

## ESPORTS E O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

André Thomas Fehér Junior<sup>[159]</sup>,

### 17.1. Breve evolução histórica dos esportes eletrônicos

Os esportes eletrônicos, ou também conhecido como “esports”, são “*competições de jogos eletrônicos de nível profissional transmitidas para uma legião de fãs ao redor do mundo*”<sup>[160]</sup>, que podem ser disputados individualmente ou em equipe, sempre via plataformas que integram o sistema de internet avançada ou computadores em rede. Apenas a título de histórico e contextualização, o crescimento do cenário dos esports decorreu da popularização da banda larga

ao redor do mundo<sup>[161]</sup>, dando origem a ligas profissionais e transmissões ao vivo de partidas e torneios pela internet.

A primeira competição esportiva conhecida data de 19 de outubro de 1972 para alunos da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, por meio do jogo Spacewar, cujo nome oficial era “Spacewar Intergalactic Olympics”, com um prêmio de assinatura de um ano da revista Rolling Stone.<sup>[162]</sup>

Mais tarde, em 1980, a empresa Atari organizaria o Campeonato Space Invaders. Esta é considerada a primeira competição de esports em grande escala, com aproximadamente 10.000 participantes de várias partes dos Estados Unidos. Em 1981, é fundada a Twin

Galaxies, uma organização criada para catalogar recordes de jogos eletrônicos. Durante a década de 1980, houve várias competições principalmente para incluir recordes no livro Guinness World Records, algumas dessas competições transmitidas pelos programas Starcade e That’s Incredible! Em 1990 foi criado o Nintendo World Championships com etapas em várias cidades dos Estados Unidos, sendo a final disputada na Califórnia. Em 1994, foi criada a segunda edição, Nintendo Powerfast’94.<sup>[163]</sup>

Desde a década de 2000, o esporte eletrônico passou por um grande crescimento: de 10 torneios em 2000, passamos a 160 em 2010. Algo mudou no cenário competitivo dos jogos eletrô-

nicos, visto que a internet permitiu que não houvesse mais limitação física ou geográfica para as competições, eventos, entre outros que reuniram e aumentaram exponencialmente o número de jogadores e o público entusiasmado. Durante essa década, os principais torneios realizados foram World Cyber Games, Intel Extreme Masters e Major League Gaming. A primeira liga internacional de clubes foi a G7 fundada em 2010 pelos maiores clubes do mundo hoje: 4 reis, Fnatic, MiBR, Mouse-sports, NiP, SK Gaming e Team 3D.

A melhoria de infraestrutura resultou na abertura de milhares de *lan houses*<sup>[164]</sup> pelo mundo, incluindo o Brasil, que se transformaram em verda-

deiros clubes para que jovens pudessem jogar. Paralelamente, os jogos aos poucos deixaram de ser tratados como *hobbies*, jogados por crianças e adolescentes viciados, entre outros conceitos enraizados desse mercado, para se tornarem competitivos, o que resultou em atividades mais organizadas e alvos de vultuosos investimentos.

Além disso, nesta última década também marca a chegada da grande presença física dos espectadores em arenas, estádios e ginásios. Em 2013, por exemplo, o *International* vendeu todos os ingressos no estádio Staples Center em Los Angeles. Em 2014, o Campeonato Mundial de League of Legends atraiu 40.000 espectadores no Estádio da Copa

do Mundo de Seul, na Coreia do Sul. No Brasil, por sua vez, uma final da principal modalidade do país atualmente - qual seja o *League of Legends* - atraiu mais de 10.000 fãs no Estádio Allianz Parque e no ano seguinte, o mesmo número no Ginásio Ibirapuera.<sup>[165]</sup>

Assim, é possível perceber uma evolução avançada na indústria do esporte eletrônico, no próprio setor de prática esportiva, audiência presencial e online, envolvimento de *publishers*, empresas endêmicas, entrada recente de patrocinadores não endêmicos.

A partir de 2010, o termo “e-sports”, “eSports” e “esports”, podendo ser utilizado qualquer grafia entre os que popularizam o termo, tornaram-

se cotidianamente utilizado em todo o mundo para referir-se às competições realizadas entre organizações e entidades que têm por atividade compor, treinar e coordenar equipes para a disputa de competições de jogos eletrônicos, algo que pelo tratamento dado e trabalho desempenhado.

