

Data enia

REVISTA JURÍDICA DIGITAL

12 
2021



Publicação científico-jurídica
em formato digital
ISSN 2182-8242

Periodicidade anual
N.º 12 — Ano 2021

Propriedade e Edição:
© DataVenia
Marca Registada n.º 486523 – INPI

Internet: www.datavenia.pt
Contacto: correio@datavenia.pt

A Data Venia é uma revista científico-jurídica em formato digital, tendo por objeto a publicação de doutrina, artigos, estudos, ensaios, teses, pareceres, crítica legislativa e jurisprudencial, apoiando igualmente os trabalhos de *legal research* e de *legal writing*, visando o aprofundamento do conhecimento técnico, a livre e fundamentada discussão de temas inéditos, a partilha de experiências, reflexões e/ou investigação.

As opiniões expressas são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores e não traduzem necessariamente a opinião dos demais autores da *Data Venia* nem da sua administração.

A citação, transcrição ou reprodução dos conteúdos desta revista estão sujeitas ao Código de Direito de Autor e Direitos Conexos.

É proibida a reprodução ou compilação de conteúdos para fins comerciais ou publicitários, sem a expressa e prévia autorização da Administração da Data Venia e dos respetivos Autores.

E-Sports: Direitos de Arena e de Imagem dos Cyber-Aletas

André Augusto Duarte Monção

Especialista em Direito Desportivo e Mestrando em Ciências Jurídicas pela Universidade Autónoma de Lisboa

RESUMO: O artigo tem como norte uma análise acerca da visão jurídica dos chamados direitos de arena e de imagem do atleta e das equipas em geral, particularmente em relação aos e-sports (esportes eletrônicos). Parte-se de um pequeno histórico, definição e conceito de e-sports até chegar a um estudo sobre as competições eletrônicas, e a luta para torná-las legalmente reconhecidas, após o que, adentra-se na discussão, propriamente dita, sobre os direitos dos cyber-atletas nestas competições e naquilo que convencionou-se chamar de direitos de arena e de imagem. Nesse sentido, trabalha-se com os projetos de lei em andamento para acrescentar o e-sport no ordenamento jurídico brasileiro, esmiuçando-os e aprofundando-os com críticas e considerações decursivas da comparação de textos esparsos que acabam servindo como estudo doutrinário, uma vez que, academicamente falando, inexistente uma doutrina maior sobre o assunto. Na parte final, com base nas premissas estabelecidas no decorrer do estudo, observamos que a certificação legal do e-sport tem sua importância quando enxergamos a categoria como um todo, concluindo-se que o desenvolver dos atletas, da estrutura e dos mecanismos de apoio só tendem a crescer com esse reconhecimento.

SUMÁRIO: 1. Introdução. 2. Conceito e histórico dos e-sports. 2.1. Pequeno histórico dos games e e-games. 2.2. O crescimento dos e-sports no mundo e no Brasil. 2.3. Conceito de e-sport e de cyber-atleta (e-atleta). 3. Evolução jurídica dos e-sports. 3.1. Aspectos legais dos e-sports. 3.2. As competições e a proteção jurídica dos cyber-atletas, promotores e patrocinadores. 3.3. O direito de arena e de imagem dos cyber-atletas. Referências bibliográficas.

1. INTRODUÇÃO

A sociedade torna-se cada vez mais dinâmica, evoluindo exponencialmente em conhecimento e informações. Dentro dessa constatação, vemos que, hoje, no mundo do entretenimento, a inovação tecnológica proporciona o surgimento de diversas novas formas, além, é claro, de aperfeiçoar outras tantas modalidades.

Com o surgimento da internet e a sua propagação massiva nestes últimos tempos, o mundo virtual começou a ter uma preponderância sobre os relacionamentos humanos, deixando a esfera real quase em segundo plano.

Vemos materializar, então, um novo universo onde os chamados games (jogos eletrônicos) integram o cotidiano dos nossos dias, nas residências ou acompanhando-nos em todos os lugares, por meio do celular, além de apresentarem, cada vez mais, uma enorme semelhança com o real. Plenamente inserido no círculo *pop*, hoje, os games ultrapassaram a barreira do passatempo e, além de instigarem o desdobramento de diversos aplicativos que desempenham enormes benefícios no dia a dia, transformaram-se em instrumentos econômicos poderosos, tornando-se um negócio extremamente lucrativo.

Segundo o reconhecido Cambridge Dictionary¹, em tradução livre, *e-sport*² é a atividade de jogar jogos de computador – jogos eletrônicos - contra outras pessoas, na internet, geralmente por prêmios em dinheiro, frequentemente assistida por outros usuários da internet, muitas vezes em eventos especialmente organizados para isso³. Tal definição, contudo, não contempla a complexidade do vocábulo e, por não contemplar, acaba reduzindo-o.

¹ <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ESportss>. Acesso em: 02 de março de 2020.

² A grafia do termo costuma variar nos textos específicos a respeito da matéria. Alguns autores preferem utilizar a escrita *e-sports/e-sport*, enquanto outros preferem a forma *esports/esport*.

³ The activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events. E-

No ordenamento jurídico brasileiro, inexistente referência específica aos *e-sports* ou e-jogos, mas existem projetos de lei tramitando no Parlamento, que apresentam não só a previsão de competições eletrônicas como a sua caracterização como *e-sport*. Note-se que, em termos culturais, os *e-sports* já foram totalmente absorvidos em terras brasileiras. O que se espera é que venha a ser coroado com um ordenamento jurídico capaz de dirimir dúvidas e proteger eventos, atletas e entidades.

Por fim, conclui-se que, de forma bastante igualitária, a realidade dos *e-sports*, *cyber-atletas* e todo o entorno que lhes move está encontrando, enquanto não surge uma legislação específica, soluções dentro da legislação extravagante e, mesmo, no Direito comparado; isso tudo no aguardo da aprovação de um ordenamento mais específico que certamente acabará por sacramentar o que é de direito para essa nova e grande indústria.

2. CONCEITO E HISTÓRICO DOS E-SPORTS

2.1. Pequeno histórico dos games e e-games

Em meados dos anos 1940, os físicos norte-americanos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann trabalhavam para desenvolver leituras de tubos de raios catódicos de saídas de sinais eletrônicos - para fins de aperfeiçoamento de televisores e monitores - quando, então, imaginaram e criaram um jogo eletrônico bastante simples, inspirado nos displays de radar da Segunda Guerra Mundial.

sports have become a major industry, as some of the top gamers around the world battle each other in a wide range of games. E-sports is now a huge spectator sport. (tradução livre)

Ao conectar um tubo de raios catódicos a um osciloscópio⁴ e elaborar botões que controlavam o ângulo e a trajetória dos traços de luz exibidos naquele instrumento, inventaram um jogo de guerra que, ao usar sobreposições de tela, criava o efeito de disparar mísseis em várias metas. Em 1947, patentearam o protótipo, e assim nasceu a primeira patente de todos os tempos para um jogo eletrônico.

Apesar de sua relevância histórica, o protótipo desenvolvido por Goldmish Jr. e Ray Mann nunca foi produzido em escala, tampouco comercializado ao público, e, embora seja realmente o primeiro jogo eletrônico patenteado, muitos não o consideram um videogame real. Os argumentos utilizados são os de que o dispositivo inventado era puramente mecânico, não usava gráficos de programação, e também que nenhum dispositivo de computador ou memória foi utilizado na criação ou execução do jogo.

Cinco anos depois, o engenheiro nascido na Áustria e radicado no Canadá Josef Kates construiu um computador, o qual chamou de “Bertie the Brain”, para a exposição nacional canadense de 1950. O computador de quatro metros de altura simulava um jogo da velha contra uma inteligência artificial, com níveis de dificuldade reguláveis.

Kates construiu o jogo (“Bertie the Brian”) para mostrar o “tubo additron”, uma versão em miniatura da válvula termiônica, que tinha como objetivo substituir os vários tubos de elétrons individuais e os componentes de suporte necessários para desempenhar a função de um somador digital completo de um bit. Posteriormente, em virtude de questões envolvendo patentes, o “tubo additron” foi impedido de ser utilizado em outros computadores, exceto o próprio Bertie.

⁴ **Osciloscópio** é um instrumento de medida de sinais elétricos/eletrônicos que apresenta gráficos a duas dimensões de um ou mais sinais elétricos (de acordo com a quantidade de canais de entrada).

O mundo do entretenimento estava firmando suas raízes no universo eletrônico e, com isso, fazendo nascer uma indústria até então não imaginada. Nem de longe, os inventores aqui mencionados concebiam o tamanho ou a importância do que restava em seus trabalhos, consideradas, até então, simples ferramentas para a apresentação das possibilidades de uma máquina.

Seis anos depois, o físico norte-americano Willy Higinbotham desenvolveu o “Tennis for Two”, o primeiro jogo de computador exibido publicamente.⁵

Ambos os jogos, “Bernie the Brian” e “Tennis for Two”, usavam uma tela de osciloscópio e estão na disputa para receber o crédito como o primeiro videogame da História. Mas é certo que nenhum deles existiria sem as descobertas e a tecnologia criadas anteriormente por Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann.

Embora as capacidades gráficas do PDP-1⁶ - computador produzido no final da década de 1950 - tivessem aplicações sérias, foi o jogo *Spacewar* que o tornou famoso. O game *Spacewar* foi concebido pelos estudantes do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen, no ano de 1962.

Spacewar consiste em um game com dois jogadores, cada um no comando de uma nave espacial, que estão tentando destruir um ao outro dentro de um campo estelar astronômicamente correto, bem como outras características que refletem a física do mundo real. O jogo fez uso da estrutura de E / S fácil do PDP-

⁵ DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. 1ª. ed. England: East Sussex, 2010.

⁶ *Programmable Data Processor* — família de mini-computadores da Digital Equipment Corporation (DEC): PDP-1 - primeiro computador da família PDP da DEC, produzido em 1959.

1 para adicionar controladores de jogo e, logo após a criação inicial, um joystick⁷ de caça a jato excedente.⁸

Surgia, aí, a “Era dos Games”, uma forma de diversão intrinsecamente afeita à disputa, em parâmetros relativamente definidos. Essa diversão pode se dar dentro do círculo de amigos ou com estranhos, na web. Há a possibilidade, também, de se jogar em grupo, ou cada jogador fazê-lo sozinho, pois, mesmo nessa hipótese, a competição continua a existir, uma vez que se pode realizar uma disputa contra a máquina, contra o tempo, ou mesmo contra os próprios records.

