

# E-SPORTS: DA TELA DO COMPUTADOR PARA A REALIDADE DIÁRIA

Kiara Schiavetto

Sherley Britto

## RESUMO

Diante da febre mundial e do crescimento frenético dos games eletrônicos no Brasil, houve a necessidade de regulamentação, fomento e reconhecimento dos esportes eletrônicos no País.

Tal necessidade, que foi inserido para análise no Senado Brasileiro, o projeto de lei 383/2017, atualmente em trâmite, para que seja discutido e garantido a liberdade da prática dos E-Sports, estabelecendo como objetivos da modalidade o estímulo à boa convivência, ao fair play, à construção de identidades, o combate aos discursos de ódio que podem ser passados “subliminarmente” pelos jogos e o desenvolvimento de habilidades nos

praticantes.

Os E-Sports são as atividades competitivas envolvendo jogos de videogame, computador e gadgets, as disputas esportivas em ambientes virtuais oferecem, assim como os esportes tradicionais, meios de “socialização, diversão e aprendizagem”. Inclusive, a prática pode contribuir para melhorar a capacidade intelectual e fortalecer o raciocínio e a habilidade motora dos participantes.

Assim sendo, diante da importância do tema, relataremos neste trabalho, desde sua criação, ao seu desenvolvimento mundial, bem como as necessidades atuais de regulamentação para o fomento da prática esportiva eletrônica, que cresce a cada segundo de forma mundial, ganhando adeptos em todo canto do mundo.



Kiara Schiavetto

Advogada Cível e Desportiva. Pós-graduada em civil e processo civil – União Cursos Superiores Coc (UNICOC). Pós-graduada em gestão no esporte e direito desportivo – Instituto Brasileiro de Direito Desportivo (IBDD). Curso Prático de Arbitragem (CPA) - Centro Brasileiro de Mediação e Arbitragem (CBMA). Gestão no Futebol – CBF Academy. Defensora Dativa do Tribunal de Justiça Desportiva Antidopagem (TJD-AD)



Sherley Britto

Advogada com atuação no Direito Desportiva e na Indústria Farmacêutica. Auditora de Tribunais Disciplinares na Justiça Desportiva. Artigos publicados na Revista Direito & Futebol vol 1, na Revista Síntese, site Migalhas e no jornal Gazeta do povo.

## INTRODUÇÃO

O que vem a mente quando pensa em um evento esportivo? Logo imagina uma infraestrutura esportiva, calendários com os jogos e horários das partidas, torcidas organizadas e entre outros diversos fatores que revelam o amor ao esporte.

Mas e quando se depara com o ambiente moderno de um Campeonato Mundial de Games, onde a decoração tem estatuetas e pôsteres em homenagem aos “jogadores virtuais”, cheio de telas ligadas nas paredes e um grande telão na parede do fundo, jogadores profissionais dando autógrafos, sendo ovacionados por sua legião de fãs e sua torcida organizada. Como enxergar essa nova estrutura como um evento esportivo?

O E-Sport no Brasil ainda está crescendo relacionado ao cenário esportivo. Em que pese à febre mundial, por aqui, é um gênero de competição já bem popular. Um dos exemplos é Campeonato Brasileiro de League of Legends, ou CBLol, como também é chamado, além das modalidades Counter-Strike, Street Fighter e Fifa, que também possuem torneios locais, porém menores mas em forte crescimento. Além dos que acontecem todos os anos, os eventos Brasil Mega Arena e [Brasil Game Show](#) que promovem torneios de E-Sports, contemplando diversas modalidades (jogos) e com premiações variadas.

Apesar de este cenário caminhar para o crescimento, muito se discute sobre se o E-Sports é ou não um esporte e, se será ou não reconhecido pela legislação brasileira como tal.

A Lei 9.615/1998, conhecida também por Lei Pelé, estabelece as normas gerais sobre desporto no país, não possui uma definição específica a respeito do que é esporte. Assim sendo, uma vez identificados elementos que caracterizem a atividade, a modalidade pode ser reconhecida como esporte e, portanto, aplicada à lei.

No entendimento de que não há prática de “atividade física” pelos jogadores, pode ser facilmente identificado outros elementos que caracterizam a modalidade como um esporte, como é o caso da presença de regras claras, tanto em relação ao jogo, a realização da disputa.

Soma-se a isso, a presença do caráter competitivo, no qual os jogadores se dividem em equipes (individuais ou não) para derrotar o adversário, concentrados nas decisões estratégicas para que alcancem suas melhores performances.

