



**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACIG
CURSO DE DIREITO**

**ANÁLISE DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE OS E-SPORTS
COMPARADA A DE OUTROS PAÍSES**

Evaristo Júnior de Souza Miguel

Manhuaçu-MG
2023

Evaristo Júnior de Souza Miguel

**ANÁLISE DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE OS E-SPORTS
COMPARADA A DE OUTROS PAÍSES**

Trabalho de Conclusão
de Curso a ser apresentado na
Faculdade de Direito do
UNIFACIG como requisito básico
para a conclusão do Curso de
Direito.

Orientador (a): Prof. Igor de Souza Rodrigues

Manhuaçu – MG
2023

RESUMO

Este trabalho analisa a forma como os e-Sports vem sendo tratado pela legislação brasileira, bem como em legislação internacional, realizando um estudo, em perspectiva comparada, das normas e dos projetos propostos que, em algum âmbito de jurisdição, tratam especificamente do setor de e-Sports, seja em relação ao seu reconhecimento como uma modalidade esportiva ou estabelecendo normas específicas para a realização de eventos, dispondo sobre os direitos dos jogadores profissionais ou a organização administrativa de seus órgãos representativos. O objetivo geral do trabalho gira em torno desta análise, destacando os pontos positivos e negativos, dos sistemas que obtiveram sucesso na regulamentação, e apontando a ausência existente no Brasil. Para percorrer esses objetivos a metodologia utilizada foi de uma abordagem qualitativa, com uso de fonte documental e como técnica de pesquisa a análise documental. Ao fim, os resultados alcançados são de que o Brasil apesar de ter muito potencial no segmento, ainda está atrás no quesito regulamentação, tornando incerto a relação jurídica entre os integrantes do “ecossistema dos e-Sports”.

Palavras-Chave: e-Sports. Regulamentação. Direito do trabalho. Tributário.

ABSTRACT

This work analyzes the way e-Sports has been treated by the Brazilian legislation, as well as in the international legislation, carrying out a study, in a comparative perspective, of the norms and proposed projects that, in some jurisdictions, deal specifically with the e-Sports sector, whether in relation to its recognition as a sporting modality or the establishment of specific rules for holding events, providing for the rights of professional players or the administrative organization of their representative bodies. The general objective of the work revolves around this analysis, highlighting the positive and negative points of the systems that have been successful in regulation and pointing out the absence in Brazil. To achieve these objectives, the methodology used was a qualitative approach, using documentary sources and document analysis as a research technique. In the end, the results obtained are that Brazil, despite having a lot of potential in the segment, is still behind in terms of regulation, making the legal relationship between the members of the "e-Sports ecosystem" uncertain.

Key-Words: e-Sports. Regulation. Labor Law. Tax.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. CONCEITO, DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO E CENÁRIO ATUAL DOS “E-SPORTS”	6
2.1 CONCEITO DE “E-SPORTS”	6
2.2 DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO E CENÁRIO ATUAL	7
3. LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA.....	10
4. LEGISLAÇÃO BRASILEIRA.....	15
5. CONCLUSÃO	19
6. BIBLIOGRAFIA	22

1. INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos ou e-Sports tratam-se de uma modalidade de competição em ascensão, que cresceu exponencialmente nos últimos anos, atraindo jogadores, espectadores e investidores em todo mundo.

Os número e marcas alcançados são muito expressivos para uma modalidade ainda em crescimento. Segundo a Newzoo, empresa focada nos jogos eletrônicos e fonte mais confiável atualmente para insights e análises no mundo dos esportes eletrônicos, no Brasil o futebol continua sendo o esporte mais popular, sendo que 24% dos espectadores possui entre 10 e 24 anos de idade. Nos e-Sports, 43% dos espectadores estão nessa faixa etária.

Para o devido funcionamento e desenvolvimento do cenário de e-Sports, é necessário investimento e ênfase em alguns fatores. Podemos destacar entre eles as empresas desenvolvedoras dos jogos, as organizações que participam das competições e eventos, os jogadores e as plataformas de streaming responsáveis pela transmissão dos campeonatos.

E o que une e alinha todos esses fatores para funcionarem em concordância senão o Direito? Desde Empresarial, trabalhista e civil, o direito é o que deveria guiar e regulamentar os e-Sports. Porém, mesmo com a grande movimentação de mercado e criação de oportunidades o Brasil ainda peca quanto a legislação e regulamentação do segmento.

Em 2023 o comitê olímpico internacional (COI) realizou a “Semana de e-Sports Olímpicos” entre dos dias 22 e 25 de Junho em Singapura. O que demonstra o interesse do comitê em aproximar e integrar o mercado de jogos eletrônicos. Durante o anúncio da Olympic Esport Series, o diretor de e-Sports, Kit McConnell, e o head de esportes virtuais e games, Vincent Pereira foram questionados se a realização dessa competição significava o reconhecimento do COI de que e-Sports são esporte.

A resposta de Vincent foi no sentido de não discutir a definição sobre e-Sports ou esportes ou qualquer coisa assim. Indicou que existem dois cenários, o de esportes e o de e-Sports que podem viver juntos não precisamos que a definição seja a mesma ou incluir um no outro.

O ecossistema de esportes tem o seu próprio processo, assim como o ecossistema de e-Sports. Eles podem ter algumas pontes, e nós podemos encontrar maneiras de integrá-los, estão apenas tentando criar uma plataforma olímpica para os e-Sports. Não se tratando de colocá-los em posição de criar alguma convergência.

Além do comitê Olímpico, diversos países como a Coreia do Sul, berço dos e-Sports, exemplo de como o governo pode investir na modalidade, tendo já investido mais de 1,88 bilhões de euros, somadas as verbas do ministério da cultura e da prefeitura de Busan. Além de contar com iniciativas de internacionalização das competições, contribuindo com o pagamento dos valores das premiações. Nesse sentido o Brasil peca ainda mais, recentemente a ex-Ministra do Esporte Ana Moser causou polêmica ao dizer que os esportes eletrônicos são uma indústria de entretenimento, ao justificar o motivo de não pretender destinar verbas da pasta para o segmento.

Diante dessa controvérsia, surge a necessidade de estudar e analisar a legislação de outros países de forma comparativa em relação ao Brasil, a fim de buscar soluções para a regulamentação dos e-Sports. O objetivo deste trabalho é exatamente esse: examinar a regulamentação dos e-Sports no Brasil e no mundo, identificar os desafios e oportunidades e propor medidas para o desenvolvimento adequado do setor no Brasil.

É evidente a importância de uma regulamentação adequada para os e-Sports,

a fim de garantir um ambiente propício ao seu crescimento e proteção. Este estudo e a análise da regulamentação dos e-Sports no Brasil, e no mundo podem fornecer insights valiosos para o desenvolvimento de políticas públicas, a criação de legislação específica e o estabelecimento de diretrizes que promovam a integridade, a ética e o crescimento sustentável dessa modalidade.

No decorrer deste trabalho, serão apresentadas as análises comparativas entre as regulamentações dos e-Sports no Brasil e em outros países, bem como os desafios enfrentados e as tendências observadas nesse cenário. Serão destacados as boas práticas e os casos de sucesso, a fim de propor recomendações e contribuir para o avanço da regulamentação dos e-Sports no Brasil.

As referências bibliográficas utilizadas ao longo do trabalho serão apresentadas ao final, com o objetivo de fornecer embasamento teórico e científico para as análises e discussões realizadas.

