



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

**A JUDICIALIZAÇÃO E INTEMPÉRIES DOS ESPORTES
ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO**

ORIENTANDO (A): MARCO ANTONIO LOPES SILVA

ORIENTADOR (A): PROF. MR. JOÃO BATISTA VALVERDE OLIVEIRA

GOIÂNIA

2023

MARCO ANTONIO LOPES SILVA

**A JUDICIALIZAÇÃO E INTERPÉRIES DOS ESPORTES
ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO**

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. Orientador: MR. João Batista Valverde Oliveira

GOIÂNIA

2023

**A JUDICIALIZAÇÃO E INTERPÉRIES DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO
BRASILEIRO**

Data da Defesa: 16 de junho de 2023

**BANCA
EXAMINADORA**

Orientador: Prof. Me. João Batista Valverde Oliveira

Nota

Examinador Convidado: Prof. Me. José Eduardo Barbieri

Nota

A JUDICIALIZAÇÃO E INTERPÉRIES DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO

Marco Antonio Lopes Silva¹

A priori há de pontuar primordialmente nesta monografia acerca do que seria os esportes eletrônicos no Brasil, desde sua inserção à realidade dos brasileiros até ordenamento jurídico de fato, tendo em vista seu caráter totalmente singular perante às matérias costumeiramente dispostas na lei brasileira vigente, tendo em vista ser um assunto totalmente exótico e por consequente pouco abrangido positivamente, justificando cabalmente a importância de se expor em um estudo científico todo o seu microcosmo para possibilitar uma análise fática dos possíveis caminhos para a sua devida tipificação legal e afins.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos; regularização; lei brasileira; ordenamento jurídico; caráter singular.

¹ Aluno concluinte do curso de direito da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 DO ESPORTE ELETRÔNICO	07
1.1 DA CONCEPÇÃO	07
1.2 DO INÍCIO NO TERRITÓRIO BRASILEIRO	09
2 DA LEGISLAÇÃO VINCULADA AO ESPORTE ELETRÔNICO	11
2.1 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988	11
2.2 DA LEI PELÉ (LEI N° 9.615/1998 OU LEI GERAL DO DESPORTO)	12
2.2.1 DAS INTEMPÉRIES TRABALHISTAS.	14
2.2.2.1 DO CONTRATO DE TRABALHO DESPORTIVO.	14
2.2.2.2 DA JORNADA DE TRABALHO.	18
2.3 DO CUNHO CONSUMERISTA E CÍVEL.	20
2.3.1 DAS CARACTERÍSTICAS CÍVEIS DO CONTRATO DESPORTIVO.	20
2.4 DO DIREITO DE IMAGEM E DIREITO DE ARENA.	23
2.5 DA RELAÇÃO CONSUMERISTA FÁTICA.	27
2.6 DA <i>LEX SPORTIVA</i> E <i>LUX LUDICA</i>	28
3. DA JUDICIALIZAÇÃO E INTERPÉRIES DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO	30
3.1 DA MORA PERANTE OS PROJETOS DE LEI.	30
3.2 DO CARÁTER INFORMAL DE CLUBES E CONTRATOS DESPORTIVOS	33
3.3 DO CONTRATO DE TRABALHO E SUAS NUANCES.	34
3.4 DA CARREIRA BREVE DOS DESPORTISTAS ELETRÔNICOS.	35
3.5 DAS INTEMPÉRIES TRIBUTÁRIAS.	37
3.6 DAS ADVERSIDADES PERANTE A JUSTIÇA.	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.	40
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

Nos tempos modernos é notório observar o impacto dos jogos eletrônicos no dia a dia da população; seja pelo crescimento exponencial de sua popularidade quanto pela movimentação financeira deste mercado, movimentação está que entra em atrito frequente com a disposição jurídica brasileira atual acerca deste pleito.

Por se tratar de um novo certame a ser adequado á realidade brasileira houve um grande respaldo das questões jurídicas pela própria Constituição Federal de 1988, adaptação esta que se mostra cada vez mais ineficaz diante das novas problemáticas enfrentadas pelo cenário dos *e-sports*, seja pela legislação frágil ou inadequada diante das especificidades deste mundo quanto das inúmeras situações que permeiam o esporte eletrônico em si.

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.

Considerando seu caráter inovador e muito recente é pressuposto que os profissionais de direito e juristas como um todo não se adequaram cabalmente ao tema e por consequência lógica é notório observar que a legislação de cunho positivo demanda atualização e análise específica; problemática essa que se agrava, considerando o momento de crise econômica relatado no cenário.

1 DO ESPORTE ELETRÔNICO

1.1 DA CONCEPÇÃO

A priori é mister expor acerca de qual seria o conceito de esporte e como tal denominação circunda o esporte eletrônico de fato. No Dicio temos os seguintes dizeres (2021):

Significado de Esporte substantivo masculino

Conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições (jogos individuais ou coletivas) 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 obstrui o espaço para práticas, hoje consideradas majoritariamente esportivas, mas que não são propriamente exercícios físicos – embora exista, ainda que ocultos – com ênfase no exercício mental, exemplos desses esportes são o xadrez e os esportes eletrônicos.

Portanto, fica evidente a grande dificuldade dos esportes eletrônicos serem aceitos como esporte por determinados grupos, visto que, na própria definição de esporte, há de certa forma, diversas interpretações divergentes. Afinal, a realidade está em constante evolução, por isso se adapta a uma nova visão de mundo atualizando esses conceitos existentes.

Considerando a ausência de lei positivada específica para o tema o que mais se aproxima do justo 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).

Considerando as inúmeras abordagens a serem discutidas é mister a separação do caráter amplo e restritivo acerca do que seriam os esportes eletrônicos.

No geral, esporte eletrônico pode ser definido como uma competição estruturada com regras definidas envolvendo dois ou mais jogadores que jogam em uma plataforma digital, sejam equipes ou indivíduos. Os vencedores recebem premiações. Nesse ponto de vista, não se considera o profissionalismo ou a audiência, mais sim a atividade esportiva envolvendo jogadores amadores ou não profissionais, que também devem ser considerados pela legislação atual do Brasil. É crucial ter essa perspectiva ampla, pois a Lei Pelé permite que o desporto no Brasil inclua atividades não oficiais.

Desde uma perspectiva restritiva, o termo “esporte eletrônico” se aproximaria ainda mais das definições anteriores e centraria-se do profissionalismo do *e-sport*: Uma competição que tem regras claras e definidas e envolve dois ou mais participantes (individuais ou equipes) em uma plataforma digital. Nessa plataforma, os atletas participam de uma organização profissional e os espectadores podem ver os vencedores recebendo premiações.

Portanto, diante de tamanha diferenciação e caráter especial e dinâmico, resta clara a necessidade de apreciação jurídica individualizada.

1.2 DO INÍCIO NO TERRITÓRIO BRASILEIRO

Os jogos eletrônicos, também conhecidos como e-games, têm uma conexão estreita com a história dos esportes eletrônicos. Assim, em 1958, William A. Higinbotham criou um dos primeiros videogames, Tennis for two (“tênis para dois”). Os jogos eletrônicos dessa época eram muito simples, com gráficos básicos (linhas, curvas e pontos) e quase nenhum som.

O *SpaceWar!* (1961) foi outro jogo que se destacou como um dos pioneiros. Esse game, que foi desenvolvido na década de 60, foi usado na primeira competição esportiva eletrônica conhecida. Essas Olimpíadas Intergaláticas de Espaço² ocorreram em 19 de outubro de 1972 e o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Os jogos eletrônicos foram se expandindo, até os fliperamas. Seu primeiro jogo, chamado Computer Space, foi lançado em 1971 e marcou o início de vários jogos de sucesso modernos, como Pong, Space Invaders e *Pac-Man*.