Como não poderia deixar de ser, com o passar dos anos, as disputas isoladas evoluíram para competições e, assim, tivemos o primeiro certame esportivo eletrônico que se tem notícia, patrocinado pela Revista *Rolling Stone*, no dia 19 de outubro de 1972, envolvendo o jogo *Spacewar*. Tal evento foi batizado oficialmente de “Olimpíadas Intergalácticas de *Spacewar*”, voltado para os alunos da universidade norte-americana de Stamford, e teve como premiação máxima, concedida ao vencedor, a assinatura da *Rolling Stone* pelo período de um ano.

Alguns anos depois, em 1980, organizado pela *Atari*⁹, realizou-se o “Space Invaders Championship”, primeira competição de *e-sports* em grande escala, com a participação de quase 10.000 (dez mil) competidores. A vencedora do torneio foi a norte-americana Rebecca Heineman - que tinha 17 anos de idade na época - a qual recebeu como prêmio um *arcade* (aparelho também conhecido no Brasil

⁷ *Joystick* é um periférico de computador e videogames pessoal ou um dispositivo geral de controle, que consiste numa vara vertical, na qual os pivôs se aproximam de uma extremidade e transmitem o seu ângulo em duas ou três dimensões a um computador.

⁸ <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>. Acesso em: 07 de março de 2020.

⁹ *Atari, Inc.* é uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos videogames. Foi fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, e no mesmo ano começou a produzir em massa máquinas que reproduziam o jogo *Pong*.

como fliperama)¹⁰. Rebecca é considerada historicamente a primeira campeã de torneios oficiais de *e-sports*.

A década de 1980 foi um período muito fértil em torneios e competições, consolidando o embrião dos *e-sports*. Nessa mesma época, os jogos eletrônicos começaram a ter espaço na TV, seja por meio de programas que apresentavam novidades em games, seja com as próprias transmissões das competições, tendo como alguns exemplos os programas *Starcade*¹¹, da emissora estadunidense TBS, e o bastante popular *That's Incredible!*¹², da também norte-americana ABC.

Em 1990, foi realizado o “Nintendo World Championships”, série de competições de *e-sports* patrocinada pela empresa japonesa *Nintendo Co., Ltd.*, fabricante de consoles de jogos eletrônicos (videogames) e games, que percorreu 29 cidades dos Estados Unidos, tendo sua final disputada na cidade de Los Angeles, no estado da Califórnia. Em 1994, ocorreu a segunda edição desse evento, a “Nintendo PowerFest ‘94”.

Durante a década de 2000, várias competições importantes ocorreram ao redor do mundo, sendo os principais torneios que podemos citar as edições do “Intel Extreme Masters” (Alemanha, EUA, Suécia, Canadá, China), da “Major

¹⁰ *Arcade* é um aparelho de jogo eletrônico profissional, usualmente instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem (CRT) ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle(s) de jogo e sistema de jogo.

¹¹ *Starcade* foi um game show onde os concorrentes competiam entre si jogando videogame *arcade* (fliperama). A série foi ao ar originalmente na TBS, de 1982 a 1983, seguida de uma série de distribuição para a temporada seguinte. A série foi apresentada pela primeira vez por Mark Richards. (tradução livre) <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/Starcade>. Acesso: em 07 de março de 2020.

¹² *That's incredible!* (Tradução “Isso é incrível!”) foi um reality show norte-americano que foi ao ar na rede de televisão ABC, de 1980 a 1984. O programa apresentava pessoas realizando acrobacias e reconstituições de eventos supostamente paranormais. Também apresentava pessoas com talentos incomuns, bem como avanços científicos, médicos e tecnológicos, e competições de games. O slogan do programa, dito por um de seus apresentadores na conclusão de um segmento, era o mesmo que o título: “Isso é incrível!”. (tradução livre) <http://www.poobala.com/incredible.html>. Acesso em: 08 de março de 2020.

League Gaming” (EUA e Canadá) e do “World Cyber Games” (Coreia do Sul, EUA, Singapura, Itália, Alemanha).

Na mesma década, foi fundado o primeiro órgão associativo internacional de equipes de *e-sports*, o *G7 Teams* (ou Federação G7), originalmente formado pelas equipes *Fnatic* (Inglaterra), *4 Kings* (Inglaterra), *MouseSports* (Alemanha), *SK Gaming* (Alemanha), *Made in Brazil* (Brasil), *Ninjas in Pyjamas* (Suécia) e *Team 3D* (EUA).

2.2. O crescimento dos e-sports no mundo e no Brasil

A partir das décadas de 2000 e, principalmente, de 2010, a evolução da internet mudou drasticamente o cenário competitivo dos jogos eletrônicos. Com conexões de banda larga cada vez mais rápidas, as antigas limitações físicas e geográficas para a realização de eventos foram rompidas, o que, de forma exponencial, aumentou significativamente o número de jogadores envolvidos e aproximou, ainda mais, o público entusiasta dessas competições.

Nesse cenário, a Coreia do Sul – que, após a crise asiática da década 90, investiu pesado em telecomunicações e infraestrutura de redes, fazendo com que a maioria de sua população pudesse ter acesso a uma conexão de internet de alta velocidade - passou a se destacar no cenário dos *e-sports*, especialmente com a criação de dois canais de televisão com programação exclusivamente dedicada aos jogos eletrônicos, o *Ongamenet* e o *MBCGame*, inclusive com a transmissão ao vivo de torneios.

Não se pode deixar de mencionar que o grande investimento em redes de internet por parte do governo sul-coreano provocou como efeito uma massificação de *lan-houses* pelo país – conhecidas naquele país como “PC Bangs” – que se tornaram, para os jovens daquela nação, uma alternativa para reunir os

amigos e se entreterem diversa da prática dos esportes¹³ convencionais, a exemplo do futebol e do basquete.

Consolidando esse protagonismo no cenário dos *e-sports*, já no ano de 2000, com o aval do Ministério da Cultura, Esportes e Turismo do Governo sul-coreano, foi fundada a *Korea E-Sports Association (KeSPA)*, que tinha como objetivo fazer do *e-sport* um esporte oficial naquele país, cuidando, ainda, de transmissões e promoções de eventos, bem como promovendo a profissionalização e monitorando as condições de trabalho dos *cyber-atletas*, servindo, ainda, como um instrumento para encorajar os sul-coreanos a jogarem videogame.

Podemos afirmar, então, que o *e-sport* como conhecemos hoje originou-se na Coreia do Sul, afinal, foi nesse país que surgiram os primeiros torneios envolvendo equipes e jogadores profissionais.

Não demorou para que o resto da Ásia, a Europa e os Estados Unidos seguissem o mesmo caminho e se incorporassem à categoria. No Brasil, os jogos eletrônicos, durante muito tempo, foram vistos como simples forma de lazer, sendo a modalidade praticada de forma completamente amadora. Enquanto já era realidade em vários lugares do mundo, aqui, alguém que quisesse seguir como profissional - tornar-se um *pro-player*¹⁴ - não conseguiria viver economicamente dessa atividade, realidade que só veio a se modificar há cerca de cinco ou seis anos.

Com o passar do tempo, as empresas brasileiras começaram a olhar com carinho para as incipientes vantagens econômicas que o *e-sport* e seus torneios poderiam trazer. Assim, voltaram a atenção de seus departamentos de marketing

¹³ No decorrer deste artigo, utilizaremos propositadamente as palavras esporte e desporto (como é utilizada no português de Portugal) como sinônimas, embora haja alguma discussão na doutrina se os termos têm o mesmo significado.

¹⁴ Termo comumente utilizado para designar os jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

ao “novo” mercado que surgia, enxergando, ali, oportunidades de expansão em suas atividades.

Logo, foi se formando uma nova realidade, voltada para a profissionalização da atividade. Jogadores, equipes e competições foram brotando no terreno fértil do entretenimento, o que permitiu que os atletas (*cyber-atletas*) pudessem ter dedicação exclusiva ao *e-sport*.

Após o pioneirismo da Coreia do Sul, outros países criaram ou adaptaram canais de TV para a divulgação e transmissão de competições de *e-sports*, tais como a Inglaterra, por meio do canal *XLEAGUE.TV*, a França, com o *Game One*, a Alemanha, com o *GIGA Television*, os EUA, com a *ESPN* e o *G4TV*. No Brasil, tanto o canal *ESPN* quanto os canais *SporTV* e *Esporte Interativo* possuem em sua grade uma programação especial dedicada aos torneios de *e-sports*.

Ponto crucial para a cada vez maior popularização da atividade, principalmente na década de 2010, foi a disseminação do *streaming*¹⁵, sendo a principal fonte o *Twitch*¹⁶, lançado em 2011, que é um *website* especializado em transmissões de jogos eletrônicos, no qual as competições envolvendo os jogos

¹⁵ *Streaming* é a transmissão contínua de arquivos de áudio ou vídeo de um servidor para um cliente. Em termos mais simples, o *streaming* é o que acontece quando os consumidores assistem à TV ou ouvem *podcasts* em dispositivos conectados à internet. Com o *streaming*, o arquivo de mídia que está sendo reproduzido no dispositivo cliente é armazenado remotamente e, assim, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador. (tradução livre) <https://www.cloudflare.com/learning/performance/what-is-streaming/>. Acesso em: 08 de março de 2020.

¹⁶ Para os fãs de *streamers* - uma mistura de artistas e profissionais que jogam videogame para um público amplo - o *twitch* é um modo de vida. Considere os números: em 2017, os usuários do Twitch.tv registraram mais de 355 milhões de minutos assistindo a 2 milhões de transmissões feitas por *streamers*, a maioria dos quais transmitindo jogos de videogames ao vivo. O *Twitch* nasceu, inauspiciosamente, do reality show on-line experimental Justin.tv. Ele narra a vida de Justin Kan, um cara normal, fazendo coisas comuns. Porém, Kan e o cofundador Emmett Shear construíram inadvertidamente uma plataforma de vídeo que facilitou a transmissão de conteúdo ao vivo para uma audiência interativa, com sua própria sala de bate-papo. Entre 2011 e 2012, o site passou de 3,5 milhões para 20 milhões de visitantes mensais, e cresceu exponencialmente para centenas de milhões de pessoas atualmente. <https://www.newsweek.com/2018/05/11/twitch-909594.html> (tradução livre). Acesso em: 10 de março de 2020.

