



DEPARTAMENTO DE DIREITO

MESTRADO EM DIREITO

ESPECIALIDADE EM CIÊNCIAS JURÍDICAS

UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE LISBOA

“LUÍS DE CAMÕES”

**O RECONHECIMENTO DOS *eSPORTS* COMO DESPORTO OLÍMPICO E
SEUS EFEITOS DESPORTIVO-TRABALHISTAS NO CENÁRIO LUSO
BRASILEIRO**

Dissertação para a obtenção do grau de Mestre em Direito

Autor: Ricardo Georges Affonso Miguel

Orientador: Professor Doutor Alexandre Miguel Cavaco Picanço Mestre

Número do candidato: 20151919

Abril de 2020

Lisboa

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Yvone e Theophilo (*in memoriam*), que me ensinaram o valor de nunca parar de estudar.

À Daniela, pelo amor, carinho, estímulo, ajuda, compreensão e por me substituir, melhor que se eu estivesse presente, nas minhas ausências para as viagens desta jornada.

Aos meus filhos Ricardinho e Frederico, que souberam entender que minhas ausências eram para o bem deles e aguentaram a saudade.

Ao meu irmão Theophilo, pelo incentivo na continuação do estudo jurídico.

Ao meu orientador Alexandre Miguel Mestre, pela efetiva orientação em farta bibliografia, sugestões e ensinamentos que permitiram este trabalho.

Aos meus amigos Rafael, Maurício, Daniel e Rodrigo, grandes companheiros na jornada do mestrado.

RESUMO

Vivemos a era da tecnologia da informação em uma sociedade globalizada, que modifica culturas de modo expressivo e veloz. É neste contexto que o esporte eletrônico irrompe como nova modalidade de desporto. A par de que o direito ao desporto constitui direito fundamental constitucional tanto no Brasil quanto em Portugal, as relações havidas entre atletas, equipes e entidades de administração do desporto devem ser objeto de estudo. Justamente por constituir inovação, o fenômeno do *esport* roga por balizamento legislativo, pois tanto a ausência de regulação ou seu excesso geram riscos sociais e insegurança jurídica. O escopo deste estudo consiste na proposição do reconhecimento do desporto eletrônico pelo movimento olímpico, o que dependerá de um sistema federativo mundialmente reconhecido. Em um breve estudo comparativo com os modelos de Espanha, França e China, além da Coreia do Sul, nosso propósito será estabelecer a aplicação das leis desportivas e laborais de Brasil e Portugal.

Palavras-Chave: *Esports*; enquadramento jurídico; olimpismo; estrutura federativa.

ABSTRACT

We live in the era of information technology in a globalized society, which changes cultures in an expressive and fast way. It is in this context that electronic sport breaks out as a new sport. In addition to the fact that the right to sport is a fundamental constitutional right both in Brazil and in Portugal, the relationships between athletes, teams and sports administration entities should be the object of study. Precisely because it constitutes innovation, the phenomenon of esports calls for legislative guidance, since both the absence of regulation or its excess generate social risks and legal insecurity. The scope of this study consists of proposing the recognition of electronic sports by the Olympic movement, which will depend on a federated system that is recognized worldwide. In a brief comparative study with models from Spain, France and China, in addition to South Korea, our purpose will be to establish the application of the sports and labour laws of Brazil and Portugal.

Keywords: Esports; legal framework; Olympism; federative structure.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – Uma visão geral do desporto eletrônico	11
1.1 A possibilidade de se definir desporto	11
1.2 O processo evolutivo do desporto	16
1.3 A definição de atleta.....	19
1.4 Conceituação dos videojogos e suas competições.....	20
1.5 Aspectos socioeconômicos e culturais dos <i>esports</i>	26
1.6 Desporto e tecnologia: riscos sociais e jurídicos.....	38
1.6.1 Riscos Sociais	38
1.6.2 Riscos Jurídicos.....	41
CAPÍTULO 2 – O Possível Sistema Federativo dos <i>Esports</i>	44
2.1 A necessidade de integração ao modelo federativo	44
2.2 A questão histórica da organização desportiva	47
2.3 Organização estrutural do modelo desportivo	48
2.4 Sistema Organizacional Desportivo Olímpico	51
2.5 Os <i>esports</i> nos sistemas desportivos do Brasil e de Portugal	59
CAPÍTULO 3 – Efeitos desportivo trabalhistas dos <i>esports</i>	73

3.1 O enquadramento jurídico do esporte eletrônico	73
3.2 Uma visão geral desportivo trabalhista	84
3.3 O Regime jurídico do contrato de trabalho do praticante desportivo, do contrato de formação desportiva e do contrato de representação ou intermediação	86
3.4 Lei Geral do Desporto no Brasil – aspectos trabalhistas	93
3.5 A questão do direito de imagem.....	98
3.6 Considerações sobre outros modelos	106
CONCLUSÃO	110
REFERÊNCIAS	113

INTRODUÇÃO

A escrita é controversa. Para alguns *Esports*, para outros *E-Sports*, ou ainda *e-Sports*, *eSports*. Seja qual for a forma de escrever e denominar, estamos a tratar de algo que é real e frequenta noticiários desportivos cotidianamente. Os jogos eletrônicos competitivos são definitivamente referidos na imprensa mundial e por profissionais do ramo como modalidade desportiva.

A ideia de se tratar de desporto remonta 1999, quando o fundador da *Online Gamers Association* (OGA) declarou em uma entrevista que a associação pretendia representar *gamers* profissionais, referindo-se a desporto¹.

O que é possível extrair dessa história não é a criação do desporto eletrônico, cuja origem e expansão acredita-se tenha ocorrido a partir do ano 2000 na Coreia do Sul, mas sim a percepção do praticante em níveis competitivos de estar disputando uma modalidade desportiva como qualquer outra mais tradicional.

Se há competição propriamente dita, mediante regras e o objetivo de ser recompensado pela vitória, fica claro que existe a real sensação de prática desportiva.

O Direito, assim como qualquer ciência², melhor se compreende por intermédio da interdisciplinaridade, o que fundamenta razões sociológicas, econômicas e desportivas para se defender que os *e-Sports*³ são um desporto. E o direito, tal qual ocorre com a sociedade, deverá estar em constante mutação, justamente pela necessidade de acompanhar e regular as relações sociais, econômicas e políticas.

¹ ARTIGAS, Alex Barbarà - **Sin Leyes No Hay Competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo**. Vilassar de Mar: UNO Editorial, 2018. ISBN: 978-84-17487-28-7 - p. 20.

² Admitimos aqui que direito é ciência, não se tratando do escopo do presente estudo tal discussão.

³ Utilizaremos ao longo do texto diversas formas de escrita do termo, já que todas são aceitas e não há uniformidade, evitando-se, assim, demonstrarmos preferência por qualquer uma delas.

O desporto possui proteção constitucional, tanto no Brasil como em Portugal, sendo tratado como direito fundamental dada relevância dos seus objetivos relacionados à saúde, educação, cultura, relações sociais e união e pacificação dos povos, valores fundamentais que deverão estar presentes em qualquer pacto social.

O desporto sofre influências da *internet*, do incremento da tecnologia dos jogos eletrônicos e da sociedade em rede e totalmente globalizada. Por conseguinte, ele se transforma naturalmente com o surgimento de uma nova modalidade de prática desportiva.

O direito não pode ignorar estas transformações sociais e desportivas, devendo acompanhá-las e com elas manter relação direta, razão pela qual impende discutir acerca do reconhecimento do jogo eletrônico competitivo como desporto, tanto no âmbito regional, como pela comunidade olímpica; bem como estabelecer qual regime jurídico deverá regular as relações mantidas pelos atores sociais principais dos *e-sports*, quais sejam atletas e equipes.

Considerando a amplitude de ramos do Direito e a quantidade de relações jurídicas e mercantis envolvidas nos desportos eletrônicos, entendemos por bem no presente trabalho discutir exclusivamente acerca da questão da relação laboral desportiva dos atletas (ciberatletas) e equipes (ou clubes). Defenderemos para tanto a aplicação das leis desportivas tal qual ocorre no futebol, dada a similaridade de prática entre este e o *esport* quando coletivamente praticado. Contudo, não deixaremos de abordar brevemente a temática do atleta autônomo da modalidade.

Outrossim, não pretendemos esgotar o tema laboral e analisar casuisticamente as ocorrências que venham a surgir, pois faremos apenas uma análise sobre as implicações laborais gerais previstas nas leis desportivas que poderão ser aplicadas aos ciberatletas e equipes.

Por isso a divisão da presente pesquisa se dá em três partes, de modo que o objetivo final se constitua em reconhecer o jogo eletrônico competitivo como desporto olímpico, assim organizado federativamente, e justificar a aplicação das leis laborais de Brasil

e Portugal em conjunto com as leis desportivas em vigor nestes países, já que estas últimas autorizam a aplicação das primeiras em determinados casos.

No primeiro capítulo partiremos da ideia de que jogo eletrônico competitivo é uma modalidade de desporto e, sendo assim, deve ser juridicamente tratado, o que abordaremos também no terceiro capítulo do presente estudo.

Estas temáticas acerca do enquadramento desportivo e do sistema jurídico já foram objeto de nossa pesquisa por ocasião de dissertação para obtenção do título de mestre em Direito perante a Universidade Estácio de Sá no Rio de Janeiro, que teve como título “O Enquadramento Jurídico do Desporto Eletrônico”⁴. Posteriormente, por recomendação da banca no sentido de dar maior publicidade à discussão e divulgação ao tema, foi transformada em livro com o mesmo título ⁵.

Nesta parte do estudo analisaremos conceitos básicos do desporto, assim como questões sociológicas e transformações culturais que o influenciam.

Também será necessário compreender o cenário competitivo e os protagonistas da prática dos *e-sports*, a fim de contextualizá-los jusdesportivamente, o que exige uma análise de questões sociais, seus riscos e o surgimento de uma nova modalidade de trabalho.

Mas para a modalidade ser definitivamente admitida como desportiva, faz-se necessário sua aceitação pelo Comité Olímpico Internacional (COI), o que exige existência de organização federativa da modalidade. Por isso, o capítulo 2 é destinado a esta discussão. Defendermos que o *esport* passe a integrar o programa dos jogos olímpicos, sendo admitido na disputa a cada quatro anos. Para que tudo isso se concretize necessita-se demonstrar que o desporto eletrônico cumpre os requisitos exigidos pelo movimento olímpico, chamado de Olimpismo.

⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico** Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2018. 118 f. Dissertação de Mestrado em Direito.

⁵ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. São Paulo: Quartier Latin, 2019. ISBN 85-7674-959-9.

No terceiro capítulo trataremos da aplicação das leis desportivo trabalhistas portuguesa e brasileira aos *E-sports*, e também traçaremos paralelos com alguns países que possuem estrutura similar ao Brasil e Portugal para o conceito dos *e-sports*.

Considerando que o maior desenvolvimento do desporto eletrônico ocorreu na Coreia do Sul; que a França foi um dos primeiros países a legislar a respeito; que a Espanha mantém intensa discussão acerca da aceitação dos *e-sports* como modalidade desportiva; e que a China foi um dos primeiros países a reconhecer essa modalidade como desportiva, nossa pesquisa elegeu os cenários destes países para um breve estudo comparativo.

Destarte, faremos uma rápida análise acerca da história do desporto, da sua evolução nos campos da sociologia e da economia, bem como da relação intrínseca com a cultura e o lazer, além de aspectos políticos. Chegaremos então à premissa de que os *e-sports* constituem modalidade desportiva, pelo que cogitaremos a possibilidade de se criar um sistema federativo para a atividade. Isso possibilitará seu efetivo reconhecimento pelo Comitê Olímpico Internacional, assim como a aplicação das leis desportivas de Portugal e Brasil.

Finalmente, faremos considerações práticas de aplicação das leis laborais, que deverão reger as relações jurídicas mantidas entre os ciberatletas e as equipes, a fim de evitar instabilidade jurídica na regência destas relações.