Para que um cenário esportivo seja desenvolvido não é necessário o reconhecimento da Lei Pelé. Na realidade, a modalidade pode organizar e promover as competições de forma privada – ou seja, por meio de contratos, e não somente de forma pública.

Desse modo, as idealizadoras dos campeonatos, em conjunto com as equipes profissionais e empresas envolvidas no setor poderiam organizar as competições e torná-las atrativas ao público e investidores para que o cenário possa se fortalecer sem, necessariamente, se adequar a Lei Pelé.

De qualquer forma, escolher se adequar

a Lei Pelé traz vantagens e desvantagens que serão exploradas nos próximos capítulos. Mas, independentemente do modo que irá se organizar, para o E-Sports ser considerado um esporte de acordo com a Lei Pelé, seu modelo de negócio deve se configurar como uma prática desportiva, indo muito além de apenas se enquadrar nos termos da lei. Trata-se mais do setor como um todo, unir-se para criar a realidade esportiva.

E diante da importância do assunto debatido, está em trâmite no Senado brasileiro, o Projeto de Lei n.º 383/2017, caso aprovado, o projeto também irá definir por Lei, os esportes eletrônicos como esportes propriamente dito. Como diz em seu primeiro artigo: *“Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.”*

A regulamentação dos E-Sports busca também evitar o “desvirtuamento” da modalidade de sua natureza inclusiva e comunitária, e, além disso, tornando o “cyber-atleta” em “atleta”, que o deixa em pé de igualdade com outros praticantes de outros esportes considerados convencionais, como futebol, basquete, vôlei, etc.

Além da proposta inicial, o projeto de lei ainda propõe a celebração anual do Dia do Esporte Eletrônico, sempre em 27 de junho, data da fundação da empresa americana Atari,

de 1972, tamanha importância da matéria que discute-se a seguir.

## **DOS PRINCÍPIOS APLICADOS AOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS)**

No caso estudado, diante da falta de especificação da lei, os princípios gerais de direito que possui características monovalentes, se aplicam a modalidade E-Sports. Conforme o o artigo 4º da Lei de Introdução as Normas no Brasil ensina que na lacuna da lei, o juiz julgará invocando a analogia, os costumes e os princípios gerais de direito, no intuito de orientar e nortear a interpretação da norma.

Mesmo que exista autonomia legislativa desportiva, os princípios de direito civil são aplicáveis de forma integral, notadamente o da boa-fé objetiva. O princípio da boa fé objetiva sempre existiu por isso sua fácil aplicação e aceitação como norte para resoluções de conflitos ou lacunas do direito.

Princípio da boa-fé é consagrado pelo Superior Tribunal de Justiça em todas as áreas do direito. Um dos princípios fundamentais do direito privado é o da boa-fé objetiva, cuja função é estabelecer um padrão ético de conduta para as partes nas relações obrigacionais, podendo ser classificada como, objetiva quando se apresenta como uma regra jurídica, ou subjetiva, quando apresenta uma análise personalíssima.

E no caso concreto, em vista das competições em esportes eletrônicos, onde jogadores/atletas de vídeo game competem

como se fossem equipes e de forma simultâneas, mas cada qual em sua singularidade, fica quase que impossível estabelecer horas “trabalhadas”, hora para repouso, alimentação, treinamento, descanso, lazer e estudar.

Sem contar a necessidade dos acompanhamentos de profissionais na área de nutrição, médicos, psiquiátricos, educadores físicos, fisioterapeutas, entre outros profissionais que são designados ao cuidado da equipe cibernética.

Neste momento, surge o princípio da confiança, de suma importância, pois se deposita confiança no indivíduo diante do cenário sem regulamentação. Pois só contrata-se para desempenhar qualquer função, se houver um mínimo de confiança e segurança entre as partes.

Ambos os princípios relatados acima, caminham unidos, pois não se admite em nosso ordenamento jurídico, que se crie perspectiva sobre outrem, fundamentada na confiança e boa-fé para posterior frustração. Tendo inclusive, ser passível de indenização quando há quebra de uns desses princípios nessa “relação de trabalho”.

Uma vez, que se é pago uma quantia mensal a esses cyberatletas, formando assim contratos de trabalho, em alguns casos desportivos, outros de caráter civil ou apenas um contrato de trabalho.

No entanto, o foco deste trabalho é especificamente aos cyberatletas, em uma situação real na qual o atleta sozinho, não consegue se estabelecer no início da carreira

como jogador, necessitando de uma equipe estruturada para desenvolver seu trabalho e treinar em equipe.

