidente do Senado para que fosse realizada audiência pública para fins de debate quanto o projeto de lei em questão.

#### 4.3.2. AUDIÊNCIAS PÚBLICAS SOBRE O PROJETO DE LEI N. 383/2017

A primeira audiência pública, com foco em mostrar o valor do setor privado e seu papel no desenvolvimento nacional do E-Sports, promovida pela Subcomissão sobre Esporte e Educação Física, que discutiu o supracitado Projeto de Lei do Senado n. 383/2017, contou com a presença de diversas figuras importantes do mundo do E-Sports.

Aqui, será informado como se apresentou o andamento da primeira audiência, através de matéria publicada pela emissora de televisão, especializada em material esportivo, intitulada ESPN (MARQUES; RIGON, 2017), ouvindo-se organizadores e dirigentes de entidades de esportes eletrônicos.

Leo De Biase destacou a necessidade de se separar a prática esportiva de jogos da não esportiva e reiterou já existir classificação indicativa e que campeonatos de Counter-Strike são disputados por profissionais adultos, não crianças ou adolescentes.

Alexandre Peres, CEO da Team oNe, demonstrou que esta entidade tem como um de seus objetivos usar os esportes eletrônicos como uma ferramenta de educação.

Lucas Almeida, por sua vez, comunicou a forma como a INTZ está constantemente engajada em projetos sociais.

Mario Marconini comentou sobre o mercado do E-Sports, considerando que não só no Brasil, mas também no mundo todo, se trata de uma das principais indústrias do entretenimento, ultrapassando rendimentos do Cinema e da Música.

Opondo-se, o Senador Federal Eduardo Girão ratificou a necessidade da exclusão de jogos violentos ou com caráter sexual da prática esportiva.

Seguindo a mesma linha de pensamento do Senador Federal Eduardo Girão, o Senador Federal Styvenson Valentim detalhou a necessidade de regulamentação do esporte eletrônico, bem como reforçou a vontade de seguir o caminho da globalização, mas não de forma excludente.

Na audiência, proposta alguma foi efetivamente realizada, e na visão de Nicolle Cherrygumms, bem como dos demais presentes, o projeto de lei não agrega ao cenário competitivo, e atrapalha o investimento no setor.

Houve então uma segunda audiência pública, após o setor privado contestar a legitimidade das confederações e federações, e manifestar receio de que trave o crescimento do setor e isole o Brasil das competições internacionais, bem como se quis debater sobre a violência e sua relação com os jogos.

Nessa audiência, representantes de confederações alegaram que o texto do projeto de lei não interfere na organização do mercado comercial.

Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico, afirmou que o E-Sports é como qualquer outro esporte no processo de formação do cidadão. Ainda, comunicou que a confederação, nos últimos 5 (cinco) anos, organiza-se, a fim de ajudar na regulamentação do setor, garantindo que a intenção não é a interferência no mercado privado.

Thalyson Penha, presidente do Times Shield, time maranhense de um dos esportes eletrônicos, defendeu que as confederações e federações fortalecem o crescimento do esporte eletrônico por todo o Brasil.

Roberto Tavares, representante da Confederação Brasileira de Games e E-Sports (CBGE), apontou que o principal objetivo da entidade é tornar legítimo o E-Sports, sempre visando meios de popularizar esta modalidade.

Na visão de Bruno Gabriel de Mesquita, representante da Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE), defendeu-se que o objetivo das confederações é contribuir para o desenvolvimento de novas profissões.

Rafael Azevedo, representante da Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento, assinalou que o então posicionamento do Governo Federal é pela autodeterminação das entidades privadas, enfatizando que o próprio setor se organiza e se reconhece.

