



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO E RELAÇÕES INTERNACIONAIS
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

A REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS

ORIENTANDO (A): MATEUS ASSIS ANANIAS
ORIENTADOR (A): PROF^a. MA. TATIANA DE OLIVEIRA TAKEDA

GOIÂNIA-GO

2022

MATEUS ASSIS ANANIAS

**A REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS
CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS**

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação, Curso de Direito, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC GOIÁS).

Prof^a. Orientadora: MA Tatiana de Oliveira Takeda.

GOIÂNIA-GO

2022

MATEUS ASSIS ANANIAS

**A REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS
CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS**

Data da Defesa: 17 de maio de 2022

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. MA Tatiana de Oliveira Takeda

Nota

Examinador Convidado: Prof. PH.D. Clodoaldo Moreira dos Santos Junior

Nota

A REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS

Mateus Assis Ananias¹

Inicialmente, o objetivo da monografia foi estabelecer, de forma resumida, uma visão geral, principalmente jurídica, da conceituação do esporte eletrônico e de seu funcionamento no Brasil, abordando as principais legislações que atualmente são utilizadas nas diversas situações desse nicho tão singular. Além disso, outro objetivo foi compreender se existe ou não a necessidade de uma legislação específica, visto que, existem algumas lacunas dessa matéria no ordenamento jurídico brasileiro, por se tratar de um fato jurídico recente e em constante mudança. Sendo assim, os principais métodos utilizados basearam-se numa pesquisa de abordagem exploratória, qualitativa e bibliográfica, por meio de artigos do sistema normativo jurídico, de artigos científicos e monografias, de livros, entre outros. O resultado atingido foi de que, apesar de ser plenamente possível utilizar a legislação atual para a regularização do esporte eletrônico, existem ainda problemas que são e/ou não relacionados a falta da legislação específica. Entretanto, a própria regulamentação abarca consigo novas controvérsias jurídicas, como o desconhecimento do poder legislativo acerca do tema, que desencadeia uma interferência negativa ao ecossistema dos esportes eletrônicos. Infere-se, portanto, a importância de um estudo amplo e profundo anterior à normatização e à execução das leis referentes aos *e-sports*.

Palavras-chave: Esporte eletrônico; regularização; legislação específica; ordenamento jurídico; controvérsias jurídicas.

¹ Qualificação do autor.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	05
1 DO ESPORTE ELETRÔNICO.....	06
1.1 DO CONCEITO.....	06
1.2 DO SURGIMENTO NO BRASIL.....	08
2 DA LEGISLAÇÃO PERTINENTE AO ESPORTE ELETRÔNICO.....	11
2.1 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988.....	11
2.2 DA LEI GERAL DO DESPORTO (LEI N° 9.615/1998 OU LEI PELÉ)	13
2.2.1 Das questões trabalhistas.....	15
2.2.1.1 Do Contrato de Trabalho Desportivo.....	15
2.2.1.2 Da Jornada de Trabalho.....	19
2.2.2 Dos Aspecto Cíveis e Da Relação de Consumo.....	22
2.2.2.1 Das Particularidades de Natureza Civil Advindas do Contrato de Trabalho Desportivo.....	22
2.2.2.2 Do Direito de Imagem e Direito de Arena.....	26
2.2.2.3 Da Relação Consumerista.....	30
2.3 DA <i>LEX SPORTIVA</i> E <i>LUX LUDICA</i>	31
3 DA REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS.....	33
3.1 DO CONFLITO NA REGULARIZAÇÃO E PRINCIPAIS PROJETOS DE LEI.....	33
3.2 DA INFORMALIDADE DE CLUBES E CONTRATOS.....	37
3.3 DAS ADVERSIDADES DO CONTRATO DE TRABALHO.....	38
3.4 DA APOSENTADORIA PREMATURA DOS CIBERATLETAS	40
3.5 DA POLÊMICA TRIBUTÁRIA.....	41
3.6 DA JUSTIÇA DESPORTIVA E SUAS QUESTÕES CONFLITANTES.....	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
ABSTRACT.....	47
REFERÊNCIAS.....	48

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos nos últimos anos tiveram um expressivo aumento de popularidade, e, conseqüentemente, o mercado de *games* se tornou cada vez mais promissor, movimentando bilhões de dólares pelo mundo. Desse modo, a relevância econômica desse mercado desencadeou reflexos expressivos no universo jurídico.

Por ser uma novidade dos anos 2000, o Brasil se adaptou a esse fato jurídico em seu sentido lato sensu com o ordenamento jurídico já existente, guiando-se pela grandiosa Constituição Federal de 1998. Sendo assim, a repercussão jurídica do crescimento dos jogos eletrônicos teve, predominantemente, reflexos nas relações trabalhistas e civis, principalmente pelo surgimento dos esportes eletrônicos, acompanhado dos avanços tecnológicos.

Entretanto, mesmo existindo extensivos dispositivos legais que resguardem os direitos dos “protagonistas” do cenário esportivo eletrônico, ainda existem situações de fragilidade, pela falta de uma norma específica, que geram conseqüências bastante prejudiciais, principalmente na vida dos jogadores, que em sua maioria são jovens. Embora haja vulnerabilidade nesse sentido, existe um grande embate na regularização do esporte eletrônico, pois, na prática, o Poder Legislativo, por meio dos projetos de lei apresentados não demonstraram ter o conhecimento e cuidado devido com o ecossistema *gamer*, sendo inclusive duramente criticado, gerando resistências na interferência estatal às questões pertinentes ao desporto eletrônico.

Destarte, a estrutura desenvolvida ao redor dos esportes eletrônicos é bastante nova, exigindo-se assim um conhecimento muito específico dos profissionais do direito, já que a própria legislação não consegue acompanhar a dinâmica da evolução tecnológica, que merece atenção devido a sua relevância jurídica.

1 DO ESPORTE ELETRÔNICO

1.1 DO CONCEITO

Primeiramente, o conceito de esporte possui uma certa “divergência” entre a prática e a teoria. É comum encontrar em alguns sites a definição do próprio dicionário. Assim dispõe o Dicio acerca do termo em tela (2021):

Significado de Esporte
substantivo masculino
Conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições (jogos individuais ou coletivos) cuja prática obedece a certas regras; desporto: o esporte aperfeiçoa as qualidades físicas dos indivíduos. Cada uma dessas atividades analisadas individualmente; desporte, desporto.
[Figurado] O que se faz por diversão ou entretenimento; recreação.

No entanto, essa definição dificulta o espaço para práticas, que hoje, em sua grande maioria são consideradas esportes, mas que não há exatamente somente o exercício físico – apesar de existir, ainda que ele esteja oculto – destacando-se o exercício mental. São exemplos desses esportes, o xadrez e o esporte eletrônico.

Nesse sentido, fica evidente a grande dificuldade do esporte eletrônico ser admitido como esporte por alguns grupos, já que, na própria definição de esporte, de certa forma existe diversas interpretações divergentes. Afinal, a realidade ela está em constante mudança, cabendo assim, uma nova visão de mundo por meio da atualização desses conceitos já existentes.

Já quanto a definição do esporte eletrônico, existem diversos pontos de vista para conceitua-lo. É importante lembrar que o nosso ordenamento jurídico não há legislação específica que defina, o que é, efetivamente, considerado esporte eletrônico. A definição mais próxima que temos se encontra na Lei Geral do Desporto (Lei nº 9.615/98), restringindo os esportes as quatro definições expressas pelo art. 3º:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição

Já segundo a Fundação Instituto de Administração (FIA), os *e-Sports* são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si” (FIA, 2018).

Além dela, a Confederação Brasileira de e-Sports (2019, FIA) também define e-Sports como:

Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência

É importante também mencionar o conceito de esporte eletrônico segundo Coelho (2021):

O esporte eletrônico (ou eSports) é uma atividade física, mental, de caráter recreativo e é praticado através de equipamentos computacionais que tem como base *software* de jogos eletrônicos desenvolvido por empresa privada. O esporte eletrônico pode ser praticado de forma individual ou coletiva; possui regras pré-definidas; tem caráter competitivo e agracia o vencedor da disputa com recompensas próprias do jogo.

Diante dessas quatro abordagens quanto ao conceito de Esporte Eletrônico, levando em consideração também sobre o que é esporte, conclui-se que os jogos eletrônicos podem sim ser considerados esporte, e a sua definição pode ser separada sobre dois pontos de vista: amplo e restritivo.

No ponto de vista amplo, esporte eletrônico pode ser conceituado como uma competição organizada, com regras claras e determinadas, envolvendo dois ou mais jogadores (seja indivíduos ou equipes) em uma plataforma digital, sendo os vencedores, agraciados com uma premiação. Nessa perspectiva, não se leva em conta o profissionalismo e nem mesmo a audiência, mas é uma forma de abranger a atividade esportiva envolvendo jogadores casuais, amadores ou não-profissionais, que também merecem ser levados em consideração na presente legislação brasileira. Essa visão ampla é de suma importância, pois, na Lei Pelé, o desporto brasileiro abrange até mesmo a prática não-formal.

Já no ponto de vista restritivo, o conceito de esporte eletrônico, se aproximaria ainda mais das definições já apresentadas, teria como foco o profissionalismo do *e-sport*: Uma competição organizada, com regras claras e determinadas, envolvendo dois ou mais competidores (seja indivíduos ou equipes), em uma plataforma digital, nos quais, os atletas fazem parte de uma estrutura profissional e estão sendo assistidos por audiência, seja ela presencial ou online, no qual, os vencedores são agraciados com uma premiação.

Dessa forma, é possível separar o esporte eletrônico profissional, do não-profissional. Entretanto, uma diferenciação que merece ser destacada seria entre o esporte tradicional e o esporte eletrônico. Além do aspecto digital, um outro fator relevante que não deve ser omitido é em relação ao fato do esporte tradicional, apesar de possuir uma natureza jurídica híbrida, ele se aproxima mais da esfera pública, enquanto o esporte eletrônico possui um maior envolvimento com a esfera privada. Isso se deve pela própria natureza dos jogos eletrônicos serem criados e desenvolvidos por uma pessoa física ou jurídica, enquanto o esporte tradicional ele é público, não pertence a ninguém. Dessa forma, fica evidente que por essa divergência, nem sempre o conjunto normativo e doutrinário do esporte tradicional vão atender ou se adequar com o eletrônico, sendo assim, revela-se a necessidade de um tratamento especial aos *e-Sports*.

1.2 DO SURGIMENTO NO BRASIL

A história dos esportes eletrônicos está diretamente relacionada com a dos jogos eletrônicos (*e-game*). Dessa forma, William A. Higinbotham foi o criador de um dos primeiros videogames, *Tennis for two* (“tênis para dois”), em 1958. Naquela época, os jogos eletrônicos eram extremamente simples, com gráficos básicos (linhas, curvas e pontos) e ausência de som, em sua grande maioria.

Outro jogo que se destacou como um dos pioneiros foi o *SpaceWar!* (1961). Criado na década de 60, esse jogo foi usado na primeira competição esportiva eletrônica que se tem de notícia. Esse evento foi conhecido como “Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar*”, realizado na data de 19 de outubro de 1972, no qual o prêmio foi um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*.

