



CAPÍTULO 5

REGULAMENTAÇÃO DOS JOGADORES DE ESPORTES ELETRÔNICOS^{2*}

Emanuelli Paro Martins
Leticia Lourenço Sangaletto Terron

RESUMO

O presente artigo tem fulcro na discussão sobre a importância da regulamentação dos jogadores de esportes eletrônicos, trazendo um comparativo entre Coreia do Sul, Alemanha e Estados Unidos, sendo que esses reconhecem o e-sport como profissão, havendo grande incentivo governamental para a profissionalização regulamentada do cyber-atleta, o que não ocorre no Brasil. O artigo, cuja qual fora desenvolvido sob a égide de diversas pesquisas bibliográficas, incluindo relatos de jogadores profissionais, entrevistas para sites, podcasts e contato real com campeonatos e método dedutivo, coloca em pauta a evolução histórica dos esportes eletrônicos, o conceito de e-sport, os e-sports nas universidades e a popularização dos esportes eletrônicos. Salienta a necessidade de novo projeto de lei, já que o Projeto de Lei 383/2017 possui um conteúdo raso, que aborda discussões polêmicas e obsoletas, com desinformação referente ao e-sport e por violar os direitos de propriedade intelectual das publishers. Portanto, o presente artigo visa diminuir a desinformação social e a banalização referente ao cenário de e-sports, levar conhecimento a população, através dos dados, pesquisas e a criação de normas que vão regulamentar, valorizar e dignificar o jogador profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Regulamentação Do Esporte Eletrônico. E-Sports. Jogos. Gamers. Games. Gamers.

1 INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia e da internet, deram-se início as competições de jogos eletrônicos ao redor do mundo. Com o constante crescimento dos e-sports, surge a necessidade de regulamentação dos esportes eletrônicos, já que os jogos deixaram de ser um hobby para se tornar um mercado com receitas bilionárias, envolvendo uma legião de fãs, os jogadores, patrocinadores, equipe técnica e as publishers.

A princípio será abordado sobre a evolução histórica dos e-sports, desde as primeiras competições até a contemporaneidade e será analisado o conceito de esporte eletrônico.

Não existe uma lei específica que regulamente os e-sports, logo, são aplicadas diversas legislações para suprir a falta de leis referentes aos esportes eletrônicos. Por isso, planeja-se explorar a possibilidade de um novo projeto de lei, que venha a dignificar o jogador profissional e respeitar o direito das publishers. Importante ressaltar a necessidade de debater sobre a jornada de trabalho, obtenção de visto de trabalho e registro dos cyber-atletas.

² Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao curso de direito do Centro Universitário de Santa Fé o Sul - SP, UNIUNEC.



Este artigo pretende questionar o Projeto de Lei 383/2017 e futuros projetos com o mesmo teor. Comprovará que o envolvimento de jogos virtuais violentos não está associado ao comportamento agressivo dos adolescentes. Os e-sports tem um impacto positivo na vida de milhões de pessoas, movimentando a economia e promovendo cultura no país. Ademais, essa pesquisa tem como foco a diminuição do preconceito causado pela desinformação social.

Discorrer-se-á sobre a regulamentação do esporte eletrônico ao redor do mundo, na Coreia do Sul, Alemanha e Estados Unidos. Adiante, este artigo apresenta dados sobre a popularização do e-sport como esporte universitário.

O método deste estudo foi embasado em pesquisas de vários autores da área de direito digital, relatos de jogadores profissionais, entrevistas para sites e podcasts de CEO de organizações, jogadores e influentes no setor de e-sports. Contato real com vários campeonatos de e-sports, presenciais e virtuais, como LBFF (Liga Brasileira de Free Fire) e CBLOL, legislação vigente, autores estrangeiros que abordam tal assunto. Para tanto, foi utilizada, a pesquisa bibliográfica, com pesquisa em livros, artigos e revistas.

2. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia ocorreu em 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, sendo transmissão de jogo presencial com prêmios reais e com um aspecto profissional a disputa. Oito anos mais tarde, em 1980, a Atari organizou o Space Invaders Championship, a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes vindos de várias partes dos Estados Unidos. Já em 1990, foi criado o Nintendo World Championships, com etapas em várias cidades dos EUA e com a final disputada na Califórnia. Quatro anos depois, o torneio ganhou uma segunda edição, a Nintendo PowerFest 94 (GE, 2020).

Em março de 1990 a Nintendo promoveu um campeonato, nos Estados Unidos, ocorrendo disputas entre centenas de jogadores, que tinham como objetivo comum chegar a grande final, em Los Angeles. Na grande final, o vencedor recebeu uma premiação de US\$10.000, um Geo Metro (carro lançado em 1990 nos EUA), uma televisão e um troféu de ouro. O restante dos finalistas recebeu um prêmio de consolação de US\$1.000 e um troféu de prata (GRASEL, 2015).

Segundo o site Red Bull (2021), Street Fighter 2 é um dos primeiros jogos multiplayer. Foi um fenômeno no início dos anos 90, e consolidou o jogo de fliperama nos grandes centros



urbanos brasileiros como algo acessível para qualquer classe social. Também contou com a criação de Chun-Li, a primeira personagem feminina selecionável em um jogo de luta no mundo. O jogo foi o responsável pela criação da EVO (Evolution Championship Series) competição anual de e-sports de jogos de luta. Décadas depois, surgiu o Red Bull Kumite, o maior torneio de Street Fighter do mundo.

Como acentua Bruno Martins (2018), na década de 90 as LAN houses se popularizaram. Estas consistem em estabelecimentos comerciais onde é possível utilizar computadores com acesso à internet. As LAN houses, foram palco de diversas competições, como por exemplo campeonatos de Counter-Strike 1.6, jogo de FPS famoso na época, cuja franquía continua até a atualidade. O mercado realmente ganhou força através da evolução e popularização da internet, principalmente após os anos 2000.

2.1 Conceito de e-sport

A Federação Internacional de Esportes Eletrônicos (2021) define a prática de e-sports como "Um esporte competitivo performedo em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas".

De acordo com Nicholas Bocchi (2019), um estudo realizado durante a final do Campeonato Brasileiro de League of Legends, restou comprovado que o e-sport atende aos padrões fisiológicos de atividade física, definida pela Organização Mundial da Saúde como "qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos que requeiram gastos de energia".

Segundo Nielsen Abreu da Cunha (2018, p. 13)

O termo "e-Sport" advém da junção da letra "E" de ethernet com sports, que em tradução livre significam esportes online, destacando o valor da internet, sendo fundamental na massificação do cenário, ultrapassando barreiras físicas dos jogos presenciais para competições online, reunindo milhões de profissionais mundo à fora (CUNHA, 2018, p. 13)

Michael G. Wagner (2006) conceitua o esporte eletrônico como uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação.

O termo E-Sport significa jogos competitivos em um nível profissional e em um formato organizado (um torneio ou liga) com um objetivo específico (ou seja, ganhar um título de campeão ou prêmio em dinheiro) e uma distinção clara entre jogadores e equipes que estão competindo entre si (NEWZOO, 2021, n.p.).



De acordo com a Hawcon (2015) a referência aos esportes perpassa principalmente pela estrutura de entretenimento montada em torno dessas competições.

A menção do esporte para esse tipo de modalidade é dada justamente pelas semelhanças que existem entre essas competições em comparação com os "esportes reconhecidos". Assim como qualquer outro esporte, o eSports possui atletas, times, competições, equipamentos específicos, torcedores e até transmissões ao vivo com narradores e comentaristas. Existem diversos campeonatos gigantescos que fazem lotar estádios de copa do mundo e que são transmitidos para o mundo todo (HAWCON, 2015, n.p.).