CAPÍTULO 1 – Uma visão geral do desporto eletrônico

1.1 A possibilidade de se definir desporto

Com o objetivo de chegar a uma proposição de qual tratamento jurídico objetivo deverá ser dispensado ao jogo eletrônico competitivo, é fundamental que se parta de uma premissa, a qual entendemos materializar-se no enquadramento jurídico como desporto eletrônico, estudo que já tivemos a oportunidade de elaborar⁶.

A “universalidade do desporto”⁷ corrobora com a presença da prática desportiva e seus desdobramentos relacionados à saúde e socialização⁸ no cotidiano, inclusive na seara da educação, conforme aulas de educação física nos currículos escolares desde a Grécia antiga⁹. Exatamente por essa razão a natureza¹⁰ do desporto não é discutida e sua definição muitas vezes é confundida com o exercício físico ou com o jogo.

A consideração de um tratamento desportivo ao jogo eletrônico competitivo possibilitará incentivos financeiros público e privado, o estabelecimento de regimes jurídicos a serem implementados, além do reconhecimento da nova modalidade de prática desportiva como olímpica. Por isso, ainda que não haja uma definição única para desporto¹¹, é fundamental conceituarmos a prática¹².

⁶ *Idem*.

⁷ FURTADO JÚNIOR, Elberto - Definir o Esporte. In: **Curso de Direito Desportivo Sistemico**. vol II. São Paulo: Quartier Latin, 2010. p. 268.

⁸ Mais adiante, ao tratarmos da Carta Europeia do Esporte, que contém definição deste, perceberemos que há o escopo da socialização ali expresso.

⁹ TEIXEIRA, Cláudio Barbosa - O Desporto na História e na Sociedade. In **Direitos Humanos e Ética no Desporto**. Coimbra: Coimbra Editora. 1ª ed., Junho 2015. ISBN 978-989-20-5813-9, p. 13.

¹⁰ *Idem*.

¹¹ CASTRO, Luiz Roberto Martins - Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. vol I. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6. p. 16-17.

¹² FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 269.

Também por isso, sem receio de antecipar conclusões, entendemos e defendemos ser mais produtivo reconhecer os jogos eletrônicos competitivos como desporto e aplicar as leis desportivas e laborais pré-existentes, em detrimento de trata-los como mera questão mercadológica, como tem sido defendido, por exemplo, por alguns setores na Espanha, como veremos adiante.

A presença concomitante de requisitos objetivos e subjetivos sustenta a caracterização de uma modalidade desportiva, os quais se materializam na prática de atividade física; interação entre pessoas praticantes; regramento uniforme previamente estabelecido; presença de competitividade juntamente com a realização de disputas e campeonatos; e, finalmente, um requisito bastante subjetivo que seria o escopo não exclusivamente artístico¹³.

No que concerne à atividade física, esta é um gênero, do qual o exercício físico será espécie. Por exemplo, como ocorre no tiro olímpico, que inclusive existe na modalidade *laser*¹⁴, não há efetivo exercício físico, mas apenas atividade física ou esforço físico. Naturalmente que a questão lúdica, presente em jogos e no desporto, também é considerada, fato que levou França e Rússia a reconhecerem o xadrez como modalidade de prática desportiva, sendo certo que no primeiro caso se trata de uma permissão especial do respectivo Ministério, e não de um reconhecimento efetivo propriamente dito¹⁵.

A Espanha também aceita o xadrez como modalidade desportiva federativamente organizada. Este desporto tem mais similaridades que diferenças se comparado aos *esports*, pois ambos, em geral, contêm estratégia e disputas reflexivas, ressaltando-se que os desportos eletrônicos contam com mais reflexos e movimentos das mãos, exigindo muita coordenação motora¹⁶.

¹³ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.cob.org.br/pt/Esportes/tiro-esportivo>>. Acesso em 25 jun. 2018.

¹⁵ FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 268/274.

¹⁶ GARCÍA, Eduardo González; LÓPEZ, Juan Carlos Talavera - **E-Sports como Modalidad de Deporte**. Disponível em: <<https://www.fes-sociologia.com/e-sports-como-modalidad-de-deporte/congress-papers/2825/>>. Acesso em 15 jan.2020.

Sobre inter-relação humana, ou relação interpessoal, é necessário que na prática desportiva haja pessoas se relacionando entre si, com um mínimo de dois praticantes¹⁷, o que além de constituir uma ferramenta de convívio social, é corolário do requisito da competição ou competitividade.

A regra constitui mais um requisito, pois é possível afirmar que não há desporto sem regra¹⁸. A compreensão da regra é o que caracteriza que a atividade desportiva seja essencialmente humana, vale dizer, que o animal não pode ser sujeito ativo de desporto¹⁹. Animais são meios de prática desportiva, mas não praticam o desporto. Logo, desde já é possível afirmar que não são máquinas que praticam o desporto eletrônico, estas constituem apenas o meio pelo qual a modalidade é praticada.

Ao lado dos requisitos objetivos, também é necessário que não haja finalidade eminentemente artística, mesmo que presentes os demais elementos característicos da definição de desporto²⁰.

Conforme teremos a oportunidade de analisar no capítulo 2, o reconhecimento olímpico é fundamental para permitir o desenvolvimento da modalidade.

Constitui requisito primordial a existência do talento, algo extremamente subjetivo, mas que afasta a condição de jogos de azar serem classificados como modalidade desportiva²¹.

Aliás, muito se tem discutido acerca do enquadramento do pôquer como desporto, inclusive em virtude da sua proximidade com o jogo eletrônico competitivo. Atualmente há o reconhecimento de que tal modalidade seria um desporto da mente, equiparado ao xadrez²².

¹⁷ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 9; (2019) p. 26.

¹⁸ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

¹⁹ *Idem.* p. 18.

²⁰ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

²¹ *Idem.*

A questão conceitual do desporto é objeto de convergência de estudos acadêmicos, porém apresenta distinção quanto ao fato de que parte da doutrina é mais flexível em admitir modalidades desportivas menos tradicionais, que são os “privatistas”²³; enquanto aqueles mais restritivos são os “publicistas”²⁴, sendo certo que alguns autores entendem que os requisitos que estamos a tratar não se afiguram como indispensáveis à definição.

De qualquer modo, a questão que estamos a debelar se refere ao tratamento do jogo eletrônico competitivo apenas como jogo, ou se também constitui um desporto, uma vez que é possível afirmar que existe jogo sem desporto, mas não existe desporto sem jogo²⁵; e como já tivemos a oportunidade de afirmar “o jogo é um gênero do qual o desporto é uma espécie”²⁶.

Segundo a definição de Huizinga, “jogo se refere a uma atividade desempenhada sob critérios de duração, espaço e regras cogentes por pessoas que buscam o divertimento, com tensão, cientes de que não se trata da vida cotidiana”²⁷. A transformação do jogo em desporto se dá na medida em que o coeficiente do lúdico é reduzido frente ao incremento da competitividade, juntamente com a presença de ocorrências sociais e culturais²⁸. Sociologicamente esse fato é explicado por Pierre Bourdier ao afirmar que as regras e o convívio social se constituíram nos exercícios físicos da prática desportiva, o que materializa a inter-relação dos praticantes²⁹. Este autor entende que o jogo passou a ser considerado desporto quando estudantes da elite burguesa das escolas inglesas passaram a praticar jogos

²² Disponível em: < <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2010/04/30/poquer-e-reconhecido-como-esporte-mental-e-fica-com-mesmo-status-do-xadrez.jhtm> >. Acesso em: 08 out. 2019.

²³ *Ibidem*.

²⁴ FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 271.

²⁵ TUBINO, Manoel J. G. - **Dicionário Eiclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro, SENAC, 2007. p. 37.

²⁶ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 11; (2019) p. 29.

²⁷ HUIZINGA, J. - ***Homo ludens, essai sur la formation social du jeu***. Paris: Gallimard, 1951. *Apud* TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões Sociais do Esporte**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2, p. 30-31.

²⁸ TUBINO, *op.cit.* p. 31.

²⁹ BOURDIER, Pierre - **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003 - p. 184.

até então tido como vulgares, mas com o mesmo apelo ocorrido com a música erudita e as danças populares ³⁰.

Toda essa transformação – não necessariamente uma evolução – ocorreu na Grécia Antiga, em aulas de educação física³¹. Na verdade, estabeleceu-se a transformação de um jogo lúdico de lazer para trabalho com relevo econômico, demonstrada também uma conotação educacional.

Por força disso, o desporto passou a guardar pertinência com conceitos de moral ou ética³², erigido posteriormente à categoria constitucional, como no art. 217 da Constituição da República Federativa do Brasil, que estabelece o dever do Estado em fomentar práticas desportivas, colocando-as em conjunto com o lazer, que poderá ser transformado em desporto, observados os parâmetros aqui tratados.

O mesmo na Constituição da República Portuguesa, que no capítulo III, relativo aos direitos e deveres culturais, estabelece no art. 79º números 1 e 2 o direito ao desporto e seu fomento, respectivamente.

Estas disposições conferem ancoragem constitucional ao desporto e o atrela aos conceitos de manifestação cultural e lazer.

A Carta Europeia do Desporto o define como: “atividade física, lúdica, emocional praticada com a intenção de exprimir ou melhorar sua condição física ou psíquica, de desenvolver as relações sociais ou obter resultados em competições de todos os níveis” ³³, o que demonstra a aplicação da doutrina privatista.

³⁰ *Idem.* p. 185.

³¹ TUBINO, *op. cit.* p. 25-26.

³² BOURDIER, *op.cit.* p. 187.

³³ FURTADO JUNIOR, *op. cit.*p. 271.

Existem diversas outras definições para desporto, e aqui não estamos a buscar uma única, mas apenas frisamos que as definições permitem que o jogo de videogame competitivo possa ser considerado uma modalidade desportiva.

1.2 O processo evolutivo do desporto

Desde os Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992³⁴ que a ideia da prática desportiva como mero instrumento de competição deixou de existir. O desporto se difundiu pelo mundo com contribuição da mídia e gerou um fenômeno de aumento do número de praticantes, juntamente com a variedade de novas modalidades e adquiriu ainda maior relevo social³⁵, questão que guarda total pertinência com o atual momento vivido por nós em relação ao desporto eletrônico. Releva, portanto, perceber que o número de fãs, a rentabilidade financeira, a mídia, o marketing e a repercussão provocada por esta nova modalidade é muito maior que diversos desportos mais tradicionais por assim dizer³⁶.

Justamente em razão desta transformação advinda dos Jogos Olímpicos de 1992 nos rumos do desporto, somos remetidos à teoria do “ócio criativo”³⁷. A prática desportiva deixa de ser meramente competitiva e lúdica para se revestir de um conceito mercadológico de trabalho unido ao conceito de prazer.

O desporto também constitui instrumento de inserção no mercado de trabalho, assim como funciona como ferramenta social de inclusão e combate às mazelas das sociedades de um modo geral.

³⁴ CASTRO, *op. cit.* p. 38-39.

³⁵ TUBINO, *op. cit.* p. 17.

³⁶ Sítios que noticiam acerca da temática indicam os números crescentes da modalidade do mundo. <<https://www.superdataresearch.com/>>; <<https://newzoo.com/>>; <<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018, mostra dados impressionantes acerca do desenvolvimento do esporte eletrônico no mundo.

³⁷ DE MASI, Domenico - **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. ISBN 85-86796-45-X , p. 153.

A doutrina divide a evolução do desporto nas fases antiga, moderna e contemporânea³⁸. A origem precisa é discutida e se fala tanto de um “instinto desportivo” humano, como de correlação com guerras, rituais etc.³⁹. De todo modo, é unânime que a inter-relação desporto cultura teve seu início na Grécia⁴⁰, com os famosos romances gregos *Ilíada* e *Odisseia*, de Homero, que demonstram o desporto como legítima manifestação cultural e religiosa⁴¹. No mesmo sentido a doutrina relaciona diversas modalidades desportivas a diferentes localidades, pois cada uma tinha o seu próprio tipo de batalha⁴².