Além disso, o Atari, um novo console com cartuchos removíveis lançado em 1977, teve um impacto significativo na indústria de jogos e ajudou a aumentar a popularidade dos e-games. Em 1980, essa mesma empresa criou um concurso adicional chamado *Space Invaders Championship*, aumentando ainda mais a popularidade dos esportes eletrônicos. Entretanto, mesmo com todos esses avanços, ainda havia o desejo de imagens, gráficos e sons melhores.

Todas essas coisas mudaram com o advento da internet; a indústria de jogos se expandiu e se consolidou. Esse evento foi crucial porque eliminou a necessidade de os jogadores estarem no mesmo local para permitir a interação remota. Além disso, este evento fez progresso significativo na imagem, gráficos e sons dos e-games, aproximando-os ainda mais da realidade.

Os jogos eletrônicos, que já eram bastante populares do Brasil, se tornaram ainda mais expressivos dessa maneira. Os sites de streaming, que se concentram em transmissões de jogos eletrônicos, como a *Twitch*, aumentaram a popularidade dos esportes globais a partir do década de 2010, como uma das competições mais populares sendo *League of Legends* (LoL) e *DOTA*. Além disso, competições presenciais, como a LoL em 2015, with mais de 10.000

torcedores do Allianz Park, também foram influenciadas pelo esporte eletrônico. O esporte eletrônico agora é um dos esportes mais assistidos do mundo, principalmente no Brasil. O *Global Esports Market Report (2020)* afirma que “o futebol é o esporte mais popular no Brasil, sendo que 24% das pessoas que jogam têm entre 10 e 24 anos e 43% dos espectadores de torneios de *e-sports* também são dessa idade”.

Por fim, a demanda por esporte eletrônico está crescendo em conjunto com o aumento da audiência. A Juniper Research (2021) prevê que o mercado de *eSports* e streaming de jogos deve crescer 70% nos próximos quatro anos. Atualmente, o mercado global de esportes eletrônicos está estimado em US\$ 2,1 bilhões e, em 2025, deve atingir US\$ 3,5 bilhões.

Como resultado, os *e-sports* estão crescendo em popularidade, audiência e mercado, com a capacidade de criar uma cultura que conecta pessoas de todo o mundo, quebrando os limites do mundo real e promovendo o lazer e educação em um ambiente competitivo saudável.

2 DA LEGISLAÇÃO VINCULADA AO ESPORTE ELETRÔNICO

2.1 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988

A priori é claro o entendimento constitucional acerca dos direitos sociais, nos dizeres do 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. (Constituição Federal, art 6º, Caput)

Além do próprio entendimento da Carta Magna acerca da importância da prática esportiva, em quaisquer sejam seus meios:

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. (Constituição Federal, arts. 217, incisos e parag. 3º e 227 caput)

Assim, é evidente a importância jurídica do desporto, pois está relacionado ao direito de todos os cidadãos ao lazer e à liberdade. É importante lembrar que historicamente, os esportes foram usados apenas para fins políticos. Como resultado, o artigo 217 da CF marcou um grande passo em direção ao direito desportivo, introduzindo o princípio crucial da autonomia desportiva, que também está presente na Lei 9.615/1998.

Além disso, como o esporte eletrônico se tornou viável como uma atividade remunerada, esse direito fundamental se desdobra em outros direitos

fundamentais e direitos ao desporto, bem como nas relações jurídicas de consumo ao se consolidar no mercado.

Destarte, é importante ressaltar que, no seus § 1º e 2º, a CF menciona a Justiça Desportiva como parte das entidades desportivas (art. 217, inciso I):

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.

O Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD) estabelece as bases para a competência da justiça desportiva:

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.

Em relação à natureza trabalhista, o artigo 7º e incisos da Constituição Federal afirma que “são direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visam à melhoria de sua condição social”, que servirão como base para os demais regulamentos que regulem as relações trabalhistas.

Ainda assim, o direito autoral do jogo eletrônico da desenvolvedora ou publicadora é protegido pelo artigo 5º, inciso XXVII, que diz que “aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar”. Além disso, a Constituição Federal garante a legitimidade do 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;

Como resultado, além de sua importância social e constitucional como atividade recreativa, o jogo eletrônico criou um grande mercado econômico, baseado

em princípios norteadores da ordem econômica, tanto como produto ou serviço quanto nas relações trabalhistas que o sustentam. Assim, como o esporte é um direito fundamental, a ausência de regulamentação prejudicaria significativamente a eficácia das normas constitucionais correspondentes.

2.2 DA LEI PELÉ (LEI Nº 9.615/1998 OU LEI GERAL DO DESPORTO)

Conhecida como a Lei Geral do Desporto ou Lei Pelé, a Lei nº 9.615/1998 foi estabelecida com o objetivo de regulamentar o sistema esportivo brasileiro, que até então não possuía uma legislação específica. Nas palavras de Coelho (2021, p. 36), essa lei se tornou a "norma abrangente que regula a atividade esportiva em todo o território nacional". Desde sua implementação, a LGD trouxe impactos significativos para as práticas esportivas no Brasil.

No entanto, essa lei tem sido frequentemente criticada por ser mais direcionada ao futebol, deixando de contemplar completamente as particularidades de outros esportes, incluindo os eletrônicos. Assim, embora a LGD possa ser aplicada aos esportes eletrônicos, ela não consegue atender todas as necessidades dessa modalidade esportiva. Sua abordagem genérica acaba sendo uma solução paliativa, resultando em frequentes transtornos ao devido processo legal nesse contexto.

Assim, é compreensível que os esportes eletrônicos enfrentem dificuldades para ter suas lacunas preenchidas pela Lei Pelé, especialmente devido à sua forte natureza privada, como mencionado anteriormente em sua definição. Nesse contexto, as controvérsias jurídicas relacionadas ao tema estão principalmente ligadas à questão da interferência ou não do Poder Legislativo nos *sports*.

Apesar dessas dificuldades, é incontestável que a Lei Pelé ampara com sucesso diversas situações enfrentadas no esporte eletrônico, como evidenciado pelos assuntos abordados na própria lei.

No entanto, considerando o que é descrito no Capítulo IV do Sistema

Brasileiro do Desporto (SBD), que trata das entidades que servem como base para a prática esportiva, é importante ressaltar que esse capítulo está claramente voltado para os esportes tradicionais e falha em fornecer o devido respaldo para os esportes eletrônicos. Como resultado, surgem entidades federativas, confederativas, associações e até mesmo empresas privadas para representar os interesses de todos os agentes do "ecossistema gamer". Um exemplo disso é a Associação Brasileira de Clubes de *Esports* (ABCDE). No entanto, a maioria dessas entidades não é oficialmente reconhecida pelo cenário.

O Capítulo VI-A, que regula o Controle de Dopagem, é de extrema importância no ecossistema esportivo como um todo, pois tem como objetivo garantir a justiça e igualdade na competição, bem como preservar a saúde do jogador. O doping refere-se ao uso de substâncias químicas ou métodos que causam alterações físicas e/ou psicológicas com o intuito de melhorar o desempenho. Essa questão possui grande relevância internacional, e o Brasil é signatário do Código Mundial de Antidopagem publicado pela agência mundial antidoping, WADA (*World Anti-Doping Agency*). No entanto, na prática, muitas desenvolvedoras acabam não aderindo às normas estabelecidas pela agência. É importante ressaltar que o doping não se limita apenas à definição já mencionada, abrangendo também a dopagem genética e o chamado doping tecnológico ou doping eletrônico, que está diretamente relacionado aos *esports*. Isso envolve o uso de ferramentas tecnológicas que proporcionam vantagens competitivas, como é o caso do uso de *hacks*.