Assim nasce o “contrato de trabalho” que lhe é oferecido pela equipe que lhe acolher. E nesses casos, inicialmente, os contratos serão baseados nos princípios da boa-fé e confiança, mesmo que não haja pagamento de salários mensais, que serão concedidos com o tempo e demonstração do desempenho do atleta, que de início lhe são oferecido todos os elementos (equipamentos, moradia, alimentação, treinos) para desenvolver a modalidade e avaliar o desempenho deste. Após um tempo considerável, assina-se o contrato para que se torne rentável a atividade exercida, no entanto, os primeiros passos do atleta serão norteados em um contrato assentando nos princípios relatados neste tópico.

## **E-SPORTS SÃO ESPORTE? SUA QUALIFICAÇÃO**

Por definição, esporte é toda prática física que busque lazer ou competição, com demonstração de destreza, força ou habilidade. Já a lei maior do esporte no Brasil (Lei 9.615/1998, conhecida como “Lei Pelé”): *“prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto”*.

Os jogos eletrônicos é uma nova modalidade, que exige um esforço tão grande dos jogadores quanto um jogo de futebol, mas

em outro aspecto: o mental. Além disso, o regime de treinamentos é tão ou mais rigoroso quanto ao chamado “atleta normal”, pois são incríveis demonstradores de destreza e habilidade.

E os jogos eletrônicos, assim dizer, é um fenômeno sociocultural, que vincula as pessoas por intermédio do jogo que estão conectados, possibilitando integração social e manifestação cultural. Tornando-se um convívio social, aos isolados pelas rede sociais e tecnológicas vivenciadas atualmente.

A diferença pautada que cria debates pelo mundo afora, se fundamenta que o esporte é ligado a ideia da prática de atividade física, que pressupõe um esforço físico, mas neste caso, o esforço despendido é o mental, intelectual.

Hoje, um cyber atleta conta com preparo físico, habilidades motoras e manuais, bem como grande capacidade de concentração, além de horas de treinos diários. O treinamento é forte, se divide em técnico e tático, mexe com estratégias e com a preparação física para as longas batidas de jogos, que, por muitas vezes, passam das 8 horas de competição por dia. Para isso, os treinos também são longos e desgastantes, exigindo o máximo do físico e do mental de cada um dos atletas.

A dedicação a uma modalidade é tão grande quanto a de um praticante dos esportes chamados tradicionais, e, portanto, merece ser tratado como tal. Sendo assim considerada uma prática desportiva, ou seja, um esporte.

## DO ATLETA “VIRTUAL”

Como já tratado acima, os E-sports sofrem estigma e preconceito no que tange a ser encarado como um esporte, parte da corrente se posiciona dizendo que não há esforço físico e, portanto não pode ser considerado esporte.

Diante da afirmativa acima, sendo assim, pode-se descaracterizar o tiro, esporte olímpico, como esporte? No tiro, por exemplo, não há desgaste físico. O atleta não corre, não nada, não há grandes movimentos musculares, mas seus treinos, concentração, alimentação, dedicação e disciplina são indispensáveis. Causando, portanto, desgaste intelectual.

Partindo dessa premissa, os atletas de E sports vêm sustentando com clareza e maestria que jogos eletrônicos podem e devem ser considerados um esporte, e conseqüentemente os jogadores, atletas profissionais.

A rotina destes indivíduos é tão árdua quanto à de um jogador de futebol, por exemplo. Em média, são submetidos há 10 horas diárias de treino, com rigorosa disciplina e organização de suas agendas de treino e competição. Possuem equipes, técnicos, nutricionistas, preparadores físicos para que consigam competir concentrados e preparados.

Além da inquestionável necessidade de regular o mercado para atender aos interesses das partes diretamente envolvidas, observa-se a necessidade de fomento do setor, afinal este movimenta milhões de dólares por ano. Segundo a NewZoo, empresa de inteligência de mercado de games e tecnologia, o mercado movimentou no ano de 2016 cerca de US\$ 500

com projeções ainda maiores.<sup>1</sup>

Diante da importância, é necessário auxiliar no desenvolvimento e regulamentação da atividade a fim de promover transparência e credibilidade ao setor, trazendo com isso mais investimentos e atletas.