Conforme conclusão em estudo anterior⁴³, a Revolução Industrial ensejou a criação de sindicatos e essa fase data o início do desporto moderno⁴⁴, período em que ocorreu o *associacionismo*, movimento que se apresentou como a primeira oportunidade de “referência ética e social no esporte”⁴⁵, questão que atrela o surgimento organizado da prática desportiva ao direito do trabalho, em decorrência do movimento sindical⁴⁶. Os trabalhadores reunidos para pleitear jornadas reduzidas e maior tempo livre deram ensejo aos sindicatos, enquanto a conquista das reivindicações possibilitou acesso à prática desportiva⁴⁷.

Por isso que reproduzimos a afirmação⁴⁸ de que o desporto moderno teve seu desenvolvimento “na sombra da formação do direito do trabalho”⁴⁹, assertiva que demonstra a razão histórica pela qual as leis desportivas evoluíram para tratar profissionalmente os atletas e os caracterizou como empregados das entidades de prática desportiva. Demonstra

³⁸ BARROS, Marcelo Jucá - A Evolução da Legislação Desportiva no Brasil. **Revista Síntese de Direito Desportivo**. Ano 5, n. 26 (ago/set. 2015). São Paulo: IOB, 2011. p. 74.

³⁹ CASTRO, *op. cit.* p. 18-19.

⁴⁰ *Idem.* p. 21.

⁴¹ *Idem.* p. 22.

⁴² TEIXEIRA, *op. cit.* p. 11.

⁴³ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 18; (2019) p. 35.

⁴⁴ MIRANDA, Martinho Neves - **O Direito no Desporto**. Editora Lumen Juris. Rio de Janeiro, 2007, p. 31-32.

⁴⁵ TUBINO, *op.cit.* p. 11

⁴⁶ BARROS, *op. cit.* p. 74.

⁴⁷ AMADO, João Leal - Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo. In **Direito do Trabalho Desportivo. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011.** (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013, p. 9.

⁴⁸ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 19; (2019) p. 36.

⁴⁹ MANDIN, François. *Apud* AMADO, João Leal. *Idem.*

também a razão pela qual somos levados a defender a aplicação das leis desportivo laborais aos *e-sports*. Estes constituem inexoravelmente a transformação do desporto, o futuro. Mas ainda que olhando para frente, não podemos abandonar os conceitos do passado relativos ao trabalho, ao direito do trabalho, e às relações laborais, porquanto nos trouxeram ao tempo em que nos encontramos.

Toda essa transformação permitiu que o desporto não ficasse mais restrito às classes sociais melhor favorecidas, tendo sido oportunizada a prática desportiva aos mais pobres e operários⁵⁰. Isso guarda pertinência com a relação intrínseca e, posteriormente constitucional, do desporto com lazer, cultura e trabalho – este último com o advento do profissionalismo a materializar a já mencionada teoria do “ócio criativo”⁵¹, pois antes lazer (jogo) e trabalho não se misturavam, ao passo que modernamente, os períodos de trabalho e lazer se mesclam e se sobrepõem⁵².

Por certo que com as inovações tecnológicas por nós vividas, temos mais tempo livre e, portanto, mais tempo para a prática desportiva que, aliada ao conceito de harmonia entre a mente, o corpo, o trabalho e o divertimento⁵³, gera uma simbiose que se corporifica na prática desportiva eletrônica. É correto afirmar, por assim dizer, que o impacto causado pela internet e tecnologia hoje é similar ao causado pela Revolução Industrial⁵⁴.

Finalmente o desporto contemporâneo tem como marco inicial a Carta Internacional da Educação Física e do Esporte (UNESCO/1978)⁵⁵ e constitui a manifestação conforme hoje a conhecemos. Parece-nos ser esse o motivo pelo qual as Constituições de Brasil e Portugal inseriram o direito e o fomento ao desporto em seus bojos.

⁵⁰ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - Os Direitos da Personalidade na Relação Laboral: Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos sob a Ótica Luso-Brasileira. **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 2, nº 3, jan. a jun. / 2017. ISSN 2526-3110, p. 86.

⁵¹ DE MASI, *op. cit.* p. 151.

⁵² *Idem.* p. 151-152.

⁵³ *Idem.* p. 153.

⁵⁴ *Idem.* p. 41.

⁵⁵ BARROS, M. J. *op. cit.* p. 75.

Pensamos que atualmente a prática desportiva “também encontrou o seu espaço no desenvolvimento pós-industrial, incorporando um conceito profissional de trabalho e, que na espécie desporto eletrônico, está prestes a ser rotulada como esporte do futuro, decorrente da revolução tecnológica”⁵⁶.

1.3 A definição de atleta

As leis desportivas brasileira e portuguesa não trazem uma definição de atleta. No Brasil tramita projeto de lei no Senado que traz a definição no seguinte sentido:

Art. 69. A profissão de atleta é reconhecida e regulada por esta Lei, sem prejuízo das disposições não colidentes contidas na legislação vigente, no respectivo contrato de trabalho ou em acordos ou convenções coletivas. **Parágrafo único. Considera-se como atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração.**⁵⁷ (grifamos).

Para a Lei Geral do Desporto no Brasil atleta profissional é aquele que possui contrato especial de trabalho desportivo com a respectiva entidade de prática desportiva (art. 3º, parágrafo primeiro, inciso I). A lei portuguesa se refere ao praticante desportivo, também considerado aquele que possui um contrato de trabalho desportivo, conforme artigo 2º, letra “a”, da Lei 54/2017.

Hoje, de certa maneira, o conceito de desporto amador está superado, dado o aspecto mais comercial dos Jogos Olímpicos e do desporto⁵⁸, pois a prática desportiva se tornou negócio e seu praticante um trabalhador. Assim, é possível afirmar que praticante

⁵⁶ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 21-22; (2019) p. 39.

⁵⁷ Disponível

em: <<https://legis.senado.leg.br/sdlegletter/documento?dm=5156310&ts=1567533926996&disposition=inline.>>. Acesso em: 04 dez.2019.

⁵⁸ CASTRO, *op. cit.* p. 38-39.

desportivo ou atleta será toda pessoa que retira seu sustento da prática desportiva, devendo assim ser entendido como profissional, tenha ele um contrato de trabalho desportivo específico ou não, já que mesmo os autônomos podem ser atletas profissionais. A diferença é que a estes não se aplicarão os institutos de direito do trabalho previstos nas respectivas legislações de Brasil e Portugal, mas apenas as leis desportivas e contratos e leis cíveis.

1.4 Conceituação dos videojogos e suas competições

Conforme já tivemos a oportunidade de escrever, o praticante do jogo eletrônico não pode mais ser visto com os preconceitos de outrora, isto é, como ser humano sedentário e isolado socialmente.⁵⁹ Na verdade, esta visão equivocada e discriminatória deve ser abandonada e, como estamos a defender, o praticante do jogo eletrônico no modelo competitivo transformou o ócio puro e simples em “ócio criativo”⁶⁰.

A *internet* mais desenvolvida e popularizada permitiu jogos disputados em tempo real, *online*, com proporções e penetração social em escala mundial⁶¹. Os jogos podem ser praticados de forma individual, autônoma, ou por equipes na forma coletiva e essa prática recebeu a denominação de *esport* ou desporto eletrônico⁶².

⁵⁹ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 27; (2019) p. 45.

⁶⁰ DE MASI, *op. cit.* p. 151.

⁶¹ A imprensa já reconhece o jogo eletrônico competitivo como desporto. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2018-atual-campea-team-one-busca-ampliar-historia-no-cenario.ghtml>>. Acesso em: 21 jan. 2018. As modalidades têm seus respectivos campeonatos, como, exemplificativamente, o campeonato brasileiro de League of Legends. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/agenda/cblol-2018-etapa-1>> Acesso em: 21 ago. 2018.

⁶² Nesse sentido, considerando as várias formas de escrita e denominação da modalidade, como estas mencionadas ou mesmo *e-sports* ou *E-sports*, utilizaremos todas indistintamente, como indicamos nas primeiras linhas do presente trabalho.

Poderíamos assim definir os *e-sports* do mesmo modo que já o fizemos em outras oportunidades, como sendo “uma competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos vencedores”⁶³.

Esta definição por si só já aflora a diferença básica existente entre os videogames e os *e-sports*. Com efeito, um é jogo, o outro é desporto, em nosso entendimento. Ademais, a presença concomitante dos requisitos para se considerar uma modalidade como desportiva transforma o jogo de videogame em desporto eletrônico.

Portanto, tal qual a relação entre jogo e desporto, videogame é gênero do qual *e-sport* é espécie.

Os sujeitos ativos dos *esports* são os *publishers* (desenvolvedores); os organizadores; as equipes; e os jogadores (*gamers* ou ciberatletas)⁶⁴.

Os *publishers* desenvolvem os jogos, são seus idealizadores, fabricantes que detêm a propriedade material (industrial) e imaterial (intelectual) dos jogos, razão pela qual podem organizar competições ou ceder direitos onerosa ou gratuitamente para sua realização⁶⁵.

Aliás, esse é um dos entraves para a caracterização da modalidade como desporto e, por conseguinte, para a sua aceitação como modalidade olímpica pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), pois para tanto é necessária uma organização federativa, como veremos adiante, o que tem se mostrado difícil em razão de, em princípio, existir um proprietário do *game*, logo, um proprietário da modalidade desportiva, o que não é aceito pela comunidade do desporto.

⁶³ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 26; (2019) p. 46.

⁶⁴ MUÑOZ, Joaquín. La Regulación de los eSports em Europa. **Revista Brasileira de Direito Desportivo**. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756, p. 231.

⁶⁵ *Idem*.

O arcabouço jurídico da propriedade intelectual naturalmente protege os desenvolvedores, que detêm o monopólio do *game* de sua propriedade e podem ceder direitos aos organizadores para a realização das competições, as quais são imprescindíveis para a caracterização da modalidade dos *esports* como sendo uma prática desportiva⁶⁶. Inexistindo a competição haverá mero jogo eletrônico.

O funcionamento de equipes é similar aos de clubes ou equipes de futebol, podendo o ciberatleta residir tanto em centros de treinamentos específicos como em sua própria residência, caso em que comparecerá periodicamente ao local de treinos. Ambos contam com *infraestrutura* desportiva completa de nutricionistas, cozinheiros, preparadores físicos, psicólogos, treinadores, fisioterapeutas e médicos.

Estes locais de treinamento são conhecidos como *gaming houses* ou *gaming offices*. No primeiro caso o atleta reside com a equipe e ali realiza todas as atividades diárias profissionais ou não. Na segunda opção o trabalho necessariamente ocorre apenas no tempo dedicado a este, em nada interferindo na vida normal do atleta fora das dependências do local de treino ou trabalho. De um modo ou de outro, há uma árdua rotina de atleta profissional.

A natureza jurídica das equipes que trabalham com estes atletas é, todavia, indefinida, pois algumas são verdadeiras equipes de futebol que montaram seu próprio time de *e-sport*⁶⁷; outras são sociedades empresárias de responsabilidade limitada. Esta discussão tem relevo para se determinar que modelo jurídico deve-se aplicar à relação entre o praticante desportivo e a equipe.

Na Espanha, por exemplo, segue-se um modelo em que os clubes de *esport* tenham personalidade jurídica distinta das tradicionais equipes de desportos, constituindo-se, portanto, em sociedades independentes, na maioria das vezes como sociedades limitadas⁶⁸.

⁶⁶ *Idem*.

⁶⁷ Exemplificativamente, os clubes Besiktas e Wolfsburg. Disponível em: <<https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>>. p. 16. Acesso em 04 dez. 2019.

⁶⁸ Disponível em: <<https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>> p.16. Acesso em 04 dez. 2019.

Existem vantagens empresariais nesse modelo, mas para haver a constituição como clubes desportivos na Espanha será necessário o reconhecimento como desporto.

Apenas para registro, em Portugal existe a figura da SAD (sociedade anónima desportiva), regulada pelo Decreto-Lei 10/2013 de Portugal.

De uma forma ou de outra, está clara a interação entre as modalidades de prática desportiva (futebol e *esport*), sendo que a Federação Portuguesa de Futebol firmou acordo com uma empresa privada no sentido de incentivar a prática do futebol virtual ⁶⁹.