E o capítulo VII, que aborda a Justiça Desportiva e seus órgãos, raramente é utilizado ou buscado como suporte pelas desenvolvedoras, ciberatletas e equipes, uma vez que possui um caráter principalmente ilustrativo. No entanto, é importante ressaltar que esse capítulo possui sua relevância e pode ser a solução para muitos problemas enfrentados nas controvérsias jurídicas decorrentes da regulamentação dos esportes eletrônicos. Além disso, a Lei Geral do Desporto também prevê a possibilidade de criação da Justiça Desportiva Antidopagem (JAD), cuja implementação prática representaria um grande avanço para os esportes eletrônicos.

2.2.1 DAS INTEMPÉRIES TRABALHISTAS

2.2.1.1 Do Contrato de Trabalho Desportivo

É importante destacar que a Lei Geral do Desporto (LGD), em seu Capítulo V "Da Prática Desportiva Profissional", introduziu dispositivos relevantes para regular o contrato de trabalho desportivo, bem como algumas especificidades que a Consolidação das Leis Trabalhistas de 1943 não consegue abordar por ser uma norma geral. Embora a Lei Pelé trate de questões específicas no contexto do trabalho desportivo, os esportes eletrônicos possuem particularidades ainda maiores, diferenciando-se em alguns aspectos mencionados na referida lei.

Assim sendo, a relação jurídica entre a organização desportiva e o atleta profissional de esporte eletrônico configura-se como uma relação de trabalho desportiva, da mesma forma que nos esportes tradicionais. A Lei 9.615/1998 inclusive caracteriza essa relação como um contrato especial de trabalho desportivo, conforme estabelecido no artigo 28, que determina 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".

Portanto, a lei apresenta características que, como observado por Coelho (p. 58), "distinguem o atleta de um empregado comum regulamentado pela CLT, em seus artigos 2º e 3º, embora a legislação desportiva também contemple os mesmos requisitos da CLT para o vínculo de emprego do jogador". Essa consideração se deve ao próprio § 4º desse mesmo artigo, que admite a aplicação subsidiária das normas contidas na CLT e na Previdência Social aos atletas profissionais, ressalvando as peculiaridades previstas na LGD, 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:

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.

§ 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.

Tal trecho diferencia de forma cabal os e-sports dos esportes eletrônicos, por não haver entidade superior que venha a reger a administração do próprio desporto eletrônico, cabendo às próprias desenvolvedoras dos jogos em regular seus respectivos empecilhos.

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.

Ainda há de se mencionar as previsões da Lei Geral do Desporto acerca das relações jurídicas perante os menores de idade, grande parcela dos cyberatletas do cenário competitivo que, em muitas vezes, são privados de exercerem a profissão em seu total potencial doravante à ausência de legislação adequada.

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:

Ao possibilitar a contratação de menores de idade para a prática desportiva profissional, é importante que a equipe respeite todas as especificidades

que visam o cuidado, saúde, educação e desenvolvimento do jovem, havendo inclusive a necessidade de uma melhor fiscalização nesse sentido.

No contexto dos contratos de trabalho desportivo, é necessário incluir obrigatoriamente certos elementos em seu texto, independentemente da modalidade esportiva. Isso inclui as cláusulas indenizatórias e compensatórias, conforme previsto nos incisos I e II do artigo 28 da LGD, que estabelecem o seguinte:

Art. 28. (...) I - A cláusula indenizatória desportiva deve ser exclusivamente devida à entidade de prática desportiva à qual o atleta está vinculado, nos seguintes casos: a) Transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; b) Retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, dentro do prazo de até 30 (trinta) meses; II - A cláusula compensatória desportiva é devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nos casos previstos nos incisos III a V do § 5º.

Felizmente, a maioria dos times brasileiros segue amplamente essas disposições, pois essas normas oferecem respaldo para combater várias irregularidades envolvendo times e jogadores, como o aliciamento por outras equipes, indenizações por transferências, quebra de contratos e dispensas injustificadas, além de incentivar os investimentos nesse meio.

No entanto, há uma grande discussão sobre a falta de eficácia dessas normas nos esportes eletrônicos, principalmente devido à falta de conhecimento dos jovens atletas sobre seus direitos como atletas e trabalhadores, bem como os contratos estabelecidos pelas equipes e franquias, que não seguem os limites estabelecidos por lei e aproveitam a brecha jurídica mencionada para evitar o pagamento de rescisões injustificadas, horas extras e outros direitos.

É importante ressaltar também que a possibilidade de rescisão contratual está prevista na Lei Geral do Desporto, e isso traz situações bastante peculiares, conforme segue:

Art. 28 (...) § 9º Quando o contrato especial de trabalho desportivo tiver duração inferior a 12 (doze) meses, o atleta profissional terá direito, em caso de rescisão contratual por culpa da entidade de prática desportiva empregadora, a uma parte proporcional do décimo terceiro salário, das férias e do abono de férias para cada mês de vigência do contrato.

Além da LGD, a CLT também é aplicada subsidiariamente:

Art. 482 - São consideradas justas causas 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, quando isso constituir ato de concorrência à empresa em que o empregado trabalha ou for prejudicial ao serviço; d) Condenação criminal do empregado, caso não tenha havido suspensão da execução da pena; e) Desídia no desempenho das funções; f) Embriaguez habitual ou em serviço; g) Violação

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.

Nesse sentido, a Lei 9.615/1998 não possui disposições específicas que estabeleçam a justa causa para rescisão, aplicando-se, quando cabível, o art. 482 da CLT. No caso de Rescisão Indireta, por sua vez, são consideradas as duas hipóteses mencionadas, assim como o art. 483 da CLT. Além disso, não há impedimento para a inclusão de novas hipóteses de justa causa, como cláusulas comportamentais. Da mesma forma, é plenamente possível que uma situação de justa causa estabelecida no art. 482 não seja aplicável aos esportes eletrônicos, dependendo da situação concreta e da análise do julgador.

2.2.1.2 DA JORNADA DE TRABALHO

Inicialmente, é importante esclarecer que a carga horária do atleta está definida tanto na CLT quanto na LGD, estipulando um máximo de 44 horas de trabalho por semana (Lei nº 9.615, art. 28, §4º, inciso VI em conjunto com o art. 58 da CLT), seguindo as diretrizes do art. 7º da CF. No entanto, é evidente que há uma distinção clara entre a prática de esportes tradicionais e os esportes eletrônicos em si.

Nos esportes tradicionais, raramente a jornada de trabalho ultrapassa o limite estabelecido, visto que envolve atividades físicas constantes por parte do atleta. Portanto, ultrapassar esse limite nessa modalidade pode acarretar sérios riscos à saúde do jogador.

Por outro lado, os esportes eletrônicos não requerem o mesmo esforço físico, o que faz com que seja comum ultrapassar o limite estabelecido. Apesar

disso, é importante reavaliar e abordar com maior atenção a questão da carga horária do ciberatleta, pois, mesmo não havendo o mesmo esforço físico dos esportes tradicionais, ainda existe um esforço intelectual envolvido, juntamente com suas particularidades que serão discutidas posteriormente.

Considerando tudo o que foi exposto, fica claro que a questão da jornada de trabalho é de grande importância dentro do contexto jurídico relacionado aos esportes eletrônicos. Nesse sentido, um exemplo de proteção está previsto 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.