Para o funcionamento dos e-sports, existem quatro engrenagens fundamentais, sendo as empresas de jogos eletrônicos, as ligas, os jogadores e as plataformas de streaming. Conceitua Rafaela Caetano (2019) que empresas de jogos eletrônicos são os criadores, os responsáveis pela elaboração dos jogos e ansiosas por uma boa repercussão entre os jogadores que eleve seus produtos à categoria de e-sports, essas empresas podem ainda exercer outras funções dentro deste setor, como organizar torneios ou mesmo transmitir as partidas diretamente para o público, como por exemplo a Riot Games, criadora do League of Legends. Já as ligas, se uma empresa lança um game que se torna sucesso de público, as ligas surgem para organizar campeonatos de jogadores individuais ou equipes. As ligas têm como principais funções criar regras para as disputas, captar recursos de patrocinadores e promover a divulgação de seus e-sports. Essas ligas podem ser independentes ou derivadas das próprias empresas criadoras dos games.

Os jogadores no mundo dos e-sports, são os protagonistas. Os atletas de e-sports, como em qualquer esporte tradicional, podem seguir carreira solo ou jogar em equipes, sendo remunerados por seus clubes e recebendo dinheiro de patrocínio, publicidade e dos próprios prêmios dos torneios. As plataformas de streaming também têm um papel muito importante. Streaming é a expressão inglesa referente à transmissão de conteúdo via internet. Embora atualmente alguns canais transmitam as disputas pela TV a cabo, são sites como o Twitch e o YouTube que se destacam por permitirem aos mais de 100 milhões de fãs de e-sports assistirem ao vivo às partidas e aos próprios jogadores em ação sem precisar pagar nada.

Logo, os e-sports podem ser comparados aos esportes tradicionais, com o mesmo potencial de transmissão e eventos mundialmente transmitidos.

3. E-SPORTS ATUALMENTE

Com a grandiosidade das competições, que agora atingem públicos maiores, surgiu a necessidade de existir uma regulamentação específica sobre o assunto. Pensando em todas as



partes envolvidas nesta atividade, desde jogadores, patrocinadores, coaches, psicólogos entre outros, deixou de ser um hobby para um mercado com receitas bilionárias.

Figura 1: Gráfico de popularidade do mercado de jogos.



Fonte: Newzoo Global Games (2018).

De acordo com as informações do grupo de pesquisa da indústria Newzoo (2021), o faturamento relacionado aos e-sports foi de US\$ 1 bilhão arrecadados. Seguindo a expectativa de crescimento, a consultoria de dados acredita que em 2024 a modalidade fature US\$ 1,6 bilhões. Na final da Copa do Mundo de League of Legends de 2019, 99,6 milhões de telespectadores foram registrados durante a partida. No mesmo ano, cerca de 450 milhões de pessoas assistiram a campeonatos de jogos eletrônicos. O Brasil ficou em terceiro no ranking de países com mais espectadores, com um total de 21,2 milhões pessoas registradas, atrás da China e Estados Unidos.

A Furia, uma das equipes de e-sports do Brasil, tem patrocínio maior do que clubes de futebol. Fechou um contrato de patrocínio com a FTX pelo valor de 15 milhões de reais, representando o maior valor já negociado na história dos esportes eletrônicos brasileiros. O contrato é superior a diversos negócios fechados por clubes da série A do Campeonato Brasileiro. Os acordos do São Paulo com a Bitso e do Internacional com a Banrisul, por exemplo, envolvem valores inferiores aos 15 milhões de reais (VEJA, 2022).

Com esses dados e a popularização dos e-sports, os grandes clubes do futebol começaram a investir e montar equipes para competir no cenário, exemplos são o Corinthians, o Flamengo e o Santos, apoiando a ideia de que esporte não é só em campo.

O Mundial de Free Fire (Free Fire World Series 2021), realizado em Singapura, com jogadores do Fluxo e Loud representando o Brasil, obteve um pico de 5.41 milhões de



espectadores simultâneos, além de uma média de audiência de 2.08 milhões. Além de ter faturado o top 1 do ano, o FFWS 2021 também é o evento de e-sports com maior audiência da história (THE CLUTCH, 2021).