Nesse caso, a se entender como desporto, defendemos que no Brasil se aplicará a Lei Geral do Desporto (9.615/98) e em Portugal, o Regime jurídico do contrato de trabalho do praticante desportivo, do contrato de formação desportiva e do contrato de representação ou intermediação (Lei 54/2017).

A considerar o volume de dinheiro e a remuneração de um ciberatleta podemos defini-lo como profissional do desporto, pois pode alçar ganhos maiores que grandes jogadores de futebol, como se pode verificar na lista atualizada dos 100 primeiros jogadores em premiações no mundo⁷⁰. Os ciberatletas são também celebridades⁷¹, tal qual ocorre nas demais modalidades desportivas.

⁶⁹ “A Federação Portuguesa de Futebol e a empresa M&M’s assinaram um acordo de parceria válido para a época 2019/20, destinado ao apoio à Seleção Nacional de futebol virtual”. Disponível em: < <https://esports.fpf.pt/pt/noticias>>. Acesso em: 30 out. 2019.

⁷⁰ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/players>>. Acesso em: 30 out. 2019.

⁷¹ “Isto é muito fácil de explicar: temos uma equipa de cada lado e os jogadores tentam matar-se uns aos outros.” Dito assim parece que se está a falar de outra coisa que não esports — uma forma de competição desportiva em videojogos. A síntese de um dos mais populares dentro deste universo, o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), é apresentada por João Ferreira. Aos 31 anos, leva 17 enquanto jogador, cujo desempenho na competição em videojogos abrandou em 2010, justamente para encontrar emprego na área dos esports. O desafio? Fotografar os eventos e os jogadores desta modalidade. Hoje, eles são considerados atletas, mas também celebridades. É vê-los a dar “mais cinco” aos fãs no caminho para a arena. São estrelas”. (Grifamos). Disponível em: < <https://www.publico.pt/2019/01/15/p3/noticia/esports-a-industria-com-300-milhoes-de-fas-esta-a-criar-empregos-em-portugal-1857553>>. Acesso em: 30 out. 2019.

Trata-se de um mercado igual ou maior que o relacionado aos desportos tradicionais, envolve figurinos dos *games*, o que reflete virtualmente a teoria da “sociedade do espetáculo”, de Guy Debord⁷².

Os sucessivos recordes tanto de público presente como de transmissões nas competições de desporto eletrônico⁷³, e o incremento anual do número de expectadores⁷⁴, juntamente com os outros requisitos por nós já examinados, nos induzem à percepção de que nos *e-sports* estamos diante de uma atividade desportiva efetiva.

Acerca da crítica de monopólio fundada na propriedade material e imaterial do desenvolvedor do jogo⁷⁵, já tivemos a oportunidade de esboçar opinião no sentido de discordar de que isso constitua um impeditivo para a caracterização dos *esports* como desporto, pois entendemos tratar-se de questão mercadológica, objeto de estudo na obra “O Enquadramento Jurídico do Desporto Eletrônico”⁷⁶, *in verbis*, “A existência de possível monopólio não constitui argumento para afastar a conotação desportiva, mesmo porque cada modalidade de jogo eletrônico é um produto único. Não parece razoável pensar que apenas um editor detenha os direitos sobre todos os jogos disponíveis no mercado e sobre aqueles que serão futuramente lançados⁷⁷”.

⁷² DEBORD, Guy - **A Sociedade do Espetáculo** – Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997, ISBN 8585910178. p. 19.

⁷³ “O Mundial de LoL, campeonato oficial de League of Legends (LoL), registrou recorde de 99,6 milhões de espectadores nas transmissões oficiais da Riot Games durante o jogo da final entre a Invictus Gaming e a Fnatic. O torneio aconteceu em Icheon, na Coreia do Sul, no último dia 3 de novembro, e contou com mais de 23 mil lugares ocupados no estádio da cidade. De acordo com a empresa, o maior número, até então, era da temporada de 2017, quando 80 milhões de pessoas assistiram ao confronto entre a Samsung Galaxy e a SKT”. Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghml>>. Acesso em: 30 out. 2019.

⁷⁴ “O número de simpatizantes dos eSports no Brasil é maior do que a torcida do São Paulo, o terceiro clube de futebol do país em número de torcedores. Segundo a última pesquisa da Newzoo, o Brasil registrou um crescimento de 20% em sua audiência de eSports em relação ao ano anterior, e chegou a 2019 com 21,2 milhões de fãs”. Disponível em: < <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/publico-de-esports-passa-de-20-milhoes-no-brasil/>>. Acesso em: 30 out. 2019.

⁷⁵ MUÑOZ, *op. cit.* p. 232.

⁷⁶ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 35-36; (2019) p. 53-54.

⁷⁷ Exemplificativamente, a Riot Games fabrica o jogo *League of Legends*; O jogo Dota2 foi desenvolvido pela Valve Corporation; a série FIFA Soccer, lançada anualmente é desenvolvida pela Eletronic Arts.

A transformação do mundo desportivo nos mesmos moldes socioculturais, com o advento da *internet* e da globalização, decorre dos avanços tecnológicos e nos levam a aceitar a existência de uma nova modalidade de prática desportiva, a qual pode ser classificada, nas lições de Manoel Tubino, como desporto intelectualivo:

A complexidade do mundo atual levou o quadro esportivo internacional a um dinamismo onde o número de praticantes profissionais de esporte, a quantidade de eventos e de modalidades crescem numa velocidade impressionante. É evidente que isso ocorre em todas as dimensões sociais do esporte. Para efeito de classificação, identificam-se várias correntes de modalidades esportivas:

- Os esportes tradicionais;
- Os esportes de aventura e da natureza (esportes radicais);
- Os esportes derivados de artes marciais;
- Os esportes motores;
- **Os esportes intelectivos;**
- Os esportes de criação nacional e de identidade cultural;
- Os esportes de expressão corporal e música;
- Os esportes derivados de outros esportes (grifamos) ⁷⁸.

Portanto, não vemos como negar a prática desportiva do jogo eletrônico, uma vez que aceita pela mídia, pela doutrina desportiva e pela sociedade.

⁷⁸ TUBINO, *op. cit.* p. 85.

1.5 Aspectos socioeconômicos e culturais dos *esports*

A afirmação “O desporto não é uma ilha, é transversal a muitos setores de atividade”⁷⁹ nos remete à sociedade globalizada em conjunto com seu cotidiano social, o qual influencia na seara desportiva, apesar dos princípios da autonomia e especificidade que regem a legislação desportiva⁸⁰. Portanto, na exata aplicação da Teoria dos Campos, de *Bourdier*, que reúne os conceitos básicos de campo, *habitus* e capital, os espaços sociais da política, filosofia, sociologia, economia e desporto interagem, havendo, contudo, uma dominação econômica⁸¹. A aplicação disso nos auxilia a sustentar que o desporto eletrônico deve ser assim reconhecido e regulamentado.

Não se está a afirmar que por uma questão econômica ou social uma atividade deva ser considerada como prática desportiva. Mas definir uma prática como desportiva tem relevância econômica e social, pois existem vantagens econômicas e tributárias concedidas por lei ao desporto que são fundamentais, assim como medidas sociais nas quais o desporto auxiliará na efetivação. Tanto é assim que já se constitui em um mercado gerador de empregos muito além dos atletas⁸².

A mesma situação foi vivenciada por modalidades desportivas tradicionais. Os fenômenos sociais tocam o desporto de uma maneira geral, não sendo diferente com o *e-sport*.

O campo político sempre se valeu do campo desportivo para afirmar suas ações. Nesse sentido os casos de Hitler nos Jogos Olímpicos de 1936⁸³, por exemplo, demonstrando que o desporto sempre foi um espaço utilizado com a finalidade de aproximação entre

⁷⁹ MESTRE, Alexandre Miguel - **O Desporto na Constituição Europeia**. Coimbra: Almedina, 2004.

⁸⁰ MELO FILHO, Álvaro - **Nova Lei Pelé: avanços e impactos**. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011. p.272.

⁸¹ BOURDIER, *op. cit.* p. 119.

⁸² “Esports: a indústria com 300 milhões de fãs está a criar empregos em Portugal. O sucesso dos esports e da indústria que se desenha nos bastidores da competição de videojogos galopa pelos campos digitais fora — e permite a criação de novos trabalhos, que também surgem por Portugal. Além de jogadores, há fotógrafos, writers, gestores de redes sociais ou videomakers”. Disponível em: <<https://www.publico.pt/2019/01/15/p3/noticia/esports-a-industria-com-300-milhoes-de-fas-esta-a-criar-empregos-em-portugal-1857553>>. Acesso em: 30 out. 2019.

⁸³ TUBINO, *op. cit.* p. 12.

governo e povo. Aliás, este mesmo caso ilustra o uso do desporto com finalidade econômica, pois como já dissemos o desporto não é apenas ócio, mas também negócio.

Estes conflitos político-econômicos com o uso de espetáculos para o público em geral foram tratados nas lições de Bourdier ⁸⁴ e impulsionaram transformações sociais, o que se aplica na questão do desporto eletrônico que procura seu espaço.

A constatação portuguesa acerca da geração de empregos no desporto eletrônico foi sentida também pela Coreia do Sul, país que investiu nos *esports* como política de governo e criou a *Korea e-Sports Association – KeSPA*, departamento de estado para tratar das questões dos *esports*. Houve uma transformação no sistema educacional aliado ao fomento a tecnologia e infraestrutura de redes de informática, criando espaços nos onde jovens interagem socialmente e se divertiam (*lan houses*)⁸⁵, como ocorre nos modelos desportivos tradicionais. É possível afirmar que estes espaços corresponderiam às quadras poliesportivas existentes em parques e praças, ou pistas de skate e patinação, por exemplo.

O sucesso da empreitada gerou o interesse de grandes empresas e demais parcelas da sociedade, o que demonstra o uso pelo governo sul coreano do *esport* com escopo econômico social exibindo a aplicação prática das teorias aqui por nós tratadas.

O direito desportivo possui seus próprios institutos, autonomia e legislação (*lex sportiva*), porém, como demonstrado, necessita dialogar com a sociedade de consumo, com um modelo econômico forte para ser reconhecido nos diversos campos da citada teoria bourdiana. Várias modalidades desportivas já o fizeram, e é isso que aqui defendemos e que cabe aos protagonistas do desporto eletrônico buscar.

⁸⁴ BOURDIER, *op. cit.* p. 121-122.

⁸⁵ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 41-42; (2019) p. 61-62.

Para tanto, ao lado das questões econômicas, há que se analisar também o aspecto social. Como a prática desportiva constitui instrumento de desenvolvimento da sociedade⁸⁶, torna-se fundamental considerar as questões laborais nela envolvidas. Para a classe média da sociedade o desporto pode ser uma opção de trabalho. Mas para as classes menos favorecidas, muitas vezes é a única opção de ascensão social, o que fortalece o ideal de profissionalização.

Porém, apenas uma parcela muito pequena dos atletas profissionais atinge o estrelato ou uma condição salarial mais favorável⁸⁷. Logo, tanto no desporto eletrônico como nas demais modalidades, tal qual observado por Bourdier, muito provavelmente um jovem estudante de classe média praticará desportos e educação física de modo recreativo, mas não no intuito da profissionalização. Diferentemente do jovem carente, que buscará seu emprego no desporto profissional.

Por outro lado, seria possível afirmar que nos *esports* tal fenômeno deixaria de ocorrer por força da suposta elitização da modalidade, já que exige equipamentos tecnológicos, *games* etc.

Porém, sabe-se que mundialmente os países investem maciçamente em políticas públicas para oferecer a tecnologia (computadores e *internet*) às populações carentes. A esse respeito, cumpre destacar a observação de Tubino acerca da função social do Estado de fomentar o bem-estar social⁸⁸, que deve interagir com o desporto nas suas três formas de manifestação, quais sejam, o desporto-educação; o desporto-participação ou popular; e o desporto-performance ou rendimento⁸⁹. Portanto, faz parte da política pública do Estado levar às classes menos favorecidas o desporto-educação e, constituindo o desporto eletrônico uma realidade, neste contexto de sociedade globalizada, conectada e com as tecnologias ofertadas, o Estado deverá fomentar o desenvolvimento dessa nova modalidade desportiva.