2. CONCEITO, DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO E CENÁRIO ATUAL DOS “e-Sports”

2.1 Conceito de “e-Sports”

Como dito anteriormente, definir o que é Esportes Eletrônicos não é uma tarefa fácil, Michael G. Wagner traz o conceito de esporte eletrônico como “uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006, p. 3).

Já Ricardo Miguel Georges Affonso, defende em sua tese o e-Sport como sendo “competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos jogadores” (MIGUEL, 2018). A CbeS, Confederação Brasileira de e-Sports, um órgão sem fins lucrativos, fundada em 2017, cuja finalidade é representar, organizar, apoiar e desenvolver o e-Sports no Brasil, define especificamente a modalidade como: “Competições profissionais de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência” (CBeS, 2022).

De tal maneira, podemos estabelecer que para ser considerado esporte eletrônico os requisitos a serem cumpridos são: acontecer em plataforma digital, seja console, PC ou afins; possuir mais de um participante; e ter audiência seja virtual ou presencial. Além disso, ao denominar as competições como “profissionais”, a CBeS afasta do conceito dos e-Sports a prática casual dos jogos, para tratar dos competidores que fazem dos games a sua profissão. Sendo assim, passa a envolver questões monetárias, seja através de premiação, salário, e/ou auxílio de custo.

Os e-Sports abrangem uma ampla variedade de gêneros de jogos, desde jogos de estratégia em tempo real (como "StarCraft"), jogos de tiro em primeira pessoa (como "Counter-Strike: Global Offensive" e "Call of Duty"), até jogos de batalha online (como "League of Legends" e "Dota 2"). Os jogadores competem em partidas individuais ou em equipes, geralmente com o objetivo de atingir metas específicas no jogo, como destruir a base inimiga, marcar pontos ou sobreviver até o final da partida. Desta forma podemos destacar as características fundamentais que definem os e-Sports como:

- **Competição Organizada:** Os e-Sports são caracterizados por uma estrutura competitiva organizada. Isso inclui torneios locais, regionais, nacionais e internacionais, bem como campeonatos globais de prestígio. As competições muitas vezes possuem regras rigorosas e uma organização profissional.

- **Jogadores Profissionais:** Os e-Sports têm jogadores profissionais que dedicam tempo e esforço para se tornarem especialistas em seus jogos. Eles podem ser contratados por equipes ou organizações, recebem salários e prêmios em dinheiro, além de terem contratos de patrocínio.
- **Transmissões ao Vivo (Streams):** A maioria das partidas de e-Sports é transmitida ao vivo pela internet. Plataformas como Twitch, YouTube Gaming e Facebook Gaming permitem que os fãs assistam aos jogos, interajam com os jogadores e equipes e acompanhem as competições em tempo real.
- **Base de Fãs Global:** Os e-Sports possuem uma base de fãs global e diversificada. As competições atraem milhões de espectadores online e presenciais, tornando-se um dos principais entretenimentos esportivos no cenário contemporâneo.
- **Patrocínios e Investimentos:** Grandes empresas e organizações investem nos e-Sports, patrocinando equipes, eventos e jogadores. Isso contribui para o crescimento da indústria e aprofunda seu impacto.
- **Diversidade de Jogos:** Uma característica marcante dos e-Sports é a variedade de jogos em que se pode competir. Desde jogos de estratégia até jogos de tiro, há opções para todos os gostos e estilos de jogo.

Assim sendo, podemos considerar que os e-Sports não são apenas um entretenimento, mas também uma forma legítima de competição esportiva, que envolve habilidade, estratégia, trabalho em equipe e dedicação. A ascensão meteórica dos e-Sports como uma indústria global demonstra sua importância e influência no cenário esportivo contemporâneo, atraindo não apenas jogadores e fãs, mas também grandes investidores e patrocinadores.

2.2 Desenvolvimento histórico e cenário atual

Os e-Sports são um fenômeno global que ganhou destaque nos últimos anos. De acordo com Zogbi (2019), esses eventos contam com grandes públicos e oferecem prêmios que rivalizam com os campeonatos de futebol no Brasil, destacando assim sua importância no cenário esportivo mundial.

A transição dos e-Sports, de uma simples forma de entretenimento, para um cenário competitivo profissional aconteceu de forma muito rápida. Segundo a CBES (2017), o primeiro torneio de jogos eletrônicos registrado ocorreu em 19 de outubro de 1972, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, durante a era dos fliperamas e apresentou o jogo Spacewar, com um modesto prêmio de uma assinatura de um ano da revista Rolling Stone para o vencedor. Já na década de 90, surgiu a Nintendo World Championship, um dos maiores campeonatos de e-Sports da época, apresentando jogos como Super Mario Bros, Rad Racers e Tetris, com um prêmio de 10.000 dólares e uma televisão para o competidor com a maior pontuação. Tais competições foram possíveis graças à crescente presença da internet.

A internet desempenhou um papel crucial na ascensão dos e-Sports a partir dos anos 2000, permitindo competições sem barreiras geográficas e facilitando a realização de torneios e a transmissão para uma ampla audiência. Como observou Pereira (2014), os fliperamas ajudaram a popularizar os jogos eletrônicos, mas foram os computadores e a internet que transformaram os e-Sports.

Com o advento da internet, surgiram as transmissões ao vivo desses torneios, conhecidas como "streams". Essas transmissões permitiram que milhares de pessoas assistissem aos jogos simultaneamente, sem sair de casa e de forma gratuita, desde que tivessem acesso à internet.

Na Coreia do Sul, o governo desempenhou um papel importante na promoção

dos e-Sports, com a criação da Korean E-Sports Association (KeSPA) após a aprovação do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo. A KeSPA tem como objetivo transformar os e-Sports em um "esporte real" e regulamentar competições, transmissões e condições de trabalho dos jogadores profissionais.

No Brasil, a situação é diferente, pois os e-Sports buscam se enquadrar nas leis trabalhistas existentes, com a Lei Pelé sendo parcialmente aplicável. No entanto, apenas alguns jogos, como League of Legends (LoL), Dota 2 e Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), têm reconhecimento oficial do vínculo de trabalho de acordo com a CLT.

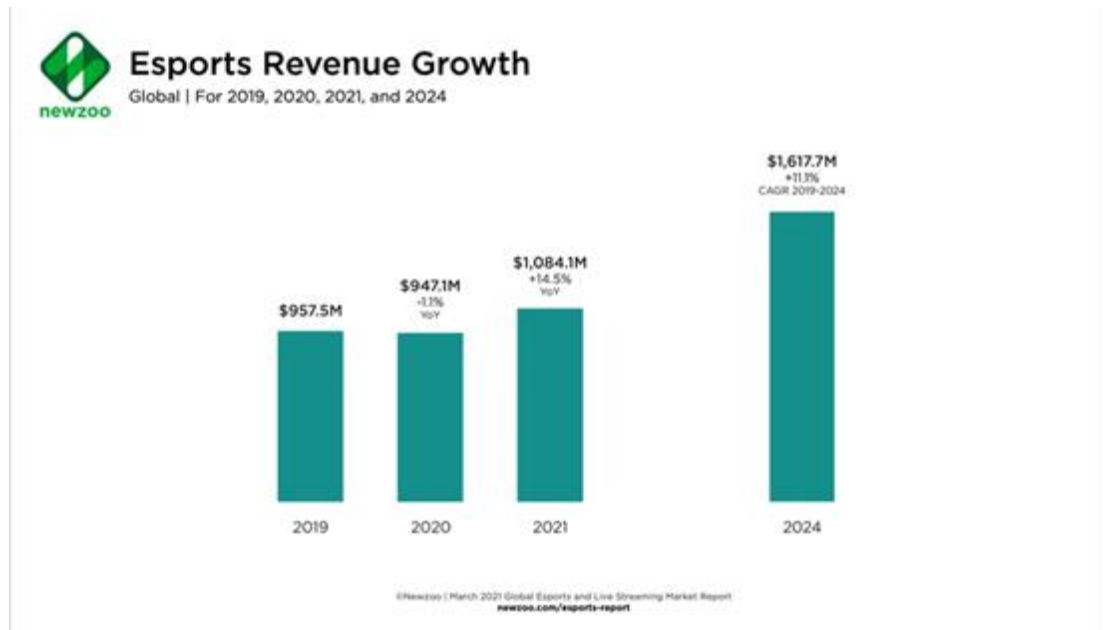
Atualmente, existem inúmeros jogos com cenários competitivos e torneios importantes, mas dota 2, Fortnite, League of Legends e CS:GO se destacam em termos de premiação, audiência, estrutura de competições e popularidade. O Counter-Strike, um dos jogos de tiro mais conhecidos, foi criado em 1999 e continua a atrair jogadores com novas versões.