Nobru (Bruno Goes), jogador profissional de Free Fire nascido em uma comunidade em São Paulo, hoje é um dos jogadores mais famosos e milionários do mundo, afirma, “O Free Fire basicamente salvou a minha vida, como vai salvar a vida de muitas pessoas” (TROPA FREE FIRE, 2020).

Sendo assim, a ideia de que os e-sports não são considerados esportes “de verdade” ficaram para trás. Os e-sports tem um impacto positivo na vida de milhões de pessoas, sendo fundamental a criação de normas que regulamentem essa área, que inclusive também é fonte de renda, sendo um trabalho assim como qualquer outro.

3.1 E-sports nas universidades

No Brasil é muito comum a prática do esporte universitário, várias atléticas lotam ginásios para ver suas faculdades em quadra. Nos últimos anos os esportes eletrônicos nas universidades apresentam uma estrutura profissional e vem se popularizando no país.

Segundo Renato Lourenço (2018), responsável pelo Torneio Universitário de E-Sports (TUES), a expansão do esporte eletrônico universitário pode trazer benefícios para o mercado de e-sports com novos profissionais, vínculo a instituições altamente respeitadas e para o meio acadêmico, novos estudos sobre e-sports e a quebra de paradigmas.

Em maio, a Unopar, universidade do Paraná, realizou a primeira edição da Copa Unopar, competição de Free Fire que distribuiu prêmios em dinheiro e bolsas na instituição.

Leonardo Queiroz (2021) do grupo educacional da Unopar, afirma que são 32 milhões de brasileiros fora do ensino superior.

Um dos principais fatores é a condição financeira das pessoas, realizar um torneio de e-sports é uma maneira para estimular jovens inseridos no universo gamer com a oportunidade de cursar o ensino superior.

Júlia Garcia (2021) afirma que no caso da Copa Unopar, 12 bolsas universitárias foram distribuídas ao final da competição que teve Lucio "Cerol", CEO do Fluxo, como embaixador. Ao longo de todo o processo, 75 mil inscrições foram feitas e nove mil pessoas participaram da fase classificatória.



São atitudes como essas que demonstram que os e-sports podem promover educação, também ajudando a combater preconceitos e a falta de informação referentes ao universo gamer.

4. O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO E A REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS EM OUTROS PAÍSES

Não existe uma lei específica que regule os e-sports no Brasil. Com a falta de regulamentação própria, são aplicadas diversas legislações na área de esporte eletrônico, sendo a combinação de normas da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), do Código Civil e da Lei 9.615/1998, a Lei Pelé.

De acordo com André Sica e André Thomas Fehér Junior (2022), apesar da aplicação das leis expostas, foi possível identificar outras carências e lacunas legislativas. As desenvolvedoras de jogos eletrônicos (publishers) passaram a exigir diversas contrapartidas aos clubes e atletas para a participação de suas competições, e ao mesmo tempo, limitar algumas atividades que contrariassem suas políticas de uso do jogo. Afinal, vale destacar que os jogos eletrônicos possuem algo extremamente distinto da maioria das modalidades tradicionais: a propriedade intelectual do jogo eletrônico.

Como desafio ao operador do Direito, foi necessário aplicar outras leis na relação entre os agentes do mercado de e-sports, tais como a Lei 9.610/98 - Lei de Direitos Autorais e Propriedade Intelectual. Outrossim, como forma de regular as relações de consumo incidentes neste mercado nas relações de prestação de serviços, foi fundamental a aplicação do Código Civil e do Código de Defesa do Consumidor.