A Senadora Federal Leila Barros, ao final da audiência, apresentou uma carta assinada por representantes do esporte eletrônico no Brasil, endereçada a si mesma, a qual tinha continha o seguinte texto:

Em primeiro lugar, gostaríamos de parabenizar Vossa Excelência pelo excelente trabalho que desenvolve no Senado Federal em prol do esporte brasileiro. Em particular, reconhecemos a liderança que exerceu em solicitar que o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 (PLS 383/2017), de autoria do Excelentíssimo Senador Roberto Rocha, fosse a plenário como forma de permitir discussão até então inexistente com os verdadeiros protagonistas do e-sport brasileiro. Reconhecemos também a importância das audiências públicas que Vossa Excelência vem promovendo na Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado. Acreditamos que nosso segmento foi muito bem representado em audiência pública de 7 de novembro quando houve unanimidade

por parte dos participantes de que o PLS 383/2017 não condiz com a realidade dos e-sports. Escrevemos assim para nos antecipar à segunda audiência a ser realizada em 21 de novembro de forma a pontuar elementos centrais do posicionamento de todo o ecossistema dos e-sports no Brasil. Por “ecossistema”, referimo-nos ao universo de protagonistas do e-sport que abrange, entre outros, os publishers (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos – universo este aqui representado pelos signatários da presente carta. Estes são os elementos centrais de nosso posicionamento: 1. As confederações e federações existentes no Brasil que se dizem representantes do e-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. Não as reconhecemos como representantes do e-sport no país. 2. O e-sport brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento. 3. O e-sport existe em virtude de direitos de propriedade intelectual que permitem às publishers disponibilizar jogos para milhões de pessoas e proteger seu investimento. 4. Contrariamente a esportes tradicionais, não há em e-sport a necessidade de entidades de administração do desporto que garantam regras comuns já que os publishers já as garantem – e com sucesso. 5. O e-sport fomenta, sem fazer uso de dinheiro público, o próprio segmento e contribui para a formação e descoberta de novos talentos por meio de campeonatos inclusivos que envolvem comunidades, instituições de ensino e de pesquisa. 6. O próprio segmento tem demonstrado pleno interesse em reforçar o papel dos esportes como ferramenta de transformação e socialização, focando na criação de oportunidades para jovens de todo o Brasil. 7. Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia 1. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos. 2. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país. 3. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance. 8. E-sports não constituem um esporte tradicional e não devem ser enquadrados no sistema nacional de esportes. Não há necessidade de criação de estruturas que “controle” os e-sports no Brasil.

Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo. Reiteramos, assim, solicitação apresentada durante a primeira audiência pública sobre e-sports de 7 de novembro de que o Projeto de Lei 383 de 2017 seja submetido para o escrutínio da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado de forma a que o segmento possa fazer jus a uma análise completa e fidedigna de sua importância para o país. (MARQUES; RIGON, 2017)

Assim, é certo afirmar que o esporte eletrônico, no Brasil, não tem sua devida importância, mesmo existindo um enorme público e sendo um mercado que gera receitas gigantescas.

Isso parte, com forte contribuição, do fato de representantes do Poder Executivo terem um pensamento retrógrado e inadequado a respeito desse tema, o que torna os brasileiros atrasados em relação a diversos outros países, conforme já explicado.

Recentemente, no dia 10 de janeiro de 2023, a Ministra dos Esportes, Ana Mozer, a esse respeito, disse a seguinte frase:

A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu. "Ah, mas o pessoal treina para fazer". Treina, assim como o artista. Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte.

Embora se deva respeitar a opinião alheia, cabe criticar tal abordagem, tendo em vista que os resultados das partidas de jogos eletrônicos, justamente por serem disputadas por seres humanos, não são previsíveis, além do que a música já se encaixa em um segmento do conhecimento específico, intrínseco à cultura. Por sua vez, a prática dos esportes eletrônicos não é cultural.

Assim, não se pode comparar o atleta virtual com cantores, atores e atrizes, por exemplo, exceto quando se tratar da contratação do uso de sua imagem, mas não no que diz respeito à exploração da mão de obra trabalhadora em nível de alto rendimento.