Ainda nos seus primeiros passos, os jogos eletrônicos foram se expandindo, até os fliperamas, no qual, seu primeiro jogo chamou-se *Computer Space*, lançado em 1971, que foi o pontapé inicial para o lançamento de vários jogos de sucesso que conhecemos até hoje, como *Pong*, *Invasores do Espaço* e *Pac-Man*.

Além disso, em 1977, foi lançado um novo console com cartuchos removíveis, que foi um grande marco para a indústria de jogos, o *Atari*, que trouxe maior popularidade aos *e-games*. Nesse contexto, em 1980, essa mesma empresa trouxe mais uma competição, conhecida como *Space Invaders Championship*, contribuindo ainda mais com a popularização dos esportes eletrônicos. Entretanto, mesmo com todos esses avanços, ainda havia o desejo de imagens, gráficos e sons melhores.

Com o marco da internet, isso tudo mudou, a indústria de jogos se expandiu e se consolidou. Esse evento foi de extrema importância, pois acabou com a necessidade dos jogadores estarem no mesmo espaço físico, possibilitando assim, a interação à distância. Ademais, esse evento trouxe maiores progressos na imagem, gráficos e sons dos *e-games*, aproximando-os ainda mais da realidade, sendo uma grande inovação.

Dessa forma, os jogos eletrônicos, que já eram bastante populares no Brasil se tornaram ainda mais expressivo. A partir da década de 2010, graças aos

streamings (site especializado em transmissões de jogos eletrônicos), como por exemplo, a *Twitch*, os *esports* se consolidaram no mundo inteiro, sendo os jogos League of Legends (LoL) e DOTA as competições mais assistidas nesse período. Além disso, o esporte eletrônico teve grande peso também em competições presenciais, como a de LoL, que ocorreu em 2015, no Allianz Park com mais de 10.000 torcedores, conforme aponta a Confederação Brasileira de E-Sports (2019).

Desde então, o esporte eletrônico atingiu proporções inimagináveis, sendo um dos esportes mais assistidos no mundo, principalmente no Brasil. De acordo com o Global Esports Market Report (2020) “o futebol é o esporte brasileiro mais popular, sendo que 24% das pessoas que acompanham a modalidade têm entre 10 e 24 anos. Já na audiência dos torneios de *e-sports*, 43% dos espectadores tem essa idade”.

Outrossim, o mercado do esporte eletrônico acompanha o crescimento da audiência. De acordo com o relatório da *Juniper Research* (2021) “o mercado de *eSports* e *streaming* de jogos deve crescer 70% nos próximos quatro anos [...] A projeção é que o mercado global de esportes eletrônicos movimentará US\$ 3,5 bilhões em 2025 – contra US\$ 2,1 bilhões atualmente”.

Portanto, cada vez mais os *e-sports* estão expandindo o seu alcance, audiência e mercado, sendo capaz de difundir uma cultura que aproxima pessoas do mundo todo, quebrando os limites do presencial e criando uma atmosfera competitiva saudável, promovendo o lazer e a educação de todos.

2 DA LEGISLAÇÃO PERTINENTE AO ESPORTE ELETRÔNICO

2.1 CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988

Inicialmente, é importante destacar a importância do esporte eletrônico na vida das pessoas. Por isso, cabe mencionar que a própria Constituição Federal de 1988 protege e ressalta o direito ao lazer, como por exemplo, o que é mostrado em seu art. 6º, *caput*:

Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o **lazer**, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição. (g.n.)

Ademais, não bastando o próprio reconhecimento do esporte como direito fundamental, nossa Carta Magna também trouxe dispositivos que estimulassem práticas esportivas, sendo promovidas pelo Estado, pela sociedade e pela própria família, são eles:

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente, e ao jovem, com absoluta prioridade, o **direito** à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao **lazer**, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Dessa forma, é notório a relevância jurídica do desporto, que também está atrelado ao direito ao lazer e à liberdade na vida de qualquer cidadão. Vale lembrar

que, historicamente, os esportes eram utilizados apenas em caráter político. Com isso, o art. 217 da CF é a norma que representou um grande avanço ao Direito Desportivo, pois trouxe um princípio muito importante: a autonomia desportiva, que também se encontra na Lei 9.615/1998.

Além disso, esse direito fundamental se desdobra, não somente em outros direitos fundamentais ou ao desporto, mas também nas relações jurídicas de consumo, ao se consolidar no mercado, contaminado pela cultura *gamer* (ou *geek*) e de trabalho, visto que, o esporte eletrônico evoluiu ao ponto de se viabilizar como uma atividade remunerada.

Também é importante destacar que a CF menciona sobre a Justiça Desportiva, como parte das entidades desportivas (art. 217, inciso I), por meio do referido artigo, em seus § 1º e 2º:

Art. 217.

(...)

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

A competência da Justiça Desportiva possui embasamento no Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD):

Art. 24. Os órgãos da Justiça Desportiva, nos limites da jurisdição territorial de cada entidade de administração do desporto e da respectiva modalidade, têm competência para processar e julgar matérias referentes às competições desportivas disputadas e às infrações disciplinares cometidas pelas pessoas naturais ou jurídicas mencionadas no art. 1º, § 1º.

Já quanto ao caráter trabalhista, a Constituição Federal garante os direitos do atleta em seu art 7º e incisos quando expõe que “são direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: (...)” – que servirão como guia para os demais dispositivos que regulem a relação trabalhista.

Não obstante disso, toda a autonomia da desenvolvedora ou publicadora, detentora do direito autoral do jogo eletrônico, terá fundamento e proteção constituição, conforme art. 5º, inciso XXVII: “aos autores pertence o direito exclusivo

de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar”.

Em complemento ao direito acima citado, a Constituição Federal, assegura a imposição legítima da *Publisher* por meio dos seguintes princípios fundamentais:

Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios:

II - propriedade privada;

III - função social da propriedade;

IV - livre concorrência;

Portanto, o jogo eletrônico, além de sua relevância social e constitucional como lazer, também se torna relevante para o ordenamento jurídico em seu viés competitivo (esportivo), pois gerou um grande mercado econômico – completamente amparado e fundamentado pelos princípios norteadores da ordem econômica – tanto no caráter como produto ou serviço, quanto das relações trabalhistas por ele gerado. Sendo assim, a falta de regulamentação ao desporto prejudicaria de forma significativa a efetividade das respectivas normas constitucionais, algo grave, por se tratar de direito fundamental.

2.2 LEI GERAL DO DESPORTO (LEI N° 9.615/1998)

Também conhecida como Lei Pelé, a Lei Geral do Desporto (Lei n° 9.615/1998) foi criada para regulamentar o sistema desportivo brasileiro, que até então não existia, sendo assim, nas palavras de Coelho (2021, p. 36), ela se torna a “norma geral que regulamenta a atividade esportiva no território nacional”. Dessa forma, a LGD trouxe grandes impactos positivos às práticas desportivas no Brasil desde seu surgimento. Entretanto, a referida lei recebe constantemente várias críticas pelos seus dispositivos serem direcionados com mais foco ao futebol, e, conseqüentemente, os demais esportes – entre eles o eletrônico – tiveram suas especificidades não totalmente contempladas.

Destarte, apesar da LGD ser aplicável aos esportes eletrônicos, ela não consegue suprir todas as necessidades dessa modalidade esportiva. Isso se deve pela Lei n° 9.615/98 regulamentar de forma genérica em relação as diferentes modalidades de esportes, assim como visto na seção anterior, a sua abrangência ampla à práticas formas e não-formais (art. 1°). Ademais, a respectiva lei aborda os princípios norteadores do direito desportivo (art. 2°), bem como, a sua natureza e suas finalidades (art. 3°), todos esses artigos fazem parte dos três primeiros capítulos dessa lei.

Portanto, é natural que os esportes eletrônicos encontrem dificuldades de terem suas lacunas preenchidas por essa lei, principalmente pela grande presença da natureza privada, como já mencionado em sua definição. Nesse sentido, as controvérsias jurídicas presentes no tema estão principalmente atreladas a essa interferência ou não do Poder Legislativo nos *e-sports*.

Apesar de toda essa dificuldade, é inegável que a LGD ampara de forma bem sucedida diversas situações enfrentadas em meio ao esporte eletrônico. São exemplos desse sucesso, os próprios assuntos abordados na referida lei:

- O Capítulo IV, que trata questões gerais do Sistema Brasileiro do Desporto, elencando algumas das entidades importantes que servirão como base para o funcionamento da prática esportiva – que na prática, o esporte eletrônico merece uma atenção mais específica, já que, a maior parte do capítulo é direcionada ao esporte tradicional. Sendo assim, surgem entidades federativas, confederativas, associação e inclusive empresas privadas para representar os interesses de todos os agentes do “ecossistema *gamer*”, como exemplo, a própria Associação Brasileira de Clubes de Esports (ABCDE), mas em que sua maioria, essas entidades não são reconhecidas oficialmente pelo cenário;
- O Capítulo V, um dos capítulos mais importantes, pois trata sobre a Prática Desportiva Profissional, que por meio de seu normativo, ampara os direitos trabalhistas do atleta, sendo amplamente utilizado nos *esports*;
- O capítulo VI-A, que regulamenta o Controle de Dopagem, bastante importante no ecossistema desportivo como um todo, já que, tem como objetivo garantir a justiça e igualdade na competição, bem como a saúde do jogador. O *doping* é o uso de substâncias químicas, ou métodos que promovem alteração física e/ou psicológica, a fim de melhorar seu desempenho. Essa temática possui grande

relevância internacional, sendo o Brasil, signatário do Código Mundial de Antidopagem, publicado pela agência mundial *antidoping*, WADA (*World Anti-Doping Agency*), mas na prática, muitas desenvolvedoras acabam não aderindo as normas estabelecidas pela agência. Cabe ressaltar, que o *doping* não se restringe apenas à definição já apresentada, existindo também a dopagem genética, e o chamado *doping* tecnológico ou *doping* eletrônico – que está totalmente atrelado aos *esports*, que consiste na utilização de ferramenta tecnológica que garanta vantagem em competição, de exemplo disso se tem o uso de *hacks*.

- E o capítulo VII, que dispõe sobre a Justiça Desportiva. Em consonância ao artigo 217, parágrafos 1º e 2º da CF, a LGD, nos ditames de seu artigo 50, parágrafo 4º, instituiu que “compete às entidades de administração do desporto promover o custeio do funcionamento dos órgãos da Justiça Desportiva que funcionem junto a si” – que infelizmente é pouco utilizada ou até mesmo ignorada, pelas próprias desenvolvedoras, mas que possui sua relevância e pode ser a solução para muitos problemas enfrentados nas controversas jurídicas advindas da regularização do esporte eletrônico. Inclusive, também é previsto na Lei Geral do Desporto a possibilidade de criação da Justiça Desportiva Antidopagem (JAD), que sua implementação prática seria um grande avanço aos esportes eletrônicos.