Segundo Bruno Gallucci (2021), a contratação dos atletas sob o regime da CLT segue o mesmo padrão de qualquer contratação tradicional, sendo necessário que o atleta assine um contrato de trabalho desportivo e tenha a sua carteira de trabalho assinada pela equipe, bem como terá todos os direitos previstos na legislação trabalhista. No entanto, existe a possibilidade de as equipes contratarem os jogadores como prestadores de serviços, através de pessoas jurídicas constituídas pelos atletas, modalidade extremamente arriscada sob a ótica da legislação trabalhista, pois pode configurar uma fraude. Nesse caso, o valor a ser pago é fixo e não há encargos trabalhistas a serem recolhidos pela equipe, basta apenas pagar os valores determinados no contrato entre a equipe e o atleta. É necessário um olhar cauteloso do legislativo e judiciário para evitar esse tipo de problema, já que o jogador é um empregado assim como qualquer outro e necessita ter seus direitos devidamente assegurados de forma humana.



Vale ressaltar que a pandemia ocasionada pela Covid-19 em 2020 gerou novos desafios na regulamentação do mercado. Com a suspensão de torneios presenciais, as desenvolvedoras tiveram a necessidade de se proteger contra episódios de fraude à nova tecnologia. Como exemplo, foram registrados casos em que cyber atletas trocaram de conta durante as competições sem a autorização das publishers e até mesmo, inseriram hardwares que tinham como objetivo um melhor desempenho desportivo nas partidas, o doping digital.

4.1 Comparativo entre Coreia do Sul, Alemanha e Estados Unidos

A Coreia do Sul merece destaque por ser o primeiro país a levar a cultura gamer a sério, reconhecendo a importância dos e-sports e profissionalizando os atletas.

De acordo com o site Administradores (2020) a crise econômica que atingiu o sudeste asiático, afetou o modo de vida as pessoas, que passaram a utilizar as conhecidas LAN Houses, a procura de formas mais baratas de entretenimento. Com o sucesso do jogo Starcraft no início dos anos 2000, diversos campeonatos oficiais foram criados, com premiações milionárias, disputados em arenas gigantescas, e televisionadas para o país inteiro. O ministro da cultura, esportes e turismo da Coreia do Sul montou a Associação Coreana de E-Sports, como forma de regulamentação e transformando os esportes eletrônicos em esportes oficiais do país.

Segundo Marcel Giovanni (2018) a KeSPA é uma entidade federativa encarregada de regular o esporte eletrônico, promover e fiscalizar campeonatos, licenciar direitos de transmissão dos cyber-atletas, sendo responsável por fiscalizar, gerenciar e buscar melhorias técnicas deu maior legitimidade em busca da obtenção de status oficial de modalidade esportiva e liderou o avanço da categoria pelo mundo. Sendo possível graças aos investimentos de empresas de telecomunicações e entretenimento, tais como a SK Telecom e Samsung que patrocinavam as equipes e seus esportistas.

Logo, o sucesso do e-sport na Coreia do Sul dá-se pelo reconhecimento do e-sport como profissão, constante incentivo governamental para a profissionalizar o cyber-atleta, a KeSPA no cenário de controle e fiscalização de direitos, torneios e transmissões e o patrocínio de grandes empresas que possibilitam aos jogadores salários elevados.

A Alemanha recentemente adentrou ao grupo de países que reconhecem o e-sport como um esporte, tais como: Malásia, Rússia, Finlândia, China, Itália, África do Sul, entre outros. Os clubes alemães agora poderão solicitar o status “sem fins lucrativos”, ou seja, terão direito a impostos comerciais reduzidos, bem como redução burocrática para que jogadores de e-sport estrangeiros consigam competir na Alemanha.



De acordo com Eliana Bollati (2019) o Governo Federal Alemão estabeleceu um visto específico para profissionais de e-sport, mudança prevista na Lei de Imigração Qualificada. Isso facilitará o recrutamento de jogadores e treinadores de fora da União Europeia por organizações alemãs. Conseqüentemente, tais indivíduos conseguirão ter acesso a uma residência permanente sem muitas complicações e imprevistos.