(...)

§ 4º 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.

Essas disposições são fundamentais para os atletas de esportes eletrônicos, que possuem uma rotina de trabalho bastante atípica em comparação a outras profissões. Nessas situações de sobrejornada e trabalho noturno, há o acréscimo na remuneração. No entanto, essa peculiaridade na jornada de trabalho tem gerado debates, com argumentos divergentes, como exemplificado por 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.

Outra importante regulamentação relacionada à jornada de trabalho do atleta de esporte eletrônico encontra-se prevista 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.

Considerando os cronogramas dos torneios, cujo objetivo é atrair público e gerar receita, é comum que a maioria desses eventos seja realizada nos fins de semana, o mesmo ocorre com o CBLOL. Portanto, é fundamental prestar atenção aos dispositivos que asseguram a saúde dos atletas, a fim de evitar condições de trabalho insalubres. É relevante ressaltar que as regulamentações específicas da LGD e da CLT se combinam, proporcionando um maior suporte para a atividade.

Adicionalmente, é válido mencionar que a legislação trabalhista (CLT) contempla o teletrabalho em seu capítulo II-A, uma prática amplamente adotada no cenário do esporte eletrônico. Muitos atletas exercem sua profissão a partir de suas residências, comparecendo a eventos presenciais, treinos no exterior e colaborando na produção de conteúdo junto a outros atletas e organizações.

Nesse sentido, todas as considerações feitas sobre a jornada de trabalho permanecem plenamente aplicáveis ao regime de teletrabalho. A supervisão por parte do empregador ocorre através da necessidade do atleta de se manter conectado e ativo no ambiente do jogo, exigindo uma comunicação em tempo real.

Por fim, as questões trabalhistas abordadas na Constituição Federal, na Consolidação das Leis Trabalhistas e na Lei Geral do Desporto, em seu capítulo V, possuem extrema importância e geram diversos debates sobre o tema. Além disso, existe uma clara interação entre esses dispositivos e outras normas, como o Código Civil.

2.3 DO CUNHO CONSUMERISTA E CÍVEL

2.3.1 DAS CARACTERÍSTICAS CÍVEIS DO CONTRATO DESPORTIVO

Apesar de o contrato de trabalho desportivo ser principalmente regulado pela LGD e CLT, há certas circunstâncias específicas em que o Código Civil pode ter interferência. Um exemplo disso é o Contrato de Trabalho Desportivo Autônomo, que possui características singulares e é previsto 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.

No contexto dos esportes eletrônicos competitivos, é relevante mencionar a presença e importância do atleta autônomo. Essa figura permite que o jogador desfrute de autonomia e independência, afastando a caracterização de vínculo empregatício, uma vez que se trata de um serviço eventual e impessoal.

Dessa forma, o cyberatleta pode participar de campeonatos em nome de diferentes equipes, sem qualquer exclusividade, desde que sejam da mesma modalidade (por exemplo, FPS). Isso não apenas proporciona autonomia, mas também pode resultar em uma remuneração mais elevada, dependendo do número de campeonatos em que o atleta autônomo participe.

É relevante ressaltar que, nesse tipo de contrato, a relação entre o jogador e o clube é regida pelo Código Civil, pois trata-se de uma prestação de serviço. No entanto, se a realidade dos fatos configurar uma relação de emprego, o Princípio da Primazia da Realidade será aplicado, em que a realidade prevalecerá sobre o que foi formalizado no contrato. Nessa circunstância, as normas do Direito Civil se sobreporão à LGD e à CLT.

No que diz respeito à interferência do Direito Civil em qualquer contrato de trabalho desportivo, destaca-se a existência da cláusula moral/comportamental. Isso ocorre porque os clubes lidam com atletas que são figuras públicas e

influenciadoras. Além disso, a exposição do atleta no mercado esportivo afeta o surgimento de contratos de patrocínio, cláusulas de não concorrência e questões relacionadas ao aliciamento do jogador.

Assim como nos esportes tradicionais, é notório que o comportamento do cyberatleta tem impacto direto na arrecadação de sua equipe por meio de patrocínios, popularidade e receita esportiva. Tanto é verdade que os contratos nesse meio de trabalho já incluem cláusulas de natureza moral, a fim de evitar possíveis danos à imagem do jogador e da equipe.

Embora esse dispositivo seja bastante restritivo, ele é fundamental para que a equipe se resguarde, considerando que a maioria dos jogadores possui entre 16 e 25 anos. É razoável, portanto, que haja uma tendência de lidarem emocionalmente com a exposição da vida pública ou agirem de maneira imatura em diversas situações.

Dentro desse contexto, é importante destacar que a legislação brasileira não prevê explicitamente cláusulas comportamentais. No entanto, o Direito Civil reconhece a legalidade desses dispositivos com base na autonomia da vontade das partes e no princípio da liberdade de contratação. Isso significa que, desde que os contratos privados sejam válidos em termos de negócio jurídico, eles podem estabelecer qualquer tipo de obrigação, conforme estabelecido no artigo 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.

Assim, o contrato deve aderir às principais normas que regem contratos e obrigações, mesmo que não tenha natureza civil.

Outra cláusula comumente encontrada nos contratos do cenário de eSports é a cláusula de não concorrência, que essencialmente impede que o atleta firme contratos de patrocínio com marcas concorrentes daquela que patrocina sua equipe.

É importante destacar que essa cláusula não se confunde com as

questões relacionadas ao aliciamento, que se referem especificamente aos patrocinadores, enquanto a cláusula de não concorrência diz respeito às equipes e aos jogadores.

No que se refere ao 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.

Inicialmente, esse artigo aparentemente se aplica a situações que podem ocorrer no contexto dos esportes eletrônicos. No entanto, na Lei nº 9.279 (Lei da Propriedade Industrial), também há uma abordagem sobre concorrência desleal, que apresenta um texto muito semelhante ao do 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;

Na resolução de conflitos entre normas, prevalece a norma específica sobre a geral, e essa realidade não é diferente na situação em questão. Embora seja mais interessante contar com uma regulamentação específica que aborde o aliciamento de forma mais detalhada no direito desportivo, é importante ressaltar que as próprias empresas desenvolvedoras estabelecem em seus regulamentos itens relacionados ao aliciamento.

Dessa forma, devido à natureza do mercado esportivo, a existência do Contrato de Patrocínio é fundamental. Através dele, as equipes encontram uma parte significativa de sua receita e promovem a divulgação, tanto de seus próprios nomes quanto dos jogadores, que também serão associados à marca patrocinadora. Além disso, nos jogos eletrônicos, o patrocínio desempenha um papel inevitável, uma vez que a prática esportiva exige periférico (como headsets, teclados, mouses, softwares) que estão diretamente relacionados ao ambiente natural do jogo. No entanto, não há impedimento para que marcas não endêmicas atuem no cenário de esportes eletrônicos. Na prática, várias empresas nesse contexto reconhecem os *sports* como um mercado promissor.

O patrocínio pode ser realizado por meio do oferecimento de produtos da marca ao jogador, pagamento em dinheiro ou de forma mista, combinando as duas formas de apoio.

Essas características mencionadas anteriormente têm fundamentos no artigo 421 do Código Civil, que trata da liberdade contratual, sendo exercida dentro dos limites da função social do contrato. Além disso, o artigo 422 do mesmo código estabelece a obrigação dos contratantes de respeitarem os princípios da honestidade e boa-fé, tanto na celebração quanto na execução do contrato.