League of Legends (LoL) e *Defense of the Ancients (DotA)* são as competições mais assistidas e acessadas em todo o mundo.

Essa década de 2010 é, também, detentora do crescimento das presenças físicas de espectadores em eventos e da enorme multiplicação na audiência. O “The International”, torneio realizado no ano de 2013, esgotou o número de ingressos em evento no Staples Center, na cidade de Los Angeles (capacidade para 18.000 pessoas). Em 2014, um torneio oficial de LoL - da “League of Legends World Championship” – contou com 40.000 (quarenta mil) pessoas presentes no Seul World Cup Stadium, na Coreia do Sul. Dentro da realidade do Brasil, no ano de 2015, mais de 12.000 (doze mil) espectadores compareceram na final do “Campeonato Brasileiro de League of Legends” (CBLLoL), que ocorreu no Allianz Parque, em São Paulo, mesmo público que esteve presente no Ginásio do Ibirapuera, também em São Paulo, na edição do ano de 2016.

Para se ter uma ideia do papel que os games estão desempenhando na cultura humana neste início de terceiro milênio, basta repetir o que vem sendo reiteradamente alardeado, a saber, que a movimentação financeira de sua indústria é superior à do cinema; e é a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e para a automobilística. Desse fato, é possível deduzir que os games são os grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento, aproveitando-se das pesquisas de ponta, ao mesmo tempo em que as disponibilizam em larga escala e com grande rapidez.¹⁷

Segundo o estrategista de marketing relacionado aos *e-sports* Craig Keller, da empresa *Digital Surgeons*, expert no assunto, o nível do cenário competitivo subiu muito graças à evolução e profissionalização das organizações de competições, normas, prêmios, entre outros fatores:

¹⁷ SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. x.

“Este ano passado [2014] foi enorme para o crescimento dos *e-sports*. O número de pessoas que assistiram a eventos de *e-sports* já havia dobrado o total de todo o ano de 2014 em outubro. O valor da produção dos eventos atingiu novos patamares graças às inovadoras equipes de produção de palco e transmissão que ultrapassam os limites de seu ofício. As equipes estão ficando mais esclarecidas sobre como operar seus negócios; tornar-se criadores de conteúdo e melhores profissionais de marketing para os patrocinadores que alimentam suas linhas de crédito. O ano passado trouxe mais espaços dedicados à cobertura de *e-sports* on-line, maior padronização das ligas e instalações de treinamento formalizadas para os jogadores, que se esforçaram ao máximo para aumentar o nível do jogo competitivo.” (ESPORTS MARKETING BLOG, 2015).¹⁸

Hoje, é bastante variável, mas um jogador profissional de *e-sports* - um *pro-player* - no Brasil, recebe como remuneração mensal cerca de R\$ 3.000,00 (três mil reais), podendo chegar entre R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) e R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais) mensais. Atletas de destaque na elite do esporte eletrônico, de acordo com sua performance e patrocínio pessoal, podem alcançar valores ainda maiores.

Os jogadores profissionais costumam transmitir on-line seus jogos, fazer *streaming* - no jargão eletrônico - e, com isso, acabam juntando uma legião de seguidores, atraindo, além do público, novos patrocinadores e alavancando, ainda mais, suas rendas. Afora isso, durante a temporada anual, vários são os campeonatos onde as contendidas costumam pagar premiações milionárias.

Entre os grandes patrocinadores de torneios no mundo, temos a *Turner* e a *Intel*, além de várias empresas de comunicação que fazem as transmissões oficiais das competições. No Brasil, como dito antes, podemos destacar como principais

¹⁸ <http://eSportss-marketing-blog.com/rise-of-eSportss/>. Acesso em: 10 de março de 2020.

fomentadoras dos *e-sports* as emissoras de TV *Esporte Interativo*, *SporTV* e *ESPN*, e a provedora de internet banda larga *Vivo Fibra*.

Similar ao que acontece nos campeonatos de futebol, para disputar as grandes competições mundiais de esportes eletrônicos, é necessário participar de torneios classificatórios. As etapas classificatórias levam aos “mundiais”, que, nos *e-sports*, recebem o nome de “Major”.

No caso específico do game *CS:GO*¹⁹ existe, também, uma forma de classificação direta para o mundial, que ocorre quando uma equipe atinge o status de “Legends”. Para atingir esse status, é necessário que o time ultrapasse a fase de grupos, chegando às quartas-de-final. Existem, atualmente, duas equipes brasileiras com esse status de “Legends”, uma classificada como o melhor time do mundo, a *SK Gaming*, e a sexta colocada no ranking mundial, a *Immortals*.

Usando o mundial de *League of Legends* como exemplo do crescimento dos *e-sports* no Brasil, salienta-se que, em todos os últimos torneios mundiais, há vaga destinada para uma equipe brasileira. Tal vaga é alcançada por meio do já mencionado “Campeonato Brasileiro de League of Legends – CBLol”, no qual o campeão garante sua ida para o certame mundial. No entanto, por ser o campeonato nacional ainda incipiente e não tão forte no cenário internacional, essa vaga é para a disputa em uma etapa de grupos, contra times advindos de campeonatos considerados mais fracos originados de torneios da América Latina, Japão, Rússia, Austrália, Nova Zelândia, dentre outros.

Falando exclusivamente da realidade do Brasil, destacamos que, somente no ano de 2019, o segmento dos esportes eletrônicos teve um crescimento na casa de 20% (vinte por cento) em relação ao ano anterior e, atualmente, o país já conta

¹⁹ *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* é um jogo de tiro em primeira pessoa, on-line, desenvolvido pela Valve Corporation e pela *Hidden Path Entertainment*, sendo uma sequência de *Counter-Strike: Source*.

com mais de 21 milhões de pessoas direta e indiretamente ligadas a essas modalidades.

O número de “torcedores ocasionais” - que são aqueles que assistem a apenas algumas partidas ou eventos durante o ano - é a maioria e representa cerca de 12 milhões de pessoas. Por sua vez, o público considerado “torcedor” - aquele que acompanha jogadores e equipes durante toda a temporada - não fica muito atrás e conta com mais de 9 milhões de membros.

Desde 2018, o número de entusiastas no Brasil já colocava o país na terceira posição mundial do ranking de público de *e-sports*. Em 2019, essa colocação se manteve e o país segue atrás apenas dos Estados Unidos (22,4 milhões de fãs) e da China (75 milhões). A posição do país impressiona em nível internacional, e diversas equipes e competidores brasileiros já conquistaram feitos significativos na modalidade.

Um dos principais destaques nacionais é o e-atleta Gabriel “FalleN” Toledo. Além de ser um jogador mundialmente reconhecido, tendo vencido diversas competições internacionais e, assim, garantido o seu lugar na história dos *e-sports*, “FalleN” também fundou, em 2016, juntamente com outros grandes nomes da categoria, a *Games Academy*, a maior plataforma de aprendizado relacionada ao game *CS:GO* no Brasil, e pioneira no setor.

A plataforma é atualizada com frequência constante desde o seu lançamento, e abriu o caminho para que diversas outras empresas lançassem suas próprias versões e ajudassem ainda mais a fomentar os esportes eletrônicos, aumentando o número de praticantes e entusiastas no país.²⁰

Com crescimento em franca ascensão há anos, o setor de *e-sports* é um dos *grandes destaques* da última década. Todas as previsões nacionais e

²⁰ <https://www.consumoempauta.com.br/crescimento-dos-e-sports/>. Acesso em 10 de março de 2020.

internacionais em relação ao setor para os próximos anos são positivas e o futuro da modalidade é bastante promissor.

2.3. Conceito de e-sport e de cyber-atleta (e-atleta)

A interação entre humanidade e ciência acabou por transformar a engenharia da comunicação, aprimorando-a. Esse casamento entre comunicação e ciência trouxe novidades e avanços para a nova sociedade, quebrando velhas fronteiras geográficas. Sem separações, a integração tornou o desenvolvimento cada vez mais rápido e, por consequência, a tecnologia passou, então, a visitar outros campos do conhecimento, entre eles o entretenimento.

Certamente não foi com a tecnologia que nasceram os jogos. Segundo Johan Huizinga, o jogo deve ser reconhecido como algo inato ao homem e mesmo aos animais, uma categoria absolutamente primária da vida, logo anterior à cultura. Tendo esta evoluído no jogo, este vai além do indivíduo.

“(…) Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que a sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar se quiser, quase todas as abstrações; a justiça, a beleza, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.”²¹

Mais, seguindo o raciocínio de Huizinga, observamos que o conceito de jogo não tem ligações somente com o lazer, mas com o âmago do ser humano. Está junto a todas as formas de diversão, competição ou expressão da humanidade.

²¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014, p. 6.

Podemos deduzir, então, que o jogo sempre fez parte da natureza do homem e dos meios à sua volta. A tarefa difícil de conceituar o *e-sport* foi realizada, dentre outros, por Barbanti, que assim o conceitua:

“Uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação e fatores intrínsecos e extrínsecos.”²²

Antes de tudo, é importante partir do pressuposto de que há alguns requisitos ou elementos que devem coexistir obrigatoriamente para que uma determinada atividade seja considerada esporte, quais sejam: a) *atividade física*, independentemente da intensidade; b) *caráter interpessoal*, ou seja, que haja, pelo menos, duas pessoas mantendo uma relação de modo competitivo, almejando o alcance de um mesmo objetivo; c) *existência de regras previamente estabelecidas*, que indica que os participantes realizam a prática desportiva específica nos mesmos moldes, da mesma forma, como meio de estabelecer um equilíbrio na disputa; d) *ocorrência de competição*, pois o objetivo da disputa é que tenha um vencedor; e) *objetivo final competitivo e não meramente artístico*, razão pela qual, por exemplo, um concurso de dança, ainda que possa existir nele inserido o requisito da competição, é considerado uma manifestação artística²³. A ausência de qualquer deles retira a natureza da atividade como esporte.²⁴

Tomando como base os critérios acima estabelecidos, não há dúvidas sobre o enquadramento dos *e-sports* como esporte. Nesse sentido, ratificam a ideia os

²² BARBANTI, Valdir J. *O que é esporte?* Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012, p. 57. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 09/03/2020.