⁸⁶ TUBINO, *op. cit.* p. 58.

⁸⁷ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2018/05/jogador-brasileiro-ganha-quatro-salarios-minimos-por-mes-em-media.shtml>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

⁸⁸ TUBINO, *op. cit.* p. 23.

⁸⁹ *Idem.* p. 35.

Nesse sentido, o cenário atual é o de que a sociedade moderna naturalmente desenvolverá interesse pelo desporto eletrônico, pois ele é elegível por uma gama substancial de praticantes como modalidade e, eventualmente, como profissão. Ocorre então o fenômeno chamado por Bourdier do “gosto pelo esporte”⁹⁰, que se desenvolve dentro de uma sociedade capitalista e mercadológica, gerando empregos e oportunidades, mas também consumo⁹¹.

Assim, é evidente que a escolha do tipo de desporto a ser praticado mantenha relação com a vida de cada indivíduo. O mercado capitalista, porém, influencia nessa escolha na medida em que o consumo se mostra presente e constitui elemento que a norteia.

A distribuição de renda impacta diretamente no tipo de desporto praticado, sendo que classes sociais menos favorecidas tendem a praticar desportos coletivos com mais esforço físico; enquanto classes mais ricas praticam desportos mais voltados a aspectos culturais e econômicos⁹².

A análise do estereótipo do praticante desportivo antes nos exibia um “*gamer*” sedentário, mas hoje nos mostra que o praticante do jogo eletrônico pode ser muito diferente da figura estereotipada de outrora.

Conforme já concluímos, “o ciberatleta é alguém que tem rotina de atleta, com horários rígidos para treinos, necessidade de exercícios físicos gerais e específicos para suportar longas competições, alimentação balanceada, acompanhamento fisioterápico para evitar eventuais lesões por esforço repetitivo e, ainda, interação social com os membros da mesma equipe e até mesmo a inter-relação com os adversários”⁹³. Tal conceito passa ao largo do comportamento de outrora utilizado para rotular adeptos de computadores e vídeo jogos.

⁹⁰ BOURDIER, *op. cit.* p. 182. “Por outras palavras, como se produz a procura dos “produtos desportivos”, como chega às pessoas o “gosto” do desporto e deste desporto em vez daquele, enquanto prática ou enquanto espetáculo? Mais precisamente, segundo que princípios escolhem os agentes entre as diferentes práticas ou consumos desportivos que lhes são oferecidos num momento dado do tempo como possíveis?”.

⁹¹ *Idem.* p. 196-197.

⁹² *Idem.* p. 198-199.

⁹³ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 50; (2019) p. 70.

Também houve transformação nas sociedades de um modo geral, pois, como já observado, classes menos favorecidas passaram a ter acesso a telefones móveis e *internet*, além de a maioria dos lares dispor de ao menos um computador.

No Brasil, estudos demonstram que a comunicação preponderantemente é feita por telefones móveis⁹⁴; assim como estes meios de comunicação tem acesso à *internet*⁹⁵ e lares com computadores conectados à rede representam 63% dos domicílios⁹⁶.

Outra não é a realidade portuguesa – aliás, mais desenvolvida que a brasileira –, onde “quase 80 por cento das famílias portuguesas têm acesso à *Internet*, e um terço já a usou para encomendar bens ou serviços, mais do dobro do que no início da década, segundo números do Instituto Nacional de Estatística”⁹⁷. A mesma matéria extraída do Diário de Notícias diz que: “No Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação das Famílias, feito pela Sociedade da Informação e Conhecimento, contam-se 77% de famílias com acesso à Internet (mais três pontos percentuais que em 2016) e destas, 76% usa banda larga”⁹⁸.

O que se conclui destas estatísticas brasileira e portuguesa acerca do escopo deste estudo é a impossibilidade de afirmarmos que o desporto eletrônico é uma modalidade de elite e que não teria serventia de integração social ou mesmo que os *esports* estariam destinados exclusivamente às classes mais bem favorecidas econômica e financeiramente.

E é justamente esta transformação econômico-social, decorrente do desenvolvimento tecnológico, que implica na necessidade do reconhecimento do desporto eletrônico como modalidade desportiva. Naturalmente que estas questões dialogam com a

⁹⁴ Disponível em: <<https://noticias.r7.com/economia/telefone-fixo-esta-presente-em-apenas-um-terco-dos-lares-no-brasil-21022018>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

⁹⁵ Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/saude/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?edicao=10500&t=resultados>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

⁹⁶ Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

⁹⁷ Disponível em: <<https://www.dn.pt/lusa/quase-80-das-familias-tem-acesso-a-internet-e-um-terco-ja-fez-compras-8932525.html>>. Acesso em 05 nov.2019.

⁹⁸ *Idem*.

ideia central de “sociedade do espetáculo”, da teoria de Guy Debord⁹⁹, que já nos possibilitou concluir que se “trata da mercantilização de questões voltadas à vida cotidiana, de modo que a intensificação do espetáculo, no caso o desportivo, provocaria um fenômeno de comercialização de produtos”¹⁰⁰.

Interessa ao fabricante (desenvolvedor) do *game* a competição e a disseminação do seu produto, pois quanto maior e mais famosa a disputa, maior será a penetração do seu produto no mercado e, conseqüentemente, maiores as vendas para o público em geral, e não só para atletas.

Aliás, nesse sentido interessante salientar a interseção entre os mercados produtor e consumidor, quando o trabalhador vira consumidor do produto do seu trabalho, uma vez que o ciberatleta joga o mesmo jogo com o qual compete nas suas horas de lazer, o que se traduz no diálogo das teorias do “Ócio Criativo” e da “Sociedade do Espetáculo”¹⁰¹.

Além disso, como já havíamos observado na pesquisa relacionada ao enquadramento jurídico dos *esports*¹⁰², é estabelecida uma relação entre o aficionado pelo jogo eletrônico e o próprio cenário do jogo, pois incorporam personagens, usam fantasias destes (*cosplay*), do mesmo modo que aficionados por futebol compram e usam camisas de equipes com os nomes dos seus ídolos. Outra não é a materialização de uma sociedade de consumo, que obviamente atrairá os interesses de patrocinadores, exatamente como ocorre nas modalidades desportivas tradicionais¹⁰³.

⁹⁹ DEBORD, *op. cit.* p. 23.

¹⁰⁰ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 53; (2019) p. 74.

¹⁰¹ DEBORD, *op. cit.* p. 18.

¹⁰² MIGUEL, *idem*.

¹⁰³ Disponível em: <<https://www.gankesports.com.br/2017/11/03/porque-investir-em-e-sports/>>. Acesso em: 08 jun. 2018.

Constata-se o potencial econômico e social da indústria do entretenimento, que influencia fortemente a vida das pessoas, ressaltando o relevante papel do desporto no amplo espectro do entretenimento.

Ainda no sentido de retroalimentação do consumo, com base nas lições de Bourdier¹⁰⁴ já explicitamos em obra anterior que “o povo criou o desporto com origem nos jogos e estes retornaram ao povo por intermédio do espetáculo, mas como “mercadoria de massa”, isto é, o próprio povo passa a consumir o produto por ele criado”¹⁰⁵.

Igualmente esta mesma retroalimentação reforça a questão profissional, que vai ao encontro do que aqui defendemos acerca do reconhecimento do jogo eletrônico competitivo como prática desportiva.

Portanto, reconhecida a prática como desporto, haverá mais público, mais circulação de mercadoria, a economia fica aquecida e o espetáculo se desenvolve com diversos negócios gerando empregos e todos os consectários inerentes a uma economia em crescimento¹⁰⁶.

O cenário para os *esports* é animador. O crescimento esperado para 2019 era de 15%, com a quantidade de expectadores superando os 450 milhões de pessoas¹⁰⁷.

Isso faz transparecer que o intuito dos envolvidos nos *esports* é dar notoriedade ao negócio, tanto no sentido de consumo de produtos propriamente ditos, como em transmissões de televisão fechada ou aberta, sendo que hoje em dia há um veículo com ainda mais

¹⁰⁴ BOURDIER, *op. cit.* p. 191.

¹⁰⁵ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 59; (2019) p. 81.

¹⁰⁶ TUBINO, *op.cit.* p. 55.

¹⁰⁷ “O mercado de eSports deve crescer quase 15% em 2019. Os números são da Newzoo, agência global de marketing especializada na modalidade, que ainda aponta que o público global da modalidade deve alcançar mais de 450 milhões de pessoas neste ano”. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/20/esports-crescimento-mercado-campeonatos-torneios.htm>>. Acesso em: 04 nov.2019.

penetração, com mais capilaridade, que é a transmissão por *streaming*¹⁰⁸, dado a quantidade de pessoas que a tudo acompanha pela *internet* em tempo real¹⁰⁹.

Portanto, sendo o desporto uma forma de manifestação cultural relacionada aos campos econômico e social, a sua presença no cotidiano da sociedade é frequente. Com a popularização da *internet* a informação transita cultural e socialmente de outra forma. Estamos imersos na cibercultura¹¹⁰, em uma espécie de “teia mundial”¹¹¹, facilmente verificada no desporto eletrônico, criado na Coreia do Sul e que rapidamente se expandiu pelo resto do mundo.

Aliás, essa mesma “teia” ou sociedade em rede é utilizada eficazmente pelos desenvolvedores de jogos para difundi-los pelo mundo.

A crítica que se faz a esse ambiente virtual, ao sistema chamado de cibercultura, é o fato de o indivíduo se relacionar com o computador e escassear relações sociais ortodoxas¹¹². Contudo, essa mesma cibercultura paradoxalmente permite que se desenvolvam outras habilidades sociais¹¹³, as quais, por sua vez, permitem interação social entre pessoas que até então pouco ou quase nada se relacionavam com outras. Além disso, permitem a inclusão de indivíduos muitas vezes discriminados socialmente¹¹⁴.

O ser humano tende a se incluir no nicho social por ele identificado, e assim adota comportamentos que o farão ser aceito em determinado núcleo da sociedade, na busca por

¹⁰⁸ *Streaming* consiste basicamente em uma tecnologia de transmissão rápida de dados, podendo inclusive ocorrer ao vivo. Vários ciberatletas a utilizam para transmitir seus treinos a fim de angariar grande número de visualizações e, com isso, obter maiores ganhos financeiros.

¹⁰⁹ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 60; (2019) p. 82.

¹¹⁰ RÜDIGER, Francisco - **Elementos para a Crítica da Cibercultura. Sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação**. São Paulo: Hacker Editores, 2002. ISBN 85-86179-36-1.

¹¹¹ CASTELLS, Manuel - **A sociedade em rede**. 19. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. ISBN 978-85-7753-036-6, p. 107.

¹¹² RÜDIGER, *op. cit.* p. 125/128.

¹¹³ *Idem.* p. 134.

¹¹⁴ CASTELLS, *op. cit.* p. 443.

uma identidade, como acontece, por exemplo, com a moda¹¹⁵. Não é diferente com o desporto eletrônico, pois os que se identificam com a cibercultura e com a transformação tecnológica se sentirão naturalmente abraçados pela prática desportiva eletrônica, quando antes eram muitas vezes discriminados em outras modalidades desportivas.

Exatamente esta é a lição passada pelo desporto eletrônico, no qual é desnecessário separar os praticantes em gênero, sexo, ou mesmo categorizá-los por idade. Nada mais democrático e inclusivo social e culturalmente.

O desporto eletrônico nada mais é do que uma prática desportiva como todas as outras, apenas tendo se modificado o meio pelo qual é praticado. Quem controla a máquina continua a ser o homem, o atleta. A esse respeito a lição de Rüdiger: “As máquinas ainda estão longe de pensarem. Os controladores da coisa é que o fazem, e o fazem de modo que não pensemos, uma vez que sabem, através de todo tipo de cálculo e informação, como nos conduzimos normalmente em sociedade”¹¹⁶.