2.2.1 Das questões trabalhistas

2.2.1.1 Do Contrato de Trabalho Desportivo

Inicialmente, cabe destacar que a LGD, por meio de seu Capítulo V “Da Prática Desportiva Profissional”, trouxe importantes dispositivos para a regulamentação do contrato de trabalho desportivo, bem como algumas especificidades que a Consolidação das Leis Trabalhistas de 1943 não consegue

suprir, por ser norma geral. Apesar da Lei Pelé abordar questões específicas dentro do trabalho desportivo, os *e-sports* ainda possuem uma particularidade ainda maior, se diferenciando de alguns aspectos que a própria respectiva lei discorre.

Dessa forma, a relação jurídica entre a organização desportiva e o atleta profissional de esporte eletrônico constitui-se em uma relação de trabalho desportiva, da mesma forma que os esportes tradicionais. Inclusive, a Lei 9.615/1998 caracteriza essa relação como um contrato especial de trabalho desportivo, nos moldes do art. 28 ao determinar que “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”.

Sendo assim, a lei possui características que, nas palavras de Coelho (p, 58), “distinguem o atleta de um empregado comum regulamentado pela CLT, em seus arts. 2º e 3º, muito embora lei desportiva também contemple os mesmos requisitos da CLT para o vínculo de emprego do jogador”. Essa contemplação se deve ao próprio § 4º desse mesmo artigo admitir a aplicação subsidiária das normas contidas na CLT e na Previdência Social: “§ 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”.

Entretanto, ainda no mesmo artigo, existe o dispositivo previsto no § 5º que dispõe sobre o vínculo desportivo, acessório do vínculo de emprego:

§ 5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais

Esse dispositivo possui características que diferem o *e-sports* dos esportes tradicionais, pois não existe oficialmente uma entidade de administração do desporto eletrônico, já que essa administração geralmente é realizada pela própria Desenvolvedora ou *Publisher*. Portanto, o vínculo de emprego do *cyberatleta* possui um tratamento diferenciado, não somente em relação à CLT, mas dentro da própria LGD. No entanto, uma das problemáticas é de que os esportes eletrônicos não possuem uma lei específica que institua essas diferenciações entre o esporte

tradicional, sendo essas distinções realizadas na prática pelo próprio profissional de direito, em sua atuação.

Mesmo com essas dificuldades, uma das previsões que a Lei Geral do Desporto dispõe é em relação aos menores de idade, que compõe uma grande parcela dos envolvidos no cenário competitivo do esporte eletrônico. Assim como a Constituição Federal (art. 7º, inciso XXXIII) proíbe o trabalho infantil, exceto nas condições de aprendiz à partir dos 14 (quatorze) anos, a CLT converge no mesmo sentido.

Levando em consideração a Carta Magna, junto com as leis trabalhistas, a LGD trouxe dispositivos que possibilitassem que o menor pudesse se tornar um jogador profissional à partir dos 16 (dezesesseis anos), bem como, admitir o desporto de formação aos jovens entre 14 (quatorze) e 20 (vinte) anos, conforme a seguir:

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.

Sendo possível a contratação do menor de idade à prática desportiva profissional, é importante que o time respeite todas as especificidades que visam o cuidado, saúde, educação e desenvolvimento do jovem, havendo inclusive necessidade de uma melhor fiscalização nesse sentido.

Ainda tocante ao contrato de trabalho desportivo, existem itens que devem obrigatoriamente serem incluídas em seu texto, independente da modalidade do esporte, como é o caso das cláusulas indenizatórias e compensatória, prevista na LGD, art. 28, incisos I e II, conforme observa-se:

Art. 28.

(...)

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo;

- b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses;
- II - cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5º.

Felizmente, tais dispositivos são amplamente seguidos pela grande maioria dos times brasileiros. Tais normais são de extrema importância, pois resguardam os times de terem seus jogadores aliciados por outro, incentivando um investimento maior na carreira desses jogadores, além de receberem indenização por quebra de contrato ou transferência; e também aos jogadores, que serão indenizados caso sejam dispensados imotivadamente.

Entretanto, o grande problema encontrado aqui são alguns contratos estabelecidos pelos times não atenderem o limite mínimo estabelecido em lei; ou a “dispensa motivada” de algum atleta pelo clube, para isentar a guilda de pagar a cláusula compensatória devida ao jogador, que pela maioria serem jovens, não possuem nenhum conhecimento sobre o funcionamento da relação jurídica que está inserido, e acabam aceitando a imposição daquela organização.

Vale lembrar também, que a possibilidade de rescisão contratual está prevista na Lei Geral do Desporto, trazendo situações bastante peculiares:

Art. 28

(...)

§ 9º Quando o contrato especial de trabalho desportivo for por prazo inferior a 12 (doze) meses, o atleta profissional terá direito, por ocasião da rescisão contratual por culpa da entidade de prática desportiva empregadora, a tantos doze avos da remuneração mensal quantos forem os meses da vigência do contrato, referentes a férias, abono de férias e 13º (décimo terceiro) salário.

Art. 31. A entidade de prática desportiva empregadora que estiver com pagamento de salário ou de contrato de direito de imagem de atleta profissional em atraso, no todo ou em parte, por período igual ou superior a três meses, terá o contrato especial de trabalho desportivo daquele atleta rescindido, ficando o atleta livre para transferir-se para qualquer outra entidade de prática desportiva de mesma modalidade, nacional ou internacional, e exigir a cláusula compensatória desportiva e os haveres devidos.

Não somente a LGD, como também, aplica-se subsidiariamente, a CLT:

Art. 482 - Constituem justa causa para rescisão do contrato de trabalho pelo empregador:

- a) ato de improbidade;

- b)** incontinência de conduta ou mau procedimento;
- c)** negociação habitual por conta própria ou alheia sem permissão do empregador, e quando constituir ato de concorrência à empresa para a qual trabalha o empregado, ou for prejudicial ao serviço;
- d)** condenação criminal do empregado, passada em julgado, caso não tenha havido suspensão da execução da pena;
- e)** desídia no desempenho das respectivas funções;
- f)** embriaguez habitual ou em serviço;
- g)** violação de segredo da empresa;
- h)** ato de indisciplina ou de insubordinação;
- i)** abandono de emprego;
- j)** ato lesivo da honra ou da boa fama praticado no serviço contra qualquer pessoa, ou ofensas físicas, nas mesmas condições, salvo em caso de legítima defesa, própria ou de outrem;
- k)** ato lesivo da honra ou da boa fama ou ofensas físicas praticadas contra o empregador e superiores hierárquicos, salvo em caso de legítima defesa, própria ou de outrem;
- l)** prática constante de jogos de azar.
- m)** perda da habilitação ou dos requisitos estabelecidos em lei para o exercício da profissão, em decorrência de conduta dolosa do empregado.

Art. 483. O empregado poderá considerar rescindido o contrato e pleitear a devida indenização quando:

- a)** forem exigidos serviços superiores às suas forças, defesos por lei, contrários aos bons costumes, ou alheios ao contrato;
- b)** for tratado pelo empregador ou por seus superiores hierárquicos com rigor excessivo;
- c)** correr perigo manifesto de mal considerável;
- d)** não cumprir o empregador as obrigações do contrato;
- e)** praticar o empregador ou seus prepostos, contra ele ou pessoas de sua família, ato lesivo da honra e boa fama;
- f)** o empregador ou seus prepostos ofenderem-no fisicamente, salvo em caso de legítima defesa, própria ou de outrem;
- g)** o empregador reduzir o seu trabalho, sendo este por peça ou tarefa, de forma a afetar sensivelmente a importância dos salários.

Sendo assim, não há nenhuma norma específica na Lei 9.615/1998 que estabeleça a justa causa para rescisão, sendo aplicado, no que couber, o art. 482 da CLT, enquanto na situação de Rescisão Indireta, existe as duas hipóteses mencionadas, assim como o art. 483 da CLT. Ademais, nada impede que novas hipóteses de justa causa sejam adicionadas, como as cláusulas comportamentais, e também, é completamente possível uma situação de justa causa estabelecida no art. 482 não se adequar ao esporte eletrônico, tudo vai depender da situação concreta e da análise do julgador.

2.2.1.2 Da Jornada de Trabalho

A princípio, a jornada de trabalho do atleta está prevista tanto na LGD como na CLT, estabelecendo jornada máxima de 44 horas semanais (Lei n° 9.615, art. 28, §4°, inciso VI c/c art. 58, da CLT), todos norteados pelo art. 7° da CF. Entretanto, existe uma diferenciação entre os esportes eletrônicos e os tradicionais quanto ao exercício da atividade desportiva profissional.

Em esportes tradicionais, a jornada de trabalho raramente extrapola o limite, incidindo a sobrejornada, afinal, é uma atividade realizada pelo exercício físico constante do atleta. Dessa forma, extrapolar o limite nessa modalidade pode causar graves riscos à saúde do jogador.

Todavia, os esportes eletrônicos não exigem todo esse esforço físico, e por isso, é comum que seja extrapolado o limite. Apesar disso, é importante rever e contemplar com maior atenção a temática envolvendo a jornada de trabalho do *cyber atleta*, pois mesmo não havendo o mesmo esforço físico que o esporte tradicional, ainda existe o esforço intelectual, além de suas particularidades que serão abordadas mais adiante.

Por todo o exposto, depreende-se que a sobrejornada, é uma matéria de grande relevância dentro do ecossistema jurídico relativo ao esporte eletrônico. Nesse sentido, alguns dos exemplos a essa proteção está o seguinte, disposto na CLT:

Art. 71 - Em qualquer trabalho contínuo, cuja duração exceda de 6 (seis) horas, é obrigatória a concessão de um intervalo para repouso ou alimentação, o qual será, no mínimo, de 1 (uma) hora e, salvo acordo escrito ou contrato coletivo em contrário, não poderá exceder de 2 (duas) horas.

(...)

§ 4° A não concessão ou a concessão parcial do intervalo intrajornada mínimo, para repouso e alimentação, a empregados urbanos e rurais, implica o pagamento, de natureza indenizatória, apenas do período suprimido, com acréscimo de 50% (cinquenta por cento) sobre o valor da remuneração da hora normal de trabalho

Art. 73. Salvo nos casos de revezamento semanal ou quinzenal, o trabalho noturno terá remuneração superior a do diurno e, para esse efeito, sua remuneração terá um acréscimo de 20 % (vinte por cento), pelo menos, sobre a hora diurna.

Esses dispositivos são fundamentais para o atleta do esporte eletrônico, que possui uma rotina de trabalho bastante atípica das demais profissões, havendo acréscimo na remuneração nessas situações de sobrejornada e trabalho noturno. Essa atipicidade na jornada de trabalho gerou diversas discussões em torno dessa “especificidade”, trazendo argumentos diversos, como é o caso de Miranda (2020)

“O Contrato dos atletas é um contrato peculiar. Não por acaso a Lei nº 9.615 diz que o contrato que o jogador celebra com o clube é denominado 'contrato especial de trabalho desportivo'. Estender adicionais noturnos a atletas é desnaturar a peculiaridade do seu trabalho”.