2.4 DO DIREITO DE IMAGEM E DIREITO DE ARENA

Embora também seja uma característica derivada do contrato de trabalho, o Direito de Arena está intimamente ligado ao Direito de Imagem, um direito inerente a todos os cidadãos, amplamente protegido pela Constituição Federal de 1988. Portanto, considerando essa natureza especial, é importante ressaltar a importância desses direitos no âmbito do Direito Desportivo.

Em relação ao Direito de Imagem, o ciberatleta, como mencionado anteriormente, tem sua proteção garantida pela Constituição Federal, no que diz respeito à preservação da intimidade e à reprodução de sua imagem e voz, conforme estabelecido:

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;

De acordo com o Código Civil Brasileiro, é permitido proibir a exposição ou utilização da imagem de uma pessoa, cabendo indenização em caso de violação, conforme estabelecido:

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 maneira mais específica, a Lei Geral do Desporto estabeleceu uma exceção, permitindo a celebração de contratos para a utilização e transferência dos direitos de imagem, conforme segue:

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.

Portanto, o objetivo do último regulamento mencionado é evitar o pagamento de gorjetas (como era feito anteriormente), e em seu parágrafo único, visa impedir a fraude em que a remuneração do jogador seja predominantemente baseada nos direitos de imagem, em vez do salário regulado pela CLT. Isso ocorre porque, devido à natureza civil dos direitos de imagem, não incidem os impostos e encargos trabalhistas. Vale ressaltar que, por essas razões, os tribunais adotam o entendimento de que, caso não seja comprovado o efetivo uso da imagem, ela será considerada parte integrante da remuneração, assumindo natureza salarial, conforme o seguinte precedente judicial:

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)

Finalmente, é importante destacar que esse contrato deve ser estabelecido em um documento separado do contrato de trabalho desportivo, pois

não se confundem e não pode exceder o valor do vínculo empregatício.

Por outro lado, o Direito de Arena, embora se relacione com o Direito de Imagem, possui diferenças significativas. Trata-se de um direito pessoal e inalienável, salvo exceções, decorrente de uma relação jurídica privada estabelecida entre o clube e o atleta. Por sua vez, o primeiro diz respeito a uma imposição legal, um direito do time de comercializar a imagem do atleta vinculado dentro da arena (como a transmissão ou retransmissão de eventos). Nesse sentido, a Lei Pelé estabelece o seguinte:

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.

Inicialmente, observa-se que as referidas "entidades" mencionadas no artigo em questão se referem aos clubes, concedendo-lhes legitimidade para negociar com as plataformas de transmissão dos jogos o Direito de Arena. Assim, esse dispositivo permite que o time negocie ou autorize a utilização da imagem do atleta, bem como a transmissão, sem necessariamente haver remuneração. Na prática, as organizações geralmente deixam de negociar valores, pois já são beneficiadas por meio de patrocínios, repasses financeiros e outros incentivos do evento.

O primeiro parágrafo também menciona a presença do sindicato de atletas profissionais. No entanto, a ausência desse sindicato não impede o exercício desse direito, uma vez que ele pode ser exercido pelo próprio time do atleta, como já mencionado anteriormente. Além disso, a distribuição percentual é feita de maneira equitativa tanto para os jogadores que participaram diretamente quanto para aqueles que permaneceram no banco de reserva. Isso indica que a distribuição desse valor também pode ser destinada à equipe de apoio.

Dessa forma, uma possível dúvida em relação à efetividade dessa lei no contexto dos esportes eletrônicos seria sobre com quem o time deve negociar, se

seria com a plataforma de streaming (como Twitch, YouTube, Facebook) ou se seria com o próprio transmissor, seja o *streamer* ou a empresa detentora do canal privado.

Segundo Coelho (2021, p. 102), em relação a essa questão, a posição é que o principal responsável é o transmissor, pois, por meio de sua própria estrutura, ele recebe ganhos provenientes de ativos digitais ou monetizações. O autor também menciona a responsabilidade da plataforma, que, mesmo fornecendo apenas suporte necessário à transmissão, também obtém ganhos, inclusive através da imagem dos jogadores e do jogo.

Além disso, havia uma grande controvérsia anteriormente sobre a natureza jurídica desse valor, sendo que anteriormente entendia-se que era de natureza salarial, decorrente do contrato de trabalho esportivo, e remuneratória, equiparando-se a uma gorjeta. Essa era a interpretação predominante, conforme demonstrava a jurisprudência anterior, em um 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)

No entanto, as alterações ocorridas na Lei Pelé ao longo do tempo levaram à superação desse entendimento, e a partir de então, o valor atribuído ao Direito de Arena passou a ter natureza civil, conforme consolidado na jurisprudência, como demonstrado no seguinte caso, também julgado pelo 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)

Portanto a recente compreensão de que o Direito de Arena possui uma natureza jurídica civil pode ser justificada pelo simples fato de que o Direito de Imagem é estabelecido através de um contrato privado que transfere os direitos de imagem do jogador. Portanto, se o clube do jogador adquiriu esse direito através de um contrato civil, é compreensível que o Direito de Imagem afete o Direito de Arena, em respeito à sua natureza jurídica e à sua origem.

2.5 DA RELAÇÃO CONSUMERISTA FÁTICA

Primeiramente, é relevante ressaltar que a conexão legal entre o jogador e a empresa responsável é caracterizada como uma relação de consumo, de acordo com as disposições estabelecidas nos artigos 2º e 3º do Código de Defesa do Consumidor.

Nesse sentido, é possível observar que o enfoque do CDC difere dos dispositivos anteriores, os quais abordavam especificamente a relação de trabalho

entre atleta e time e suas peculiaridades civis. O CDC, por sua vez, concentra-se na relação entre a desenvolvedora do jogo e o jogador. É importante ressaltar que isso não significa que a manifestação do esporte perde sua característica profissional (conforme estabelecido pelo art. 3º, §1º, Inciso I, da LGD) ou não profissional (conforme estabelecido pelo art. 3º, §1º, Inciso II). Mesmo quando o atleta possui remuneração acordada por meio de contrato de trabalho esportivo, ainda existe uma relação de consumo, sendo determinante apenas quais agentes estão envolvidos (time, jogador e desenvolvedora). No entanto, é inegável que a maior parte das demandas do Direito do Consumidor recai sobre o jogador não profissional.

Apesar de o Código de Defesa do Consumidor ser aplicável ao ecossistema dos esportes eletrônicos, devido à sua natureza de mercado específico (assim como o Direito Médico), é necessário que os profissionais do direito estejam familiarizados com essas peculiaridades. Isso inclui o conhecimento dos diversos termos do "vocabulário gamer" (*hack, lag, afk, bug*), das diferentes modalidades de jogos eletrônicos existentes (FPS, MOBA, RPG, RTS, jogos de luta, futebol etc.) e do mercado cultural como um todo.

2.6 LEX SPORTIVA E LEX LUDICA

Ao contrário do que já foi discutido, existe uma regulamentação internacional chamada Direito Desportivo Transnacional, também conhecida como *Lex Sportiva*. Trata-se de um conjunto de regras não escritas, porém com natureza constitucional. Suas fontes normativas geralmente são encontradas nas federações esportivas internacionais ou em regulamentos específicos de cada país ao redor do mundo.

A *Lex Sportiva* tem como objetivo unificar a compreensão internacional sobre a ética aplicada nos esportes e assegurar a igualdade desportiva. Seus princípios orientadores são a autonomia, a liberdade e a igualdade, todos fundamentados no movimento olímpico.

Para expandir a definição e fazer uma distinção clara entre *Lex Sportiva* e *Lex Ludica*, Coelho (2021, p. 41) menciona o estudo realizado por Ken Foster

intitulado "*Lex Sportiva and Lex Ludica: the Court Of Arbitration for Sport's Jurisprudence*" (*Lex Sportiva e Lex Ludica: a jurisprudência do Tribunal de Arbitragem 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.