Os e-Sports têm atraído a atenção de grandes empresas devido às premiações milionárias, estruturas de competição impressionantes e audiências crescentes.

O sucesso dos e-Sports é evidenciado pelo apoio de celebridades, como Neymar, Casemiro, Lucas Paquetá e Arthur, que demonstraram interesse e participaram de eventos ligados a equipes brasileiras de CS:GO, como a FURIA, PAIN GAMING, LOS GRANDES e LOUD. Esses atletas também organizaram confrontos em CS:GO, conhecidos como "Mix Furioso", demonstrando o fascínio por essa modalidade esportiva.

No ano de 2019, antes da pandemia da Covid-19, o estudo da Newzoo (empresa de pesquisa de mercado e análise de dados com foco na indústria de jogos e e-Sports, amplamente reconhecida como uma das principais fontes de informações e insights sobre o mercado de jogos eletrônicos, e-Sports e a indústria de entretenimento interativo como um todo) mostrou que a indústria de e-Sports teve um faturamento de mais US\$957 milhões, um número baixo se comparado ao futebol, mas muito relevante por ser uma categoria nova de esporte. Em 2020, já com a pandemia e os impactos das medidas de segurança e prevenção da Covid-19 houve uma pequena queda de 1,1% na arrecadação. Em 2021 o faturamento voltou a crescer em 14,5%, alcançando e superando a marca de US\$ 1 bilhão arrecadados. Seguindo a expectativa de crescimento, a consultoria de dados da NewZoo acredita que em 2023 serão arrecadados mais de US\$1,6 bilhão.

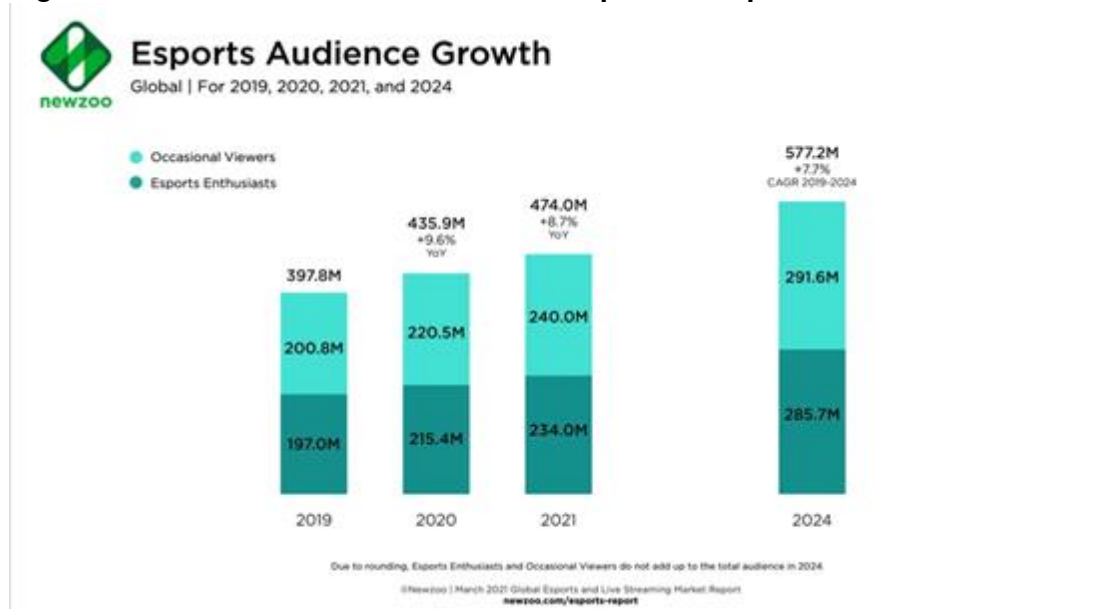
Figura 1 - Gráfico de estudo de faturamento publicado pela Newzoo



Fonte: Redação Globo Esporte

Esse faturamento é possível graças ao grande número de jogadores e espectadores. Ainda segundo a Newzoo, em 2019 durante a final do mundial de League of Legends, foram mais 99,6 milhões de espectadores durante as partidas. No mesmo ano, foram cerca de 450 milhões de pessoas assistindo a campeonatos de jogos eletrônicos. O Brasil ocupa a terceira colocação no ranking de países com mais espectadores, com um total de 21,2 milhões de pessoas registradas, atrás somente da China e Estados Unidos.

Figura 2 – Gráfico de estudo de audiência publicado pela Newzoo



Fonte: Redação Globo Esporte

É neste contexto que se deve atentar às relações jurídicas relevantes, seja entre as desenvolvedoras de jogos e as ligas organizadoras de campeonatos, ou as organizações e jogadores.

Recentemente, durante a final do campeonato mundial de League of Legends, a série melhor de cinco onde protagonizavam a Tricampeã mundial T1 (time coreano) e o time chinês Weibo, quebrou recordes de audiência alcançando a marca de 6,4 milhões de espectadores simultâneos.

A Grande Final do Worlds 2023 de League of Legends aconteceu no último domingo (19) e consagrou a T1 tetracampeã. O time sul-coreano, formado por Faker, Keria, Zeus, Oner e Gumayusi, desbancou a chinesa Weibo Gaming por 3 a 1 e levou a taça na Grande Final que bateu recordes de audiência: a última disputa do Mundial de LoL teve um pico de 6.4 milhões de espectadores simultâneos.

A usual cerimônia de abertura teve presença do grupo feminino de K-pop NewJeans performando GODS – a música tema da edição deste ano –, os artistas que dão voz à banda fictícia HEARTSTEEL e um toque de nostalgia com as lendárias canções Legends Never Die e Rise – que foram respectivamente a trilha sonora dos mundiais de 2017 e 2018. (Araújo, 2023) ¹

3. LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA

Este capítulo se dedica à análise das normas e dos arranjos institucionais criados, por países de tradições jurídicas distintas, para regular o setor de “e-Sports”, em questões relativas à organização dos campeonatos, aos interesses dos desenvolvedores dos jogos digitais, ao reconhecimento formal ou não dos “e-Sports” como esporte e às atividades do “pro player” de modo geral.

A escolha dos países a serem no presente capítulo teve três critérios analisados em conjunto: a representatividade no volume de negócios global no setor de jogos digitais, a expressividade das equipes nas competições do cenário internacional e a existência de normas específicas ao setor. O principal sistema jurídico analisado é o do extremo oriente, em especial, a legislação sul-coreana e chinesa, em razão de terem sido os primeiros países a reconhecerem a importância do setor e criarem as primeiras normas para sua regulação.