²³ Nesse ponto, cumpre frisar que o Comitê Olímpico Internacional - COI reconhece a dança esportiva como esporte, mas não a trata como esporte olímpico; as competições são disputadas nos Jogos Mundiais, que se destinam a competições esportivas não olímpicas. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dança_esportiva. Acesso em: 20 de março de 2020.

²⁴ CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: *Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo*. Volume I, pp. 15-42. Porto Alegre: INEJE, 2017, p. 16-17.

apontamentos elencados no “Guia Legal Sobre E-Sports”, elaborado pela ONTIER:

E-Sports têm todas as características típicas do “esporte”. Para afirmar que o *e-sports* é uma modalidade esportiva, os recursos ou requisitos indicados devem estar presente neles. Sua participação é analisada em detalhes abaixo:

Atividade física e intelectual. Esse primeiro recurso se manifesta nos *e-sports* nos dois aspectos. Por um lado, a participação nessa atividade envolve significativa exaustão física, o que configura seus participantes como verdadeiros atletas do ponto de vista físico. Isso é o que a longa duração de competições e o alto nível de concentração de alguns jogos exigem uma demanda física real.

Em segundo lugar, indiscutível é a presença de atividade intelectual em tais competições e atividades. De fato, o aspecto principal da participação em tal atividade é o desenvolvimento intelectual do participante.

Dependendo, além disso, do tipo de videogame usado para competir, predomina um tipo de esforço sobre o outro. O caso do atirador é paradigmático, no qual a atividade física e a habilidade são predominantes e os aproxima de disciplinas como o tiro olímpico.

Participação organizada. Uma das características da competição nos *e-sports* é seu caráter organizado. Os próprios estúdios de desenvolvimento de videogames, como a Riot Games ou entidades independentes, como o LVP, eles organizam competições seguidas por milhares de pessoas.

Jogo ou competição. Ambas as características são típicas dos *e-sports*. Os videogames nasceram como um entretenimento e

tornaram-se uma competição com sistemas de classificação e nomeações de campeão em diferentes níveis.

Treinamento. Clubes de esportes eletrônicos que competem nos principais torneios têm treinadores que projetam as estratégias de jogo e as aprimoram com os jogadores, que tendem a se concentrar regularmente em centros de treinamento preparados para eles. De fato, o treinamento também tem uma versão claramente lúdica, que também é parte do esporte configurado como lazer ou distração; de tal maneira, que nos videogames é complexo diferenciar claramente esse componente, o que é uma ótima vantagem sobre outros esportes e sua dificuldade de acessar o tempo de lazer de seus praticantes.

Sujeito a padrões. Os esportes eletrônicos estão duplamente sujeitos a regulamentos. Por um lado, internamente, eles devem seguir as próprias limitações e regras nas quais o desenvolvimento do jogo se baseia. Por outro lado, externamente, a competição é baseada em uma série de regras organizacionais. Regula questões semelhantes a qualquer regulamento de competições em uso, como: quem pode participar, como será desenvolvida a competição, etc.

Caráter competitivo. Claramente, essa característica pode ser atribuída nos *e-sports* em sua prática profissional, tanto pelo resultado econômico do mesmo como pelo reconhecimento que os vencedores obtêm, amplo reconhecimento social e público, portanto, além do mero "jogo por jogo" existe, neste caso, um claro interesse competitivo.

A concordância de todas essas características implica que o *e-sport* pode ser considerado uma modalidade esportiva. De fato, vários países adotaram medidas destinadas a reconhecer oficialmente o *e-*

sport como "esporte". (ONTIER *apud* TRIVINO, 2016, p. 27).²⁵

Dessa forma, chega-se à conclusão de que o *e-sport* é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, objetivando a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva. Os esportes eletrônicos são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vem dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo.

E o *cyber-atleta* (e-atleta)? Quem é? Vejamos um breve relato da jogadora norte-americana Lynn "artStar" Noquez contando um pouco sobre a sua rotina diária como profissional do *e-sport*:

“Acordo umas 11h e respondo a todos os meus e-mails de trabalho. Depois, me arrumo por volta de 12-13h, preparo o almoço com meu noivo ou, às vezes, saio para comer com a família dele. Passo minhas tardes fazendo o que preciso naquele dia. Pode ser terminar algumas tarefas, limpar a casa, preparar o jantar ou, se tiver sorte e fiz tudo isso em outro dia, geralmente fico com minha família e amigos. Faço tudo isso até umas 17h, e é aí que começo o treino individual de *Counter-Strike*. Assisto a uma demonstração, dou uma olhada nas minhas granadas, jogo ou vejo algo no Twitch. Lá pelas 19h, começa o treino com a equipe Dignitas. Fazemos uma pausa breve no meio do treino para jantar e terminamos por volta das 23h. Logo depois do treino, eu normalmente vou direto para a cama e repito o mesmo dia nos 5 dias da semana!

Outros jogadores treinam com a equipe durante o dia, e não à noite, mas suas rotinas são semelhantes: estipular longos períodos para

²⁵ <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>. Acesso em: 10 de março de 2020.

jogar o máximo possível e encaixar outras tarefas e eventos da vida cotidiana quando possível.”²⁶

A fala de Lynnne demonstra bem como é o dia a dia de um *cyber-atleta* e a rotina estafante e detalhada que envolve um atleta profissional de *e-sports*.

João Ricardo Cozac, psicólogo especializado na área esportiva, afirma que o nível de exigência psicológica no mundo dos *e-sports* é muito grande, senão maior, em comparação a outras modalidades esportivas. Diz, ainda, que existe um paradoxo: O pessoal não consegue ver o *e-sport* com o profissionalismo que ele exige, mas é uma das modalidades em que mais se treina no mundo:

“Qual é o esporte que um atleta treina 12, 13 horas diárias? Então a exigência psicológica é gigante e a resiliência tem que estar sempre presente.”²⁷

O treinamento comum de várias horas diárias é prática corrente para que o *cyber-atleta* possa atingir o nível exigido e desejado por ele próprio, pela equipe e patrocinadores. Com isso, é fundamental um psicólogo na equipe de suporte, uma vez que esses atletas necessitam de uma estabilidade emocional muito forte. Para tanto, as comissões de times tornam obrigatórios exercícios mentais.

Note-se que, a despeito de o esporte ser praticado virtualmente, os *cyber-atletas* vivem uma rotina regrada assim como qualquer atleta de outro esporte. Eles passam pelo mesmo desgaste, tanto físico quanto psicológico, de atletas de esportes físicos, tais quais: treinos diários, que podem ser até maiores, como já falamos, que 10 horas por dia, exercidos em um local determinado, chamado de *gaming house*²⁸; devem exclusividade à sua equipe; detêm remuneração fixa e

²⁶ <https://www.intel.com.br/content/www/br/pt/gaming/resources/gamer-life.html>. Acesso em: 11 de março de 2020.

²⁷ <https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>. Acesso em: 12 de março de 2020.

²⁸ *Gaming house* é uma habitação na qual jogadores de esportes eletrônicos moram, treinam e convivem juntos. Esse tipo de sistema é utilizado pela maioria das equipes no Brasil. Porém, também

vínculo empregatício, ou devido a contratos, mantêm uma relação cível que estabelece as normas de trabalho; cessão de uso de direito de imagem, concentração para campeonatos e cuidados com a saúde física e psíquica.²⁹

3. EVOLUÇÃO JURÍDICA DOS E-SPORTS

3.1. Aspectos legais dos e-sports

Inicialmente, deve-se destacar que, no Brasil, em razão de ser um fenômeno recente, os *e-sports* não possuem uma legislação própria, sendo, em tese, regulados por códigos já existentes, notadamente a própria Constituição Federal, o Código Civil, o Código de Defesa do Consumidor, a Consolidação das Leis do Trabalho e a Lei n.º 9.615/98 – a Lei Geral do Esporte - popularmente conhecida como Lei Pelé.

Não obstante, é necessário diferenciar brevemente a forma como os esportes tradicionais e os *e-sports* são encarados pelo Direito. Aqueles não são “propriedade” de ninguém, razão pela qual confederações e federações organizam campeonatos, mudando suas regras, conforme a conveniência do jogo.

No entanto, no caso dos esportes eletrônicos, os games - a exemplo do *League of Legends* e o *DotA*, anteriormente mencionados - são de propriedade de empresas determinadas, conhecidas como *publishers*, que os criaram e desenvolveram, sendo detentoras de direitos autorais sobre os jogos.

existe a prática do *gaming office*, utilizada por jogadores melhor remunerados, que é quando os atletas moram em suas próprias casas e treinam em um local específico. Esse segundo sistema é utilizado, por exemplo, pelas equipes *Flamengo eSports* e *MIBR*.

²⁹ PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. 2014. 122 f. monografia (Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, [S.I.], 2014. <http://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 06 de março de 2020.

Assim, muito embora existam federações e confederações de *e-sports*, quem dita as regras dos jogos, dentre muitos outros aspectos, em geral, são as companhias que detêm os referidos *direitos autorais*.

Isso ocorre, principalmente, por força dos artigos 7º, 11 e 24, da Lei dos Direitos Autorais, a Lei n.º 9.610/98, os quais regulam, respectivamente, as obras que podem ser protegidas pela propriedade intelectual, quem é o autor de referida obra e quais são os direitos do autor sobre sua criação. Com efeito, no inciso XII do art. 7º da referida norma, são protegidos pela propriedade intelectual os programas de computador, incluídos nestes os jogos eletrônicos.

No art. 24, por sua vez, está a previsão de que o autor possui o direito de conservar a obra inédita, modificar a obra e de se opor a modificações, os quais são impossíveis de serem cedidos.

Vejam as principais diferenças entre esportes convencionais e *e-sports*:

<i>Esportes Convencionais</i>	<i>E-Sports</i>
Apresentam legislação própria.	Sem legislação própria.
Não existe proprietário do esporte, são de domínio público.	Uma pessoa ou empresa detém a posse. No vocabulário dos games, são os <i>Publishers</i> .
Não existe nenhuma posse a ser protegida.	Seguem a lei dos direitos autorais.
Os torneios e competições são organizados pelas Federações e Confederações, que podem mudar as regras.	Quem organiza as competições e impõe as regras são as empresas proprietárias dos games.