Cabe lembrar que o xadrez, a dama e o poker podem ser consideradas práticas desportivas por se tratar de esportes da mente. Embora o esporte eletrônico não seja enquadrado como tal, tendo em vista que não há apenas o uso da mente para o desempenho de cada prática eletrônica desportiva, havendo inclusive a própria digitação, movimentação do mouse (inclusive para mirar o adversário em jogos de FPS) e até mesmo os movimentos de dança competitiva (como no Just Dance). Desse modo, o que torna o E-Sports uma prática desportiva é seu formato de desenvolvimento enquanto prática competitiva, possuindo regramentos próprios, que precisam de uma entidade nacional que organize cada atividade desportiva, bem assim entidades que façam este mesmo papel no âmbito regional.

Portanto, o E-Sports encaixa-se perfeitamente nos requisitos esperados para que possa ser reconhecido como um esporte. Não somente do ponto de

vista eletrônico, porquanto se viu que até categorias de base há em universidades mundo afora, típicas dos esportes tradicionais.

Por enquanto, nada foi resolvido e os envolvidos seguem aguardando o desfecho dessa história.

## 5. CONCLUSÃO

O objetivo principal deste trabalho de conclusão de curso foi abordar sobre a inexistência de uma legislação para os jogos eletrônicos serem tratados como um esporte. Tratando-se do Projeto de Lei n. 383/2017, *lege ferenda* que tenta regulamentar essa modalidade como uma prática esportiva, percebe-se que o E-Sports preenche diversos critérios que um esporte precisa ter para ser considerado um.

Antes de se chegar ao objetivo principal deste trabalho foi vista uma contextualização do surgimento dos jogos eletrônicos, desde o primeiro jogo lançado até os dias atuais, assim como a evolução no âmbito competitivo, o que permitiu a reclassificação terminológica para E-Sports.

Ademais, foi feita a conceituação do que é E-Sports e foram levantados os principais marcos temporais até o seu reconhecimento como prática olímpica, apontando-se semelhanças com outras modalidades que são consideradas como esporte, visto que elas se assemelham bastante ao E-Sports.

A Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998) foi bastante utilizada neste estudo, pois é nela onde a modalidade E-Sports se apoia aqui no Brasil, ainda que de maneira facultativa, devido ao fato de ainda não existir a sua regulamentação.

Contudo, a contratação trabalhista (profissional ou em formação) e para a utilização da imagem é uma realidade que não afasta os pro players dos atletas profissionais, inclusive do que igualmente ocorra na prática desportiva mais comum de se tratar no Brasil, que é o futebol.

Após essas análises foram expostas propostas normativas existentes no País em tramitação, sendo a mais importante delas a que se encontra no Projeto de Lei n. 383/2017, explicando-se inclusive sua situação atual. Foram vistos quais Estados brasileiros possuem legislação exclusiva que já reconhece o E-Sports como modalidade esportiva no âmbito estadual, embora no País ainda não exista reconhecimento de amplitude nacional. Da mesma forma, foram explicados alguns países que já consideram essa modalidade como um esporte e quais vantagens isto gerou para a respectiva nação.

No decorrer do estudo, ainda foram vistas as classificações dos jogos eletrônicos, que subdividem os games quanto à criação, no tocante à

distribuição, no respeitante à propriedade intelectual e com relação às competições.

Por fim, é confirmada a hipótese integralmente, porquanto fica claro que se faz necessária a regulamentação dos E-Sports no Brasil, tendo em vista que ela traz consigo inúmeras vantagens, desde aquelas de natureza econômica (garantia da própria subsistência do atleta e de seus familiares) a até de caráter educativo (como as bolsas de estudo em universidades mundo afora). No entanto, ainda existem inseguranças no Brasil justamente por se ter apenas uma legislação que se aplica de maneira facultativa aos E-Sports, demandando um regramento específico que traga aplicações particulares para a realidade do mundo eletrônico.