É importante ressaltar que a Lei nº 9.615/98, em seu artigo 1º, parágrafo 1º, prevê a aplicação de normas internacionais relacionadas ao esporte: "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".

Diante do exposto, observa-se uma conformidade normativa entre a legislação nacional e internacional no que diz respeito ao esporte. Além disso, o conceito de *Lex Ludica* é altamente relevante para os esportes eletrônicos, uma vez que reconhece a independência e autonomia desses jogos como uma modalidade esportiva com características distintas em relação aos esportes tradicionais. Vale ressaltar que a criação do "Olympic Virtual Series" também contribuirá para a inclusão dos esportes eletrônicos no âmbito da *Lex Sportiva* e da *Lex Ludica*.

3. DA JUDICIALIZAÇÃO E INTERPÉRIES DOS ESPORTES ELETRÔNICOS NO DIREITO BRASILEIRO

3.1 DA MORA PERANTE OS PROJETOS DE LEI

Em primeiro lugar, é crucial ressaltar que a legislação relacionada aos esportes eletrônicos apresenta desafios devido à sua natureza complexa. Ao contrário de outros esportes, como mencionado anteriormente, os *e-sports* são de propriedade privada. Portanto, a implementação de uma lei sem um entendimento adequado do cenário dos jogos eletrônicos pode resultar em prejuízos tanto para as empresas criadoras e publicadoras, quanto para as organizações de equipes e os próprios jogadores. Além disso, é importante considerar as consequências que isso acarretaria para os investidores, *streamers* e todos os outros agentes envolvidos nesse amplo mercado. Como destacam Camara, Lazzarini e Gherini (2018, p. 6), é necessário abordar essa questão de maneira cuidadosa.

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.

Portanto, o primeiro projeto de lei a ser mencionado é o PL n°3450/2015, que propôs a inclusão de um novo inciso V ao artigo 3° da Lei 9.615/1998, com o objetivo de reconhecer os esportes eletrônicos como prática esportiva oficial. No entanto, o Deputado Fernando Monteiro, relator da comissão de esportes, rejeitou a proposta apresentada, justificando da seguinte forma:

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).

Nesse sentido, o deputado argumentou que os esportes eletrônicos já poderiam ser oficialmente reconhecidos por meio das modalidades existentes no artigo 3º da Lei Pelé. No entanto, ainda há algumas divergências na interpretação desse reconhecimento, e uma definição legal explícita poderia eliminar esse conflito, proporcionando maior segurança jurídica. Além disso, a inclusão dessa norma na Lei não prejudicaria de forma alguma os agentes envolvidos no mercado de jogos. Pelo contrário, seria um incentivo significativo para crianças e adolescentes determinados a se profissionalizarem nesse setor.

Esse projeto de lei em questão está vinculado ao PL nº 7.747/2017, que também prevê, de maneira geral, a instituição do Esporte Virtual em sua ementa. Ao analisar suas tramitações, observa-se que ele foi aprovado pela Comissão do Esporte (CESPO) e pela Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania, que incluiu em sua redação uma possível 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).

Posteriormente, o referido PL foi encaminhado à Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público, onde foi indeferido pela CTASP sob o argumento de que "a matéria abordada no Projeto de Lei n. 3.450/2015 não se enquadra no campo temático da Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público, conforme delimitado no inciso XVIII do artigo 32 do RICD". No entanto, como já discutido brevemente, os jogos eletrônicos não se limitam apenas a atividades educativas ou de lazer, mas também constituem uma modalidade de trabalho.

Destarte, houve outra iniciativa para inserir os esportes eletrônicos em nosso sistema jurídico por meio do Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 383/2017, que busca igualmente reconhecer a prática dos esportes eletrônicos como uma

atividade esportiva oficial, conforme segue:

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

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

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto. § 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado "atleta". § 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico: I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana; II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo; III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos; IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião; V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor desses 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

No entanto, o mencionado PLS gerou controvérsias com algumas de suas disposições. Um dos pontos de discordância é o art. 2º, § 3º, que exclui os jogos com conteúdo violento da categoria de esportes eletrônicos. Isso resultaria na exclusão de jogos bastante influentes no cenário brasileiro, como *Counter-Strike*, *Rainbow Six* e *Free Fire*, que possuem uma comunidade competitiva consolidada. Essa restrição não se limita apenas a jogos de tiro, mas também a qualquer jogo que contenha algum tipo de violência, mesmo que em menor grau, como o renomado *League of Legends*.

O autor da emenda, Senador Eduardo Girão, argumenta que "um jogo eletrônico que promova a violência não pode ser considerado um esporte, pois esses conceitos não se relacionam. Ele se aplica à apologia ao uso de drogas". No entanto, até o momento, a ciência não encontrou evidências de uma relação direta entre jogos violentos e comportamento agressivo. Um estudo realizado pela Associação Americana de Psicologia, envolvendo 21 mil crianças e adolescentes

e publicado no jornal científico britânico *Royal Society Open Science*, concluiu que jogos violentos não estão associados ao comportamento violento de crianças e adolescentes. Portanto, diversos estudos contradizem as alegações do Senador, indicando que o desenvolvimento de comportamentos agressivos está relacionado a outros fatores, e que os jogos violentos não devem ser culpados por situações específicas.

Outra controvérsia presente no referido PLS está no art. 4º e foi criticada pelos principais envolvidos no cenário dos esportes eletrônicos, incluindo as empresas desenvolvedoras, jogadores, times e organizadores de campeonatos. Eles enviaram uma carta à Senadora Leila Barros, representante do projeto, expressando críticas à proposta. Argumentaram que os esportes eletrônicos não podem ser equiparados aos esportes tradicionais e, portanto, não devem receber o mesmo tratamento. Além disso, rejeitaram o reconhecimento das federações e confederações como representantes dos esportes eletrônicos. Também afirmaram que a burocratização poderia prejudicar o funcionamento atual, controlado pelas próprias empresas desenvolvedoras, e resultar em uma excessiva judicialização devido a questões de propriedade intelectual, o que poderia reduzir os investimentos no mercado e a disponibilidade de jogos.

Essa posição é compartilhada por alguns advogados que atuam nesse campo. Bocchi, por exemplo, critica o PLS, argumentando que, de acordo com o art. 217 da Constituição Federal, o governo deve apenas promover as práticas esportivas, sem interferir em sua organização e funcionamento (2020, MILLENIUM).

Portanto, é evidente que existe uma resistência por parte dos principais atores do ecossistema dos esportes eletrônicos. No entanto, ainda há divergências de opinião entre eles em relação a uma possível intervenção. De fato, essa discussão apresenta pontos válidos de ambos os lados. É importante

3.2 DO CARÁTER INFORMAL DE CLUBES E CONTRATOS DESPORTIVOS

Uma questão frequente que ocorre no cenário dos esportes eletrônicos está relacionada à falta de regularização dos times. Muitas equipes espalhadas pelo Brasil não possuem registro adequado, tanto em relação ao CNPJ quanto à

marca. Isso não seria um problema se fosse apenas a formação de guildas com fins recreativos ou competitivos, desde que não envolvesse uma relação de trabalho ou prestação de serviços, o que é comum no ambiente dos jogos. No entanto, na prática, também ocorre a contratação informal de jogadores por parte dos times, às vezes até mesmo sem um contrato por escrito, para treinarem e participarem de campeonatos oficiais. Essa relação muitas vezes preenche todos os requisitos para caracterizar um vínculo empregatício, conforme estabelecido nos artigos 2º, 3º e 6º da CLT.