Como um dos pilares centrais do crescimento dos esports no país, houve a popularização das plataformas de streaming, a principal delas a Twitch, lançada em 2011, uma plataforma especializada em transmissões de jogos eletrônicos, sendo as competições de esports permeada com números de audiência cada vez maiores.

No Brasil, como resultado da

evolução prática dos esports, as finais do campeonato passaram a ser realizadas em diversos locais, e várias vezes, em um palco de muita importância no cenário do esporte nacional.<sup>[166]</sup> Com o passar dos anos, o aumento na popularidade dos jogos fez com que muitas empresas comesçassem a olhar com mais atenção este mercado, como uma oportunidade de expandir seus negócios. Com isso, a profissionalização deste mercado tornou-se uma realidade, existindo diversas equipes para competirem entre si, com jogadores registrados como celetistas, dedicando-se apenas à prática da modalidade como profissão.<sup>[167]</sup>

Atualmente, os esports atravessam um universo complexo e repleto de

especificidades intrínsecas ao mercado, com diversos atletas, clubes, *publishers* com os mais diversos jogos, produtoras de conteúdo, agências de publicidade, empresas patrocinadoras, plataformas de streaming, entre outros *players* do mercado, que somente de receita gira R \$ 1,5 milhões por ano no Brasil, terceiro maior mercado de esportes eletrônicos no mundo e detentor de 50% da audiência na América Latina[168].

mercado global de videogames é maior que o de cinema e música combinados, tendo alcançado um crescimento anual de quase 20% em 2020, e representa o 15º maior mercado de videogames do mundo, com uma comunidade de 81 milhões de jogadores,

conforme dados e estatísticas coletados da pesquisa da Newzoo.[169]

Com o passar dos anos, o aumento na popularidade dos jogos fez com que muitas empresas e clubes desportivos começassem a olhar com mais atenção este mercado, como uma oportunidade de, além do desenvolvimento da atividade desportiva acima mencionado, expandir seus negócios.[170]

Não por acaso que diversos clubes da modalidade de futebol do país criaram equipes de esportes eletrônicos em seu rol de modalidades esportivas, principalmente no LoL, tais como, mas não se limitando ao Clube de Regatas do Flamengo, Sport Club Corinthians Paulista, Santos Futebol Clube, entre outros[171].

Em um movimento semelhante, os canais esportivos da ESPN, SporTV, FoxSports passaram a transmitir ao vivo diversos campeonatos das modalidades de esports, incluindo o popular *League of Legends*[172], sem prejuízo de veiculação sobre este mercado em outras plataformas, tais como o Facebook, YouTube e outras redes sociais.

Com isso, a profissionalização do mercado de esports tornou-se naturalmente uma realidade, existindo diversas equipes para competirem, com jogadores registrados como celetistas, dedicando-se apenas à prática da modalidade como profissão,[173] sem falar do respeito à diversos regulamentos esportivos, calendário anual de jogos e um mercado de

transferências próprio.

Por fim, os analistas projetam que mais de US\$ 1 bilhão dos US\$ 189 bilhões em receita que a indústria global de videogames deverá gerar em 2021 terá sua origem nos esportes eletrônicos. [174] Espera-se ainda que a base global de fãs de esports cresça acima de 474 milhões até 2021, de modo que, se levarmos em consideração que o Brasil possui o terceiro maior público de entusiastas de esports no mundo, atrás apenas da China e dos Estados Unidos, o Brasil desponta como um dos países mais importantes para o segmento globalmente. [175]

Como forma de contextualizar o nosso país no mercado global de esports e chegarmos no enquadramento jurídico

existente, é necessário entender quem são os principais players do setor.

### 17.2. Dos stakeholders do mercado

De início, é possível dizer que o principal ator do setor é, sem dúvida, o desenvolvedor do game, denominado "**Publisher**", que nada mais é o titular da propriedade intelectual e industrial dos games, tendo como principal atividade o desenvolvimento e comercialização de jogos para uso doméstico, mas por vezes, quando o jogo também adquire alguma relevância no mercado de esportes, participam também na organização de eventos e fazem parte da promoção de competições.