Em se tratando de países do extremo oriente, onde a cultura de videogames é muito forte, tornando seu desenvolvimento muito acelerado, o Japão, berço de diversas tecnologias, e que, desde o início manteve uma posição de destaque na produção e licenciamento de diversos jogos, fliperamas e consoles, no que se refere aos e-Sports o país demorou a entrar no setor, ficando para trás na corrida por espaço no mercado, sendo que a receita do mercado de e-Sports japonês, em 2018, foi de apenas 44,2 milhões de dólares, o que representa menos de 0,3% da receita da indústria de jogos digitais como um todo.

Em 2022, o Japão criou a primeira escola de ensino médio voltada para os e-Sports, a “eSport High School”, a escola de ensino médio japonesa não só ensinará o que todas as escolas sempre ensinaram, mas também irá instruir seus alunos a serem profissionais em e-Sports. A escola é patrocinada pela gigante da telecomunicação NTT e o time de futebol japonês Tokyo Verdy.

A descrição na página da escola diz que: “e-Sports High School é primeira escola do Japão especializada em e-Sports. Se você é um gamer profissional,

¹ ARAÚJO, Lorena, Destaques do Worlds 2023: T1 tetracampeã, abertura com NewJeans e HEARTSTEEL e recorde de espectadores, 2023, disponível em <https://www.espn.com.br/e-Sports/artigo/_id/12896543/destaques-worlds-2023-t1-tetracampea-abertura-newjeans-heartsteel-recorde-espectadores> acesso em: 27 nov. 2023

streamer, programador, analista de jogos ou escritor, as possibilidades são infinitas. É uma escola que profissionais cuidadosamente ensinam como uma escola especializada como nunca existiu antes”.²

Embora seja pioneiro em diversos aspectos do cenário, a posição do Japão em relação ao faturamento se deve à política de limitação imposta pelo governo para que os prêmios das competições não ultrapassem 100.000 yens e o desinteresse dos produtores de jogos digitais investirem no mercado devido a preferência dos japoneses em jogar sozinhos, diante deste cenário a Coreia do Sul, e posteriormente, a China, assumiram o papel de protagonistas, motivo pelo qual, o presente capítulo se concentra prioritariamente na análise destes dois países.³

3.1 Legislação Sul-Coreana

Na Coreia do Sul, o apoio governamental no setor de e-Sports teve início em 2002, após o término da Copa do mundo FIFA de Futebol, sediada na Coreia do Sul e no Japão, o país passou então a elaborar um plano de médio e longo prazo para promoção industrial de jogos compreendendo o período entre 2003 e 2007 Tais planos foram sendo executados e reformulados pelo Ministério da Cultura, esporte e turismo ao longo dos anos.

O primeiro instrumento legal a tratar da indústria de jogos digitais na Coreia do Sul foi a Lei de Promoção da Indústria de Jogos, criada, em 2006, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento da economia nacional e melhorar a qualidade da vida cultural da população por meio da promoção da indústria de jogos digitais, do estabelecimento de uma cultura de jogos digitais saudável, regulando a indústria e os produtos dela derivados.

O “Game Industry Promotion Act” representou um verdadeiro paradigma no processo de desenvolvimento da indústria de jogos digitais na Coreia, e tornou-se muito importante para o alavancamento do país em relação aos outros nos dias atuais.

Um ambiente regulatório favorável foi criado pelo “Game Industry Promotion Act” que, em seu artigo 3^o, previu a formulação e execução de um plano abrangente para a promoção do setor. Tal plano, detalhado no capítulo dois da lei, tinha como centro o fomento a novos negócios, na forma de “startups”, o incentivo a criação de jogos digitais amadores com fins não lucrativos, incentivos a qualificação profissional e integração com universidades, institutos de pesquisa e outras instituições congêneres, além disso, previa que o governo deveria instituir sistemas de cooperação e uso compartilhado do conhecimento, dos materiais e equipamentos, promovendo a padronização dos produtos e a cooperação internacional.

Previu ainda um Sistema independente de classificação indicativa para os jogos e regulamentações específicas para a produção, distribuição, comércio interno e exportação de jogos digitais e as penalidades para os casos de não conformidade.

Com a crescente quantidade de jovens jogando com maior frequência, em 2011 foi sancionado a lei conhecida como “Shutdown Law” ou lei de proteção a juventude

² <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/japao-tera-escola-de-e-Sports-a-partir-de-2022/> acessado em 27 de novembro de 2023

NAKAMURA, Yuji; TANIGUCHI, Takako. The Crazy Laws Keeping Japanese Out of Video Game Competitions. Bloomberg.com. Nova Iorque. 29 ago. 2017. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-08-29/yakuza-laws-hold-back-e-Sports-contests-in-game-obsessed-japan>. Acesso em: 27 nov. 2023

⁴ COREIA DO SUL. AGIR NA PROMOÇÃO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 27 nov. 2023.

era responsável pelas previsões relacionadas a infância e adolescência, em seu artigo 23.3, proibiu a utilização de jogos online por menores de dezesseis anos, no período entre a meia noite e as seis horas da manhã, sob pena privativa de liberdade não maior do que dois anos ou multa não excedente de dez milhões de won sul-coreanos.

Em 2012, foi criada a primeira norma voltada exclusivamente para a regulamentação dos e-Sports: “Lei para promoção dos e-Sports”, esta lei teve como objetivo estabelecer as bases para o desenvolvimento da cultura e da indústria dos e-Sports, para aumentar a competitividade no setor, contribuir para aumentar as oportunidades da população de aproveitar seu tempo de lazer praticando e-Sports e desenvolver a economia nacional providenciando o necessário para promoção do setor.

A lei define a figura do pro-player, e diz que: somente seriam considerados praticantes profissionais de e-Sports, ou pro-players, aqueles jogadores que estivesse registrado em uma organização de e-Sports conforme estabelecido por esta e, define também que organização de e-Sports seriam empresas ou organizações criadas com o propósito de participar de atividades ou negócios relacionados aos e-Sports.

A lei ainda prevê o incentivo a profissionalização dos e-Sports, e da prática para todos, justificando tal previsão com o dever estatal de promover formas saudáveis de lazer para a população, inovando novamente, ao trazer a primeira manifestação de um Estado soberano em relação aos e-Sports, e aos próprios jogos digitais como um todo, reconhecendo-os como potencialmente benéficos para a saúde, bem-estar e psicológico de seus praticantes.

A promulgação da Lei nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, na Coreia do Sul, trouxe um modelo regulatório que possibilitou o atual sucesso da indústria de e-Sports na Coreia do Sul e no exterior, haja vista que sua estratégia de fomento e expansão não se limita ao âmbito nacional, pois o artigo 14 desta mesma lei trata da expansão, assistência internacional e da publicidade relativa aos e-Sports, impondo ao governo o dever de apoiar a Federação internacional de e-Sports (“International e-Sports Federation – IeSF”) e organização de e-Sports parcialmente patrocinada pelo governo, neste caso, a KeSPA (“Korean eSport Association – KeSPA”).

,333

A IeSF possui como primordial missão, promover o reconhecimento global dos e-Sports como esportes, dando suporte ao setor em âmbito internacional por meio do aumento do número de países membros, criação de regulamentos e padrões para competições internacionais, trabalhando juntamente com órgãos governamentais, organizações internacionais de esportes e desenvolvedores de jogos digitais.