Entretanto, esse não é o entendimento majoritário entre os especialistas em direito desportivo. Para Chermont (2020):

O trabalho noturno priva o atleta do convívio com a família, e também do sono, sendo mais penoso e causador de maior esgotamento do que o praticado durante o dia. A redação da Lei Pelé na exclusão desses direitos é mal redigida. Vou além. Os incisos I, II e III do parágrafo 4º do art. 28 da Lei Pelé colidem com as normas de proteção a fisiologia do atleta com as normas constitucionais.

Esse é o entendimento mais aceito, apesar de na prática existir uma grande dificuldade de ter controle dessa jornada do jogador de *e-sports*, por motivos que serão comentados mais adiante.

Outra grande aplicação normativa no tocante à jornada de trabalho do atleta de esporte eletrônico acaba sendo o previsto na LGD:

Art. 28.

(...)

§ 4º

(...)

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana.

Que também se encontra sustentado na CLT:

Art. 385 - O descanso semanal será de 24 (vinte e quatro) horas consecutivas e coincidirá no todo ou em parte com o domingo, salvo motivo de conveniência pública ou necessidade imperiosa de serviço, a juízo da autoridade competente, na forma das disposições gerais, caso em que recairá em outro dia.

Parágrafo único - Observar-se-ão, igualmente, os preceitos da legislação geral sobre a proibição de trabalho nos feriados civis e religiosos.

No entanto na prática, é comum que em diversos campeonatos profissionais dos jogos eletrônicos mais consagrados no Brasil acontecerem nos finais de semana, como é o caso do CBLOL. Dessa forma, é de suma importância a observância desses artigos que resguardam a saúde do atleta, afim de evitar insalubridade no trabalho. Vale lembrar que ambas os artigos citados não estão em conflito, mas sim se complementam, prevalecendo a aplicação da lei específica (Lei Geral do Desporto), sendo a CLT, como já mencionado, aplicada de forma subsidiária.

Adicionalmente, é importante lembrar que a própria CLT admite a possibilidade do teletrabalho, em seu capítulo II-A, bastante utilizada no ecossistema do esporte eletrônico, já que, a maioria dos atletas profissionais jogam, fixamente, em sua residência, não se confundindo, portanto, com trabalho externo.

Dessa forma, todo o exposto relativo à jornada de trabalho ainda é plenamente aplicável ao regime de teletrabalho, haja vista que a fiscalização realizada pelo empregador é concretizada pelo próprio fato de que o atleta precisar se manter conectado e ativo no ambiente do jogo, exigindo sua comunicação em tempo real.

Por fim, as questões trabalhistas abordadas tanto na Constituição Federal, na Consolidação das Leis Trabalhistas e na Lei Geral do Desporto, em seu capítulo V, são de extrema importância, e geram diversas discussões acerca dessa temática. Não obstante disso, existe uma clara comunicabilidade entre esses dispositivos e outras normas, como o Código Civil.

2.2.2 Dos Aspectos Cíveis e Da Relação de Consumo

2.2.2.1 Das Particularidades de Natureza Civil Advindas do Contrato de Trabalho Desportivo

Embora do contrato de trabalho desportivo ser predominantemente regulado pela LGD e CLT, existem algumas situações específicas que o Código Civil pode interferir, como é o caso do Contrato de Trabalho Desportivo Autônomo, que merece ser mencionado pelas suas singularidades, sendo prevista no seguinte artigo da Lei Pelé:

Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.

§ 1º O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia

§ 2º A filiação ou a vinculação de atleta autônomo a entidade de administração ou a sua integração a delegações brasileiras partícipes de competições internacionais não caracteriza vínculo empregatício.

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica às modalidades desportivas coletivas.

Destarte, a figura do atleta autônomo é bastante presente e importante dentro do ecossistema competitivo dos esportes eletrônicos, pois possibilita que o jogador tenha sua autonomia e independência, descaracterizando o vínculo empregatício por ser um serviço eventual e impessoal.

Com isso, o *cyberatleta* consegue participar de campeonatos em favor de diversos times, sem nenhum vínculo exclusivo, todos da mesma modalidade (por exemplo, FPS), possibilitando além da sua autonomia, uma maior remuneração, dependendo de quantos campeonatos esse atleta autônomo participe.

Também é importante destacar que, nesse tipo de contrato, a relação do jogador com o clube será regida pelo Código Civil, por se tratar de uma prestação de serviço, exceto se os aspectos da realidade configurarem uma relação de emprego, sendo aplicado o Princípio da Primazia da Realidade, já que, a realidade valerá mais do que foi formalizado no contrato. Nesta circunstância, a LGD e a CLT serão sobrepostas pelas normas de Direito Civil.

Em relação a interferência cível em qualquer contrato de trabalho desportivo, destaca-se a existência da cláusula moral/comportamental, pois o clube está lidando com atletas, que acabam sendo figuras públicas e influenciadoras. Além disso, essa exposição do atleta no mercado esportivo acaba influenciando no surgimento de

Contrato de Patrocínio, a Cláusula de Não-Concorrência e as questões pertinentes ao aliciamento do jogador.

Dessa forma, inicialmente é valoroso mencionar que o comportamento do atleta possui grande influência nos patrocínios, popularidade e renda de um clube desportivo. Isso não muda nos jogos eletrônicos, e por isso, as guildas (times) incluem a cláusula moral em seus contratos de trabalho desportivo, a fim de evitar situações que prejudiquem a imagem da marca.

Esse dispositivo, apesar de bastante restritivo, é fundamental para o time se resguardar, afinal, a grande maioria dos jogadores possuem entre 16 a 25 anos, é razoável, portanto, a tendência de, não conseguirem lidar emocionalmente com a exposição da vida pública ou agirem em diversas situações com imaturidade.

Nessa perspectiva, não existe nenhuma previsão legal expressa na legislação brasileira em relação as cláusulas comportamentais. Por isso, o Direito Civil dispõe a legalidade desses dispositivos por meio da autonomia da vontade das partes, e do princípio da liberdade de contratação – pois os contratos privados, obedecendo a validade do negócio jurídico, poderão dispor qualquer tipo de obrigação, assim como mostra o art. 122, do Código Civil.

Art. 122. São lícitas, em geral, todas as condições não contrárias à lei, à ordem pública ou aos bons costumes; entre as condições defesas se incluem as que privarem de todo efeito o negócio jurídico, ou o sujeitarem ao puro arbítrio de uma das partes.

Sendo assim, o contrato, mesmo não sendo de natureza civil, ainda deve seguir as principais normas que regulam o contrato e a obrigação prevista.

Outra cláusula bastante presente nos contratos é a de Não Concorrência no *eSports*. que basicamente impede o atleta firmar contrato de patrocínio com marca concorrente com a marca que patrocina seu time. Essa cláusula não se confunde com as questões pertinentes ao aliciamento, sendo aquele específico aos patrocinadores, enquanto este, aos times enquanto jogadores.

No caso do aliciamento, o Código Civil dispõe o seguinte:

Art. 608. Aquele que aliciar pessoas obrigadas em contrato escrito a prestar serviço a outrem pagará a este a importância que ao prestador de serviço, pelo ajuste desfeito, houvesse de caber durante dois anos.

De início, aparentemente tal artigo se encaixa a situação em que pode ocorrer dentro dos esportes eletrônicos. No entanto, há também na Lei nº 9.279 (Lei da Propriedade Industrial) uma abordagem de concorrência desleal, que possui um texto muito semelhante a um aliciamento, conforme o seguinte:

Art. 195. Comete crime de concorrência desleal quem:

(...)

IX - dá ou promete dinheiro ou outra utilidade a empregado de concorrente, para que o empregado, faltando ao dever do emprego, lhe proporcione vantagem;

X - recebe dinheiro ou outra utilidade, ou aceita promessa de paga ou recompensa, para, faltando ao dever de empregado, proporcionar vantagem a concorrente do empregador;

No conflito de normas, prevalece a específica sobre a geral, e na realidade apresentada, não é diferente – apesar de também ser mais interessante uma regulamentação específica que verse sobre o aliciamento de forma mais aprofundada no direito desportivo. Inclusive, o que acontece na prática é de que, as próprias desenvolvedoras estabelecerem em seus regulamentos, itens que versem sobre matéria relativa ao aliciamento.

Por conseguinte, devido ao caráter do mercado desportivo, é fundamental a existência do Contrato de Patrocínio. É por meio dela que os times encontram uma boa parte de sua fonte de renda, como também, promove a divulgação, seja do seu próprio nome, como dos jogadores, que serão associados também à marca patrocinada. Ademais, tratando-se de jogos eletrônicos, o patrocínio possui papel inevitável, pois a prática desportiva exige periféricos (*headset, teclado, mouse, softwares*), que são as marcas endêmicas (possui relação direta com o ambiente natural). Mesmo assim, nada impede que marcas não endêmicas atuem no cenário de *e-sports*, inclusive, na prática, várias empresas nesse contexto já reconhecem os esportes eletrônicos como um mercado promissor.

O patrocínio pode ser efetuado tanto com o oferecimento de produtos da marca ao jogador, tanto pelo pagamento em espécie, como também de forma mista, coexistindo as duas formas.

Todas essas particularidades já citadas possuem embasamento no art. 421 – que dispõe a liberdade contratual, sendo ela exercida nos limites da função social do contrato – e do art. 422, ambos do CC, uma vez que, o último determina a

obrigatoriedade dos contratantes respeitarem os princípios da probidade e boa-fé, tanto na conclusão como na execução do contrato.

2.2.2.2 Do Direito de Imagem e Direito de Arena

Apesar de também ser uma particularidade advinda do contrato de trabalho, o Direito de Arena possui uma ligação muito próxima com o Direito de Imagem, direito intrínseco a todo cidadão, sendo amplamente protegido pela Constituição Federal de 1988. Sendo assim, existindo esse caráter mais do que especial, é necessário destacar a importância desses direitos dentro do Direito Desportivo.

Em relação ao Direito de Imagem, o *cyber atleta*, como já apresentado, possui resguardo na Constituição Federal, no sentido de proteger a intimidade e a reprodução da imagem e voz do indivíduo, conforme se expõe:

Art. 5º

(...)

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:

- a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;
- b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

Em conformidade, no Código Civil Brasileiro, é possibilitado a proibição da exposição ou utilização da imagem, sem prejuízo de indenização que couber, decretando assim:

Art. 11. Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária.

Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais.

E de forma mais específica, a Lei Geral do Desporto, trouxe a exceção, a possibilidade da celebração de contratos de utilização e cessão de direitos de imagem, dispondo assim:

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.

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.