Sobre o assunto, é necessário dizer que os jogos são produtos protegidos por regulamentos e leis de propriedade intelectual. Os jogos são trabalhos complexos, pois são compostos por contribuições de diferentes tipos. Seja por via de legislação ou por assinatura de contratos de cessão/licenciamento de direitos, os desenvolvedores já adquirem, no nascimento dos jogos, todos os direitos de exploração necessários nos diferentes elementos mencionados para incluí-los em um computador ou videogame ou servidor, com a possibilidade de explorá-los da forma como bem entenderem.

Não é à toa que as *publishers* são claramente chamadas de "donos da

bola". Em razão de serem os detentores das propriedades intelectuais, eles decidem quem, quando e em quais condições uma competição pode ser organizada em torno de seus respectivos jogos. Sem dúvidas, podemos dizer que esta é a característica que mais diferencia o esportes de qualquer outro tipo de competição desportiva que estamos habituados a ver, uma vez que existe uma empresa que é proprietária do produto principal em que se baseia a competição e, por isso, é necessária autorização em qualquer caso para o exercício da atividade econômica.

Outro importante grupo de *stakeholders* do mercado é o dos **clubes**. Estes contam com estruturas que proporcionam a condição de treino ao mais

alto nível de rendimento desportivo dos que praticam as atividades de esportes eletrônicos, com a disponibilização de equipamentos e serviços, incorporando novos profissionais como treinadores, psicólogos, fisioterapeutas, professores de línguas, ioga, incluindo chefs de cozinha especializados a capacitar o alto rendimento de cada um dos atletas com nutrição, entre outros.

Por último grupo importante de ser mencionado dentre os players do mercado são os praticantes de esportes eletrônicos, denominados como **pro-players** ou até mesmo **atletas**. Na maioria dos países, geralmente, os atletas profissionais que participam de torneios esportivos são inscritos pelo regime de

trabalho comum de cada país, seja como esportistas empregados vinculados a uma equipe, seja pelo sistema autônomo de trabalhadores, seja por meio de atividade profissional de trabalho.

Atualmente, a relação jurídica dos atletas de esportes com os seus clubes no exercício das suas atividades como atleta pode ser considerada de natureza laboral, visto que a relação contempla em quase todas essas relações, os requisitos do Art. 3º da Consolidação das Leis Trabalhistas - CLT, que nos permitem considerar a concordância das suas características: (i) não eventualidade (apesar de os jogadores competirem apenas quando há competições, o requisito de regularidade é atendido, pois

nos períodos em que não competem, costumam dedicar várias horas do dia ao treinamento, junto com os demais companheiros e sob a supervisão de um técnico); (ii) alteridade (observa-se a partir do momento em que o jogador não assume os riscos da sua atividade, visto que continuará a receber remuneração independentemente dos resultados do seu clube); (iii) a pessoalidade, uma vez que os atletas competem e realizam os seus treinamentos na sua pessoa física; a (iv) subordinação, considerando que o atleta deve seguir as ordens e comandos orientados pelo seu clube e treinador, este último que programa as suas atividades; e a (v) onerosidade, uma vez que os atletas recebem uma determinada

quantia de dinheiro a título de salário para desempenhar as suas atividades como atleta de esportes eletrônicos.

Consequentemente, considerando a natureza laboral em atenção ao mercado competitivo em que os clubes e atletas atuam, é necessário dizer, desde logo, a existência de diversas cláusulas de proteção à estabilidade da relação, tais como a cláusula indenizatória<sup>[176]</sup>, cláusula compensatória<sup>[177]</sup>, vigência por prazo determinado, como será visto na aplicabilidade da Lei Geral do Desporto – LGD, abordada em item posterior neste capítulo.

Não menor importante, além da relação laboral existente nas relações entre os clubes esportivos e seus atletas,

é possível identificar também contratos comerciais, nos quais os jogadores são remunerados exclusivamente pela exploração de seus direitos de imagem, incluindo o uso de retrato, semblante, caricatura, apelido, pseudônimo, rubrica, autógrafo, assinatura e som de voz respeitadas as características de imagem e personalidades, em toda a mídia, imprensa, falada, televisada e eletrônica, em campanhas publicitárias do clube e ainda, de forma contínua, em cartazes, impressos, folhetos e “out-doors”, álbum de figurinha, videogame e mídias digitais, entre outras formas de exploração.