Já a KeSPA é formalmente uma organização não governamental aprovada pelo Ministério da Cultura, Esportes e Turismo da Coreia do Sul, para a administração, promoção e padronização das práticas realizadas nas competições de “e-Sports”, tendo como composição de sua direção doze membros, em sua maioria executivos de grandes corporações, sendo de interesse tanto do governo como do empresariado que a instituição se torne um modelo de gestão a seguido por outros países.

A Coreia do Sul apresenta um modelo de regulação com forte e importante participação estatal, desde a elaboração de planos estratégicos de médio e longo prazo para a indústria de jogos digitais, até a criação de importantes marcos regulatórios como o “Game Industry Promotion Act” e a lei nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, conhecida como “Act on Promotion of e-Sports (Electronic Sports)”. O modelo sul-coreano de regulação dos e-Sports busca criar uma indústria altamente especializada, por meio de parcerias com universidades e programas de incentivo à prática profissional e amadora dos e-Sports, com o objetivo de manter sua influência

e liderança global no setor.

Em relação à gestão dos atletas, administração dos campeonatos e execução de políticas públicas, no âmbito internacional, a leSF surge como órgão oficial para sua promoção, buscando também assegurar a influência do país em âmbito internacional. Já internamente, compete a KeSPA a realização dessas atividades.

3.2 Legislação Chinesa

Diante do progresso do setor na Coreia do Sul, rapidamente, o governo chinês buscou formas de se tornar parte da indústria nascente de e-Sports, tendo isto em vista, em dezoito de novembro de 2003, a Administração Geral de Esportes da China, reconheceu os e-Sports como o nonagésimo nono esporte oficial, sendo tal classificação alterada em 2008, passando a ser o septuagésimo oitavo esporte oficial no país.

Tal declaração surpreendeu tanto jogadores, como a população em geral, pois não ocorreu um debate público sobre a questão, tampouco a criação de um comitê de especialistas para discutir o tema, se os e-Sports poderiam e deveriam ser reconhecidos como modalidade esportiva, desta forma, não houve a criação de um dispositivo legal que desse suporte ao setor e a aplicação da legislação dali em diante.

A legislação chinesa sobre e-Sports, assim como na Coreia, teve um impacto significativo no desenvolvimento da indústria. Ela trouxe mais transparência, integridade e segurança para os jogadores e as competições. Além disso, ajudou a atrair investimentos substanciais de empresas locais e estrangeiras, consolidando a posição da China como um líder global no cenário de e-Sports ao lado da Coreia do Sul.

Em 2019, a Administração Geral do Esporte da China (General Administration of Sport of China) reconheceu oficialmente os e-Sports como uma profissão. Essa medida foi um marco importante, pois equiparou os profissionais de e-Sports aos de esportes tradicionais, conferindo-lhes legitimidade e apoio governamental. A classificação oficial como esporte permitiu o acesso a recursos e financiamentos específicos, além de abrir portas para políticas de desenvolvimento e regulamentações mais claras. O jogador profissional foi definido todo aquele que, entre outras funções, compete em torneios oficiais, participa de eventos ou treine, enquanto o operador de eSport é aquele que organiza ou produz conteúdo para eventos e campeonatos de esporte eletrônicos.

Para dar início a uma padronização da profissão, a faculdade chinesa Peking University anunciou a criação de um curso voltado para o espaço de gestão nos e-Sports. O curso possui duração de três meses e as aulas visam melhorar os talentos dos esportes eletrônicos, direcionado a matérias como estratégia, filosofia, gestão, esportes, tecnologia e indústrias culturais.

Este já é um movimento natural dos últimos anos de acompanhar o mercado norte americano, que reconhece como profissão o atleta de e-Sports desde 2013, e do mercado sul-coreano, que reconhece desde 2000. Inclusive, a University of California-Irvine (UCI) já proporciona bolsas de estudos no valor de até 15 mil dólares para jogadores profissionais.

Em relatório publicado em 2019, a Associação de Publicidade Digital de Áudio e Vídeo da China afirmou que o País possuía naquele ano 440 milhões de consumidores de e-Sports e que a indústria do país gerou uma receita de vendas no valor de US\$ 13,8 bilhões.

A regulamentação chinesa sobre e-Sports não se limita apenas ao reconhecimento do setor como esporte, mas também aborda questões como a idade

mínima para participação em competições, proteção de direitos dos jogadores, regulação de torneios e promoção da saúde dos praticantes. Por exemplo, em 2019, foi implementada uma política que estabelece que jogadores menores de 18 anos devem ter permissão dos pais ou responsáveis legais para participar de competições profissionais, visando proteger os interesses e o bem-estar dos jovens competidores.

Além disso, a regulamentação chinesa aborda questões relacionadas à ética nos e-Sports, combatendo práticas como o uso de trapaças (cheating) e doping virtual, visando garantir a integridade das competições e a equidade entre os participantes.

A China também tem políticas específicas para promover o desenvolvimento da indústria de e-Sports, incluindo o apoio a competições de alto nível, a construção de infraestrutura para eventos e a promoção de uma cultura de e-Sports saudável e inclusiva. Grandes empresas de tecnologia e entretenimento do país têm investido significativamente no setor, impulsionando a economia e a popularidade dos e-Sports na China e globalmente.

No entanto, é importante considerar que, assim como em qualquer setor, a legislação em constante evolução enfrenta desafios. Questões como a proteção dos direitos dos jogadores, a regulamentação de contratos e a gestão de questões trabalhistas podem requerer revisões adicionais para garantir relações justas entre jogadores, equipes e organizações.

3.3 Legislação Americana

Tratando brevemente de outro país do ocidente, os Estados Unidos da América estão a vários passos na frente do Brasil em relação a regulamentação dos e-Sports por ser um dos três maiores mercados de e-Sports do mundo, junto com a China e o próprio Brasil, além de ser a sede de grandes Publicadores, como a Riot (empresa criadora do League of Legends, um dos maiores nomes no cenário dos esportes eletrônicos) e a Valve (empresa criadora do Dota 2 e Counter-Strike), ou seja, a influência dessas Publicadoras durante o processo de regulamentação do cenário de e-Sports foi bem impactante.

Com a criação da United States e-Sports Federation, a qual possui como definição e foco o seguinte: A USeF é uma organização sem fins lucrativos com a responsabilidade de promover, fazer crescer e desenvolver a qualidade, a diversidade e a beleza dos e-Sports como parte da estrutura de nossas comunidades e de nosso dia a dia para agora e para as gerações futuras. O mais importante é nutrir, inspirar e proteger os atletas e a cultura dos e-Sports. Nossa ambição é unir todas as partes interessadas dos e-Sports, incluindo atletas, organizadores de eventos, produtores de tecnologia, inovadores e inventores, detentores de IP, pais, patrocinadores e fãs.

A USeF vai além, pois ela traz uma relação de quais projetos foram criados para atingir os objetivos descritos acima, sendo estes: A USeF se concentrará no desenvolvimento do Armor On, nosso programa exclusivo para proteger atletas, para ajudar a mitigar qualquer negatividade em relação aos jogos, com foco na conscientização da saúde mental, antidoping, movimento, questões de gênero e nutrição. Armouring é o processo educacional para garantir que os jogadores tenham o conhecimento necessário e a proteção contra quaisquer aspectos negativos que possam surgir. A USeF também incorporará o Safe Sport Course (criado e exigido pelo Congresso dos EUA) para verificação de antecedentes a fim de proteger as jovens vítimas de abuso sexual. Além disso, a USeF manterá um calendário de eventos de e-Sports para promover atividades de e-Sports nos EUA.