Sendo assim, o último normativo exposto tem como intuito o afastamento de remuneração por gorjeta (como era feito antigamente), e em seu parágrafo único, a intenção é impedir a fraude da remuneração do jogador ser predominantemente pelo direito de imagem, e não pelo seu próprio salário regulado pela CLT – pois pela natureza ser cível, não se incidiria os impostos e encargos trabalhistas. Inclusive, por essas razões, os Tribunais adotam o entendimento de que caso não seja provado o efetivo uso da imagem, esta assumirá natureza salarial e passará a integrar como parte da remuneração, conforme o seguinte julgado:

DIREITO DE IMAGEM. NATUREZA. O contrato de direito de imagem possui natureza civil, nos termos do art. 87-A da Lei 9.615/98, sendo necessário, entretanto, que ocorra a efetiva utilização da imagem do empregado por parte do empregador para que dito direito detenha caráter indenizatório. Não provado o efetivo uso da imagem, os valores pagos sob tal título assumem natureza salarial e passam a integrar a remuneração do trabalhador para todos os efeitos legais. (TRT-4 - RO: 00000817320125040233 RS 0000081-73.2012.5.04.0233, Relator: JOÃO PAULO LUCENA, Data de Julgamento: 05/06/2014, 3ª Vara do Trabalho de Gravataí)

Por fim, esse contrato deve ser firmado por instrumento separado do contrato de trabalho desportivo, já que não se confundem, e não ultrapassa o valor do vínculo de emprego.

Já o Direito de Arena, apesar de ir de encontro com o Direito de Imagem, possuem relevantes diferenças. Este é um direito personalíssimo e inalienável, salvo exceções, e fruto de relação jurídica privada estabelecida entre clube e atleta. Já o primeiro, trata-se de imposição legal, um direito do time comercializar a imagem do

atleta vinculado, dentro da arena (no caso, a emissão, transmissão ou retransmissão de eventos). Sendo assim, a Lei Pelé assim dispõe:

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.

Primeiramente, extrai-se que as “entidades” citadas do referido artigo se refere aos clubes, tornando-os legítimos para negociar com as plataformas de transmissão dos jogos o Direito de Arena. Assim, tal dispositivo da liberdade ao time negociar ou autorizar a imagem utilizada do atleta, como também a transmissão, não sendo necessariamente remunerado. Normalmente, na prática, as organizações deixam de negociar valores, pois já são beneficiados por meio do patrocínio, repasse de valores e outros incentivos do evento.

O parágrafo primeiro também menciona a figura do sindicato de atletas profissionais. No entanto, a falta dessa figura não impede o exercício desse direito, sendo realizado pelo próprio time do atleta, conforme já mencionado. Inclusive, o percentual é distribuído de maneira equitativa entre, tanto os jogadores que participaram, quanto dos que permaneceram no banco de reserva – extrai-se então, que é cabível a distribuição desse valor até mesmo à *staff*.

Sendo assim, uma possível dúvida em relação a efetividade dessa lei dentro dos esportes eletrônicos seria a de quem o time deve negociar, se seria a plataforma de stream (twitch, youtube, facebook); ou se seria o próprio transmissor, na figura do *streamer* ou da empresa possuidora do canal privado.

Nesse questionamento, Coelho (2021, p 102) se posiciona que “o transmissor deve ser responsabilizado em primeiro lugar, já que por meio de sua própria estrutura, recebe faturamento de ativos digitais ou de monetizações”. O autor também menciona a responsabilidade da plataforma, que “mesmo prestando apenas o suporte necessário à transmissão, também está sendo monetizada, inclusive pela imagem dos jogadores e do jogo”.

Além disso, uma grande polêmica que antigamente era discutida era sobre a natureza jurídica do valor, sendo que, antes o entendimento era de natureza salarial por ser decorrente do contrato de trabalho desportivo, e também remuneratória, por se equiparar à gorjeta, essa era a interpretação majoritária, assim como mostra a antiga jurisprudência, em Acórdão do Tribunal Superior do Trabalho.

DIREITO DE ARENA - NATUREZA JURÍDICA. I - O direito de arena não se confunde com o direito à imagem. II - Com efeito, o direito à imagem é assegurado constitucionalmente (art. 5º, incisos V, X e XXVIII), é personalíssimo, imprescritível, oponível erga omnes e indisponível. O Direito de Arena está previsto no artigo 42 da lei 9.615/98, o qual estabelece a titularidade da entidade de prática desportiva. III - Por determinação legal, vinte por cento do preço total da autorização deve ser distribuído aos atletas profissionais que participarem do evento esportivo. IV - Assim sendo, não se trata de contrato individual para autorização da utilização da imagem do atleta, este sim de natureza civil, mas de decorrência do contrato de trabalho firmado com o clube. Ou seja, o clube por determinação legal paga aos seus atletas participantes um percentual do preço estipulado para a transmissão do evento esportivo. Daí vir a doutrina e a jurisprudência majoritária nacional comparando o direito de arena à gorjeta, reconhecendo-lhe a natureza remuneratória. V - Recurso conhecido e provido. (TST - RR - 1210/2004-025-03-00 - Relator - GMABL - DJ - 16/03/2007)

Entretanto, com as modificações que a Lei Pelé sofreu ao longo do tempo, esse entendimento já foi superado, e desde então, o valor referente ao Direito de Arena possui natureza civil, já pacificado na jurisprudência, conforme o julgado a seguir, também do TST:

RECURSO DE REVISTA. 1. PRELIMINAR DE NULIDADE POR NEGATIVA DE PRESTAÇÃO JURISDICIONAL. 2. DIREITO DE ARENA. NATUREZA JURÍDICA. 3. MULTAS DOS ARTS. 467 E 477 DA CLT. No tocante à natureza jurídica da cota-parte de participação do trabalhador atleta profissional no direito de arena, a jurisprudência dominante tem-na considerado como remuneratória, por analogia com as gorjetas e outras verbas pagas por terceiros ao empregado em decorrência do contrato de trabalho. O enquadramento dessa verba no tipo jurídico da remuneração resultaria da circunstância de o texto original do art. 42, § 1º da Lei n. 9.615/98 não ter explicitado a natureza jurídica da vantagem repassada parcialmente aos atletas a partir do preço acertado com as redes de transmissão dos espetáculos desportivos. A omissão da lei desportiva específica faria incidir, por corolário, a regra geral celetista relativa aos pagamentos habituais feitos por terceiros ao empregado em vista do trabalho por este prestado no contexto da relação de emprego - regra geral concernente à parcela remuneração, inferida pela jurisprudência do art. 457, caput, da CLT, conforme Súmula 354 do TST. Entretanto - tal como ocorrido com a cessão do direito de imagem -, a inserção, na Lei Pelé, de novo dispositivo (§ 1º do art. 42), por meio da Lei n. 12.395, de 2011, pode introduzir alteração na linha interpretativa até então dominante. É que o novo preceito legal enquadra, explicitamente, como parcela de natureza

civil, a participação do atleta trabalhador na cota-parte do direito de arena explorado pelo empregador, cujo montante é pago pelas entidades mass media envolvidas. Determina ainda o novo texto legal que serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, sendo por estes distribuídos aos atletas participantes do espetáculo (art. 42, § 1º, Lei Pelé, em sua nova redação). Na hipótese, os fatos que deram origem à lide ocorreram na vigência do texto original do art. 42, § 1º, da Lei Pelé, o que confere natureza jurídica salarial à cota-parte de participação do trabalhador atleta profissional no direito de arena. Recurso de revista não conhecido. (TST - RR: 1743006620035010006, Relator: Mauricio Godinho Delgado, Data de Julgamento: 17/09/2014, 3ª Turma, Data de Publicação: DEJT 19/09/2014)

Em outras palavras, o entendimento recente de que o Direito de Arena teria natureza jurídica civil se justifica no simples fato de que, o Direito de Imagem é realizado por meio do instrumento particular em qual ocorre a cessão do direito de imagem do jogador. Ora, se o clube daquele jogador adquiriu esse direito por meio de contrato – natureza cível – é completamente compreensível que o Direito de Imagem tenha reflexos no Direito de Arena, em respeito a natureza jurídica, em razão da origem.

2.2.2.3 Da Relação Consumerista

Inicialmente, importante destacar que a relação jurídica entre o jogador e a desenvolvedora constitui uma relação de consumo, conforme os ditames dos arts. 2º e 3º do Código de Defesa do Consumidor.

Isto exposto, nota-se que, diferente dos dispositivos anteriores, que tratam em específico a relação de trabalho entre atleta e time e suas peculiaridades civis, o que é apresentado no CDC enfoca na relação entre a desenvolvedora do jogo e o jogador. Isso não significa que a manifestação do desporto se descaracteriza como profissional (art. 3º, §1º, Inciso I, da LGD), para não-profissional (art. 3º, §1º, Inciso II), afinal, mesmo que o atleta possua remuneração pactuada em contrato de trabalho desportivo, ainda existirá a relação de consumo, sendo determinante apenas o ponto de vista de quais os agentes envolvidos (time, jogador e desenvolvedora). Entretanto, sem dúvida alguma, a maior parte da demanda do Direito Consumerista recai no jogador não-profissional.

Apesar da aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor no ecossistema do esporte eletrônico, por ser um nicho de mercado específico (como é o Direito Médico), existe a necessidade de o profissional de direito possuir familiaridade com essas peculiaridades, seja dos vários termos pertencentes ao “vocabulário *gamer*” (*hack, lag, afk, bug*), das modalidades de jogos eletrônicos existentes (*FPS, MOBA, RPG, RTS, Jogos de Luta, Futebol, etc*), ou do mercado cultural como um todo.

2.3 LEX SPORTIVA E LEX LUDICA

Diferente de tudo que já foi abordado, existe também uma regulamentação internacional, conhecida como Direito Desportivo Transnacional, ou *Lex Sportiva*, uma ordem jurídica em branco, ou seja, é uma norma não escrita, mas que possuem seu caráter constitucional, e muitas das vezes suas fontes normativas estão presentes nas federações esportivas internacionais ou até mesmo dispersas pelo mundo todo em diversos regulamentos de cada país.

Sendo assim, a *Lex Sportiva* surge no contexto de unificar o entendimento internacional em relação à ética aplicável nos esportes e garantir a igualdade desportiva, possuindo como princípios norteadores a autonomia, a liberdade e a igualdade, todos baseados no movimento olímpico.

Complementando a definição, e diferenciando o conceito entre *Lex Sportiva* e *Lex Ludica*, Coelho (2021, p 41), cita o artigo produzido por Ken Foster, denominado “*Lex Sportiva and Lex Ludica: the Court Of Arbitration for Sport’s Jurisprudence*” (*Lex Sportiva e Lex Ludica. O tribunal arbitral da jurisprudência do esporte*):

(...)

O conceito *lex lúdica* inclui as regras formais e os princípios equitativos do esporte. Eles são indiscutivelmente imunes à intervenção legal porque são uma “lei interna” do esporte – uma governança privada que é respeitada pelos tribunais nacionais e, como tal, é melhor aplicada por um fórum especializado ou sistema de arbitragem por especialistas (...) (Tradução Livre)

(...)

A *lex lúdica* é um conceito que é empregado para significar que há questões esportivas que estão fora da intervenção legal, e, como tal, simplesmente

não são adequadas para arbitragem pelo Tribunal. É uma zona de autonomia para árbitros e federações na medida em que tratam das regras do jogo, uma *lex lúdica* que é definida por sua não aplicação pelo Tribunal Arbitral do Esporte.