Sem prejuízo do quanto exposto acima, a maioria da exploração dos direitos de imagem dos atletas de es-

portes eletrônicos está vinculada a sua participação, por meio da equipe da modalidade que pratica pelo clube ao qual está vinculado, em competições, de modo que terá grande visibilidade nos canais de mídia e comunicação, em campanhas publicitárias e eventos.

Do ponto de vista normativo, a relação comercial deve ser mantida para a exploração de direitos de imagem, mas não deve ser estendida à relação de emprego estabelecido entre as partes.

Conclui-se, portanto, que as relações entre clubes e atletas esportivos podem ser consideradas de natureza trabalhista e civil, atendidas as condições delineadas neste item. Com base no exposto, tentaremos a seguir ir ainda

mais longe com a caracterização dos esports como esporte, e assim, verificar a sua legislação aplicável.

Dessa forma, inegável a interação e relações jurídicas existentes entre os *players* do mercado de esports, que promovem de forma orgânica a subsistência desse ecossistema novo, geracional e com grande potencial de crescimento. De maneira estrutural, as *publishers*, os clubes e os atletas, entre outros *players* como as empresas investidoras, as plataformas de *streaming*, e principalmente, a própria comunidade dos esports – os famosos “fãs”, possuem um organograma semelhante a qualquer modalidade esportiva, como abordaremos melhor no item a seguir.

### **17.3. Da definição de esporte e como os esports são caracterizados**

Ainda que se gere um desconforto inicial, não há conceitos ou enquadramento dos esports na legislação. Entretanto, essa tarefa de conceituação não é complicada se buscarmos diversas doutrinas a respeito de esportes que indicam claramente como podem ser interpretadas as atividades desenvolvidas pelas equipes e atletas de esports, atualmente, observando-se o caráter competitivo e organizado das modalidades disputadas, bem como o esforço psicológico de seus praticantes.

Como preceitua Castro<sup>[178]</sup>, assim como reconhecida a modalidade

do futebol, os esports possuem todas as características intrínsecas a prática da atividade desportiva, quais sejam: (i) atividade física; (ii) caráter impessoal; (iii) existência de regras previamente estabelecidas; (iv) ocorrência de competição; e (v) objetivo competitivo e não meramente artístico.

Sobre o tema, certo é que a prática dos esportes eletrônicos reúne todos os elementos descritos acima, incluindo o exercício de atividade física que, em um primeiro momento, pode causar estranheza ao público em geral, porém, fundamenta-se pela distinção prática entre exercício físico e atividade física.

Não obstante, é importante destacar que a atividade física pode ser

definida como qualquer movimento corporal, produzido pelos músculos esqueléticos, que resulta em gasto energético maior do que os níveis de repouso, portanto, um simples movimento repetitivo de um dedo pode ser considerado uma atividade física[179]. De forma distinta e mais específica, o exercício físico é toda atividade física planejada, estruturada e repetitiva que tem por objetivo a melhoria e a manutenção de um ou mais componentes da aptidão física, como por exemplo, uma caminhada de uma hora sem parar.[180]

Nesse sentido, é possível identificar que, além de um atleta de esportes eletrônicos possuir uma rotina de treinamentos com a finalidade de par-

ticipar em competições, coordenadas por uma comissão técnica integrada a uma entidade de prática desportiva (*i.e.* clubes), possui muito claro a existência da prática de atividade física, e até de gasto energético – elemento central do exercício físico - quando de partidas com duração de tempo mais longa, sendo certo que podemos caracterizar os esportes eletrônicos como esporte.

Também, e não menos importante, pode-se dizer que outras modalidades esportivas, e algumas até olímpicas, possuem o mesmo viés da prática dos esportes eletrônicos, ou seja, sem o elemento do exercício físico, tais como, mas não se limitando ao xadrez, automobilismo, tiro com alvo, tiro des-

portivo, entre outros.