Portanto, é de suma importância que os times de *e-sports* que atuam profissionalmente mantenham sua formalidade, realizando o devido registro de seu CNPJ. Isso facilitará a busca por patrocínios, protegerá os sócios de possíveis execuções judiciais ou processos contra o clube, permitirá solicitar incentivos financeiros junto ao governo e possibilitará a participação da equipe em campeonatos e circuitos fechados.

3.3 DO CONTRATO DE TRABALHO E SUAS NUANCES

Conforme mencionado anteriormente em relação às questões trabalhistas, a regulamentação relacionada à jornada de trabalho excessiva é de extrema importância devido à natureza atípica do trabalho no cenário dos esportes eletrônicos. Isso se torna particularmente verdadeiro devido aos diversos problemas enfrentados pelos jogadores profissionais, em decorrência das características específicas dos esportes eletrônicos.

Algumas dessas especificidades podem ser observadas nas chamadas *Gaming Houses* e *Gaming Offices*. A *Gaming House*, de forma simplificada, é o local onde o jogador vive e trabalha. Já a *Gaming Office* é o escritório onde os jogadores se reúnem para treinar. Ambos os modelos têm sido amplamente utilizados, tanto no passado quanto atualmente.

Nesse sentido, percebemos que o modelo de *Gaming Office* se assemelha bastante aos modelos de trabalho tradicionais já conhecidos. No entanto, as *Gaming Houses* apresentam uma situação mais complexa, que merece destaque diante dos desafios da jornada de trabalho.

Por se tratar de um local de residência e trabalho, pode ocorrer uma

confusão entre a jornada de trabalho e o tempo de lazer. Consequentemente, é necessário um monitoramento adequado para garantir a efetividade do Art. 28, §4º, inciso IV da Lei nº 9.615/98, especialmente porque muitas equipes submetem seus jogadores a cargas de trabalho excessivas, principalmente durante as competições que ocorrem nos finais de semana.

Além disso, outra temática específica dentro do universo dos jogos eletrônicos é o serviço de streaming, que consiste basicamente em transmissões ao vivo realizadas por *streamers*. Essas transmissões, na maioria das vezes, envolvem gameplays (vídeos de pessoas jogando) ou apenas conversas. No entanto, essa peculiaridade muitas vezes é vista pela equipe apenas como uma "diversão", quando na realidade, para um jogador profissional, sua imagem representa a organização para a qual trabalha, gerando ativos digitais e financeiros, além de promover a marca da equipe e seus respectivos patrocinadores. Isso acaba resultando na captação de novos patrocinadores e torcedores.

Indubitavelmente, há um risco significativo de a atividade de streaming não ser devidamente remunerada, apesar de ser uma parte do trabalho do atleta. Portanto, é essencial estabelecer um controle adequado dessa jornada, como mencionado por Coelho (2021, p. 65):

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.

De fato, na prática, é bastante desafiador distinguir se a transmissão feita pelo jogador é um momento de "descontração" ou "diversão" ou se é uma extensão do seu trabalho. No entanto, quando ocorre a geração de "ativos" por meio da exposição da marca do time e/ou dos patrocinadores, é necessário proteger os direitos do jogador.

Portanto, é evidente a jornada de trabalho árdua dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos, o que infelizmente resulta em aposentadorias precoces.

3.4 DA CARREIRA BREVE DOS DESPORTISTAS ELETRÔNICOS

É evidente que a faixa etária dos jogadores de *e-sports* é motivo de controvérsia, embora cada jogo tenha uma média diferente. Além disso, a aposentadoria prematura é um dos problemas mais evidentes e uma consequência dos demais desafios enfrentados.

Como mencionado anteriormente, a jornada de trabalho dos atletas, especialmente nos *e-sports*, é extremamente desgastante e pode representar riscos à saúde. Os times têm a responsabilidade de realizar exames periódicos, contratar seguro de vida e acidentes pessoais, conforme estabelecido no art. 82-A e art. 45 da Lei nº 9.615/1998.

É bastante comum que os jogadores de *e-sports* se "aposentem" em uma idade jovem, durante a transição da adolescência para a vida adulta, mesmo que essa aposentadoria nem sempre seja remunerada. Um exemplo conhecido é o caso de Gabriel "Kami" Bohm, fenômeno brasileiro do jogo *League of Legends*, que atualmente tem 25 anos. Sua aposentadoria causou um impacto significativo na comunidade de LoL, já que ele serviu de inspiração para muitos jogadores que buscavam seguir uma carreira profissional nos *e-sports*.

Além disso, no próprio CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*), uma competição oficial, regulamentada e transmitida pela desenvolvedora *Riot Games*, a equipe de produção conta com ex-jogadores que se aposentaram da carreira de ciberatleta para se tornarem *casters*, desempenhando funções nos bastidores, como apresentação, narração e análise. Entre eles estão Carlos "Nappon", Murilo "Takeshi" e Matheus "Mylon", tricampeão brasileiro em suas passagens por vTi Ignis, Vivo Keyd e paiN Gaming.

Portanto, a Lei nº 8.213/1991 introduziu o conceito de Aposentadoria Especial, que requer a exposição a condições insalubres ou perigosas, ambas devidamente qualificadas em seu texto legal. No entanto, a atividade desempenhada pelo atleta, por mais exigente que seja, ou mesmo que possa se enquadrar no artigo 189 da CLT, não é suficiente para cumprir os critérios necessários para a concessão da 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 proposto o Projeto de Lei Complementar 16/2015, com o objetivo de estabelecer a possibilidade de os atletas se enquadrarem nos critérios da Aposentadoria Especial. No entanto, o projeto foi rejeitado sob a justificativa de que a legislação não exige comprovação do exercício da atividade, mas sim comprovação de rendimento, além do possível impacto financeiro que sua regulamentação acarretaria para o país.

Dessa forma, a única opção restante para comprovar a elegibilidade para uma possível aposentadoria para os atletas de esportes eletrônicos é baseada na idade. Nesse sentido, Bocchi (2020) menciona estudos conduzidos pelo médico Todd Sontag, que indicam uma diminuição no desempenho dos jogadores devido à deterioração da coordenação entre os olhos e as mãos, que geralmente começa a ocorrer aos 25 anos.

Apesar disso, como observado anteriormente, os ciberatletas, mesmo sem a proteção previdenciária adequada, buscam garantir alguma estabilidade financeira ao encerrar suas carreiras nos *e-sports*. Geralmente, eles seguem carreiras relacionadas às atividades que já exerciam como foi o caso mencionado anteriormente do CBLOL. No entanto, a maioria dos casos conhecidos envolve jogadores que receberam destaque durante sua carreira como atletas, o que deixa os jogadores iniciantes inseguros em relação à previdência social.

3.5 DAS INTEMPÉRIES TRIBUTÁRIAS

De forma contraditória, enquanto há resistência do Poder Legislativo em estabelecer e regular a previdência social para jogadores profissionais, há um interesse significativo em impor cargas tributárias ao mercado tecnológico, especialmente ao mercado de jogos.

Nesse contexto, está sendo elaborado o Projeto de Lei Complementar n° 202/2019, proposto pelo Senador Flávio Arns, que busca modificar a 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 todas as modalidades, inclusive pela internet. Até o momento, o projeto recebeu parecer favorável da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) e aguarda inclusão na Ordem do Dia no Plenário do Senado Federal.