Portanto, existe uma demanda social de mercado, com regras de oferta e procura, para o reconhecimento do desporto eletrônico como modalidade de prática desportiva. Não se trata pura e simplesmente dos protagonistas do negócio desejarem ou não tal rótulo. É uma questão de anseio social, da possibilidade de uma modalidade de prática desportiva influenciar positivamente a sociedade, exatamente como ocorre com desportos já há muito praticados.

Esta cibercultura se manifesta na regra de mercado decorrente da tecnologia e lucro. Aliás, este é um dos argumentos utilizados por alguns para o não reconhecimento dos *e-sports* como desporto. Preferem uma solução intermediária, aduzindo que o cerne da

¹¹⁵ BAUMAN, Zygmunt; LEONCINI - **Nascidos em Tempos Líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018. ISBN 978-85-378-1781-0, p. 22-23.

¹¹⁶ RÜDIGER, *op.cit.* p. 155.

questão não seria reconhecer ou não como modalidade desportiva, mas sim uma regulamentação específica com eventual aplicação das leis desportivas¹¹⁷.

Este cenário de cultura e tecnologia relacionado intrinsecamente com desporto eletrônico não se descaracteriza pelo uso do computador. O ambiente da disputa é virtual, mas a competição ocorre no plano real, o que constitui nas palavras de Manuel Castells a “cultura da virtualidade real”¹¹⁸, *in verbis*:

... estamos testemunhando um ponto de descontinuidade histórica. A emergência de um novo paradigma tecnológico organizado em torno de novas tecnologias da informação, mais flexíveis e poderosas, possibilita que a própria informação se torne o produto do processo produtivo. [...] Ao transformarem os processos de processamento da informação, as novas tecnologias da informação agem sobre todos os domínios da atividade humana e possibilitam o estabelecimento de conexões infinitas entre diferentes domínios, assim como entre os elementos e agentes de tais atividades. Surge uma economia em rede profundamente interdependente que se torna cada vez mais capaz de aplicar seu progresso em tecnologia, conhecimentos e administração na própria tecnologia, conhecimentos e administração. Um círculo tão virtuoso deve conduzir à maior produtividade e eficiência, considerando as condições corretas de transformações organizacionais e institucionais igualmente drásticas¹¹⁹.

O mesmo autor se vale da expressão “economia em rede profundamente interdependente”, que atrelada ao desporto, demonstra a autonomia dos *e-sports*. Na verdade, e como já concluímos no já citado estudo realizado anteriormente:

...a questão dos *e-sports* nada mais é do que a representação desportiva de uma sociedade conectada, modificada culturalmente para admitir uma nova modalidade de prática desportiva, para aceitar um esporte que se desenvolve nos planos real e

¹¹⁷ OLMEDA, Alberto Palomar; GÓMEZ, R. Terol *Apud* TEN, Javier Rodríguez - **LOS E-SPORTS COMO¿DEPORTE? Análisis jurídico y técnico-desportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos**. Madrid: Reus Editorial, 2018. ISBN: 978-84-290-2052-6, p. 66.

¹¹⁸ CASTELLS, *op. cit.* p. 455.

¹¹⁹ *Idem.* p. 135/136.

virtual, do mesmo modo em que esta sociedade se transformou culturalmente em decorrência da aplicação da tecnologia da informação e da vida social em rede”¹²⁰.

Nesse sentido explica Castells: “Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas – isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos – são transformados de maneira fundamental pelo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”¹²¹.

Partindo destas lições já concluimos que:

...a transformação da sociedade decorrente dessa revolução cultural, social e econômica causada pela tecnologia da informação fluida permitiu o desenvolvimento do desporto eletrônico, que não reúne apenas as características sociológicas inerentes à definição de desporto, mas também possui relevo econômico e cultural para conquistas de seu espaço no campo desportivo. Esta transformação altera o modo de viver da sociedade com reflexos em todos os espaços sociais (campos, segundo Bourdier). Natural que afete também o campo desportivo¹²².

Ainda segundo Castells, as modificações sociais nos conduziram a uma nova era, pois afirma o autor que:

Sob perspectiva histórica mais ampla, a sociedade em rede representa uma transformação qualitativa da experiência humana. Se recorrermos à antiga tradição sociológica segundo a qual a ação social no nível mais fundamental pode ser entendida como padrão de transformação das relações entre a Natureza e a Cultura, realmente estamos em uma nova era¹²³.

Já abordamos a correlação entre desporto e cultura, o que nas palavras de Tubino significa que “o vínculo cultural de cada modalidade desportiva estará no jogo que a

¹²⁰ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 66; (2019) p. 87-88.

¹²¹ CASTELLS. p. 414.

¹²² MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 67; (2019) p. 88.

¹²³ CASTELLS, p. 560.

originou”¹²⁴, o que só demonstra que os *e-Sports* estão intrinsecamente conectados com o momento de cultura virtual, computadorizada, globalizada e em rede que vivemos hoje. Nesse sentido, concluimos transcrevendo ideia outrora por nós esposada¹²⁵:

Adequar o pensamento desportivo à sociedade digital é fundamental para se entender o jogo eletrônico como esporte. Como dissemos, talvez estejamos diante do “esporte futuro” a suceder o esporte contemporâneo. Possivelmente chegamos à quarta fase da evolução do esporte, na qual temos o gênero e-sport, que abarca as diversas modalidades, quais sejam LoL, FIFA, e tantos outros.

Neste sentido caminham nações como Coreia do Sul, Alemanha, China, Rússia, Itália, África do Sul e França, que já regulamentaram a prática dos e-sports mediante seu reconhecimento.

¹²⁴ TUBINO, *op. cit.* p. 30.

¹²⁵ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 67-68; (2019) p. 89.

1.6 Desporto e tecnologia: riscos sociais e jurídicos

1.6.1 Riscos Sociais

A se considerar toda a transformação social, cultural, tecnológica e econômica que aduzimos acerca da sociedade em rede e da cibercultura, desaguamos em um desenvolvimento social, que apresenta um custo. A modernidade contém obstáculos a serem superados, exemplificativamente, caos urbano de trânsito por veículos em excesso; e problemas relacionados à saúde pública decorrentes de poluição. No mesmo sentido as questões tecnológicas apresentam seus desafios.

Por conta disso invoca-se o ensinamento de Ulrich Beck no sentido de que “a produção de *riqueza* é acompanhada sistematicamente pela produção social de *riscos*”¹²⁶. Logo, todo e qualquer desenvolvimento social é inerente a riscos, vale dizer, problemas que surgem para serem solucionados e sopesados seguindo-se no desenvolvimento, ou freá-lo para evitar prejuízo maior que benefício. Vive-se o paradoxo salientado pelo autor acerca das “forças produtivas” e “forças destrutivas”, pois a mesma sociedade modernizada “distribui riquezas e riscos”¹²⁷.

Mais uma vez invocando a teoria dos campos de Bourdier, percebe-se, a título de exemplo, a materialização destes riscos quando o desporto foi utilizado como demonstração de hegemonia de nações no período da Guerra Fria, constatando-se aumento de casos de *doping*, mas ao mesmo tempo ocorreu um desenvolvimento do desporto em termos de competitividade e importância para a sociedade¹²⁸.

¹²⁶ BECK, Ulrich - **Sociedade de risco**. Rumo a uma outra modernidade. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. ISBN 978-85-7326-450-0, p. 23.

¹²⁷ *Idem*. p. 25.

¹²⁸ TUBINO, *op. cit.* p. 12.

Conforme ensinamento do mesmo autor, não mais se tratam de riscos individuais, mas com o desenvolvimento industrial, e o agora tecnológico, os riscos atingem a sociedade como um todo, o que faz com que se analise a equação custo benefício ¹²⁹.

Portanto, deve-se ter cautela com o que o autor denominou de “*efeito bumerangue*”, pois ignorar alguns riscos para obter maior lucro pode fazer com que os riscos revertam em seu desfavor¹³⁰.

Na seara específica do desporto eletrônico seria possível afirmar que o excesso de prática implicaria em um número expressivo de viciados, o que acarretaria limitação ou proibição da prática da modalidade. Economicamente, portanto, haveria diminuição de receita ou proibição de fabricação e venda dos *games*.

A Organização Mundial de Saúde monitora esta questão, tendo concluído que o vício no videogame caracteriza distúrbios mentais denominados *gaming disorders*. Saliente-se, contudo, que tais problemas não são frequentes ¹³¹.

Nessa hipótese, haveria ainda o impacto mercadológico nas áreas de saúde e educação e, eventualmente, em segurança pública, pois já se verificou casos de crimes inspirados em jogos eletrônicos¹³². Esta discussão será retomada mais adiante quando tratarmos do *fair play*, requisito fundamental estabelecido pelo Olimpismo.

¹²⁹ BECK, *op. cit.* p. 25.

¹³⁰ Idem. p. 27.

¹³¹ Disponível em: < <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder> >. Acesso em: 27 abr. 2020.

¹³² “Assim como os videogames podem ser ferramentas de inspiração e desenvolvimento para a maioria, há uma pequena minoria para a qual eles parecem servir de gatilhos para atos violentos. Separamos alguns dos crimes mais conhecidos em que os games geraram grande polêmica. Em junho de 2003, um adolescente chamado Devin Moore foi preso suspeito de ter roubado um carro. O jovem não tinha antecedentes criminais e provavelmente seria liberado com uma advertência. Porém ao chegar na delegacia, Devin roubou a arma de um policial, atirou em dois deles e ainda atingiu um atendente do serviço de emergência 911. Ele ainda tentou escapar roubando uma viatura da polícia, mas foi recapturado sem maiores dificuldades. Após ser preso novamente, ele não demonstrou qualquer arrependimento pelas suas ações, dizendo: “A vida é como um videogame. Todos têm que morrer em algum momento”. Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/confira-alguns-crimes-chocantes-cometidos-por-causa-dos-games.html> >. Acesso em 18 nov. 2019.

Naturalmente que o mercado está atento a estas questões e os fabricantes e organizadores dos jogos podem utilizar limitações etárias para a prática de jogos e da competição, o que gera eventual interferência econômica, em razão do impacto no número de jogadores profissionais habilitados à disputa.

Outras questões a serem suscitadas com relação ao risco se referem à alienação econômico social de ciberatletas; bem como à parca experiência profissional em outras atividades, que gera efeitos deletérios em razão do encerramento prematuro da carreira de atleta¹³³, o que não deixa de ocorrer com outras modalidades desportivas.

Ainda com relação à análise dos riscos em sociedade, o mesmo autor suscita a ideia de “risco autofabricável”¹³⁴, que consiste em questão mercadológica de proveito da indústria tecnológica retirado do próprio risco criado, situação exemplificada nos casos de vírus de computador, que fazem surgir antídotos, e novos vírus e novos antídotos, retroalimentando o mercado.

Portanto, é fundamental que os atores do cenário de mercado a ser explorado, no caso dos *e-sports*, estejam engajados na ideia do proveito da modalidade, mas sempre considerando a análise de riscos e estabelecendo métodos preventivos. Exemplificativamente, na espécie seria possível considerar um desinteresse por determinada modalidade em razão das sucessivas alterações em determinado *game*.

Estamos diante do “risco da modernização”¹³⁵, consequentemente os atores desta nova modalidade de prática desportiva deverão ter parcimônia no desenvolvimento da atividade de modo a não dar margem a riscos destrutivos de algo tão inovador.

¹³³ TUBINO, *op. cit.* p. 49.

¹³⁴ BECK, *op.cit.* p. 67-68.

¹³⁵ *Idem.* p. 99.

1.6.2 Riscos Jurídicos

Há uma tendência de pensar que a edição de uma lei e a criação de um marco jurídico regulatório para determinada área, serão solucionados todos os problemas jurídicos do Estado ou da sociedade. Porém, isso não é uma realidade. A relação existente entre economia e mercado sem que haja intervenção estatal paradoxalmente pode ser mais benéfica do que a relação protegida por lei que, em verdade, pode vir a ensejar a criação de um gueto jurídico e dar margem a desigualdades¹³⁶.