Ainda, conforme o entendimento de inúmeros especialistas na área do esporte e educação física, existe o entendimento majoritário de que esporte é toda a forma de praticar atividade que, por meio de participação ocasional ou organizada, visa equilibrar a saúde ou melhorar a aptidão física e/ou mental, bem como proporcionar entretenimento aos praticantes[181].

Assim, conquanto os esportes sejam diferentes de esportes “tradicionais”, sua realização se amolda perfeitamente à definição conceitual de esportes, cuja regulação se dá pela Lei n. 9.615/1998, a Lei Geral do Desporto (“LGD” ou também conhecida como “Lei

Pelé”).

Para entrarmos nessa temática regulatória, é importante salientar que o art. 217[182] da Constituição Federal estabeleceu e incumbiu ao Estado o dever de fomentar as práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, de modo que se exige do Poder Público uma conduta obrigatória e constante de incentivo ao lazer como forma de promoção social.

Ministro Alexandre de Moraes sustenta que: “O direito constitucional às práticas desportivas conjuga-se com o direito à vida, à saúde, ao lazer, em busca da efetivação do bem de todos, objetivo fundamental da República (CF, art. 3º, IV), devendo, portanto, ser interpretado

de forma razoável e educativa, proibindo-se o incentivo a pseudo-esportes e efeitos perniciosos e atentatórios ao princípio da dignidade humana[183].

Ministro ainda expõe os ensinamentos de Joaquim José Gomes Canotilho e Vital Moreira que defendem que: “A imbricação destes direitos com o direito ao desporto aponta para a ideia de desenvolvimento integral das pessoas. [...] Finalmente, o direito ao desporto interpenetra-se com os direitos dos trabalhadores como elemento da sua realização pessoal e da efetivação do direito ao lazer[184].”

Neste sentido e não menos importante, questionado sobre o reconhecimento dos esports como esporte

no Brasil, o Ministério do Esporte manifestou-se no sentido de que o “esporte é um direito social, não cabendo às leis reconhecer a existência ou prática dos mesmos (sic), apenas fomentar a sua prática, independente da modalidade escolhida[185].”

Não menos importante, é dizer que existe uma tendência mundial de conferir aos esports o real status de esportes. França e Rússia reconhecem os esports oficial e legislativamente, enquanto a Comitê Olímpico Coreano oficializou os esports como esporte olímpico na Coreia do Sul[186]. Os Estados Unidos agora possibilitam que cyber-atletas retirem vistos de atletas profissionais, iniciativa comemorada por Dustin

Beck, vice-presidente de esports da Riot Games, empresa desenvolvedora e organizadora de torneios da modalidade de *League of Legends*[187]. Por fim, e como notícia mais recente sobre o tema, o Comitê Olímpico Internacional anunciou a criação da Olympic Virtual Series, a ser realizada no mês de junho de 2021, como primeira olimpíada virtual da história, por meio de cinco modalidades de eBaseball Powerful Pro 2020 (baseball), Zwift (ciclismo), Virtual Regatta (regata), Gran Turismo (esportes motorizados) e um jogo de remo que ainda será escolhido[188].

Ainda, no âmbito das pesquisas científicas sobre o assunto, pode ser citada a importante recente obra do jurista

e magistrado Ricardo Georges Affonso Miguel, “O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico”[189], que conclui que os esports **é um esporte sujeito à Lei Geral do Desporto e que seu tratamento diferenciado pode implicar em discriminação, o que é vedado pelo ordenamento jurídico pátrio**, conforme trecho abaixo transcrito:

*“Concluimos que o jogo eletrônico é esporte e, portanto, deve receber tratamento jurídico como tal. Independentemente da possibilidade de existirem riscos socioeconômicos na regulamentação legal, impende estabelecer um modelo jurídico a ser seguido a fim de se evitar instabilidade nas relações mantidas entre os atletas e equipes da modalidade e, consequente-*



mente, demandas judiciais por estes propostas. (...)

Portanto, defendemos que a **Lei Geral do Desporto também deve ser aplicada ao esporte eletrônico**. Considerando que este ordenamento jurídico prevê que os atletas de modalidades coletivas que **trabalham com contratos especiais de trabalho desportivo** são empregados, subsidiariamente será aplicada a Consolidação das Leis do Trabalho para reger as relações jurídicas entre atletas e equipes de esportes.