Essa postura adotada pelos Estados Unidos, de criar uma entidade sem fins lucrativos e com viés socioeducativo, demonstra a preocupação do congresso em criar

um órgão que não seja suscetível à corrupção, mantendo a intervenção estatal mínima para que o cenário atual dos e-Sports continue crescendo de maneira segura no país.

4. Legislação Brasileira

Para tratar da legislação nacional, faz-se necessário um estudo histórico da legislação que versa sobre esportes. A Lei nº 6.354/1976, revogada pela nº 9.135/98, foi a primeira a reconhecer o atleta como um trabalhador. A Lei nº 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamentou toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de comissões, punições, conceito de atleta e até de questões relacionadas ao doping, além da Lei Pelé, o parágrafo quarto do art. 28 da Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Geral do Desporto do Brasil, dispõe acerca da aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho ao contrato de trabalho do atleta profissional de futebol. O mesmo art. 28, caput, define a atividade de atleta profissional como sendo aquela que prevê remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo.

Partindo da premissa de que o Brasil, atualmente, ainda não possui um conjunto de leis ou decretos específicos para o segmento dos e-Sports, ao analisarem um litígio, o ordenamento já enfrenta uma dificuldade por não saber determinar de quem é a capacidade para julgar ou o foro competente para resolver a lide, principalmente se envolver time e atleta, além disso, não se pode determinar o conjunto de leis a se utilizar, como é observado no processo de número 0000500-18.2014.5.12.0034.

É perceptível dos autos que existe dúvida entre os magistrados de como iriam julgar um caso, as normais aplicáveis para fundamentar a sentença. Essa incerteza e insegurança jurídica também é refletida nas relações contratuais dos times e jogadores, tendo que fundamentar suas cláusulas em uma analogia feita com a lei Pelé referente a determinada parte de contrato, mas ainda assim pode ocorrer variações discrepantes entre os contratos de um time para outro. Claro que a paridade contratual dos times pode ser prejudicial para a competitividade das modalidades, porém a crítica aqui é no sentido de que a paridade contratual sirva para estabelecer critérios mínimos que devem ser observados nas contratações dos atletas, elaboração de campeonatos e premiações, por exemplo. Analisando a Lei Pelé, temos inicialmente, em seu art. 2º, a definição dos princípios que norteiam o desporto brasileiro:

Art. 2º O desporto, como direito individual, tem como base os princípios:

I - da soberania, caracterizado pela supremacia nacional na organização da prática desportiva;

II - da autonomia, definido pela faculdade e liberdade de pessoas físicas e jurídicas organizarem-se para a prática desportiva;

III - da democratização, garantido em condições de acesso às atividades desportivas sem quaisquer distinções ou formas de discriminação;

IV - da liberdade, expresso pela livre prática do desporto, de acordo com a capacidade e interesse de cada um, associando-se ou não a entidade do setor;

V - do direito social, caracterizado pelo dever do Estado em fomentar as práticas desportivas formais e não-formais;

VI - da diferenciação, consubstanciado no tratamento específico dado ao desporto profissional e não-profissional;

VII - da identidade nacional, refletido na proteção e incentivo às

manifestações desportivas de criação nacional;

VIII - da educação, voltado para o desenvolvimento integral do homem como ser autônomo e participante, e fomentado por meio da prioridade dos recursos públicos ao desporto educacional;

IX - da qualidade, assegurado pela valorização dos resultados desportivos, educativos e dos relacionados à cidadania e ao desenvolvimento físico e moral;

X - da descentralização, consubstanciado na organização e funcionamento harmônicos de sistemas desportivos diferenciados e autônomos para os níveis federal, estadual, distrital e municipal;

XI - da segurança, propiciado ao praticante de qualquer modalidade desportiva, quanto a sua integridade física, mental ou sensorial;

XII - da eficiência, obtido por meio do estímulo à competência desportiva e administrativa.

Parágrafo único. A exploração e a gestão do desporto profissional constituem exercício de atividade econômica sujeitando-se, especificamente, à observância dos princípios: (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

I - da transparência financeira e administrativa; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

II - da moralidade na gestão desportiva; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

III - da responsabilidade social de seus dirigentes; (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

IV - do tratamento diferenciado em relação ao desporto não profissional; e (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

V - da participação na organização desportiva do País. (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003)

Fazendo uma análise do referido art. sob a ótica do ecossistema de e-Sports, os princípios são condizentes com a modalidade e bem aceitos pelos seus integrantes, com exceção do inciso I que traz a soberania como princípio e que dele emana o capítulo IV “Do Sistema Brasileiro do Desporto”, que integra do art. 4º ao 25º, trecho da lei em que o legislador criou espaço para a criação de instrumentos estatais para controlar e restringir a atividade esportiva, como os comitês esportivos e confederações.

Essa abertura foi duramente criticada na carta do ecossistema brasileiro de e-Sports⁵ endereçada à senadora Leila Barros em novembro de 2019, elaborada por importantes figuras do cenário brasileiro de e-Sports.

Antes de adentrarmos no conteúdo da carta, é necessário introduzir o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 (PLS 383/2017), de autoria do senador Roberto Rocha, que propunha o reconhecimento dos e-Sports como esporte convencional, o fomento e a regulamentação da modalidade, porém sem estabelecer nenhuma delimitação do que seriam os cybers-atletas (BRASIL, 2017).

Após a primeira votação do projeto e frente à segunda, grandes nomes do cenário brasileiro de e-Sports redigiram a carta supramencionada com os seguintes pontos principais:

1. As confederações e federações existentes no Brasil que se

⁵ CARTA DO ECOSSISTEMA BRASILEIRO DE E-SPORTS, disponível em:

<<https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>>, acessado em 19 de nov. De 2023

dizem representantes do e-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. Não as reconhecemos como representantes do e-sport no país.

2. O e-sport brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento.

3. O e-sport existe em virtude de direitos de propriedade intelectual que permitem às publishers disponibilizar jogos para milhões de pessoas e proteger seu investimento.

4. Contrariamente a esportes tradicionais, não há em e-sport a necessidade de entidades de administração do desporto que garantam regras comuns já que os publishers já as garantem – e com sucesso.

5. O e-sport fomenta, sem fazer uso de dinheiro público, o próprio segmento e contribui para a formação e descoberta de novos talentos por meio de campeonatos inclusivos que envolvem comunidades, instituições de ensino e de pesquisa.

6. O próprio segmento tem demonstrado pleno interesse em reforçar o papel dos e-Sports como ferramenta de transformação e socialização, focando na criação de oportunidades para jovens de todo o Brasil.

7. Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia

a. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.

b. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-Sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-Sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país.

c. Encarecer os custos dos e-Sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.

8. E-Sports não constituem um esporte tradicional e não devem ser enquadrados no sistema nacional de esportes. Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-Sports no Brasil.

Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.

Reiteramos, assim, solicitação apresentada durante a primeira audiência pública sobre e-Sports de 7 de novembro de que o Projeto de Lei 383 de 2017 seja submetido para o escrutínio da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado de forma a que o segmento possa fazer jus a uma análise completa e fidedigna de sua importância para o país.

O PL 387/17 não foi aprovado devida a grande comoção da comunidade, e por isso é entendível que realizar esse tipo de analogia para criação de confederações ligadas aos e-Sports é inviável, sendo mais interessante definir a base, com um conjunto mínimo de dispositivos legais, que incentivem o desenvolvimento desse setor no Brasil, bem como a proteção e desenvolvimento pessoal dos cyber-atletas.