Ademais, atualmente discute-se para averiguar se, no plano jurídico, os games são esportes ou não. Isto ocorre, alega-se, porque os esportes eletrônicos não estão expressamente previstos na Lei Pelé, que define como esportes:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer da seguinte manifestação:

I – *Desporto educacional*, praticado no sistema de ensino e em forma assistemática de educação, evitando-se a seletividade, a hiper competitividade dos praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral dos indivíduos e sua formação para exercício de cidadania a prática do lazer;

II – *Desporto de participação*, de modo voluntário, compreendendo a modalidade desportiva praticada com finalidades de contribuição para integração do praticante na plenitude da vida social, nas promoções de saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III – *Desporto de rendimento*, praticado segundo norma geral desta Lei e regra de prática esportiva, nacional e internacional, com a finalidade de obter resultado e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações;

IV – *Desporto de formação*, caracterizado pelo fomento, aquisição inicial do conhecimento esportivo que garanta competência técnica na intervenção esportiva, com objetivo de promover aperfeiçoamentos qualitativos e quantitativos da prática esportiva em termo recreativo, competitivo ou de alta competição.

Quem defende que os games não são esportes alega, também, que existem diferenças substanciais entre as modalidades tradicionais e a eletrônica, como o comprometimento da integridade física e da rotina familiar em prol da atividade.

No entanto, uma posição mais favorável aos *e-sports* afirma que é desnecessário existir uma previsão específica para a modalidade, visto que ela estaria muito bem regulada pelo inciso III do artigo acima, que trata do “Desporto de Rendimento”.

De fato, os *e-sports* obedecem às regras da prática esportiva das empresas que gerenciam as competições e buscam um objetivo bem determinado, qual seja, obter mais pontos que as demais equipes, integrando diversos países, como tratado anteriormente, enquadrando-se no conceito de Desporto de Rendimento.

Essa discussão ganha relevância porque a chamada Lei Pelé prevê algumas vantagens para os atletas protegidos, como uma forma especial de contrato de trabalho, além dos direitos de arena, os quais não se confundem com a totalidade dos direitos de imagem, trazendo novidades para os aspectos jurídicos dos *e-sports*.

No Congresso brasileiro, tramitam três propostas de lei que buscam regular os aspectos jurídicos dos *e-sports*, quais sejam, o PL n.º 383/2017, o PL n.º 3450/2015 e o PL n.º 7747/2017.

O PL n.º 383/2017, Projeto de Lei do Senado Federal elaborado pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão), é uma das iniciativas com objetivo de criar uma lei própria para os *e-sports*, conceituando-os e prevendo os valores que envolvem a modalidade e a possibilidade de organizar-se em confederações, federações, ligas e entidades associativas.

As poucas páginas do documento não são claras sobre as motivações para tal medida e uma emenda recente se tornou polêmica na comunidade *gamer*, pois prevê que jogos violentos não estariam abrangidos no conceito de *e-sport*, o que criaria verdadeiro impedimento para as competições de games famosos, como, por exemplo, o *Counter-Strike (CS:GO)*.

Por sua vez, o PL 3450/2017, de autoria do deputado federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/Alagoas), tramita na Câmara dos Deputados e quer inserir um 5º inciso no artigo 3º da Lei Pelé para definir o que é *e-sport*: “*Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero*”. Isso ocorre, porque, como vimos anteriormente, é neste artigo que se conceituam diversos esportes.

O outro projeto sobre o tema é o PL 7747/2015, da deputada federal Mariana Carvalho (PSDB/Rondônia), que se encontra na Câmara dos Deputados e também quer modificar a Lei Pelé, acrescentando ao artigo 3º o “*desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero*”.

Na prática, não há diferença alguma entre os dois últimos documentos acima, apenas o fato de que o primeiro acrescenta um inciso à Lei Pelé e o outro define *e-sport* diretamente em um artigo.

Muitos se perguntam sobre a relevância do *e-sport* ser considerado como prática esportiva³⁰. Até mesmo o Comitê Olímpico Internacional – COI tem participado de discussões sobre este tema³¹, então, qual seria, mesmo, a relevância de catalogar essa prática como esportiva?

Considerar o *e-sport* como esporte não se trata de simples desejo. Esta classificação vai gerar uma permissão de enquadramento na acima

³⁰ Vídeo realizado por *Riot Games*, *publisher* do *e-sport League of Legends*, que reproduz opiniões de jornalistas especializados ante essa indagação. Disponível no <https://youtu.be/j5QahFFHv0I>. Acesso em: 16 de 03 de 2020.

³¹ O “Fórum de E-Sports” teve como um dos organizadores o COI e foi pensado para discutir formas de o mundo olímpico cooperar com o universo dos jogos eletrônicos e o cenário olímpico. Disponível no <https://www.olympic.org/news/ioc-and-gaisf-to-host-esports-forum>. Acesso em: 16.03.2020.

explicitada regulação esportiva, trazendo imensa garantia jurídica às atividades das equipes, dos *cyber-atletas*, das emissoras de transmissão etc.

Nos EUA, por exemplo, a equiparação do participante dos *e-sports* como atleta profissional avalizou a edição de um visto especial para jogadores não americanos³². Desta forma, procurar a segurança legal para o segmento torna ele mais atrativo, desdobrando um sem número de oportunidades de investimentos, abrindo portas para o aparecimento de novos parceiros na área comercial, ou seja, dá oxigênio, faz crescer o setor e gera novos recursos

Constatando-se que o palco dos *e-sports* apresenta inúmeras empresas particulares que, por sua vez, estabelecem equipes de modalidades diferentes em torneios internacionais ou nacionais, classificá-lo como Esporte de Rendimento é coerente com a realidade.

A princípio, não nos parece que a falta de norma expressa na legislação brasileira seja empecilho para que se reconheça como prática esportiva o *e-sport*. Note-se que o próprio Ministério do Esporte³³ já concedeu certificado de ente conveniado à CBDEL - Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos³⁴, ato que permite a ela obter benefícios ao firmar contratos de desempenho com o referido Ministério.

A Lei n.º 9.615/98 instituiu o Sistema Nacional de Desportos, com o norte de promover e melhorar toda prática esportiva de rendimento, agregando tanto pessoa física quanto jurídica de direito privado, com foco em coordenar, normatizar, administrar, apoiar e praticar o esporte.

³² LEJAQ, Yanick. *Score!* Profissional video gamer awarded athletic visas. 22.07.2013. NBC News. Disponível no <https://www.cnbc.com/id/100904370>. Acesso em: 16.03. 2020.

³³ Importante destacar que, em janeiro de 2019, o Ministério do Esporte foi extinto pelo então Presidente Jair Bolsonaro e incorporado ao Ministério da Cidadania.

³⁴ <https://cbdel.com.br/portal/index.php>. Acesso em: 16 de março de 2020.

Vejam, o desporto de rendimento, se observarmos esse sistema acima narrado, é exercido por instituições de prática esportiva, como por exemplo os clubes ou, mesmo, por atleta que não seja filiado a nenhuma entidade. Estes agentes acabam por organizarem-se, ou não, em alguma entidade administrativa de esporte; estamos falando das Federações Regionais, que, por sua vez, reúnem-se em Confederações Nacionais.

Se usarmos como modelo a organização administrativa do futebol, a CBF - Confederação Brasileira de Futebol, veremos que ela é uma das entidades nacionais de administração do esporte que congrega outras tantas entidades regionais, como por exemplo a Federação Gaúcha de Futebol, a Federação Paulista de Futebol, a Federação Pernambucana de Futebol. Funcionam para criar regulamentos, promover ou organizar torneios profissionais,

Na estrutura do Sistema Nacional do Desporto, ressalte-se que: a) O atleta ou entidade de prática esportiva é livre na organização da atividade profissional, dentro dos limites da lei; b) não são os atletas ou as entidades obrigados a filiarem-se a alguma Federação ou Liga – seja esta regional, nacional ou internacional; c) por não haver nenhuma limitação ao número de Federações ou outra entidade de organização de práticas do desporto de rendimento, fica totalmente viável que várias federações, ou outras entidades em paralelo, organizem torneios ou qualquer outra competição profissional de uma mesma modalidade.

Vemos, então, que práticas profissionais de determinado desporto não dependem de estruturas ou entidade específica, basta que essas organizações competitivas tenham caráter profissional.³⁵

³⁵ Lei n.º 9.615/98 - Art. 25. Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo.

Então observamos, ainda, que cada uma das entidades é livre ao elaborar regulamentos dos torneios que promovem, incluindo-se as normas do jogo; e é exatamente aí que surge a grande diferença entre os esportes convencionais e os *e-sports*, pois estes dispõem de proprietários, os já citados *publishers*, muito diferente de esportes como o basquete, voleibol, atletismo, futebol, entre outros convencionais, que não possuem “donos”.

Assim, observa-se que a normatização legal não tem nenhuma previsão de que alguma entidade seja proprietária dos direitos legais da modalidade, o que torna os *e-sports* peculiares, na medida em que quem quer que seja que vá organizar um torneio precisará de autorização dos *publishers* não só para o uso do *software* como, também, da marca. Mais, os organizadores do evento competitivo e a entidade desportiva administrativa não terão liberdade para mudar nenhuma regra do jogo.

Logo, esta é uma particularidade do *e-sport* que limita, além da organização de torneios, o exercício de qualquer outro instituto do Direito Desportivo.

3.2. As competições e a proteção jurídica dos cyber-atletas, promotores e patrocinadores

De início, cabe pontuar que, à luz da Constituição Federal de 1988, o direito ao desporto foi elevado ao status de direito fundamental, tratando o artigo 217 da Carta Magna como função do Estado o fomento ao desporto, assim como ao lazer.

Não apenas isso, o desporto é elencado no mesmo capítulo em que se encontram o direito à cultura e à educação, interagindo, outrossim, com outros direitos fundamentais, a exemplo da saúde, do meio ambiente, do trabalho, da integridade física e da vida.³⁶

³⁶ FERRARO, Leonardo. Direitos Fundamentais e Desporto. In: *Curso de Direito Desportivo Sistemico*. Volume II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3, p. 301.

Nessa esteira de entendimento, o professor Álvaro Melo Filho leciona que:

“(...) o desporto, constituindo-se como um dos direitos do homem, com preponderante função social, galgou o máximo de proteção jurídica no Texto Maior do país.”³⁷

Então, identificado o *e-sport* como uma das modalidades de práticas desportivas, resta-nos precisar que norma legal terá melhor aplicação na convivência entre o esporte e seus atores.