Já nos Estados Unidos, o governo reconhece jogadores de League of Legends como atletas profissionais desde 2013 e permite a emissão de vistos de trabalho aos jogadores.

Nick Allen (2013), gerente de e-sport da Riot Games, afirma que esse reconhecimento foi revolucionário para o mundo do e-sport e abriu portas para que cada vez mais atletas das mais variadas modalidades de esporte eletrônico consigam obter o visto.

Segundo Júlia Garcia (2021) Cerca de 200 universidades nos Estados Unidos têm e-sports no currículo e muitas distribuem bolsas para jogadores de LoL, Fortnite, Fifa, entre outros. A pioneira foi a Robert Morris, no estado do Illinois, em 2014.

São atitudes como as dos países citados que o demonstram empatia com o cenário dos esportes eletrônicos e Brasil poderia se espelhar nessas condutas, já que é o terceiro país no mundo em número de fãs de e-sports. Um país com um cenário tão grande, em que os e-sports movimentam a economia e a promovem cultura, deveria receber mais atenção legislativa.

5. PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 383 DE 2017

O texto de regulamentação do Senado, proposto pelo senador Roberto Rocha (PSDB-MA), não agradou a comunidade gamer, porque não foi pensado diretamente nos jogadores profissionais e seus vínculos. O projeto de lei é inconstitucional, violando os direitos de propriedade intelectual das publishers, assegurado pela Constituição e ele traz discussões polêmicas e obsoletas, pela desinformação referente a e-sports.

De acordo com Cherrygumms (Nicolle Merhy), CEO da Black Dragons (2021) é necessário ter uma regulamentação, mas não nos moldes propostos pelo projeto de lei 383 de 2017, que visam coisas absurdas como violar propriedade intelectual de publishers, é necessário focar em pautas como o piso salarial de jogadores, para que recebam um salário justo que condiz com o trabalho exercido. Outro tema importante a ser discutido é referente ao visto estrangeiro, poderia ter um projeto de lei que pensasse na situação dos muitos jogadores que não puderam representar o Brasil no exterior, pela dificuldade de conseguir visto. Um exemplo, dos tantos já ocorridos, foi o time profissional de Rainbow Six, da Faze que não conseguiu visto para o Japão.



Para Merhy, não há como regulamentar da maneira como está sendo pedido. Os parlamentares estão ignorando um fato que não deveria ser ignorado: o e-sport não é similar ao futebol, ao basquete ou a qualquer outro esporte. Ele é um caso à parte, porque há uma terceira pessoa nesse vínculo, que é a dona do jogo. No e-sports, existe uma relação entre jogador, gamehouse e publishers (empresas que produzem os jogos).

Ocorre muita desvalorização e preconceito com o e-sport, pela desinformação da própria população. O senador Eduardo Girão (Podemos-CE), autor de emenda para excluir jogos violentos da classificação de esporte eletrônico, ligou o massacre de Suzano (SP), a jogos do tipo, o que gerou revoltas da maioria do cenário gamer.

Em contrapartida, o presidente da Federação de Esportes Eletrônicos do Distrito Federal, David Leonardo Teixeira (2021), ressalta que “vários estudos apontam que a dita influência dos jogos ‘violentos’ na agressividade não se sustenta, sendo apenas uma percepção do imaginário social para a qual faltam comprovação e estudo científico”.

Em 2019, Andrew K. Przybylski, professor associado da Universidade de Oxford, e Netta Weinstein, da Universidade de Cardiff, realizaram um estudo que buscou solucionar a questão polêmica do envolvimento entre jogos violentos e agressividade de adolescentes, através de dados científicos subjetivos e objetivos. A partir dessa pesquisa, restou-se comprovado que o envolvimento de jogos virtuais violentos não está associado à variabilidade observável no comportamento agressivo dos adolescentes. Apesar dos jogadores sentirem raiva em face de alguma frustração advinda com o jogo, ninguém irá cometer algum tiroteio em massa por tal motivo, de maneira que tal comportamento não se relaciona diretamente com a agressão na vida real.