Entretanto, existem pontos muito benéficos dessa lei que poderiam ser transcritos para a lei do esporte eletrônico, como por exemplo, o art. 28 e seguintes que tratam a respeito da remuneração pela atividade do atleta profissional, ou inclusive o artigo 47 e seguintes que estão relacionadas as sanções cabíveis quando um atleta ou time transgredir uma regra do campeonato, desde que tenha uma ressalva, para adaptar as entidades de administração do desporto para entidades que organizam campeonatos.

Diante de tudo o exposto, evidencia-se o fato de que o e-Sports possuem suas particularidades únicas que não podem ser assemelhadas ao esporte convencional, consequentemente, por mais que a atual legislação da CLT e da Lei nº 9.615/98 auxiliem muito os casos de litígios existentes, visando o longo prazo para um desenvolvimento acelerado do cenário brasileiro, o ideal é elaborar um projeto de lei junto com o ecossistema para que o legislador tenha plena noção dos problemas existentes e o que já está funcionando, assim, evitando a criação de mecanismos que possam retardar o desenvolvimento tão próspero desse mercado.

Atualmente está em trâmite nas casas temáticas o projeto de Lei 205/23 de autoria do deputado Julio Cesar Ribeiro (Republicanos-DF), que tem como intuito definir os e-Sports como esporte e regulamentá-lo.

O deputado propôs o projeto aproveitando da repercussão da triste fala da ex-Ministra do esporte Ana Moser em entrevista ao UOU, onde comparou os e-Sports com entretenimento:

A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu. "Ah, mas o pessoal treina para fazer". Treina, assim como o artista. Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte. (MOSER, 2023)

Ainda na entrevista, ela disse que não haveria qualquer tipo de investimento nos e-Sports por parte do ministério do esporte, e destacou ainda que a ONG "Atletas pelo Brasil" atuou com afinco para Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597 de 2023) não deixasse o conceito de esporte amplo suficiente a ponto de ser aplicável aos e-Sports. Disse ainda que:

A questão do esporte eletrônico a nível federal ainda não é uma realidade. Não tenho essa intenção [de investir nisso]. No meu entendimento, não é esporte. A gente lutou, no ano passado, eu na minha vida pregressa, a frente da Atletas pelo Brasil, a gente fez uma ação muito forte junto ao Legislativo para o texto da Lei Geral [do esporte] não ser aberto o suficiente para poder ter o encaixe dos esportes eletrônicos. O texto está lá protegendo o esporte raiz. Na definição de esporte, tinha sido dado uma abertura que poderia incluir esporte eletrônico, e a gente fechou essa definição para não correr esse risco. Lógico, risco sempre acontece, e é um trabalho constante. (MOSER, 2023)

Quanto ao conceito citado pela ex-Ministra, a referida lei define em seu art. 1º, §1º, como:

Art. 1º É instituída a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte (Sinesp) e o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Esportivos (SNIIE), a

ordem econômica esportiva, a integridade esportiva e o Plano Nacional pela Cultura de Paz no Esporte.

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.

É neste no contexto que o deputado apresentou o projeto que nas palavras críticas de Nicholas Bocchi (advogado especializado em direito desportivo, membro da Academia Nacional de Direito Desportivo Jovem e do Conselho Brasileiro do Instituto Ibero-americano de Derecho Desportivo, ex-atleta profissional de League of Legends e diretor de categorias de base da CNB e-Sports Club), ainda nesse sentido: “Ele se aproveita do momento das recentes declarações infelizes da ministra Ana Moser para fins políticos. O texto apresentado é mal escrito e tem diversos problemas e impropriedades do ponto de vista do direito desportivo”.

Ainda que não seja considerado como esporte, é necessário que se tenha dispositivos legais que possam traçar as normas e diretrizes que regem as relações jurídicas presentes no cenário, uma vez que a aplicabilidade da legislação vigente possibilita diversos abusos por parte dos times por exemplo.

Um caso notório foi o do jogador Carlos “Nappon” Rucker vs PaiN Gaming. Em outubro de 2018 o jogador, sem motivo certo e aparente, foi afastado pela organização dos treinos e competições, teve sua remuneração cessada em dezembro do mesmo ano, ante a inadimplência, o jogador rescindiu o contrato em abril de 2019 e pleiteou seus direitos trabalhistas.

Segundo o advogado do jogador, mesmo tendo sido o atleta contratado sob o regime celetista, não houve anotação à sua carteira de trabalho, tampouco foram recolhidos o FGTS e as contribuições previdenciárias, bem como não se procedeu o pagamento de verbas rescisórias.

A priori, o jogador tentou resolver a lide de forma amigável e extrajudicial, contudo, não obteve resposta do clube, recorrendo então à justiça do trabalho, onde teve sua ação processada na 84.^a Vara do Trabalho de São Paulo.

Em audiência conciliatória, a parte Ré ficou incumbida de pagar o valor de R\$ 60 mil de verbas trabalhistas rescisórias e salários e proceder à anotação a CTPS pelo período da contratação.⁶

Segundo o jornalista Oliveira (2019)⁷, em consulta a especialista do Direito do Trabalho e Desportivo, a decisão, mesmo sendo fruto de homologação conciliatória, reflete um avanço para o cenário nacional. Tendo novas perspectivas sido agregadas aos profissionais do cenário, pois até então não havia dissoluções jurídicas nessa seara. Contudo, trata-se apenas de medida de justiça, reconhecendo judicialmente o vínculo empregatício, não é uma decisão que cessa a violação de direitos aos cyber-atletas, não obstante, não haver jurisprudência consolidada sobre o tema. Motivo este que corrobora para que situações como a do jogar Nappon continuem a se perpetuar pelo cenário, evidenciando a necessidade de haver legislação específica para os e-Sports.

5. Conclusão

Ao longo deste trabalho destacamos a ausência de legislação específica para

⁶ <https://www.jusbrasil.com.br/processos/232012495/peca-peticao-inicial-trt02-acao-rito-ordinario-atord-contra-pain-gaming-esportes-eletronicos-eireli-1326197479> Acesso?

⁷ Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL, Oliveira, disponível em <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>>, Acesso em: 29 nov. 2023

os e-Sports no Brasil e a necessidade premente de sua regulamentação, fica evidente que o cenário atual é complexo e desafiador, porém se trabalhado de forma correta, tem todas as ferramentas para crescer ainda mais. A indústria de esportes eletrônicos, é uma força cultural e econômica em ascensão, demandando atenção cuidadosa e uma abordagem estruturada para garantir seu crescimento saudável e sustentável.

No Brasil, a falta de uma legislação dedicada aos e-Sports cria lacunas em diversas áreas. Desde a tributação dos prêmios até as relações contratuais entre jogadores, organizações e patrocinadores, os vazios legais geram incertezas, desafios e risco para as partes. Além disso, a ausência de reconhecimento formal dos e-Sports como uma modalidade esportiva e profissão contribui para a persistência de preconceitos e obstáculos burocráticos para aqueles envolvidos nessa indústria.

A revisão da legislação existente, como a Lei Geral do Desporto, revela inadequações significativas para lidar com as peculiaridades dos e-Sports. A aplicação da legislação trabalhista e previdenciária torna-se um quebra-cabeça complexo, muitas vezes deixando jogadores e organizações em um terreno legal incerto, e criando disparidade entre as relações contratuais de time para time, o que prejudica os jogadores e membros das comissões técnica.