Trata-se de **questão de reuelo constitucional**, pois não se pode dar tratamento diferenciado a uma modalidade desportiva similar a outras sem que para tanto haja um critério razoável, uma finalidade plausível para a diferenciação.

**apenas da tecnologia aplicável ao esporte.**" (sem destaque no original)

Inevitável, portanto, é a **conclusão de que os esports deve ser enquadrados como um modalidade esportiva**, considerando (i) preceitos constitucionais e iniciativa legislativa na propositura de Projeto de Lei para regulamentar os esports; (ii) do posicionamento do Ministério do Esporte sobre a incompetência para reconhecer qualquer modalidade como esporte; (iii) a definição dos especialistas da área de esporte e educação física sobre esporte; (iv) do próprio modus operandi e estruturação dos esports na sociedade brasileira; (v) a internalização de equipes de esports por clubes que possuem outras

Diferenciar modalidades desportivas é juridicamente possível, pois estas não são idênticas e guardam suas respectivas peculiaridades. **Porém, tratá-las de forma diferente sem um objetivo concreto constitui discriminação**, coibida pelo ordenamento jurídico constitucional, máxime quando consideramos que o **direito ao desporto é um direito fundamental**. (...)

Por fim, após o desenvolvimento deste estudo, concluímos que estamos em uma **nova fase do desporto**. Após percorrermos os caminhos do esporte antigo, moderno e contemporâneo e passarmos por **transformações de conceitos sociais**, chegamos à fase do **esporte em rede, interligado e de manifestação cibercultural, trata-se do esporte tecnológico e não**

modalidades esportivas tradicionais; (vi) transmissão e veiculação de torneios de esports em canais de televisão e sites esportivos; e (vii) o reconhecimento de diversos países sobre os esports como modalidade esportiva.

Nessa toada, é necessário trazer à baila que o art. 3º, inciso II, da LGD, trata do "desporto de rendimento", realizado "com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações".

A LGD também traz a caracterização da figura jurídica do atleta, dividindo-o em atleta profissional e não profissional, exclusivamente para fins da forma de vinculação à entidade de prática desportiva. Com base nessa defi-

nição, o art. 26, parágrafo único, da LGD, estabelece que é competição profissional *“aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo”*.

Pois bem, no cenário atual, os atletas de esportes possuem rotina de treinamento que desenvolvem regularmente, em jornadas que variam de seis a oito horas diárias, e disputam, ao longo da temporada, diversas competições, em regime semelhante ao que se vê em esportes classicamente “consagrados”, como é o caso do futebol.

Veja-se ainda que o art. 94, parágrafo único, da LGD, expressamente autoriza que outras modalidades ado-

tem preceitos específicos da legislação especial, em especial os artigos 28 e 29, que tratam do contrato especial de trabalho desportivo.

Diante dessa realidade fática que se apresenta, **inegável que os esportes eletrônicos são esportes para fins de aplicação da LGD**, razão pela qual os seus dispositivos legais são aplicáveis especificamente à relação havida entre clubes e atletas.

#### **17.4. Da suposta necessidade de maior regulamentação nos esports**

A essa altura, não é possível adivinhar como será resolvido o debate sobre se o setor precisa de regulamentação

específica, mas considerando o tamanho que o setor deve atingir nos próximos anos, é inegável que o Poder Público deve ficar atento para as mais diversas especificidades do setor caso decida por qualquer intervenção. Por outro lado, é também inegável que atualmente as disposições gerais da Lei podem ser aplicadas a esta atividade econômica e que a sua característica de autorregulação se dá através de contratos privados entre agentes e dos termos de serviço permeados, não havendo, portanto, razão clara para justificar a intervenção do Estado.