Nesse sentido a lição de De Giorgi:

E, de fato, enquanto alternavam-se gerações de novos direitos, a especificação do sistema do direito produzia uma cada vez maior necessidade de legalidade; enquanto um número cada vez maior de pretensões à igualdade e à dignidade, à autodeterminação e à liberdade de ação, encontravam reconhecimento constitucional, podia-se observar a prática da violência legítima e a produção de desigualdade através do exercício do direito.

[...]

É assim que a era dos direitos manifesta-se como era da exclusão, da marginalização, do isolamento imunizante. É assim que o reconhecimento das diferenças produz novas desigualdades e as amplifica, enquanto a afirmação plena das subjetividades presentes e das possíveis subjetividades futuras aumenta o limiar que impede o acesso ao direito¹³⁷.

A questão é o fato de o direito apenas pacificar a situação presente, mas não o faz para questões futuras e tampouco para as causas que geram os conflitos de interesse.

Sendo assim, antes de se optar por legislar deliberadamente acerca dos *e-sports*, deve-se considerar tanto os riscos sociais quanto os riscos jurídicos. A matéria deverá ser

¹³⁶ DE GIORGI, Raffaele -. **Direito, Democracia e Risco**. Vínculos com o futuro. Porto Alegre: Sérgio Antonio Fabris Editor, 1998, p. 69.

¹³⁷ *Idem*. p. 73-74.

regulamentada, mas é possível a utilização inicial de modelos jurídicos pré-existentes para posteriormente se pensar na necessidade de ampliação legislativa.

A esse respeito, existe a Lei Geral do Desporto do Brasil e a lei e o Regime jurídico do contrato de trabalho do praticante desportivo, do contrato de formação desportiva e do contrato de representação ou intermediação em Portugal. Tais diplomas podem ser tranquilamente aplicados aos atletas de *e-sports*.

Isso torna desnecessária a criação de todo um novo arcabouço jurídico. Outrossim, não é absolutamente imperiosa uma lei que diga que os *e-sports* constituem uma modalidade desportiva.

O que se necessita diz respeito ao preenchimento de requisitos para tanto e, a partir daí, aplicar as legislações que já regulam os desportos.

Criar uma legislação própria para o desporto eletrônico pode relegá-lo ao ostracismo e marginalizar uma atividade que nasce repleta de preconceitos e controvérsias para a sua aceitação.

Por outro lado, não regulamentar a atividade e deixá-la a mercê do mercado também é temerário, em razão dos conflitos jurídicos eventualmente advindos.

A efetiva aceitação como modalidade de prática desportiva, conforme será demonstrado no capítulo 2, depende do reconhecimento pelo Comitê Olímpico Internacional e, para tanto, do cumprimento das exigências impostas na Carta Olímpica.

Logo, não constitui novidade a simples aplicação da *lex sportiva* em observância à especificidade do desporto. A lei geral, os princípios gerais de direito e as regras de hermenêutica serão livremente utilizadas.

No mesmo sentido agiu a França ao editar a lei n° 2016-1321, de 7 de outubro de 2016, que considerou como desporto os *e-sports*, estabelecendo a aplicação da lei trabalhista francesa ao ciberatleta dentre outras determinações ¹³⁸.

Vasta doutrina discute vantagens e desvantagens do enquadramento jurídico dos desportos eletrônicos¹³⁹, mas basicamente todos tratam das mesmas matérias por nós aqui tratadas. É fato que não reconhecer o *e-sport* como modalidade desportiva é marginalizar uma atividade e deixá-la livre para atuação das teorias de risco social, econômico e jurídico.

¹³⁸ Disponível em:

<<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>>.

Acesso em 18 jun. 2018.

¹³⁹ TEN, Javier Rodríguez. **LOS E-SPORTS COMO?DEPORTE? Análisis jurídico y técnico-desportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos**. 1ª. Edición – Madrid: Reus Editorial, 2018. ISBN: 978-84-290-2052-6. p. 61-66.

CAPÍTULO 2 – O Possível Sistema Federativo dos *Esports*

2.1 A necessidade de integração ao modelo federativo

Para robustecer a admissão dos *e-sports* como modalidade de prática desportiva é necessário sua aceitação pelo sistema olímpico, vale dizer, o reconhecimento pelo Comitê Olímpico Internacional. Logo, imprescindível estudar essa possibilidade de enquadramento no sistema de organização desportiva.

Isso se dá porque a estrutura do desporto eletrônico está atrelada a conceitos empresariais, econômicos e mercadológicos, diferentemente do que ocorre com as modalidades de prática desportiva tradicionais, nas quais estes conceitos são muito mais uma consequência da exploração negocial do desporto. O ecossistema desportivo tradicional tem como base estrutural conceitos associativos e territoriais¹⁴⁰.

Poder-se-ia dizer que nos *e-sports* tais conceitos fazem parte da essência dos *games*, pois são desenvolvidos por um fabricante que detém todos os direitos inerentes ao seu produto, chamados de desenvolvedores ou *publishers*¹⁴¹, e isso não encontra paradigma em nenhuma outra modalidade desportiva.

Logo, o fabricante poderá continuar ou descontinuar a modalidade, modificar o jogo, estabelecer as regras, organizar as competições, o que pode constituir um entrave para a estruturação federativa na medida em que criaria a figura do “dono do jogo”, algo não aceito no cenário desportivo.

¹⁴⁰ TEN. *op. cit.* p. 32.

¹⁴¹ *Idem.* p. 31.

Exemplificativamente, poderia ocorrer de alguém não se filiar a uma entidade organizacional de determinada modalidade de prática desportiva, mesmo porque isso faz parte da estrutura do desporto no Brasil, em decorrência do princípio da liberdade associativa desportiva, insculpido no art. 2º, IV, da Lei 9.615/98, inserido no capítulo dos direitos fundamentais do desporto; bem como no art. 4º, § 2º do mesmo diploma legal.

Outra não é a condição ocorrida em Portugal. Nos termos da Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto, Lei 05/2007, que dentre outras coisas estabelece a necessidade de uma representatividade internacional de determinada modalidade desportiva a fim de que se defina uma federação desportiva¹⁴².

Esta lei gerou a necessidade de reforma do regime das federações desportivas. Com efeito, para a modalidade desportiva eletrônica ser aceita como tal em Portugal, será necessário adequá-la ao sistema desportivo federativo tal qual preconizado na legislação.

Para cumprir os objetivos do desporto de integrar pessoas e nações, a organização desportiva mundial em um sistema único se faz necessária.

Para tanto, e de modo que haja uma inserção de uma modalidade de prática desportiva no programa dos Jogos Olímpicos, será imprescindível que a modalidade esteja organizada em uma federação desportiva internacional, a qual deverá vir a ser reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional. Apenas desse modo será cumprido integralmente o objetivo de se ver reconhecida determinada prática como desportiva.

De outro lado, também é imperioso compreender se os protagonistas do desporto eletrônico almejam o efetivo reconhecimento como modalidade de prática desportiva e, por conseguinte, se aceitarão se organizar em uma estrutura federativa desportiva completa, com federações, confederações, associações, Justiça Desportiva (nos casos brasileiro e português), dentre outras questões. Sabe-se que há entidades organizacionais dos jogos eletrônicos que

¹⁴² MESTRE. Alexandre Miguel - **Colectânea de Legislação do Desporto**. Lisboa: AAFDL, 2017. ISBN: 978-972-629-131-2, p. 158.

não pretendem tal reconhecimento, como é o caso espanhol da *Asociación Española de Videojuegos*¹⁴³.

No Brasil essa discussão já ocorre com os projetos de lei em tramitação para o reconhecimento como desporto dos jogos eletrônicos disputados competitivamente, sendo que um deles regulamenta a existência de confederações e federações.

Contudo, os desenvolvedores temem que estas entidades assumam o poder de organizar competições¹⁴⁴.

Também não se pode negar à sociedade o direito ao desporto eletrônico pela inexistência de um sistema federativo desportivo não organizado. Mesmo porque, como já incansavelmente dissemos, não se trata de elemento apenas mercadológico. O ciberatleta quer ter a percepção de ser um atleta.

A carência legislativa acerca da matéria não é uma questão exclusivamente brasileira ou portuguesa, e sim mundial. Por isso se faz necessário buscar exemplos de outros países com o objetivo de se encontrar uma solução para um modelo federativo que atenda ao desporto eletrônico sem vantagens excessivas ou prejuízos dos seus protagonistas.

A organização por ligas independentes também configura uma possibilidade prevista na legislação brasileira, nos termos do art. 20 da Lei Geral do Desporto, assim como no Decreto-Lei nº 248-B/2008, que no artigo 28º estabelece que a relação entre a federação e a liga será regida por contrato, no caso de Portugal.

Portanto, do mesmo modo, nesse caso é imprescindível a existência da entidade nacional de administração do desporto, conforme se extrai da interpretação do § 2º do mesmo dispositivo da lei brasileira, assim como da portuguesa.

¹⁴³ Disponível em: <<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

¹⁴⁴ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaao/blog-do-chandy/noticia/modelo-de-confederacoes-em-projeto-de-lei-dos-esports-liga-alerta-em-desenvolvedoras.ghml>>. Acesso em: 24 out. 2019.

O surgimento de mais uma modalidade de prática desportiva gerou o interesse de diversas pessoas, pois o mercado do desporto eletrônico já atrai olhares de uma comunidade desportiva igual ou maior que disputas de desportos consagrados como futebol ou basquetebol, dentre outros.

A ausência de regulamentação do sistema organizacional do desporto eletrônico o reduzirá à condição de mera manifestação desportiva e cultural. Para evitarmos essa consequência, é necessário existir uma organização federativa nacional e mundial, já que o Comitê Olímpico Internacional exige uma estrutura federativa internacional e por ele reconhecida como entidade federativa representativa da modalidade de prática desportiva.

2.2 A questão histórica da organização desportiva¹⁴⁵

Na Inglaterra burguesa do século XIX pós revolução industrial, a prática desportiva se tornou acessível às camadas menos favorecidas, que passaram a ter mais tempo livre com a redução de jornada, além da diminuição do cansaço natural dos trabalhadores.

Concomitantemente, surgiram associações que difundiram o desporto. Elas passaram a organizar competições entre as diversas agremiações de práticas desportivas que surgiam, o que desaguou na necessidade de um órgão que organizasse as disputas. Surgem assim as federações, com caráter mais abrangente, de amplitude nacional.

Não havia intervenção estatal, sendo o modelo associativo inglês copiado por diversos países, a ponto de serem organizadas disputas internacionais, o que demandou a criação de uma associação internacional (federação internacional), que era formada por um acordo de federações nacionais.

¹⁴⁵ MIRANDA, *op. cit.* p. 31 – 34.

Esta análise histórica nos mostra que o surgimento do modelo federativo do desporto, a chamada estrutura piramidal, contribuiu para disseminar e desenvolver o desporto no mundo, e também para fortalecer as instituições de administração do desporto frente ao Estado, até então isento, mas que em um dado momento passou a adotar postura intervencionista¹⁴⁶.

2.3 Organização estrutural do modelo desportivo¹⁴⁷

Tendo o modelo desportivo se difundido por intermédio da organização desportiva, já que as federações foram responsáveis por incrementar o crescimento das modalidades de prática desportiva, todo o regramento das competições, inclusive com poder disciplinar, ficou a cargo destas instituições de administração do desporto, o que gerou o modelo piramidal, baseado em uma hierarquia federativa.

O modelo desportivo, então, está estruturado em dois sistemas, quais sejam, a organização federada e a organização olímpica. A organização federada é a responsável pela administração da modalidade desportiva; enquanto a organização olímpica responde pela organização dos jogos olímpicos, sendo seu principal órgão o Comitê Olímpico Internacional (COI), que mantém relação direta com as federações internacionais para a realização da sua competição.

Justamente desta relação surge a dicotomia estrutural que torna importante o reconhecimento da modalidade desportiva. Conforme defendemos no capítulo 1, o jogo eletrônico competitivo pode e deve ser enquadrado como desporto, inclusive partimos desta premissa. Isto porque para tanto não é necessário que exista ou se crie uma federação desportiva.

¹⁴⁶ *Idem.* p. 34.

¹⁴⁷ *Idem.* p. 34-48.