Diante disso, é compreensível que a comunidade gamer tenha reagido negativamente a essa proposta, uma vez que a inclusão desse ônus tributário vai de encontro ao ordenamento jurídico, limitando o acesso ao entretenimento, que é garantido constitucionalmente (art. 6º c/c art. 227, ambos da CF). Além disso, considerando que a maioria dos jogadores são crianças e adolescentes, o Estado estaria indo contra seu dever de fomentar práticas esportivas (art. 217, CF).

Outra crítica se refere à forma como esse imposto será aplicado pela internet, mencionando-se inicialmente a competência municipal, de acordo com o local de residência do contratante dos serviços (no caso de competições online). Vale ressaltar que muitas competições esportivas realizadas nos jogos eletrônicos dependem da autorização da própria desenvolvedora, e na prática, a maioria é organizada pelos próprios jogadores casuais, de forma gratuita, sendo a premiação (geralmente, itens virtuais do jogo) fornecida pela empresa desenvolvedora.

Portanto, embora essas propostas demonstrem um reconhecimento do mercado de jogos eletrônicos como uma indústria rentável e promissora, elas geram insegurança para todos os envolvidos e revelam que o Poder Legislativo não está adequadamente preparado para atender às necessidades dessa realidade jurídica. Em geral, as consequências são mais negativas do que positivas, pois desestimulam investimentos, causam insatisfação social e limitam o acesso ao entretenimento.

3.6 DAS ADVERSIDADES PERANTE À JUSTIÇA

Como última questão jurídica controversa a ser abordada, é conhecido que o sistema legal oferece várias vantagens para as Publishers, como os princípios da ordem econômica, bem como sua autonomia e independência. No entanto, existem dispositivos que estabelecem obrigações ou encargos para essas empresas que, na prática, não são efetivados, como é o caso do artigo 217, parágrafos 1º e 2º, que instituem a existência de uma Justiça Desportiva

promovida pela entidade administrativa do esporte, nesse caso, equiparada à Desenvolvedora do jogo.

Assim, o propósito da Justiça Desportiva é resolver disputas decorrentes da relação esportiva sem prejudicar a continuidade da competição. Por outro lado, a Desenvolvedora detém os direitos autorais sobre o jogo e, com base nesse argumento, regula e aplica suas próprias regras de forma arbitrária, administrando a competição por conta própria.

De certa forma, essa prática não está completamente errada e até possui fundamentação jurídica. No entanto, o problema surge quando se considera a relação desigual entre o jogador e a Desenvolvedora, uma vez que esta detém a maior parte do poder político concentrado em suas mãos.

Vale ressaltar que casos de conflito como esse já ocorreram, como o famoso caso "Loop" em 2015. Na situação em questão, o jogador Caio "Loop" Almeida e o clube PaiN Gaming foram acusados de aliciamento pela INTZ, outro clube ao qual Caio estava vinculado. Essa acusação foi apresentada à Riot Games, que determinou a proibição da equipe de inscrevê-lo em campeonatos da temporada de 2016, além de impor uma multa à organização. Esse caso gerou muita discussão na comunidade, pois além da punição ser considerada bastante severa (sendo o primeiro caso de aliciamento), foi realizada sem garantir o contraditório e a ampla defesa. Posteriormente, o processo foi analisado pela 45ª Vara Cível do Foro Central Cível de São Paulo, cuja duração foi mais longa do que a punição (2019, UOL).

Portanto, é crucial regularizar a Justiça Desportiva, pois além de garantir um equilíbrio entre o poder do jogador e da Desenvolvedora, ela proporciona maior agilidade e, de certa forma, evita a interferência do Estado, algo fortemente rejeitado pelas *Publishers*. Afinal, muitos problemas relacionados à falta de regulamentação específica podem ser resolvidos, discutidos e aprimorados por meio da Justiça Desportiva, que atua de forma especializada em um direito de nicho tão novo e dinâmico. No entanto, é importante destacar que a criação da Justiça Desportiva não substitui a necessidade de arbitragem nos esportes eletrônicos, os quais desempenham um papel indispensável no ecossistema esportivo eletrônico atualmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando tudo o que foi exposto, acredita-se que é extremamente desafiador chegar a uma resposta definitiva na narrativa da legislação relacionada aos esportes eletrônicos. De fato, os argumentos a favor e contra são igualmente válidos. No entanto, diante de tantas controvérsias, injustiças e lacunas - mesmo que seja possível utilizar toda a regulamentação já disponível - a melhor abordagem para fazer valer os direitos é por meio da regularização. A "regularização" é necessária em seu sentido mais amplo, não se limitando apenas à criação de normas, mas também, e principalmente, à sua aplicação, ou seja, corrigir os problemas jurídicos enfrentados na realidade prática.

Assim, a interferência do Estado deve ser precedida pela inclusão constante de todos os agentes envolvidos, de modo a afetar o necessário em questões relacionadas à dignidade humana, como a regularização dos direitos trabalhistas e previdenciários dos ciberatletas, e sem exercer uma influência indevida sobre a autonomia das Desenvolvedoras, desde que sejam respeitados os parâmetros legais e haja fiscalização para evitar qualquer forma de arbitrariedade injustificada na aplicação dos regulamentos internos.

Portanto, a regularização dos esportes eletrônicos deve ser abrangente, preservando e incluindo direitos. Em razão das diversas tentativas fracassadas e controversas de atuação do Poder Legislativo nas questões jurídicas dos esportes eletrônicos, seria interessante um maior amadurecimento ao abordar esse assunto, visando a ideia de inclusão de direitos, em vez de limitá-los, levando sempre em consideração a opinião dos protagonistas do cenário dos esportes eletrônicos.

Assim, não apenas o Poder Legislativo, mas também as próprias Desenvolvedoras devem reconhecer os problemas existentes e buscar possíveis soluções - como a implementação da Justiça Desportiva - para tornar o cenário profissional cada vez mais justo e transparente.

Por fim, é igualmente importante que toda a comunidade gamer se una na defesa de seus direitos e na disseminação de informações, pois é por meio dessa atuação conjunta que se torna mais fácil identificar e resolver situações de desrespeito aos direitos, especialmente nas relações trabalhistas, frequentemente irregulares. Todo o mercado dos esportes eletrônicos só existe por causa da

comunidade, e se ela conhecer seus direitos, não haverá espaço para injustiças.

THE JUDICIALIZATION AND COMPLICATIONS OF ELECTRONIC SPORTS IN BRAZILIAN LAW

ABSTRACT

The original purpose of the monograph was to provide a concise overview, primarily from a legal perspective, of the conceptualization and operation of electronic sports in Brazil. It aimed to address the existing legislations applicable to various aspects within this unique domain. Additionally, the objective was to assess the necessity for specific legislation, considering the gaps present in the Brazilian legal system due to the recent and evolving nature of electronic sports. The primary research methods employed encompassed exploratory, qualitative, and bibliographic approaches, utilizing legal norms, scientific articles, monographs, books, and other relevant sources. The findings revealed that although the current legislation can be utilized to regulate electronic sports, certain challenges persist, both with and without the absence of dedicated legislation. Furthermore, the regulation itself introduces new legal controversies, including the legislative branch's limited understanding of the subject matter, leading to adverse implications for the e-sports ecosystem. Consequently, it underscores the significance of conducting comprehensive and in-depth studies preceding the formulation and implementation of laws pertaining to 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

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.

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=202551>
4. 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-Aletas.** 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://ingracao.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-eletronico/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 mar2022.

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-contra-games-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/opiniaao/blog-do-chandy/post/2019/03/14/a-perigosa-e-nao-provada-relacao-entre-games-e-atitudes-violentas.ghtml>. Acesso em: 02 mar 2022.