Nesse sentido, a regulamentação dos e-Sports é imperativa. Em primeiro lugar, ela oferece proteção e direitos claros para os jogadores, estabelecendo padrões contratuais e definindo relações trabalhistas, bem como requisitos mínimos para garantir maior equidade entre os jogadores e entre as equipes. Esse reconhecimento legal também combate preconceitos arraigados, promovendo uma visão mais ampla e respeitosa dos e-Sports na sociedade, facilitando por exemplo, a entrada de novos jogadores no cenário, que não obtiveram a aprovação dos pais por não se tratar de uma profissão regulamentada.

Além disso, a regulamentação proporciona um ambiente mais propício para investimentos, tanto nacionais quanto internacionais. Isso não apenas beneficia os jogadores e as organizações, mas também contribui para o crescimento econômico geral, gerando empregos e aumentando a arrecadação de impostos.

Não obstante, seguir os passos de países com a regulamentação consolidada e efetiva como a Coreia Do Sul, China e Estados Unidos, pode não ser o caminho a se seguir no Brasil. Os desafios enfrentados na elaboração de regulamentações específicas para os e-Sports são muitos. Desde a definição de termos como "cyber-atleta" até a criação de estruturas tributárias adequadas, cada detalhe requer uma análise minuciosa. No entanto, é fundamental abordar esses desafios para construir um ambiente jurídico sólido e abrangente. Podendo sim utilizar outros países como modelo, mas adequando à cultura brasileira e as necessidades e desafios do nosso país.

A criação de uma entidade reguladora dedicada aos e-Sports é uma medida crucial. Essa entidade seria responsável por estabelecer diretrizes claras para competições, contratos, tributação e práticas éticas. Além disso, seria vital promover a transparência e a participação ativa de todas as partes interessadas, incluindo jogadores, organizações, desenvolvedoras e o governo.

Ao analisar experiências de outros países, como os Estados Unidos, a Coreia do Sul e a China, é possível identificar abordagens bem-sucedidas na regulamentação de e-Sports. A colaboração entre o setor privado, o governo e a comunidade de e-Sports é um denominador comum nesses casos. Modelos eficazes também destacam a importância de manter regulamentações flexíveis para se adaptar ao rápido desenvolvimento da indústria.

O futuro dos e-Sports no Brasil é promissor, mas requer uma colaboração

significativa dos governos, empresas, desenvolvedores e a comunidade de jogadores precisam trabalhar juntos para criar regulamentações que promovam o crescimento sustentável da indústria.

A criação de programas de desenvolvimento de talentos, a promoção de práticas comerciais éticas e a garantia da integridade das competições são aspectos fundamentais a serem considerados. Além disso, o governo pode desempenhar um papel vital ao fornecer apoio logístico e infraestrutura para eventos de e-Sports, como ocorre na Coreia do Sul.

Ao criar regulamentações específicas, flexíveis e inclusivas, o Brasil pode posicionar-se como um líder na indústria global de e-Sports. Isso não apenas atrairá investimentos e oportunidades econômicas, mas também garantirá que os direitos e interesses dos jogadores e organizações sejam protegidos.

Em última análise, a regulamentação dos e-Sports não é apenas uma questão legal; é um passo crucial para reconhecer e abraçar uma forma moderna de competição, alinhada com a cultura e as demandas da sociedade contemporânea. Ao fazê-lo, o Brasil não apenas fortalecerá sua posição na comunidade global de e-Sports, mas também abrirá portas para um futuro empolgante e promissor nesta arena competitiva e culturalmente significativa, que move e une jovens e adultos de todas as idades.

6. Bibliografia

ARAÚJO, Lorena, **Destaques do Worlds 2023: T1 tetracampeã, abertura com NewJeans e HEARTSTEEL e recorde de espectadores**, disponível em <https://www.espn.com.br/e-Sports/artigo/_/id/12896543/destaques-worlds-2023-t1-tetracampea-abertura-newjeans-heartsteel-recorde-espectadores>, acesso em: 24 out. 2023

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

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988. Acesso em: 06 nov. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei 5.452** de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis do trabalho.

Brasília, DF. Out. 2017, disponível em <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm>, Acesso em 06 nov. 2023.

BRASIL. **Lei 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da criança e do adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF. 16 jul. 1990. Disponível em < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em 06 nov. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615**, de 24 de março de 1998. Lei Pelé. Brasília, DF. Mar 1998. Disponível em < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm >. Acesso em 06 nov. 2023.

BRASIL. **Lei 15.597**, de 14 de Junho de 2023, institui a Lei Geral do Esporte. Diário Oficial da União, Brasília, DF. Disponível em <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm>, Acesso em 30 nov. 2023

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: < <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177> >. Acesso em 05 nov. 2023.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, História do e-Sports. 2022

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são os e-Sports?** Disponível em:<<http://cbe-Sports.com.br/e-Sports/e-Sports-o-que-sao>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

CORÉIA DO SUL. **AGIR NA PROMOÇÃO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS**. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 27 nov. 2023.

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

CRUZ, Erick de Oliveira, **AS GARANTIAS TRABALHISTAS DOS ATLETAS DE E-SPORTS**, Feira de Santana/BA, 2023

Eletrônicos da Coreia 2008, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999994000 >, acesso em 25 de out. 2023

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

JENSEN, L. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017.

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 1999 ~ 2004**, 2018 disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999989400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2005, 2018**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999994300 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2006, 2018**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999994200 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2007, 2018**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999994100 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes**

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2009**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999993900 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2010**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999990400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2011**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999990300 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2012**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999990200 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2013**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999990100 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2014**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999641900 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2015**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999600900 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2016**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999566400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2017**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999533400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2018**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999523000 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2019**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999513400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2020**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999513400 >, acesso em 25 out. 2023

b_pid=9999498700 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2021**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999484400 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2022**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999464000 >, acesso em 25 out. 2023

KESPA, Korea E-Sports Association. **História da Associação de Esportes Eletrônicos da Coreia 2023**, disponível em < http://www.e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999445000 >, acesso em 25 out. 2023

LUIZ, F. **E-Sports: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas**. NDM Advogados, 2021. Disponível em: . Acesso em 29 set. 2023.

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

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO**. 2019

MORICOCCHI, André de Castro, **O DIREITO NO CENÁRIO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS: SOBRE O CONCEITO DE ESPORTE E A DISCIPLINA JURÍDICA DOS E-SPORTS**, São Paulo/SP, 2020

OLIVEIRA, G. **Nappon processa pain e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL**, START UOL, 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>> . Acesso: 27 out. 2023.

OLIVEIRA, G. **Projetos de lei sobre e-Sports no Brasil ainda geram divergências**. Start, 2019. Disponível em: .< <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-e-sports-regulamentacao-no-brasil.htm#:~:text=O%20advogado%20analisa%20que%20os,n%C3%A3o%2Dreconhecimento%20de%20games%20violentos.>> Acesso em: 27 out. 2023.

REDAÇÃO GLOBOESPORTE. **Mercado de e-Sports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil**. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-e-sports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 03 nov. 2023.

RIZZI, Rafael, **A REGULAÇÃO DOS “E-SPORTS” NOS SISTEMAS JURÍDICOS CONTEMPORÂNEOS**, São Paulo/SP, 2019

SILVA, Natália Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-Sports): aplicabilidade da**

legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas), 2020.

SPORTV.COM. Membro da Comissão do COI: "**e-Sports não são adequados para as Olimpíadas**". e-SporTV. 22 de julho de 2018. Disponível em: . Acesso em: 24 out. 2023.

WAGNER, Michael G. **ON THE SCIENTIFIC RELEVANCE OF E-SPORTS**. In: Poceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Gmes Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em 02 nov. 2023.