Logo, não hánexo de causalidade entre jogo violento e comportamento agressivo. Vale exemplificar que da mesma maneira que o MMA, Futebol Americano e Hóquei no gelo, todos agressivos com reais chances de causar sequelas até mesmo irreparáveis, não deixam de ser considerados esportes, jogos virtuais considerados violentos por envolverem troca de tiros em uma simulação, por exemplo, não deveriam ser excluídos como e-sports.

Há outros diversos fatores que demonstram a impossibilidade de aprovação desse projeto de lei, sendo um deles a inconstitucionalidade. Já que como exposto na Constituição Federal, no artigo 217, é dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, sendo feitas com autonomia das entidades desportivas dirigentes e



associações, quanto a sua organização e funcionamento. Logo, as questões administrativas e organizacionais relacionadas aos e-sports não podem sofrer intervenções do governo.

O objetivo do PLS 383/2017 é colocar nas mãos de “terceiros” o papel de controlar o e-sport. Como afirma Tarsila Machado Alves (2018) não é necessário a criação de uma Federação Internacional para o fomento do cenário de e-sports. Segundo ela “No caso do CBLLoL, a própria desenvolvedora organiza o seu campeonato nos moldes de ascenso e descenso” e complementa “obviamente que os clubes interessados irão aderir diretamente ao CBLLoL, do que as regras da alguma federação nacional, que se tornará irrelevante”.

Portanto, os jogos são uma propriedade intelectual privada e as empresas que vivem de esportes eletrônicos já estão bem estruturadas por si só. As desenvolvedoras já executam com maestria a função de dar acesso ao E-Sports para todos. O projeto de lei é uma falta de respeito à autonomia das desenvolvedoras dos jogos.

5.1 Necessidade de novo projeto de lei

A comunidade gamer não deseja a aprovação do projeto de lei nº 383 nem futuros projetos com o mesmo teor, mas ficar sem uma legislação específica também não é uma opção, visto que o e-sports tem um impacto positivo na vida de milhões de pessoas e movimentam a economia brasileira. De acordo com a consultoria Newzoo (2021), a indústria global de games movimentou, em 2021, quase US\$ 176 bilhões de dólares. Até 2023 a perspectiva é de que este valor chegue a US\$ 200 bilhões de dólares.

É necessário o debate sobre a obtenção de visto de trabalho e registro dos cyber-atletas, a jornada de trabalho, as horas extras, tempo trabalhado após o expediente, e intervalos intrajornadas, períodos de descanso durante o trabalho, já que na maioria dos casos os jogadores moram em gamehouses, devendo essas proporcionar condição apropriada de moradia ao atleta. Também é importante ter uma equipe multidisciplinar que trate da saúde dos jogadores, como psicólogos, nutricionistas e fisioterapeutas, já que eles moram dentro do ambiente de trabalho.

Uma questão levantada por Chevis e Feher Jr. (2020), diverge da previsão legal, referente a especificidade da natureza do trabalho de um atleta de e-sports em conjunto com a constante exploração de sua imagem na mídia, entre outras fontes, poderia justificar que uma legislação própria permitisse o pagamento de parte de sua remuneração a título de exploração de imagem superior ao limite legal de 40% previsto na legislação federal sem que se configurasse fraude, ponto também “esquecido” pelos Projetos de Lei.



Além disso, é necessário analisar a aplicabilidade de contratos profissionais para indivíduos menores de 16 anos. Vale ressaltar sobre o direito de imagem do jogador profissional, no quesito “stream”. Muitas vezes, o direito de imagem é mal elaborado ou deixado de fora de alguns contratos.

6. CONCLUSÃO

O objetivo dessa pesquisa é regulamentar os jogadores de e-sports, através da possibilidade de criação de leis específicas destinadas a esses profissionais, para que tenham uma carreira digna com todos os direitos assegurados.