Conforme João Leal Amado:

“(...) atualmente podemos afirmar que o atleta que extrai seu sustento da prática desportiva pode ser um trabalhador empregado, pois emprega sua mão-de-obra por conta de terceiros.”³⁸

De forma coesa e precisa, Domingos Sávio Zainaghi conceitua o contrato de trabalho do atleta profissional como sendo:

“(...) aquele avençado entre atleta (empregado) e entidade de prática desportiva (empregador), através de um pacto formal, no qual resta claro o caráter de subordinação do primeiro em relação a este último, mediante remuneração e trabalho prestado de maneira não eventual. Deve-se entender por formal como sendo o contrato de natureza escrita”.³⁹

³⁷ MELO FILHO, Álvaro. *Nova Lei Pelé: avanços e impactos*. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011, p. 39.

³⁸ AMADO, João Leal. Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo. In: *Direito do Trabalho Desportivo: Os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da Lei. n.º 12.395/2011*. (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013, p. 10.

³⁹ ZAINAGHI, Domingos Sávio. *Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas*. São Paulo: LTr, 2004, p.17.

Por força do que dispõe o art. 28, § 4º, da Lei n.º 9.615/98, é certo que as leis trabalhistas brasileiras são aplicáveis de maneira subsidiária à chamada Lei Pelé:

Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998

Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.

(...)

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente: (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes: (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

(...)

Assim sendo, torna-se decorrência lógica às orientações jus esportivas do *e-sport* que a conexão a ser mantida, em meio a *cyber-atletas* e seus times, obedecerá à normatização pré-existente (Lei Pelé) e, subsidiariamente, caso a caso, à CLT.

Obviamente, só será reconhecida a relação empregatícia quando preenchidos os requisitos elencados no art. 3º da Consolidação das Leis Trabalhistas⁴⁰, assim entendidos, onerosidade, não eventualidade, pessoalidade e subordinação, demonstrando que o dia a dia do *cyber-atleta*, a menos que ele seja

⁴⁰ “Art. 3º - Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual”.

autônomo, via de regra, preenche todas as imposições primordiais de estabelecimento das relações empregatícias.

A Lei Pelé, em seu art. 3º, § 1º, inciso I, explicita sobre exigir-se contrato especial de trabalho esportivo para caracterizar como profissional o atleta⁴¹. Entende-se, assim, que o *cyber-atleta*, para ser reputado como profissional, deve manter com sua equipe um contrato de trabalho, sendo submetidos atleta e equipe ao normatizado pela Lei n.º 9.615/98 e por leis do Direito do Trabalho.

A lei esportiva será usada como principal, nesta relação, observando-se o princípio da autonomia do Direito Esportivo e das particularidades da *lex sportiva*. A norma trabalhista será aplicada quando for ausente uma lei especificamente esportiva, para regular o vínculo empregatício, observando-se a não existência de incompatibilidades⁴². Como observa-se, o atleta estará sob o comando de duas normatizações legais, caracterizando uma natureza legal dualista, posto que será desportiva e laboral.

Vemos, então, que a relação jurídica aplicada ao *cyber-atleta* empregado deverá ser igual à aplicada a quaisquer dos atletas empregados em outras modalidades de práticas esportivas. Deixar de submeter o *cyber-atleta* à Lei Pelé, não o reconhecendo como empregado e o alijando das protetivas da normatização trabalhista, ofenderá o conceito de isonomia e igualdade no trato esportivo.

⁴¹ Nos termos dos artigos 442 e 444 da CLT, a terminologia contrato de trabalho se refere à relação de emprego. A Lei Geral do Desporto, ao se referir a contrato especial de trabalho desportivo, considera a existência da relação de emprego, utilizando a mesma terminologia da CLT. A análise da LGD demonstra que as relações mantidas entre atletas profissionais e entidades de prática desportiva pressupõem o vínculo empregatício. A relação de emprego é uma espécie do gênero relação de trabalho. Este gênero engloba não só o liame empregatício, mas também a relação autônoma.

⁴² VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa. *Manual de direito de trabalho esportivo*. São Paulo: LTr, 2016, p. 34.

Olhar de forma diferenciada os atletas que não apenas pertencem ou praticam iguais modalidades esportivas, mas enfrentam, em sua rotina, o mesmo ciclo de treinamentos e competições, é contra a normalidade das relações trabalhistas.

O mundo é plural e dinâmico, e dentro disso é natural que outras práticas esportivas venham a surgir. Com a crescente e imperiosa evolução tecnológica a sobressair nos quatro cantos do mundo, surgem novas modalidades esportivas, que devem ser reconhecidas como outras tantas práticas no mundo do desporto. Em similaridade, nos ensina Castells:

“A principal observação a ser feita sobre o mercado de trabalho do setor de serviços pessoais é que esses empregos não estão desaparecendo nas economias avançadas. Portanto, é possível afirmar que as mudanças da estrutura social/econômica dizem respeito mais ao tipo de serviços e ao tipo de emprego do que às atividades em si.”⁴³

Afere-se, daí, que o *cyber-atleta* tem as mesmas primordialidades que um atleta de basquete ou futebol, ressalvadas as particularidades de cada estrutura. É somente a forma de praticar cada atividade que muda. Exatamente por isso que não devemos olhar de modo distinto para situações similares.

3.3. O direito de Arena e de Imagem dos cyber-atletas

Conforme já exaustivamente desenvolvemos, restou claro que na atualidade tanto os *cyber-atletas* quanto as entidades de *e-sports* não são contempladas por uma legislação específica, regulamentadora, infra legal e com a especificidade necessária (convenção coletiva, para citar apenas um exemplo). Mas, em paralelo,

⁴³ CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 19ª. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018, p. 279.

não se encontram abandonados, pois se subordinam a diversas legislações extravagantes, que auferem o suficiente para resguardar proteção aos problemas que vão surgindo dessa relação jurídica.

Sobre o tema, mister transcrever os ensinamentos do professor português Alexandre Miguel Mestre, o qual destaca que há risco quando surge um novo setor que guarda relação com a realidade prática sem a correspondente regulamentação:

“Mas, claro, tudo o que é relativamente recente e evolutivo encerra dificuldades e imperfeições. Com efeito, no processo de contacto com a realidade prática, constata-se, por vezes, um setor “*sem uma legislação adequada ao seu normal funcionamento*”, ou, *nalguns aspectos*, deparamo-nos com um “*vazio legal*” (que, por natureza, proporciona vantagens aos prevaricadores)”.⁴⁴

Na prática, o contrato de trabalho desportivo já regula as relações entre as equipas de *e-sports* e seus integrantes. No entanto, os direitos de arena⁴⁵ e de imagem não têm sido respeitados.

Esse tópico tem causado inquietação entre *cyber-atletas* e clubes, seja porque o entendimento não tem a mesma forma para todos ou, ainda, porque se inserem de forma equivocada nos contratos, gerando perigosas consequências jurídicas.

Tendo em vista a aplicabilidade da Lei n.º 9.615/1998, a Lei Geral do Esporte, nos contratos trabalhistas dos *cyber-atletas*, sob o prisma jurídico e

⁴⁴ MESTRE, Alexandre Miguel. *Direito do Fitness: Atividades em Ginásios e Health Clubs*. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017, p. 30.

⁴⁵ Conforme ensina Domingos Sávio Zainaghi (*Nova Legislação Desportiva: aspectos trabalhistas*. 2ª ed. São Paulo: LTr, 2004, p. 30), o termo “arena” origina-se do latim, significando areia na língua portuguesa, e sua utilização no meio esportivo advém do fato de que, antigamente, os gladiadores se enfrentavam em locais cujo piso era coberto de areia.

contratual, o direito de arena e o direito de uso de imagem, mesmo guardando alguma similitude, intrinsecamente são desiguais e não se confundem.

O que primeiro salta aos olhos é que o direito de arena nasce de conceituação legal e da lei faz parte. Na Lei Geral do Esporte, o artigo 42 conceitua e garante que a entidade de práticas desportivas tenha o direito de comercializar, de forma extensiva, a geração de imagens dos atletas durante uma transmissão de espetáculo esportivo no qual sua equipe ou jogadores estejam envolvidos.

Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998

Art. 42. Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.

§ 1º Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil. (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

Fica suficientemente claro, então, que o direito de arena, de acordo com a norma legal, pertence frontalmente às entidades esportivas ou clubes, ou seja, enquanto a equipe permanecer no interior da “arena” em pelepas ou torneios que tenham transmissão, tanto por internet quanto por rede de televisão devidamente autorizada.

Nas palavras de Felipe Legrazie Ezabella:

“O direito de arena é reconhecido à entidade a que pertença o atleta e não ao titular da imagem individual, a pessoa natural. O direito de

arena alcança o conjunto do espetáculo desportivo, não afastando, em hipótese alguma, o direito de imagem do atleta que for destacado do todo.”⁴⁶

No que diz respeito à natureza jurídica, após um longo período de debates jurídicos, doutrina majoritária e jurisprudência firmaram entendimento no sentido de que o montante recebido a título de direito de arena tem caráter salarial, equiparando-se à gorjeta prevista na Súmula 354 do TST⁴⁷, porque decorre do contrato de trabalho firmado e da relação de empregado (atleta) e empregador (clube desportivo).⁴⁸

Nesse sentido, corrobora Domingos Sávio Zainaghi:

“A natureza jurídica do direito de arena no campo do direito do trabalho é o de remuneração.

Traçando um paralelo com as gorjetas, poder-se-ia afirmar que sobre o valor repassado pelo clube ao atleta deveria incidir todas as obrigações trabalhistas, como FGTS, férias, 13º salário, e recolhimento previdenciário.”⁴⁹

Por sua vez, o que o parágrafo primeiro do artigo 42 da LGE nos diz é que todos os rendimentos que decorrem do direito de arena são voluntariamente negociados entre a entidade esportiva e quem transmitirá o evento. Note-se que

⁴⁶ EZABELLA, Felipe Legrazie. *O direito desportivo e a imagem do atleta*. São Paulo: IOB Thompson, 2006, p. 146.