## REFERÊNCIAS

AZAD, Arman. **Estudos afastam relação entre videogames e violência:** Enquanto os tiroteios em massa chocam os EUA, Trump e os principais republicanos citam os videogames como explicação para o derramamento de sangue. CNN Brasil, 8 de março de 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

BAPTISTA, Rodrigo. **Confederações defendem projeto de regulamentação dos esportes eletrônicos.** Agência Senado, 21 de novembro de 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/21/confederacoes-defendem-projeto-de-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>. Acesso em 28 de novembro de 2022.

BAPTISTA, Rodrigo. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado.** Agência Senado, 21 de fevereiro de 2020. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>. Acesso em 28 de novembro de 2022.

BARROS, Leila. **Senadora Leila fala sobre jogos eletrônicos.** Youtube, 04 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pvZJYe8Cwh4>. Acesso em 30 de novembro de 2022.

BIANCHINI, Roberto Henrique Favaram. **Conheça os direitos dos Pro-players - Contrato de Trabalho no E-Sport:** Saiba quais são os direitos, as cláusulas imprescindíveis e obrigatórias no contrato de trabalho de um pro-player (jogador profissional de E-sport). JusBrasil, 6 de outubro de 2022. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/conheca-os-direitos-dos-pro-players-contrato-de-trabalho-no-e-sport/1657612955>. Acesso em: 12 jun. 2023.

BOCCHI, Nicholas. **Contrato de trabalho de cyber atleta.** Lei em Campo, 4 de dezembro de 2018. Disponível em <https://leiemcampo.com.br/contrato-de-trabalho-de-cyber-atleta/>. Acesso em 18 de novembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?** Lei em Campo, 30 de março de 2019 (2019a). Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>. Acesso em 18 de novembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Valores e princípios olímpicos em conflito com o esporte eletrônico.** Lei em Campo, 2 de março de 2019 (2019c). Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/valores-e-principios-olimpicos-em-conflito-com-o-esporte-eletronico/>. Acesso em 18 de novembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda.** Lei em Campo, 15 de junho de 2019 (2019d). Disponível em:

<https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/>. Acesso em 8 de dezembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Regulamentação dos eSports: o que, como e porquê** - Palestra na Câmara dos Deputados 3 de março de 2020. Youtube.

LeiemCampo, 14 de março de 2020. Disponível em:

<https://leiemcampo.com.br/regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-o-que-como-e-por-que/>. Acesso em 8 de dezembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico precisa ter uma federação? E uma Justiça Esportiva?**. LeiemCampo, 06 de outubro de 2019 (2019e). Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-precisa-ter-uma-federacao-e-uma-justica-esportiva/>. Acesso em 7 de dezembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **Jogos eletrônicos precisam de legislação própria: e de conhecimento**. LeiemCampo, 20 de julho de 2019 (2019b). Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/jogos-eletronicos-precisam-de-legislacao-propria-e-de-conhecimento/>. Acesso em: 7 de dezembro de 2022.

BOCCHI, Nicholas. **A origem do poder no eSports**. LeiemCampo, 14 de maio de 2022. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/a-origem-do-poder-no-esport/>. Acesso em 8 de dezembro de 2022.

BRASIL. **Consolidação das leis do trabalho**. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 setembro 1990.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 setembro 1990.

BRASIL. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. **Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica**.

BRASIL. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. **Dispõe sobre o esporte eletrônico**.

BRASIL. Recurso (SF) no 13, de 2019. **Requerimento, nos termos do art. 58, § 2º, I, da Constituição Federal e do art. 91, § 3º, do Regimento Interno do Senado Federal, para que o PLS nº 383/2017, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, deliberado terminativamente pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte, seja apreciado pelo Plenário do Senado Federal**. Senado Federal, Senadora Leila Barros, 17 de julho de 2019.

CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão: veja detalhes**. GloboEsporte, 5 de março de 2021. Disponível em

<https://ge.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>. Acesso em 20 de outubro de 2022.

CHEVIS, Beatriz; FEHER JR, André. **Artigo: Atletas, equipes e publishers têm que ser ouvidos em eventual regulamentação dos esports**. ESPN, 18 de fevereiro de 2020. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6658319/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6658319/artigo-atletas-equipes-e-publishers-tem-que-ser-ouvidos-em-eventual-regulamentacao-dos-esports). Acesso em 15 de novembro de 2022.

CHRISTÓFARO, Fábio; GAIOFATO DE SOUZA, Alexandre. **Direito de imagem e direito de arena do atleta profissional de futebol**. Migalhas, 6 de julho de 2016. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/241868/direito-de-imagem-e-direito-de-arena-do-atleta-profissional-de-futebol>. Acesso em 5 de outubro de 2022.

DA CUNHA, Nielsen Abreu. **Mercado e-sports e sua profissionalização no Brasil**: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da vulkano esports. 64f. Monografia (graduação) – Curso Superior de Administração de Empresas, Universidade Federal do Maranhão, Maranhão, 2018.

DANTAS, Patrícia. **Xadrez**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/xadrez.htm#:~:text=O%20enxadrismo%20foi%20reconhecido%20como,a no%20de%201500%20pelos%20portugueses..> Acesso em 25 de outubro de 2022.

DE FRANCO, Isabelly Bueno. **E-Sports**: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos. 64f. Monografia (graduação) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2020.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 65f. Monografia (graduação) – Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

FRANÇA. **Lei para uma República Digital n.1321**. 2016.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 69f. Monografia (graduação) – Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

MAIS ESPORTES, **Regulamentação de jogos eletrônicos avança em estados e incomoda gamers**. MgSuperEsportes, 21 de setembro de 2021. Disponível em: [https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/mais-esportes/2021/09/21/noticia\\_maisesportes,3938739/regulamentacao-de-jogos-eletronicos-avanca-em-estados-e-incomoda-gamers.shtml](https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/mais-esportes/2021/09/21/noticia_maisesportes,3938739/regulamentacao-de-jogos-eletronicos-avanca-em-estados-e-incomoda-gamers.shtml). Acesso em 20 de novembro de 2022.

MARQUES, Roque; RIGON, Daniela. **Buscando formar novas estrelas, 'escolas' ensinam jogadores o básico de CS e LOL.** ESPN, 30 de agosto de 2017. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/723127\\_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol](http://www.espn.com.br/noticia/723127_buscando-formar-novas-estrelas-escolas-ensinam-jogadores-o-basico-de-cs-e-lol). Acesso em 5 de outubro de 2022.

OSCORP, **Regulamentação dos eSports no Brasil - O que muda?**. Oscorp, 24 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/regulamentac387c383o-dos-esports-no-brasil-o-que-muda>. Acesso em 27 de novembro de 2022.

RODRIGUES, Ricardo. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos**, 21 de junho de 2021. Disponível em: <https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>. Acesso em 10 de setembro de 2022.

SICA, André e JUNIOR, André Thomas Fehér. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil.** Analise, 22 de março de 2022. Disponível em: <https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil>. Acesso em 20 de outubro de 2022.

SOARES, Gyovanna. **Jovem aprovado em 28 universidades por causa de Fortnite diz viver 'sonho' em faculdade nos EUA; VÍDEO: atleta de e-sports já está na cidade de Oklahoma, onde fará o curso de ciência da computação.** g1 Santos, 7 ago. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/google/amp/sp/santos-regiao/educacao/noticia/2022/08/07/jovem-aprovado-em-28-universidades-por-causa-de-fortnite-diz-viver-sonho-em-faculdade-nos-eua-video.ghtml>. Acesso em: 25 maio 2023.