A não aprovação do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017 por seu conteúdo raso, que aborda discussões polêmicas e obsoletas, com desinformação referente ao e-sports e por violar os direitos de propriedade intelectual das publishers.

Também a não aprovação de quaisquer futuros projetos que venham a desvalorizar, censurar e banalizar todo o cenário de e-sports.

Além disso, essa pesquisa tem foco em diminuir a desinformação social e a banalização referente ao cenário de e-sports, levar conhecimento a população, através dos dados e pesquisas abordadas. Discorreu-se sobre a evolução histórica dos esportes eletrônicos, o conceito de e-sport, a aplicação das leis 9.615/98 (Lei Pelé), e CLT, ante a inexistência de regulamentação específica. Ademais, discorreu-se sobre a popularização de campeonatos de esportes eletrônicos envolvendo universidades e foi feito um comparativo referente a regulamentação do e-sports em outros países (Coreia do Sul, Alemanha e Estados Unidos).

Portanto, os e-sports tem um impacto positivo na vida de milhões de pessoas, sendo responsável por movimentar a economia, gerar empregos e promover cultura. Faz-se necessário regulamentar os jogadores de e-sports, sendo o governo responsável pelo incentivo financeiro, pelo auxílio a obtenção de visto de trabalho, por assegurar os direitos constitucionais de propriedade intelectual das publishers, pela divulgação dos e-sports para diminuição do preconceito causado pela desinformação social e pela criação de normas que vão valorizar e dignificar o jogador profissional. Somente assim, será possível o desenvolvimento de um espaço mais justo para a comunidade gamer.



REFERÊNCIAS

BRAIDA, F. H. M. da S. **Crimes cibernéticos: tipificação e legislação brasileira**. 2020. Disponível em: <http://www.conteudojuridico.com.br/consulta/Artigos/54506/crimes-cibernticos-tipificao-e-legislao-brasileira>. Acessado em: Ago. de 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Ulysses Guimarães, Brasília, DF, 05 outubro 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acessado em: Fev. de 2022.

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1606769676977&disposition=inline>. Acessado em: Fev. de 2022.

CAETANO, R. **O que são os eSports?**. [S. l.], 3 nov. 1919. Disponível em: <http://www.espn.com.br/infografico/o-que-sao-os-esports/>. Acessado em: Out. de 2022.

CARBONE, F. **“Salvou a minha vida”, diz Nobru, jogador do Corinthians, sobre Free Fire**. Tropa Free Fire, 14 maio 2020. Disponível em: <https://tropafreefire.com.br/noticia/documentario-da-garena-mostra-trajetoria-do-titulo-mundial-do-corinthians>. Acessado em: Fev. de 2022.

GE. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil**. Florianópolis, 5 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acessado em: Fev. de 2022.

GILES, D. **Media Psychology**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2003.

LUIZ, M. H. G. **Esporte Eletrônico (E-Sport): Ausência De Regulamentação e Questionamentos Sobre O Projeto De Lei 383/2017**. 107f. Monografia (Bacharel em Direito) - Centro Universitário Curitiba, Curitiba, 2021.

KANE, D.; SPRADLEY, B. **Recognizing ESports as a Sport**. 11 maio 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317929457_Recognizing_ESports_as_a_Sport. Acessado em: Fev. de 2022.

MIGUEL, R. G. A. **Atleta: definição, classificação e deveres**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014. Disponível em: <https://juslaboris.tst.jus.br/handle/20.500.12178/94402>. Acessado em: Fev. de 2022.

NDM ADVOGADOS. **E-sports: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas**. 2021 Disponível em: <https://ndmadogados.jusbrasil.com.br/artigos/1180055927/e-sports-as-formas-de-contratacao-dos-atletas-e-os-riscos-trabalhistas>. Acessado em: Fev. de 2022.

SEIBEL, G. **Alemanha reconhece E-sports como esporte**. ManualdosGames, 2018. Disponível em: <https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>. Acessado em: Out. de 2022.



SILVA, N. P. **ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 46f. Monografia (graduação) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.