⁴⁷ SÚMULA Nº 354 - GORJETAS. NATUREZA JURÍDICA. REPERCUSSÕES. As gorjetas, cobradas pelo empregador na nota de serviço ou oferecidas espontaneamente pelos clientes, integram a remuneração do empregado, não servindo de base de cálculo para as parcelas de aviso-prévio, adicional noturno, horas extras e repouso semanal remunerado.

⁴⁸ SOUZA, Gustavo Lopes Pires de. *Direito Desportivo*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Arraes Editores, 2014, p. 132.

⁴⁹ ZAINAGHI, Domingos Sávio. *Os atletas profissionais de futebol no Direito do Trabalho*. São Paulo: LTr, 1998, p. 148.

5% (cinco por cento) do rendimento proveniente desta retransmissão será compulsoriamente transferido ao sindicato representativo dos atletas que, no que lhe concerne, fará a distribuição percentual aos jogadores partícipes da contenda, titulares ou reservas⁵⁰, de forma que todos detêm direitos indiretos sobre essa receita.

Acerca do direito de imagem, este possui previsão constitucional, elencado como direito fundamental, nos termos do art. 5º, incisos V, X, e XXVIII, “a”, da Constituição Federal:

“Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

(...)

V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

(...)

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

(...)

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

⁵⁰ Conforme decisão unânime da 5ª Turma do Tribunal Superior do Trabalho, proferida no Recurso de Revista RR-1361-96.2010.5.09.0011, firmou-se o entendimento de que o direito de arena é devido a todos os jogadores que forem relacionados para um determinado evento esportivo (jogo), independentemente de ter atuado na partida ou apenas ficado no banco de reservas.

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

De forma bastante sucinta, João Henrique Cren Chiminzazzo conceitua que:

“O Direito de Imagem é o nome doutrinariamente atribuído ao direito exclusivo do indivíduo permitir a utilização de sua imagem, esta compreendida como forma física exterior do corpo, inteiro ou parte dele”.⁵¹

Não esqueçamos de que estamos falando de direito personalíssimo, ou seja, aquele direito que, relativo à pessoa do *cyber-atleta*, é vitalício, imprescritível, intransferível, indispensável, impenhorável, necessário e oponível *erga omnes*, manifestando-se desde o nascimento e tornando-se imune até mesmo contra a ação do próprio titular, que não pode excluí-lo por ato de vontade própria. O titular desse direito pode, contudo, conceder a terceiro o exercício do direito de exploração – por meio de “contrato de licença de uso de imagem” (ou “contrato de cessão de direito de imagem”) – mas não o próprio direito.⁵²

Em relação à aplicabilidade do direito de imagem nas relações desportivas, Felipe Legrazie Ezabella leciona:

“Ao falar da imagem individual do atleta é imperioso observar que, hoje em dia, é muito comum, principalmente no futebol, que as entidades de prática desportivas celebrem com seus jogadores, além

⁵¹ CHIMINAZZO, João Henrique Cren. Direito de arena: aspectos teóricos e práticos; MELO FILHO, Álvaro; SÁ FILHO, Fábio Menezes de; SOUZA NETO, Fernando Tasso de; RAMOS, Rafael Teixeira (Coord.). In: *Direito do Trabalho Desportivo*: homenagem ao professor Albino Mendes Baptista – Atualizado com a Lei que alterou a Lei Pelé – Lei n.º 12.395, de 16 de março de 2011. São Paulo: Quartier Latin, 2012, p. 271-281 - p. 274-275.

⁵² SOUZA, op. cit., p. 122-123.

do contrato de trabalho padrão, um contrato de licença para uso de imagem.

Esse contrato firmado com o atleta tem por intuito utilizar a sua imagem fora da jornada de trabalho, extracampo, de forma diferente da que é utilizada no âmbito da relação empregatícia, implícita à sua profissão. Isso porque a profissão de atleta, assim como a de ator, jornalista, apresentador de programa, possui uma característica especial no qual se pressupõe a difusão de sua imagem durante sua atividade laboral.

A imagem do atleta seria então utilizada para, como exemplo, angariar associados e patrocinadores, vender camisas e acessórios da equipe, divulgar a marca do clube por meio de comerciais, depoimentos, revista do clube, revista em quadrinhos, site do clube, promoções para fidelização de torcedores, aparições em eventos.⁵³

A Lei Pelé, em seu art. 87-A, *caput*, versa sobre as condições em que o atleta poderá fazer uso da cessão de sua imagem no âmbito desportivo:

Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

⁵³ EZABELLA, op. cit., p. 115.

Por seu turno, o parágrafo único do mesmo artigo estabelece limites financeiros quando a cessão da imagem do atleta ocorrer dentro de uma relação estabelecida com a entidade de prática desportiva empregadora, frisando que tal relação contratual manterá a sua natureza de Direito Civil:

Art. 87-A. (...)

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem. (Incluído pela Lei nº 13.155, de 2015)

Importante salientar que, por consequência da própria natureza do direito de imagem, o referido contrato de cessão de uso pactuado pelo atleta – frise-se, de caráter civil - deverá sempre ser realizado por prazo certo, sendo proibido o seu estabelecimento por prazo indeterminado.⁵⁴

Do que foi exposto, fica explícito que o direito de arena é, em seu âmago, uma concessão dos direitos de imagem, por força de lei e limitado, tão somente, ao momento de retransmissão dos torneios, jogos ou campeonatos, apenas naquele efetivo momento, no qual fica garantido aos jogadores uma participação de forma indireta ao direito de arena.

Da mesma forma, também fica claro que, quando estes mesmos jogadores não estiverem atuando, ou seja, quando não participam de nenhuma competição, vale a eles o seu direito personalíssimo de uso da própria imagem, ficando a cada

⁵⁴ OTTONI, L. T. A.; ALBUQUERQUE, R. V. Direito de Imagem e Direito de Arena. In: *Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo*. Volume II, pp. 238-250. Porto Alegre: INEJE, 2017, p. 240.

jogador ou competidor a faculdade de divulgar sua imagem em outras formas de mídia, tanto em propagandas quanto em patrocínios, sem necessitar de anuência ou participação do clube ou entidade esportiva à qual esteja vinculado. São, por assim dizer, “donos” de sua imagem e dela podem usufruir da forma que melhor lhes convir, inclusive nas chamadas redes sociais da internet.

Então, afige-se que a Lei n.º 9.615/98 já abarca, segundo o entendimento de muitos doutrinadores, os contratos do *cyber-atleta*, pois, ao tratar sobre o direito de arena, estaria, também, contemplando sobejamente a categoria. Ocorre, no entanto, que não há sindicato de *cyber-atletas*, razão pela qual, muitas vezes, a participação no direito de arena dos jogadores não é obedecida, fato que acaba implicando em um decréscimo nas suas remunerações.

Como dito antes, não há que se falar em confusão entre os institutos, até mesmo pela própria natureza de cada um. Enquanto, no direito de arena, apesar de existir uma cessão de uso de imagem do jogador, tal direito decorre da natureza trabalhista e da titularidade em um clube, o que garante ao atleta participação indireta nos resultados financeiros, o direito a imagem tem roupagem iminentemente civil, o chamado direito personalíssimo, já explicitado, de propriedade inalienável e irrenunciável do próprio profissional, que pode ceder ou autorizar o uso de sua imagem, nome (incluído o hipocorístico, que é o apelido notório) ou aparência a qualquer pessoa, sejam patrocinadores ou, até mesmo, ao próprio clube, devendo ser remunerado - sob forma de indenização - diretamente em razão da autorização.

No caso específico dos *cyber-atletas*, resta evidente que o direito de arena é apenas parte dos direitos de imagem, que devem ser pactuados separadamente entre o atleta e sua equipe. Assim, importante mencionar-se, também, a atividade de *stream*, que pode ser conceituada como a transmissão ao vivo de jogadores, enquanto jogam e interagem com seus espectadores, portanto passível de pactuação de direito de arena.

Enfim, os dois institutos são muito importantes na vida pessoal e na composição final da renda dos atletas, afinal, tanto o direito de imagem quanto o direito de arena estão no epicentro das discussões salariais que envolvem equipes e jogadores.

Não esqueçamos que um erro na exploração de sua imagem pode, no caso dos atletas, significar uma perda monetária considerável e muitas vezes um decréscimo na própria carreira, pois um jogador em evidência será sempre cobrado por qualquer erro de performance e, mais ainda, por ser público, pode ter sua imagem, mesmo “extra campo”, fora de suas atividades desportivas e profissionais, escrutinada das mais variadas formas, nem sempre positivas, por todos os veículos midiáticos.

4. CONCLUSÃO

Dos primeiros conceitos até os dias atuais, observamos o esporte numa sucessiva mudança e progresso. De característica intrinsecamente lúdica em sua formação, sem sentido econômico ou comercial, no qual mantinha forte ligação cultural com o nascimento da humanidade, o esporte passou por diversas fases, chegando no estágio atual de mescla entre cultura, entretenimento e negócios.

A comunidade social, desde os primeiros passos até os dias de hoje, caminhou sempre rumo à própria evolução. Nesse contínuo desenvolver, chegou ao universo tecnológico, teceu redes virtuais, globalizou e tornou o mundo moderno uma aldeia, na qual a velocidade dos bytes, dos dados, determina o ritmo alucinante da interação humana.

Obviamente o desporto, setor dinâmico e pulsante do que convencionamos chamar de sociedade, passou por todas essas mutações, as absorveu e recriou-se, chegando ao universo gamer, mundo de competitividade do humano contra o humano, de equipe contra equipe, da pessoa contra a máquina. Tudo isso

solidificou-se em espetáculo, em que, apesar de ainda existir, no íntimo, o lúdico, o que sobressai é o econômico.

Tendo como norte essa visão, nos aventuramos nesta seara buscando somar ideias e, então, concluímos que os *e-sports* são esporte e, por assim ser, para uma grande parcela de estudiosos, fazem jus à conceituação e ao acolhimento legal.

Afora a probabilidade de existência de perigos tanto sociais quanto econômicos numa eventual regulamentação jurídica, torna-se imprescindível que se estabeleça um modelo legal para estabilizar-se as relações já existentes entre os cyber-atletas, suas equipes e os litígios daí decorrentes.

Não é pelo fato de os *e-sports* terem nascido sob um grande fomento econômico que tenham seu conceito como esporte desnaturado, até porque, conforme vimos, toda evolução esportiva se apresenta numa comunhão entre esporte e economia, presentes no andamento natural, quando houve o abrandamento conceitual do lúdico, que cedeu lugar ao business desportivo.