Além de tudo, é fundamental mencionar que a própria Lei nº 9.615/98 prevê a possibilidade de aplicação de normas internacionais acerca do desporto, em seu art. 1º, § 1º: “A prática desportiva formal é regulada por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto”.

Por todo o exposto, é notável a conformidade normativa entre a legislação interna e internacional ao esporte. Além disso, o conceito de *Lex Ludica* possui grande adequação aos *e-sports*, já que reconhece a independência e autonomia em razão do gênero desportivo, que nesse caso possui profundas particularidades comparado ao esporte tradicional. Não obstante, a própria criação do “*Olympic Virtual Series*” contribuirá para que esporte eletrônico seja incluso no campo de atuação da *Lex Sportiva* e *Lex Ludica*.

3 DA REGULARIZAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS JURÍDICAS

3.1 DO CONFLITO NA REGULARIZAÇÃO E PRINCIPAIS PROJETOS DE LEI

Primeiramente, é importante destacar que legislar sobre matéria envolvendo esporte eletrônico é um desafio, por ser um assunto delicado. Ao contrário dos demais esportes, como já foi dito, os *e-sports* são de propriedade privada, e, portanto, aplicar uma lei sem uma breve noção do cenário do jogo eletrônico pode acabar prejudicando tanto a empresa criadora, a empresa publicadora, a organização de times, quanto os próprios jogadores, sem falar na consequência que isso traria aos investidores, *streamers* e todos os agentes envolvidos nesse grande mercado. Assim como, acrescentam Camara, Lazzarini e Gherini (2018, p 6):

Nenhuma entidade é “dona” do futebol, basquete, atletismo, ou qualquer outro esporte tradicional. Por outro lado, os jogos eletrônicos adotados como modalidades de e-sports são propriedade intelectual de seus respectivos desenvolvedores ou empresas publicadoras (“publishers”, como são comumente conhecidas). Essas entidades detêm controle sobre o uso e distribuição dos jogos, sendo as únicas legalmente capazes de alterar seus mecanismos internos de funcionamento. Como a legislação não prevê a existência de entidades detentoras de direitos legais sobre as modalidades esportivas em si, a promoção da prática profissional de e-sports torna-se diferente, na medida que as entidades organizadoras de competições profissionais precisam de autorização das publishers para o uso da marca e do software dos jogos eletrônicos em seus eventos.

Sendo assim, o primeiro deles é o PL n°3450/2015, que em sua ementa propôs a adição de um inciso V ao artigo 3° da Lei 9.615/1998, que reconhecesse o desporto virtual como prática esportiva oficial. Porém, o Dep. Fernando Monteiro, relator da comissão do esporte, rejeitou a proposta apresentada, com a seguinte justificativa:

Inexiste na Lei Pelé – ou em qualquer legislação federal vigente no ordenamento jurídico– qualquer dispositivo que defina quais são as práticas

esportivas reconhecidas como tal pelo Estado brasileiro ou quais seriam as regras dessas modalidades. A sociedade e suas práticas esportivas são dinâmicas e uma regulamentação legislativa que discorresse sobre o reconhecimento de modalidades e suas respectivas regras, além de imensamente extenso, seria considerada incompleta e anacrônica, dado o surgimento de novas formas de modalidade esportiva. A Lei Pelé define apenas as quatro manifestações desportivas: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação, conforme seu art. 3º. O desporto virtual poderia estar inserido em cada uma dessas manifestações, dependendo das características e do contexto em que é praticado. Não se refere, dessa forma, à nova manifestação desportiva, pois poderia ser desenvolvido de maneira lúdica (desporto de participação); com finalidade pedagógica (desporto educacional); ou privilegiando a competição (desporto de rendimento).

Dessa forma, o argumento apresentado pelo deputado foi a de que os *e-sports* já poderiam ser oficialmente reconhecidos pelas modalidades já existentes no art. 3º da Lei Pelé. Entretanto, ainda existem algumas divergências na interpretação do reconhecimento dos esportes eletrônicos, e, para tal, a criação de uma definição legal expressa poderia acabar com esse conflito, gerando uma maior segurança jurídica. Além disso, a adição desse normativo à Lei não prejudica em nada os agentes presentes no mercado de *games*, pelo contrário, seria um grande incentivo para as crianças e adolescentes determinados a se profissionalizarem nesse meio.

O respectivo PL encontra-se apensado com o PL nº 7.747/2017, que também, em sua ementa, apresenta, de forma genérica, a instituição do Esporte Virtual. Ao observar suas movimentações, ele encontra-se aprovado pela Comissão do Esporte (CESPO) e pela Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania, que trouxe em sua redação, a possível redação que versa a definição de esporte eletrônico: “V – Desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero”. (Relator: Hugo Leal)

Em seguida, o presente PL foi distribuída à Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público, e indeferida pela CTASP sob o argumento de “o Requerimento n. 1.978/2021, porque a matéria versada no Projeto de Lei n. 3.450/2015 não se enquadra no campo temático da Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público, delimitado no inciso XVIII do art. 32 do RICD”. Entretanto, como já brevemente discutido, os jogos eletrônicos não são apenas atividades educativas, ou de lazer, ela compreende também uma modalidade de trabalho.

Além disso, outra tentativa de institucionalizar o esporte eletrônico ao nosso ordenamento jurídico foi por meio do PLS nº 383/2017, que também visa reconhecer a atividade esportiva eletrônica como esporte oficialmente, versando o seguinte:

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; 2 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

Todavia, o respectivo PLS trouxe algumas polêmicas com algumas de suas disposições. Sendo assim, uma delas é o art. 2º, § 3º, que desconsidera as modalidades que incluam jogos com conteúdo violento como esporte eletrônico. Nesse caso, vários jogos bastante influentes no cenário brasileiro seriam excluídos, como *Counter-Strike*, *Rainbow Six* e *Free Fire*, que possuem seu cenário competitivo consolidado. Não tão somente os jogos de tiros, mas qualquer jogo que apresentasse algum tipo de violência, por mais que fosse de menor grau, que no caso também são expressivos, por exemplo, o memorável jogo *League of Legends*.

Diante disso, o autor da emenda responsável pela inclusão da disposição já supracitada, Senador Eduardo Girão, argumenta que “um jogo eletrônico que faça apologia à violência não é e nunca será esporte, pois seus conceitos não se comunicam. O mesmo se pode dizer da apologia ao consumo de drogas”. Além

disso, sua motivação foi o massacre de Suzano (SP), alegando que os *games* violentos têm influência no comportamento de jovens e crianças (2019, SPORTV).

No entanto, a ciência não encontrou até hoje nenhuma relação entre jogos que contém violência com o gatilho para uma atuação mais agressiva. Inclusive, no jornal científico britânico *Royal Society Open Science*, uma pesquisa foi realizada pela Associação Americana de Psicologia, envolvendo 21 mil crianças e adolescentes que estimaram o impacto dos games violentos a curto e longo prazo. Nesses estudos, a conclusão que os pesquisadores tiveram foi a confirmação de que os jogos violentos não estão associados ao comportamento violento de crianças e adolescentes. Dessa forma, diversos estudos apontam de forma diversa ao alegado pelo Senador, ou seja, extrai-se do estudo que o desenvolvimento do comportamento ofensivo possui relação com outros aspectos, e que infelizmente, os jogos violentos são colocados como “culpados”, por alguma situação específica.

Além disso, outra controvérsia marcada na referida PL encontra-se em seu art. 4º, que inclusive foi duramente criticada pelos “protagonistas” do cenário do esporte eletrônico – “que abrange, entre outros, os *publishers* (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos” – apresentaram uma carta (2019) à Senadora Leila Barros, que era a “porta-voz” a esses representantes.

Entre suas críticas, os representantes desse “ecossistema” afirmaram que o esporte eletrônico não poderia ser igualado à um esporte tradicional, portanto, não poderiam receber o mesmo tratamento, e também, afirmaram não reconhecer as federações e confederações como representantes de e-sports. Outro argumento apresentado, foi de que a burocratização poderia engessar o funcionamento já gerido pelas próprias publicadoras e desenvolvedoras, resultar em excessiva judicialização em virtude da propriedade intelectual e conseqüentemente reduzir os investimentos do mercado e as publicações desses jogos.

Esse posicionamento também é expressivo na opinião de alguns advogados que atuam na área, Bocchi também critica a PL afirmando que, conforme o art. 217 da Constituição Federal, o governo deve apenas fomentar as práticas desportivas, e não interferir no funcionamento de como já é realizado (2020, MILLENIUM).

Dessa maneira, é notório que existe uma clara resistência dos entes mais influentes dentro do ecossistema do esporte eletrônico, apesar de ainda existirem

entre eles, o posicionamento a favor de uma interferência. De fato, essa discussão possui pontos válidos a serem analisados de ambos os lados, já que, conforme já exposto e do que será abordado adiante, existem situações alarmantes dentro do esporte eletrônico que não podem ser ignoradas, mas que ao mesmo tempo, deve ser examinado com muita cautela no momento de legislar uma norma. Por isso, é de extrema importância que qualquer decisão tomada pelo Poder Legislativo seja feita com auxílio dessas entidades, de modo que, as lacunas deixadas pela lei e possíveis injustiças presentes no cenário sejam corrigidas, sem prejudicar o que já funciona muito bem.

Portanto, o embate em questão está entre a necessidade de se cobrir algumas lacunas deixadas pelas leis, e a forma de como isso será feito. Sem dúvida alguma, as desenvolvedoras dos *games* irão defender sua autonomia e independência, justificadas nos princípios constitucionais da ordem econômica. Mas até que ponto isso pode ser alegado? E quando essa interferência for mais benéfica ao cenário, ou sirvam para solucionar possíveis injustiças? Todas essas críticas devem ser levadas em consideração, e é por isso que o Poder Legislativo deve respeitar o espaço de fala de todos os agentes envolvidos, ou poderão gerar situações catastróficas a toda comunidade *gamer*.

3.2 DA INFORMALIDADE DE CLUBES E CONTRATOS

Talvez o problema mais comum que aconteça dentro do cenário dos esportes eletrônicos. Existe uma grande quantidade de times espalhados pelo Brasil que não possuem registro social competente, tanto do CNPJ, quanto da marca. Essa ocorrência não teria nenhum problema se fosse apenas a formação de guildas com viés de lazer ou competitivo, desde que não configurasse uma relação trabalhista ou de prestação de serviços – que é também faz parte do cotidiano do ecossistema *gamer*. No entanto, o que também acontece na prática, são times contratando jogadores de maneira informal (às vezes até mesmo sem o contrato por escrito),

para treinar e participar de campeonatos oficiais, de modo que essa relação cumpra todos os requisitos do vínculo de emprego (arts. 2º, 3º e 6º da CLT).

Nesse sentido, é de extrema importância que os times de *esports* que exerçam atividade profissional mantenham sua formalidade, efetuando o devido registro de seu CNPJ, para facilitar a busca por patrocínio, proteger os sócios de uma possível execução ou processo contra o clube, permitir a solicitação de incentivo financeiro junto ao governo, permitir o time de participar de campeonatos circuitos fechados.