Há quem defenda que a proteção do interesse público e de algumas das partes que possam de fato estar em desvantagem no setor podem justificar

uma intervenção pública sob a forma de regulação. Entretanto, é preciso ter cuidado, pois uma intervenção precoce, sem conhecimento técnico ou uma regulação muito intervencionista em um setor de desenvolvimento podem limitar a expansão adequada do próprio setor que atualmente se demonstra muito eficiente.

mercado atualmente possui uma combinação de autorregulamentação de mercado, juntamente com as disposições gerais das Leis locais de cada país. A principal desvantagem desta situação não advém do lado da autorregulação, que, se funcionasse bem, não teria qualquer impedimento legal, mas sim do problema de recorrer à regulamentação geral em

casos de complexidade jurídica muito específica, como a organização de eventos desportivos ou o estatuto jurídico de jogadores ou clubes. A isto devemos acrescentar o problema da fragmentação legislativa existente em certos continentes como a Europa, mas também dentro de cada estado, já que em alguns países, como Espanha e Alemanha, podemos possuir regulamentações diferentes em cada região, o que prejudica a segurança e estabilidade jurídica.

Na Europa, o único país que regulamentou o setor de alguma forma é a França, lançando as bases para que o cenário do esporte profissional no país se distancie do conceito de esporte tradicional. Isso não significa necessariamente

que o setor atue ilegalmente, mas que, na prática, são utilizadas disposições legais gerais para regulamentar a atividade. Nesse sentido, é claro que a regulamentação ruim ou excessiva também pode ser um perigo claro para uma atividade de desenvolvimento dinâmico e dinâmico hoje, porém, uma boa estrutura regulatória pode dar um impulso definitivo a uma atividade que impactará economicamente o futuro do entretenimento no século XXI.

que se poderia pensar para este mercado seria uma decisão do legislador em optar por uma regulamentação setorial específica em que se decida regular todos os aspectos da atividade econômica, ou apenas aqueles que

requeiram intervenção pública para garantir a segurança jurídica e o equilíbrio de direitos entre as partes. É o caso, por exemplo, da França. Neste caso, foram publicados dois decretos que regulamentam especificamente a organização de competições e o estatuto jurídico do jogador profissional de esportes. A desvantagem da regulamentação francesa é que, com a velocidade de evolução do setor, a regulamentação tende a se tornar obsoleta em alguns meses.

Recentemente, no Brasil, os *stakeholders* do mercado de esportes, que movimentam bilhões por ano no país, manifestaram-se de forma alarmante contra a implementação do Projeto de Lei Estadual 1512/2015, intitulada

como regulamentadora dos esportes, uma vez que entendem ser injusto que um documento de tal importância seja redigido de maneira antidemocrática, contraditória, desinformada e omissa. A repercussão foi tão grande da comunidade dos esportes, que teve por consequência o seu veto pelo Governador João Doria, após o movimento do #nãoaoPL1512/2015.

Isso porque, e como bem entendeu o governador, a elaboração de eventual documento, poderia definir as regras que envolveriam diretamente os interesses dos atletas profissionais e clubes, como o enquadramento legal do status de atleta, a implementação de um sistema para o mercado transferências

de jogadores de diferentes modalidades, o eventual repasse de verba do governo, sistema de ranqueamento via plataformas online, e até a organização de regulamentos internos de competições, o que neste último tem o potencial para impactar no dia a dia dos praticantes de esportes eletrônicos.

Infelizmente, certo é que nenhum dos principais atores do mercado de esports foi ouvido para a redação do Projeto de Lei Estadual 1512/2015, e também do Projeto de Lei Federal 383/2017, quase idêntico, de autoria do senador Roberto Rocha, que visam regulamentar a prática dos esportes eletrônicos no Brasil. Este último, em razão do apelo dos envolvidos na indústria, está em trami-

tação no Congresso à espera da audiência da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado, a pedido da senadora Leila Barros.

Sob um olhar mais cuidadoso, ambos os textos de lei, entre outros pontos, estão longe de refletir a necessidade de um universo complexo e repleto de especificidades intrínsecas ao mercado, sendo certo a existência de mais uma tentativa de terceiros de se apropriarem de um mercado alheio, que só de receita gira R\$ 1,5 milhões por ano no Brasil, terceiro maior mercado de esportes eletrônicos no mundo e detentor de 50% da audiência na América Latina.