Ainda que não imaginemos os *e-sports* como esporte, diante do que já foi exaustivamente exposto, voltemos nosso olhar à raiz basilar do Direito, qual seja, a pacificação social. As leis, sejam esportivas ou não, têm sua existência formada na pretensão de proteger cada parte interessada, determinando deveres e direitos. No caso esportivo, direitos e deveres dos atletas, equipes, clubes e a entidade que os administra, passando, ainda, pelos contratos de patrocínios e transmissões.

Tudo acima relatado faz parte do universo dos esportes eletrônicos e interage de formas extremamente semelhantes aos esportes chamados tradicionais, como o basquete ou, mesmo, o futebol. Essa semelhança é tão acentuada que o *e-sport* não teve dúvidas em eleger a Lei Geral do Esporte, a chamada Lei Pelé, como modelo na forma de contratação do cyber-atleta, qual seja, o Contrato Especial de Trabalho Desportivo.

Note-se que o Brasil está muito próximo de reconhecer o jogo eletrônico como esporte, dependendo somente de ações das suas casas legislativas. Diz a

Constituição Federal que não se trata de forma diferenciada modalidades esportivas similares, ressalvado, claro, algum fundamento verossímil para tal distinção. É lógico que, no trato jurídico, é possível diferenciarmos práticas esportivas, todavia usar de tratamento diferenciado não nos parece plausível, uma vez que se caracterizaria como discriminação, o que é vedado pela normatização constitucional.

Desta forma, somos partidários da ideia que o Brasil deverá seguir o curso natural da evolução de um segmento e aí chegar ao reconhecimento, oficial e legal, do esporte eletrônico como efetivo esporte, que mostrará sua importância na conjectura de um pensamento macro, estrutural e de apoio ao desenvolvimento de atletas e equipes no cenário social e esportivo, incluindo-se aí o cenário olímpico.

Reconhecidas legalmente as diferenciações de cada prática, o *cyber-atleta* pode e deve ter tratamento igual ao observado, digamos, o mesmo que é dado para um jogador de futebol, basquete ou outra modalidade.

REFERÊNCIAS

AMADO, João Leal. Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo. In: *Direito do Trabalho Desportivo: Os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da Lei. n.º 12.395/2011.* (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. ISBN 978-85-3612-715-6.

BARBANTI, Valdir J. *O que é esporte? Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 09/03/2020.

BARROS, Alice Monteiro de. *Contratos e regulamentações especiais de trabalho: peculiaridades, aspectos controvertidos e tendências.* 3ª. ed. São Paulo: LTr, 2008. ISBN 978-85-3611-028-8.

BARROS, Marcelo Jucá. *A Evolução da Legislação Desportiva no Brasil* - Revista Síntese de Direito Desportivo. São Paulo: IOB. Ano 5, n. 26 (ago/set. 2015).

BECK, Ulrich. *Sociedade de risco: Rumo a uma outra modernidade.* 1ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. ISBN 978-85-7326-450-0.

BITTAR, Carlos Alberto. *Direito de Autor.* 7ª ed. rev., atual. e ampl. Por Eduardo C. B. Bittar. Rio de Janeiro: Forense, 2019. ISBN 978-85-3098-558-5.

CARRION, Valentin, 1931-2000. *Comentários à consolidação das leis do trabalho: legislação complementar, jurisprudência.* 39ª. ed. atual. por Eduardo Carrion. São Paulo: Saraiva, 2014. ISBN 978-85-0221-538-2.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede.* 19ª. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. ISBN 978-85-7753-036-6.

CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: *Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo.* Volume I, pp. 15-42. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-6627-703-6.

CHIMINAZZO, João Henrique Cren. Direito de arena: aspectos teóricos e práticos; MELO FILHO, Álvaro; SÁ FILHO, Fábio Menezes de; SOUZA NETO,

Fernando Tasso de; RAMOS, Rafael Teixeira (Coord.). In: *Direito do Trabalho Desportivo: homenagem ao professor Albino Mendes Baptista – Atualizado com a Lei que alterou a Lei Pelé – Lei n.º 12.395, de 16 de março de 2011*. São Paulo: Quartier Latin, 2012. ISBN 978-85-7674-565-5.

DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. 1ª. ed. England: East Sussex, 2010. ISBN 978-09-5650-720-4. Itação - (DONOVAN, 2010).

EZABELLA, Felipe Legrazie. *O direito desportivo e a imagem do atleta*. São Paulo: IOB Thompson, 2006. ISBN 978-85-7647-586-3.

FACHADA, Rafael Terreiro. *Direito desportivo: Uma disciplina autônoma*. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN 978-85-5180-099-7.

FERRARO, Leonardo. Direitos Fundamentais e Desporto. In: *Curso de Direito Desportivo Sistêmico*. Volume II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 978-85-7674-514-3.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. ISBN 978-85-2730-075-9.

LEJAQ, Yanick. *Score! Professional video gamer awarded athletic visas*. 22.07.2013. NBC News. Disponível em: <https://www.cnbc.com/id/100904370>. Acesso em 16.03. 2020

LIMA, Luiz César Cunha. *Direito Desportivo*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2014. ISBN 978-85-3840-355-5.

MAGALHÃES, Pedro Santos. *E-Sport: A Ascensão do Esporte Eletrônico no Brasil*. 2016. 79p. Trabalho de conclusão do curso de Jornalismo – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino, São João da Boa Vista, 2016. Versão eBook Kindle.

MELO FILHO, Álvaro. *Nova Lei Pelé: avanços e impactos*. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011. ISBN 978-85-6206-326-8.

MESTRE, Alexandre Miguel. *Direito do Fitness: Atividades em Ginásios e Health Clubs*. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017. ISBN 978-98-9768-439-5.

MIGUEL, Ricardo George Affonso. *O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico*. São Paulo: Quartier Latin, 2019. ISBN 978-85-7674-959-9.

MONÇÃO, André Augusto Duarte. O direito de imagem do atleta profissional de futebol sob a perspectiva da legislação luso-brasileira. *Revista Jus Navigandi*, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 20, n. 4564, 30 dez. 2015. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/45145>. Acesso em: 16 de março de 2020.

MONÇÃO, André Augusto Duarte. Particularidades do contrato de trabalho do atleta profissional de futebol no direito português e no direito brasileiro. *Data Venia – Revista Jurídica Digital*. ISSN 2182-6242, Lisboa/Portugal, Ano 4, n. 06, pp. 379-394, nov/2016.

NERY JÚNIOR, Nelson e Rosa Maria de Andrade Nery. *Código Civil anotado e legislação extravagante*. 2ª. ed. rev. e ampl. São Paulo. Editora Revista dos Tribunais, 2004. ISBN 978-85-2032-385-5.

OTTONI, L. T. A.; ALBUQUERQUE, R. V. Direito de Imagem e Direito de Arena. In: *Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo*. Volume II, pp. 238-250. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-6627-702-9.

PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. 2014. 122 f. monografia (Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, [S.I], 2014. <http://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 06 de março de 2020.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. ISBN 978-85-2210-679-0.

SOARES, Jorge Miguel Acosta. *Direito de imagem e direito de arena no contrato de futebol*. 2ª. ed. São Paulo: LTr, 2012. ISBN 978-85-3612-321-9.

SOUZA, Gustavo Lopes Pires de. *Direito Desportivo*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Arraes Editores, 2014. ISBN 978-85-8238-060-4.

SOUZA, Paulo Henrique Chacon de. O contrato do atleta profissional de futebol. *Revista Jus Navigandi*, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 19, n. 4129, 21 out. 2014. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/30378>. Acesso em: 16 de março de 2020.

TEIXEIRA, Leandro Vieira. *O contrato de trabalho do atleta profissional de futebol*. 84 f. monografia (Bacharel de Direito) - Faculdade de Direito de Presidente Prudente, [S.I], 2014. <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/Direito/article/viewFile/4370/4128>. Acesso em: 06 de março de 2020.

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa. *Manual de direito de trabalho esportivo*. São Paulo: LTr, 2016. ISBN 978-85-3618-840-9.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: Parte Geral*. 19ª. ed. São Paulo. Atlas, 2018. (Coleção Direito Civil, Vol. 1). ISBN 978-85-9701-415-0.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. *Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas*. São Paulo: LTr, 2004. ISBN 978-85-3610-559-3.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. *Os atletas profissionais de futebol no Direito do Trabalho*. São Paulo: LTr, 1998. ISBN 978-85-7322-392-8.

ZANINI, Leonardo Estevam de Assis. *Direito de Autor*. São Paulo: Saraiva, 2015. ISBN 978-85-0223-021-7.

SITES

<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/> Acesso em: 14 de março de 2020.

<http://cbesports.com.br/esports/o-esports-e-os-aspectos-legais/> Acesso em: 21 de março de 2020.

<http://mardenefraga.adv.br/a-protecao-do-cyber-atleta-atraves-da-regulamentacao-trabalhista-dos-e-sports/> Acesso em: 11 de março de 2020.

https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/#_ftn10 Acesso em: 16 de março de 2020.

<https://cbdel.com.br/portal/index.php> Acesso em: 16 de março de 2020.

https://chcadvocacia.adv.br/blog/esports/#Repercussao_dos_eSports_no_contexto_mundial_e_brasileiro Acesso em: 11 de março de 2020.

<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ESportss> Acesso em: 02 de março de 2020.

<https://elemento79.com.br/profissao-cyber-atleta/> Acesso em: 08 de março de 2020.

<https://leiemcampo.com.br/esport-legal/> Acesso em: 12 de março de 2020.

<https://portal.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf> Acesso em: 12 de março de 2020.

<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/03/bootcamp-pro-player-line-up-entenda-os-termos-dos-esports.ghtml> Acesso em: 14 de março de 2020.

<https://www.consumoempauta.com.br/crescimento-dos-e-sports/> Acesso em: 10 de março de 2020.

<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/> Acesso em: 12 de março de 2020.

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm> Acesso em: 09 de março de 2020.

http://www.stf.jus.br/repositorio/cms/portalTvJustica/portalTvJusticaNoticia/anexo/Mauricio_Correa.pdf Acesso em: 17 de março de 2020.

Data  **enia**
REVISTA JURÍDICA DIGITAL
ISSN 2182-6242
Ano 9 • N.º 12 • janeiro 2021