3.3 DAS ADVERSIDADES DA JORNADA DE TRABALHO

Como comentado anteriormente nas questões trabalhistas, o regulamento relativo à sobrejornada é de extrema importância pela natureza atípica da jornada de trabalho. Isso se torna uma grande verdade pelos diversos problemas enfrentados pelos jogadores profissionais, devido às características específicas do esporte eletrônico.

Algumas dessas especificidades em questão são traduzidas nas figuras das chamadas *Gaming Houses* e *Gaming Office*. A primeira, de forma simples, seria o local em que o jogador trabalha e mora. Já a segunda, seria o escritório no qual os jogadores se reúnem para treino. Ambos modelos já foram – e ainda são – amplamente utilizados.

Nesse sentido, percebe-se então que o modelo de *Gaming Office* se aproxima bastante do modelo de trabalhos tradicionais já conhecidos. Entretanto, as *Gaming Houses* acabam sendo uma situação mais diferente, e que merece ser destacada diante das adversidades da jornada de trabalho.

Dessa forma, por ser um lugar de moradia e trabalho, pode existir uma confusão entre a jornada de trabalho e o tempo livre. Por consequência, existe a necessidade de uma boa fiscalização para a devida eficiência do Art. 28, §4º, inciso IV da Lei nº 9.615/98, em razão de muitos times submeterem os seus jogadores a

elevadas cargas de trabalho, principalmente nas atividades desportivas cuja os campeonatos são realizados aos fins de semana.

Além disso, outra temática específica dentro do universo dos games é o serviço de *streaming*, que basicamente são transmissões ao vivo de uma pessoa, no qual é conhecida como *streamer*. Essas transmissões na maior parte das vezes são de *gameplays* (vídeo de uma pessoa jogando), ou apenas conversas. No entanto, essa peculiaridade muitas vezes é vista pelo time como apenas uma “diversão”, quando na verdade, se tratando de jogador profissional, sua figura está sendo a de representar a organização a qual trabalha, e, por isso, está gerando ativos digitais e financeiros, além da própria difusão da marca do time e de seus respectivos patrocínios – e como consequência, a captação de mais novos patrocinadores e torcedores.

Sem dúvidas, existe um grande risco da atividade de *stream* não ser remunerada, mesmo fazendo parte do trabalho do atleta. Destarte, faz-se necessário um controle dessa jornada, assim como Coelho (2021, p. 65) menciona:

Daí porque é crível cogitar pela flexibilização do §2º do art. 74 da CLT – que obriga apenas os estabelecimentos que tiverem mais de 20 (vinte) trabalhadores a proceder o controle da jornada – à categoria dos *pro-players* (jogadores profissionais), justamente por reunir atividades peculiares e diferentes de outras modalidades esportivas e, sobretudo, porque muitas vezes os clubes possuem quadro enxuto número de funcionários inferior o dispositivo acima citado.

Naturalmente, existe, na prática, uma grande dificuldade de conseguir distinguir se aquela transmissão feita pelo jogador é um momento de “descontração”, “diversão” ou se é uma extensão de seu trabalho. No entanto, à partir do momento que existe essa geração de “ativos” com a exposição da marca do time e/ou patrocinadores, existe uma necessidade de resguardar os direitos do jogador.

Portanto, é notável a árdua jornada de trabalho dos jogadores profissionais de esporte eletrônico, que, infelizmente, isso se reflete em sua aposentadoria prematura.

3.4 DA APOSENTADORIA PREMATURA DOS CIBERATLETAS

É notável que a faixa etária dos jogadores de *esports* apresenta-se como um grande motivo de polêmica, apesar de cada jogo possuir uma média diferente. Além do que já foi objeto de discussão, sem dúvida, a aposentadoria prematura é uma das mais evidentes, pois ela é reflexa de todos os outros problemas.

Como já apresentado, a jornada de trabalho dos atletas, principalmente de *esports*, é extremamente desgastante e pode apresentar perigos à saúde, que inclusive os times possuem a obrigação de promover exames periódicos e de contratar seguro de vida e acidentes pessoais (art. 82-A, e art. 45, respectivamente, ambos da Lei n° 9.615/1998).

Nesse sentido, é extremamente comum que jogadores de *esports* se “aposentem” – aposentadoria nem sempre remunerada – ainda na flor da idade (na transição da adolescência à vida adulta). Um dos exemplos bem conhecidos, é o caso do fenômeno brasileiro do jogo *League of Legends*, Gabriel “Kami” Bohm, que atualmente possui 25 anos. Sua aposentadoria causou um grande choque à comunidade de *LoL*, já que ele serviu de inspiração para muitos jogadores a seguirem carreira profissional nos *esports*.

Além disso, no próprio CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), competição oficial, regularizada e transmitida pela própria desenvolvedora *Riot Games*, possui sua condução realizada por alguns ex-jogadores que também se aposentaram da atividade de *ciberatleta* para a profissão de *caster* (são as profissões ligadas aos bastidores, como a apresentação, narração, análise,...), são eles Carlos “Nappon”, Murilo “Takeshi” e Matheus “Mylon”, tricampeão brasileiro em suas passagens por vTi Ignis, Vivo Keyd e paiN Gaming.

Por conseguinte, a Lei n° 8.213/1991 trouxe a espécie de aposentadoria denominada Aposentadoria Especial, que tem como requisito a exposição à insalubridade ou à periculosidade, ambas expressamente qualificadas em seu texto legal. No entanto, a atividade do atleta, por mais árdua que seja, ou, até mesmo, existindo a possibilidade de se enquadrar no artigo 189 da CLT, não é o suficiente para caracterizar a aposentadoria.

Art . 189 - Serão consideradas atividades ou operações insalubres aquelas que, por sua natureza, condições ou métodos de trabalho, exponham os empregados a agentes nocivos à saúde, acima dos limites de tolerância fixados em razão da natureza e da intensidade do agente e do tempo de exposição aos seus efeitos.

Além disso, foi inclusive criado o Projeto de Lei Complementar 16/2015, que alvitava a possibilidade do atleta se enquadrar nos moldes da Aposentadoria Especial. Todavia, o projeto foi negado sob a justificativa de que a norma não prevê a comprovação de exercício de atividade, mas sim comprovar seu rendimento; e do possível impacto financeiro que a regularização dessa norma traria nos cofres brasileiros.

Portanto, o que restou para provar o merecimento de uma possível aposentadoria ao atleta de esportes eletrônicos, seria o argumento baseado na idade. Nesse sentido, Bocchi (2020) informa que há estudos, realizados pelo médico Todd Sontag, que apontam a perda de rendimento do jogador, causada pela deterioração da coordenação entre os olhos e a mão, que normalmente tem início aos 25 anos de idade.

Mesmo assim, conforme já observado, o *ciberatleta* mesmo não possuindo resguardo previdenciário, tenta de alguma forma conseguir estabilidade financeira, ao encerrar sua carreira nos *esports*. Normalmente, seguem carreiras que sejam próximas das atividades que já realizavam, como foi o caso já mencionado do CBLOL, embora, a maioria dos casos do qual se tem notícia são de jogadores que receberam holofotes durante sua atividade exercida como atleta, consequentemente tornando os jogadores novatos reféns desse sistema com inseguranças quanto à previdência social.

3.5 DA POLÊMICA TRIBUTÁRIA

De forma paradoxal, ao mesmo tempo em que existe resistência do Poder Legislativo em instituir e regular a previdência social dos jogadores profissionais, há um interesse descomunal em se instituir cargas tributárias no mercado tecnológico, em especial, o mercado de *games*.

Nesse sentido, iniciou-se a elaboração da PLC n° 202/2019, de iniciativa do Senador Flávio Arns, que propõe a alteração da Lei Complementar n° 116/2003 para permitir a incidência do Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos, em qualquer modalidade, ainda que por meio da *internet*. No momento, houve parecer favorável da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) e já se encontra aguardando inclusão em Ordem do Dia, no Plenário do Senado Federal.

Diante disso, a comunidade *gamer*, obviamente, reagiu de forma negativa à essa proposta, pois a inclusão dessa carga tributária de certa forma possui um funcionamento contrário ao ordenamento jurídico, limitando o acesso ao lazer, sendo esta uma garantia constitucional (art. 6° c/c art. 227, ambos da CF). Além disso, considerando que a grande maioria dos jogadores são crianças e adolescentes, o Estado estaria completamente contrário ao seu dever à fomentação de práticas esportivas (art. 217, CF).

Outra crítica a se fazer é de como será realizado a incidência desse tributo via *internet*, que no texto inicial do projeto, menciona a competência do município, de acordo com o domicílio do tomador de serviços (no caso das competições online). Destaca-se ainda, que muitas das competições esportivas realizadas dentro do jogo eletrônico são mediante permissão da própria desenvolvedora, que na prática, a grande maioria são realizadas pelos próprios jogadores casuais, de forma gratuita, sendo a premiação (geralmente, ativos digitais do jogo) realizada pela mesma empresa que concedeu a permissão.

Portanto, iniciativas de proposta como essas são até válidas, e reafirmam que o mercado de jogos eletrônicos possui um futuro rentável e promissor. No entanto, elas geram insegurança a todos os agentes envolvidos, inclusive, demonstram que o Poder Legislativo não está apto para atender as necessidades desse fato jurídico. No geral, as consequências são mais negativas do que positivas, afinal, desestimula investimentos, além de gerar insatisfações sociais e ainda limitar o acesso ao lazer.

3.6 DA JUSTIÇA DESPORTIVA E SUAS QUESTÕES CONFLITANTES

Como última controvérsia jurídica a ser apresentada, conforme já exposto, sabe-se que o ordenamento jurídico apresenta diversos dispositivos vantajosos à *Publisher*, como os princípios da ordem econômica, bem como sua autonomia e independência. No entanto, existem alguns dispositivos que estabelecem encargos ou ônus à essas empresas, cuja na realidade, não é posto em prática, como é o caso do artigo 217, parágrafos 1º e 2º, que institucionalizam a existência de uma Justiça Desportiva promovida pela entidade administrativa do desporto, neste caso, equipara-se a Desenvolvedora.

Desse modo, o intuito da Justiça Desportiva é de solucionar os julgamentos provenientes da relação desportiva sem prejudicar a vigência da competição. Do outro lado, a Desenvolvedora detém o direito autoral sobre o jogo, e partindo desse argumento, ela regula e aplica seu próprio regulamento de forma arbitrária, administrando a competição por conta própria.

De certa maneira, essa prática não está totalmente errada e até possui fundamentação jurídica. Contudo, o problema surge quando se pensa da relação desproporcional entre o jogador e a Desenvolvedora, pois esta detém a maior parte do poder político concentrado em sua posse.