## DA ASCENSÃO NO MERCADO MUNDIAL E PARCERIAS COM MODALIDADES TRADICIONAIS

O que antes parecia improvável, de tempos para cá vem se tornando cada vez mais real. Duas arenas lotadas. Milhões de espectadores acompanhando lance a lance ao vivo e via transmissão, por costume após leitura destas primeiras linhas imagina-se que este capítulo abordará temas relacionados às modalidades populares, mas é um equívoco.

No ano de 2015 mais de 36 milhões de espectadores pararam para assistir a final do League of Legend, enquanto 20 milhões doaram seu tempo para assistir aos 6 jogos finais da NBA.

A ascensão e conquista dos adeptos e amantes da arte dos games é notório, os números demonstram o rápido crescimento da área. Aproveitando a notoriedade e observando que a atividade atrai cada vez mais público, a NBA em parceria com a 2k Games – desenvolvedora de videogames- elaboraram a criação de uma liga de E sports ligada a franquia de jogos de basquete NBA.

No Brasil, os clubes de futebol, aos

1 <https://newzoo.com/insights/infographics/lets-play-global-2016/>

poucos, estão investindo na modalidade virtual. O Goiás foi a primeira entidade de prática desportiva a contratar um Cyber-A atleta para desempenhar suas atividades no jogo FIFA. O PSG, time francês, em parceria com o grupo Webedia, criou uma nova franquia de eSports, competindo em League of Legends e FIFA<sup>2</sup>

## DO USO DA IMAGEM DO ATLETA.

O Direito de uso de imagem é a capacidade que o indivíduo possui de controlar a exposição e utilização de seu nome, imagem, voz e características pessoais. Seu consentimento dá-se através do Contrato de licença de uso, cessão e autorização de imagem, portanto, trata-se de um mecanismo que protege os direitos da personalidade.

Regulado pelo Código Civil como um dos direitos da personalidade, e como tal é intransmissível, indisponível e irrenunciável. No mais, se houver qualquer violação à imagem, caberá o devido ressarcimento ao titular<sup>3</sup>

Como abordado no capítulo anterior, clubes de futebol e basquete estão investindo nos esportes eletrônicos e levando suas marcas, nomes e rostos para o mundo dos pixels. No que concerne a licença do uso de imagem para fins comerciais, é importante se atentar que a

2 <http://www.esporteinterativo.com.br/posts/5188-do-futebol-para-os-esports-conheca-10-times-que-investem-no-mundo-dos-games>

3 <http://www.gazetadopovo.com.br/opiniao/artigos/atletas-e-games-de-futebol-o-direito-a-imagem-entra-em-campo-3yze9hpcd65tj6qnk0wdjih8>

autorização para exploração ao direito precisa ser anuída, sob pena de incorrer em violação.

Importante que a negociação para a exploração seja realizada de forma objetiva, considerando não só os aspectos comerciais-final é uma ótima oportunidade para que a imagem do clube e do atleta se difundam- como também os legais, para que se previna qualquer tipo de lacuna na negociação e mitigando riscos de eventuais disputas judiciais

Deste modo, não se trata somente de aspectos comerciais, os aspectos legais devem ser rigorosamente analisados.

## CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento deste trabalho, pode-se observar que o E-sports está em inquestionável evolução. Os torneios de vídeosgames estão cada mais profissionalizados, atingindo milhões de interessados, sendo reconhecidos socialmente e financeiramente, porém carecem de amparo jurídico.

Com a irrefutável importância do esporte para a sociedade, a regulação do desporto fez-se necessária a ponto que o legislador teve que criar leis específicas para os esportes tradicionais. E neste momento, com a evolução da sociedade, faz-se novamente necessário repensar o que é o esporte e preencher lacunas na lei para que os cybers atletas não permaneçam sem seus direitos resguardados

Portanto, é necessário que o Poder Judiciário se atente as transformações do mercado e atue para que a essência da lei seja

promovida.

## BIBLIOGRAFIA

<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/10/final-de-mundial-de-league-of-legends-teve-mais-espectadores-do-que-nba.htm>

[https://twitter.com/NBA/status/829556259774951428?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/NBA/status/829556259774951428?ref_src=twsrc%5Etfw)

<http://br.ign.com/esports/45327/news/nba-anuncia-liga-de-esports-em-parceria-com-a-2k>  
Direito esportivo exclusivo. Sá, Joao Filipe Balduino

Revista Academia Nacional de Direito Desportivo. Miguel Ricardo

Publicado originalmente em: Revista Síntese Direito Desportivo, v.8, n.41, p.29-36, abr./jun. 2018