Logo em seus artigos iniciais, ambos os Projetos de Lei impõem um

conceito engessado do que é o desporto eletrônico, bem como a maneira como deve ser praticado. Na contramão do que dita o artigo que abre os Projetos de Lei, a ata da reunião do Ministério do Esporte de junho de 2017 indica que a competência sobre o reconhecimento de qualquer modalidade esportiva pertence ao Estado, por meio de autodeterminação social. Ou seja, a legitimidade de uma modalidade ser considerada, ou não, um esporte cabe à sociedade.

Mais à frente, novo equívoco, quando os documentos afirmam (no artigo 4º), que “fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro de suas

competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico”.

Sem dúvidas, os relatores dos textos de lei mostram desconhecer a desnecessidade da existência de confederação, federação, liga ou entidade associativa que represente todos os atores do mercado de esportes eletrônicos no Brasil, caso assim os *players* do mercado não queiram. Do ponto de vista jurídico, a imposição de estruturas de entidades de administração do desporto é absolutamente ilegal, especialmente se levarmos em conta os princípios constitucionais do de livre associação, autonomia das entidades esportivas, e sobretudo o DNA empresarial das empresas e clubes, bem como o direito da propriedade intelec-

tual envolvida nos jogos.

Sobre o tema, e de acordo com a lei federal em vigor, no caso a LGD, ainda que possamos falar em “transitória”, os esports devem seguir as mesmas diretrizes aplicadas à outras modalidades esportivas (o futebol, por exemplo), e em paralelo, os regulamentos internos de cada desenvolvedora/produtora de conteúdo, sendo desnecessária a intervenção do Estado na autonomia do desporto eletrônico.

Se por um lado, os textos dos Projetos de Lei buscam contrariar situações já previstas pela legislação, omite-se na abordagem de pontos realmente carentes de um posicionamento legal no cenário dos esports no Brasil, caso de

celebração de contratos com atletas menores de idade, o registro de atletas junto às organizações e não menos importante, o desenvolvimento técnico dos esports são elementos centrais de debate para um ecossistema sustentável nos esports.

Também, a questão do registro de atletas e obtenção de visto de trabalho foi outro ponto ignorado e que carece de uma legislação específica, uma vez que existe muita dificuldade por parte dos clubes na contratação de atletas e membros de estafe estrangeiros, criando uma barreira burocrática que prejudica os interesses dos times e, mais do que isso, o intercâmbio de experiências e metodologias eficientes de trabalho, advindos, principalmente, de um mercado

estrangeiro.

Ainda, a especificidade da natureza do trabalho de um atleta de esports 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, outras questões relacionadas à legislação trabalhista, como o valor da multa indenizatória aplicável ao mercado, a implicação na contagem de jornada de trabalho e horas extras do

fato de os atletas morarem, trabalharem e treinarem em um imóvel comunitário, as *gaming houses*, também precisariam ter sido abordadas. Não menos importante, pautas como o doping, implantação de Tribunais de Justiça Desportiva e câmaras de resolução de conflitos, aos moldes, mas não idênticos, àqueles que existem em outras modalidades, também são outras notórias ausências no texto.

Tantas contradições com leis já existentes e lacunas legislativas deixam claro que a imposição Projetos de Lei sobre os esports, de forma unilateral e coercitiva, na canetada, não contempla nem de longe as necessidades dos players do universo dos esports no Brasil, que

ficaram afastados de sua redação.

Além disso, o interesse do público por esses jogos evolui rapidamente e pode acontecer que a cada ano a competição esportiva inclua novos jogos que, além de possuírem o elemento comum do uso de software, variam amplamente entre eles, sem contar que não são comuns elementos entre esses jogos. Mais do que isso, os jogos são produtos comerciais com um proprietário: a *publisher*. A *publisher* é responsável pelas características específicas do software, situação que não pode ser comparada a nenhum esporte e não pode ser regulamentada sem entrar em conflito de várias formas com áreas regulatórias, como direito das marcas, propriedade in-

telectual, entre outras.

De forma inconclusiva, ainda não se sabe qual o melhor o modelo a ser adotado para a estrutura e a regulamentação dos esports. Inclusive, é de se questionar a necessidade de uma regulamentação específica. Porém, só a participação dos representantes dos setores que formam a indústria dos jogos eletrônicos legitimará uma eventual lei democrática, coerente e eficaz, capaz de propulsionar este mercado de forma estruturada e em ascensão no país.