Cabe ressaltar que casos desse conflito já ocorreram, como foi em 2015, o famoso caso “Loop”. Na situação concreta, o jogador envolvendo o jogador Caio “Loop” Almeida e o clube *PaiN Gaming* foram denunciados por aliciamento pela *INTZ*, outro clube no qual Caio fazia parte. Essa denúncia foi apresentada à Riot Games, que determinou a proibição da equipe em inscrevê-lo em campeonatos da temporada 2016, bem como multa da organização. Esse caso gerou bastante discussão na comunidade, pois além da punição ter sido bastante severa (sendo o primeiro caso de um possível aliciamento), foi realizado sem o contraditório e a ampla defesa. Em sequência, o processo acabou sendo analisado na 45ª Vara Cível do Foro Central Cível de São Paulo, sendo sua duração mais longa do que a punição (2019, UOL).

Portanto, é fundamental que a regularização da Justiça Desportiva, pois, além de garantir equilíbrio entre os poderes do jogador e da Desenvolvedora, garantem maior celeridade e, de certa forma, até evitam a interferência estatal – tão reprovada pela *Publisher* – afinal, muitos problemas relativos à falta de norma reguladora específica podem ser solucionados, discutidos e melhor desenvolvidos à partir da Justiça Desportiva, além de atuarem de forma especializada em um direito de nicho tão novo e dinâmico. Não obstante, ressalta-se que a criação da Justiça Desportiva não dispensa a existência da arbitragem nos esportes eletrônicos, no qual, atualmente possuem um papel indispensável ao ecossistema desportivo eletrônico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por todo o exposto, acredita-se que existe uma grande dificuldade de uma resposta definitiva na narrativa de se legislar questões relativas ao esporte eletrônico. De fato, tanto os argumentos prós e contra são bastante válidos. No entanto, diante de tantas polêmicas, tantas injustiças e tantas lacunas – por mais que seja completamente possível usar todo regramento já disponível – o melhor caminho para se valer do direito é por meio da regularização. Diz-se a necessidade “regularização” em seu sentido mais amplo, não se limitando ao simples ato de redigir normas, mas também, e principalmente, de aplicá-las, ou seja, de corrigir os problemas jurídicos enfrentados na realidade fática.

Sendo assim, a interferência estatal deve ser precedida da constante inclusão de todos os agentes envolvidos, de forma que afete o necessário nas questões quanto à dignidade humana, como na regularização dos direitos trabalhistas e previdenciários dos *ciberatletas* e de que tenha mínima influência sob a autonomia da Desenvolvedora, desde que seja respeitado os parâmetros legais, e que haja fiscalização de nenhum tipo de arbitrariedade injustificada na aplicação dos regulamentos internos.

Por isso, a regularização dos esportes eletrônicos deve ser de forma expansiva, preservando e incluindo direitos. Por conseguinte, devido as diversas tentativas falhas e polêmicas de atuação do Poder Legislativo nas questões jurídicas do esporte eletrônico, seria interessante um maior amadurecimento ao tratar sobre a matéria, visando essa ideia de incluir direitos e não limitar, obviamente, sempre levando em consideração a opinião dos protagonistas do cenário do desporto eletrônico.

Assim, não somente o Legislativo, mas as próprias Desenvolvedoras reconhecerem os problemas existentes, verificando as possíveis soluções – como a implantação da Justiça Desportiva – para que o cenário profissional se torne cada vez mais justo e transparente.

Por fim, não se dispensa também a união de toda a comunidade *gamer* na defesa de seus direitos e na difusão de informação, pois é por meio dessa atuação em conjunto que se torna mais fácil desvendar e solucionar situações de desrespeito aos direitos, principalmente nas relações trabalhistas, muitas vezes irregulares. Todo o mercado de esporte eletrônico só existe por causa da comunidade, e se ela conhece seus direitos, não há em que se falar em injustiça.

TÍTULO E SUBTÍTULO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

ABSTRACT

Initially, the purpose of the monograph was to establish, briefly, an overview, mainly legal, of the conceptualization of electronic sports and its operation in Brazil, addressing the main legislations that are currently used in the various situations of this unique niche. In addition, another objective was to understand whether or not there is a need for specific legislation, since there are some gaps in this matter in the Brazilian legal system, as it is a recent and constantly changing legal fact. Thus, the main methods used were based on a research of exploratory approach, qualitative and bibliographic, through articles of the legal normative system, scientific articles and monographs, books, among others. The result reached was that, although it is fully possible to use the current legislation to regulate electronic sports, there are still problems that are and/or are not related to the lack of specific legislation. However, the regulation itself brings with it new legal controversies, such as the lack of knowledge of the legislative branch about the theme, which triggers a negative interference to the e-sports ecosystem. It is inferred, therefore, the importance of a broad and deep study prior to the regulation and enforcement of laws concerning e-sports.

Keywords: E-sports; regularization; specific legislation; legal system; legal controversies.

REFERÊNCIAS

- ÂMBITO JURÍDICO (Brasil).E-Sports. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/amp/> . Acesso em: 17 set 2021
- BOCCHI, Nicholas. **Aposentadoria do Ciberatleta**, Leiemcampo, 2020. <https://leiemcampo.com.br/aposentadoria-do-ciberatleta/>. Acesso em: 17 mar de 2022
- BOCCHI, Nicholas. **Doping Tecnológico nos esportes eletrônicos**. Leiemcampo 2020. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/doping-tecnologico-nos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 25 mar 2022
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 17 set 2021
- BRASIL. **Código de Defesa do Consumidor**. Decreto Presidencial nº 2.181, de 20 de março de 1997, Brasília, DF, 1997
- BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o **Código Civil**.
- BRASIL. **Lei Pelé LEI Nº 9.615**, DE 24 DE MARÇO DE 1998. **Lei nº 12.395/2011**.
- BRASIL. Decreto-Lei 5.452 de 1º de maio de 1943. **Consolidação das Leis do Trabalho**, Brasília,DF, Out. 2017
- BRASIL, **PL 3450/2015**. Câmara Legislativa. 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 02 mar 2021.
- BRASIL. **PLC 202/2019**. Senado Federal. 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/03/16/cae-aprova-cobranca-de-iss-sobre-jogos-eletronicos-disputados-na-internet>. Acesso em: 23 mar 2022
- BRASIL. **PLS 383/2017**. Senado Federal. 2022. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 02 mar 2022.
- CARDOSO, Diego. **Breves considerações sobre direito de arena e direito de imagem**. 2018. <https://www.migalhas.com.br/depeso/278929/breves-consideracoes-sobre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem>. Acesso em: 21 mar 2022

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/09/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf> Acesso em: 02 de março 2022.

COELHO, Hélio Tadeu; **DIREITO E E-SPORTS E-BOOK**. São Paulo: 1º Edição Obra independente. 2021. Disponível em <http://advogadoesports.com.br/ebook>. Acesso em: 22 de Junho de 2021.

COELHO, Hélio Tadeu. **E-sports: O risco nos contratos de Cyber-Atletas**. TERRA Coelho Advogados, 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 17 de Setembro de 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são e-Sports**. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esportsoque-são/#o-queeesports>. Acesso em 22 out 2021)

COUTINHO, Beatriz. **PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil**. Millenium. 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>. Acesso em: 02 mar 2022

ESPORTE. In: Dicio, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/> (Acesso em 22 de Outubro de 2021)

FOSTER, K., (2016) “**Lex Sportiva and Lex Ludica: the Court Of Arbitration for Sport’s Jurisprudence**”, Entertainment and Sports Law Journal 3(2), p.2. doi: <https://doi.org/10.16997/eslj.112>. Acesso em 22 mar 2022

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **Sports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games**. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. (Acesso em: 22 de out 2021)

GAGLIANO, Pablo Stolze. **Novo curso de Direito Civil – Responsabilidade Civil**. 4ª Edição. São Paulo: Saraiva, 2006

GOMES, Danilo Araujo. **O desporto e a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Contribuição ao estudo do direito desportivo**. Revista Jus Navigandi, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 15, n. 2652, 5 out. 2010. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/17563>. Acesso em: 17 set. 2022.

INGRÁCIO, Aparecida. **Aposentadoria dos Atletas | Como funciona?**. Ingrácio Advocacia, 2022. <https://ingracio.adv.br/aposentadoria-dos-atletas/>. Acesso em: 25 mar 2022

JOGO ELETRÔNICO. In *Britannica Escola*. Web, 2021. Disponível em:

<<https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletrônico/481214>>. Acesso em: 24 nov 2021.

KAMPFF, Andrei. **Atleta tem direito de receber a mais por jogos aos domingos? TST responderá.** UOL. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/05/12/atleta-tem-direito-de-receber-a-mais-por-jogos-aos-domingos-tst-respondera.htm>. Acesso em: 17 mar 2022.

KAMPFF, Andrei. **O eSport cresce demais, mas ainda tem se esquecido da Justiça Esportiva.** UOL 2019. <https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/04/27/o-esport-cresce-demais-mas-ainda-tem-esquecido-da-justica-esportiva/> Acesso em: 25 mar 2022

MENEZES, Bruna. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos.** G1, 2020. <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml> (acesso em 30 out 2021)

PRÁ, Matheus Dal. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** Globo Esportes. <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml> (acesso em 19 nov 2021)

MOREIRA, Jean. **Direito de Imagem do Atleta – Natureza jurídica.** MIGALHAS, 2015. <https://jeanrox.jusbrasil.com.br/artigos/201416826/direito-de-imagem-do-atleta-natureza-juridica>. Acesso em: 21 mar 2022

MOTA, Renato. **Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo.** Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/gameseconsoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 24 nov 2021

NAZARIO, Vinicius. **A Regulagem de Contratos de Jogos Eletrônicos em um Contexto de Ausência de Lei Específica.** Ouro Preto, 2021. Disponível em: https://www.monografias.ufop.br/bitstream/35400000/3039/1/MONOGRAFIA_RegulagemContratosJogos.pdf. Acesso em: 02 mar 2022.

PRZYBYLSKI, Andrew, WEINSTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report.** 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474> . Acesso em: 02 mar 2022

REIS, Gabriel. **Riot anuncia casters do CBLol e Academy com nomes da casa e promessas.** TheEnemy, 2021. <https://www.theenemy.com.br/league-legends/riot-anuncia-casters-do-cblol-e-academy-com-nomes-da-casa-e-promessas>. Acesso em: 25 mar 2022.

SECOM – Secretaria de Comunicação (TST). **Entenda as diferenças entre direito de arena e direito de imagem.** <https://www.tst.jus.br/-/entenda-as-diferencas-entre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem>. Acesso em 21 mar 2022

SPORTV. **Senador lança emenda contra games violentos em PL que visa regulamentar eSports no Brasil**. E-SporTV, 2019. Brasília, DF. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/senador-lanca-emenda-contragames-violentos-em-pl-que-visa-regulamentar-esports-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 02 mar 2022.

TEIXEIRA, Chandy. **Games violentos estimulam violência? A ciência diz que não**. SporTV, 2019. Rio de Janeiro, RJ. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/post/2019/03/14/a-perigosa-e-nao-provada-relacao-entre-games-e-atitudes-violentas.ghtml>. Acesso em: 02 mar 2022.

BIASE, Leonardo de et al. **CARTA DO ECOSISTEMA BRASILEIRO DE E-SPORTS À EXCELENTÍSSIMA SENADORA LEILA BARROS**. 2019. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>> e <https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>. Acesso em: 20 mar 2022.