Na Espanha, por exemplo, não há nenhuma lei que obrigue a constituição de uma federação para o reconhecimento desportivo¹⁴⁸.

Na verdade, a necessidade de constituição de uma federação, de um modelo estrutural organizado em pirâmide, existe não para que se reconheçam os *esports* como desporto, mas sim para que estes sejam reconhecidos como desporto olímpico¹⁴⁹.

Para que haja o reconhecimento efetivo como desporto olímpico não basta que se autorize a participação da modalidade nos Jogos Olímpicos. Será necessário que o COI reconheça uma federação internacional como representativa da modalidade que efetivamente se constitua na organização federada de tal desporto.

De todo modo, paira também uma outra discussão relacionada à estrutura de federações, já que são inúmeras as modalidades de *games*, logo, os doutrinadores controvertem se deveria haver uma única entidade para todas as modalidades, ou se cada uma delas deveria constituir sua entidade de administração.

Entendemos que neste aspecto será mais viável uma única federação que, querendo, poderá criar seus departamentos internos para cada modalidade¹⁵⁰.

No âmbito destas questões que estamos a tratar quanto à estrutura federativa estão os obstáculos que precisarão ser superados pelos protagonistas dos *esports* para que seja concretizado o reconhecimento como modalidade desportiva e como modalidade olímpica.

Basicamente são três os principais entraves. As entidades de administração do desporto são extremamente conservadoras, razão pela qual tendem a resistir em reconhecer

¹⁴⁸ TEN, *op. cit.* p. 42.

¹⁴⁹ *Idem*, p. 54.

¹⁵⁰ *Idem*, p. 50.

uma nova modalidade desportiva que surge. Isto sem considerar o preconceito que ainda existe quanto ao excesso de vídeo jogos e seus praticantes¹⁵¹.

A segunda barreira é a questão dos desenvolvedores, fabricantes de *games*, os chamados *publishers*, uma vez que mercadologicamente estes são detentores de toda a propriedade intelectual do jogo, o que os faz titulares do direito de organizar competições etc.

E, por fim, a equação variedade – volatilidade dos jogos, isto é a quantidade de modalidades, já que cada *game* se constituiria em uma. Existiria ainda a possibilidade de descontinuidade de um determinado *game*, o que geraria o fim da modalidade.

Entendemos que estes obstáculos são plenamente superáveis. As entidades de administração do desporto precisam entender que o desporto evolui e se transforma, como qualquer manifestação sócio cultural.

Outro não é nosso objetivo com o presente estudo académico senão defender, com base em matrizes sociológicas e jurídicas (portanto, de forma interdisciplinar), a necessidade de superação deste preconceito, demonstrando as razões de evolução e transformação do desporto.

Como já salientado, apenas mudou o meio da prática desportiva, tal qual o tiro, por exemplo, foi se modificando com o tempo.

A questão dos fabricantes deve ser superada quando estes deixarem de ser vistos como adversários, mas sim passarem a ser aliados na disseminação dos jogos por eles mesmos fabricados. Na visão do efeito bumerangue, do risco auto fabricável, conforme citamos no capítulo 1, o mercado se retroalimentará e haverá um incremento deste.

Esta consideração está intrinsecamente ligada à terceira questão, pois com a disseminação da modalidade a sua procura apenas aumentará e não será economicamente

¹⁵¹ *Idem*, p. 61.

interessante descontinuar sua produção. Este obstáculo, na verdade, se sustenta apenas em uma visão purista, mas que não impede o reconhecimento dos *esports* como modalidade desportiva, tampouco como desporto olímpico pela implementação de um modelo estrutural organizado a fim de satisfazer as exigências do COI para tanto, bem como o cumprimento dos objetivos relacionados ao olimpismo.

Portanto, observada esta estrutura organizacional, torna-se possível analisar se os desportos eletrônicos preenchem os requisitos para serem reconhecidos como desporto olímpico.

2.4 Sistema Organizacional Desportivo Olímpico

Toda esta estrutura que estamos a estudar está baseada em cinco princípios básicos do movimento olímpico, quais sejam: uniformização das regras desportivas; representação unitária ou monopólio; filiação obrigatória; fair-play; e igualdade¹⁵².

A forma piramidal, portanto hierarquizada da estrutura do movimento olímpico, decorre justamente da universalização do desporto, pois a ideia é sua prática do mesmo modo, sob as mesmas regras, difundida internacionalmente.

Esta estrutura concentra a hierarquia entre as federações justamente porque as regionais se submetem ao comando da internacional geral. Na base da pirâmide encontram-se os atletas e equipes ou clubes (agremiações); acima destes, nessa ordem, as federações regionais, nacionais e a internacional no topo.

As federações regionais editam normas seguidas dentro de seus respectivos países e organizam competições. As federações internacionais também constituem fonte normativa,

¹⁵² MIRANDA, *op. cit.* p. 36-48

porém, mais abrangente, sendo certo que a norma regional não deverá contrariar a internacional.

Vale registrar a possibilidade de federações continentais, que reúnem mais de um país, mas não constituem uma entidade de administração do desporto geral, de todos os países. Exemplificativamente, é o que ocorre com a UEFA¹⁵³ na Europa ou a CONMEBOL¹⁵⁴ na América do Sul. Porém, no âmbito do futebol, caso destas entidades, elas se submetem à FIFA¹⁵⁵, entidade máxima da administração desta modalidade desportiva, pois a ela são filiadas.

Note-se que por este exemplo não prospera um dos argumentos contrários à possibilidade de federalização do desporto eletrônico, uma vez que a FIFA reúne a administração de várias modalidades de futebol. Nos *esports*, portanto, é possível uma federação internacional como entidade máxima de administração do desporto, com várias modalidades por ela tratadas individualmente, afastando a necessidade de uma entidade para cada modalidade de *game*.

Enfim, dentro do conceito de universalidade ou uniformidade do regramento, as entidades que descumprirem os comandos normativos da federação internacional geral poderiam ser desfiliadas.

Acerca da representação unitária, o objetivo deste requisito ou princípio guarda intrínseca relação com o anterior. Com efeito, a entidade maior de administração do desporto elege uma única entidade regional para interagir, pois isso, além de consolidar o sistema hierárquico e facilitar a questão da edição de regras únicas, permite que haja representatividade única de um país em competições internacionais, como, por exemplo, ocorre nos jogos olímpicos com o Comitê Olímpico Internacional - COI¹⁵⁶.

¹⁵³ Disponível em: < <https://www.uefa.com/> > . Acesso em: 28 nov. 2019.

¹⁵⁴ Disponível em: <<http://www.conmebol.com/pt-br>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

¹⁵⁵ Disponível em: <<https://www.fifa.com/>>. Acesso em 28 nov. 2019.

¹⁵⁶ MIRANDA. *op. cit.* p. 40.

Aliás, como escopo desse capítulo, no que concerne ao COI, importante frisar que as federações regionais não são vinculadas ao organismo internacional. Porém, aderem a suas normas e estatutos para participar da competição mundial. Por tal razão tanto se discute no desporto eletrônico acerca da possibilidade de constituição de uma federação única mundial, federações regionais e a aceitação da modalidade pelo COI.

Afinal, como já mencionado, o processo do reconhecimento de uma modalidade desportiva como olímpica observa primeiramente a necessidade de constituição de uma federação desportiva internacional, a qual deverá ser reconhecida como tal pelo COI que, por sua vez, autoriza a inserção da modalidade no programa dos Jogos Olímpicos.

Portanto, apenas uma federação internacional interagirá (será reconhecida) com o COI, assim como apenas uma entidade de administração do desporto nacional interagirá com a federação internacional. Admite-se que possam existir mais de uma federação regional, mas há a questão da legitimidade, que ainda será por nós abordada, pois é um dos obstáculos a serem superados na questão desportiva eletrônica, tal qual já ocorreu e ocorre com outros desportos, exemplificativamente o boxe, que possui pelo menos quatro associações diferentes¹⁵⁷. No entanto, é um desporto olímpico.

Sobre a filiação das entidades, não há tal obrigatoriedade. Vigora o princípio da liberdade associativa. Porém, para participar das competições organizadas pela entidade de administração do desporto de determinada modalidade desportiva, aí sim será obrigatória a filiação, pois isso constitui princípio básico e pilar de fundação do movimento olímpico e do modelo federativo. Esta filiação se materializa com a concordância da entidade de administração do desporto que ocorre quando a entidade que pretende se filiar aceita se submeter ao regramento imposto, o que normalmente se concretiza com estatutos similares entre estas entidades¹⁵⁸.

¹⁵⁷ *Idem*, p. 43.

¹⁵⁸ *Idem*, p. 44.

A esse respeito é apenas importante ressaltar a possibilidade olímpica de se competir sem vinculação à federação de determinado país, surgida nos Jogos Olímpicos disputados no Rio de Janeiro, Brasil, em 2016, quando refugiados de vários países competiram sob a bandeira olímpica do COI. O caso não constitui exatamente uma exceção à regra associativa de federações, mas não deixa de ser um tratamento distinto ao que estamos a estudar, pois realizado no cumprimento dos maiores e fundamentais princípios desportivos, quais sejam, interação dos povos, busca pela paz mundial e inclusão social¹⁵⁹.

¹⁵⁹ “O Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou que a equipe de refugiados voltará a competir após estreia histórica nos Jogos Olímpicos do Rio, em 2016. Atletas refugiados dividem o palco com o presidente do COI, Thomas Bach, no Fórum Olympism in Action em Buenos Aires © ACNUR / Lorey Campese

A Equipe Olímpica de Refugiados competirá nos Jogos de Tóquio 2020, após a estreia inédita de atletas refugiados nos Jogos Olímpicos de Verão de 2016, no Rio de Janeiro. A confirmação da participação da equipe de refugiados no maior evento internacional esportivo veio durante a 133ª Sessão do Comitê Olímpico Internacional (COI) na capital da Argentina, Buenos Aires, nesta terça-feira (9). Dirigindo-se à sessão do COI antes da votação, Yiech Pur Biel, apoiador do ACNUR e membro da Equipe Olímpica de Refugiados de 2016, pediu às delegações que aproveitassem “a oportunidade única de avançar a partir do que já foi alcançado e ter uma segunda Equipe Olímpica de Refugiados em Tóquio 2020”. Desde que as Olimpíadas modernas começaram, em 1896, mais de 200 equipes nacionais disputaram os Jogos de Verão e de Inverno. Em 2016, pela primeira vez, uma equipe de refugiados também competiu. Dez atletas refugiados de quatro países se reuniram no Rio de Janeiro, como a Equipe Olímpica dos Refugiados. Entre eles, dois nadadores, dois judocas, um maratonista e cinco corredores de meia-distância competiram sob a bandeira do COI, evidenciando o contínuo compromisso do Comitê Olímpico Internacional com a causa do refúgio. A declaração de que os refugiados competirão em Tóquio foi bem recebida pelo Alto Comissário das Nações Unidas para os Refugiados, Filippo Grandi”.

“Em 2016, a equipe de refugiados do Rio prendeu a atenção do mundo todo e mostrou o lado humano da crise global de refugiados por meio do esporte”, disse Grandi em um comunicado. “Eu estou muito feliz que esta tradição continuará em Tóquio. Dar a esses jovens excepcionais a oportunidade de competir nos mais altos níveis é admirável”, concluiu. Em um momento em que o número de pessoas deslocadas pela violência e pela perseguição atinge o mais alto nível desde a Segunda Guerra Mundial, a habilidade atlética e a capacidade de resiliência da Equipe Olímpica dos Refugiados no Rio de Janeiro inspirou coragem e perseverança nos refugiados ao redor do mundo. Esta semana, durante o Fórum de Olimpismo em Ação do COI, a Equipe Olímpica de Refugiados se reuniu em Buenos Aires pela primeira vez desde 2016. Eles aproveitaram a reunião para defender o esporte como uma ferramenta para a paz, e lembraram que seus esforços inspiram esperança aos refugiados do mundo todo. Yusra Mardini, Atleta Olímpica Refugiada e Embaixadora da Boa Vontade do ACNUR, disse que a decisão de terça-feira dará aos refugiados uma nova chance de sonhar. “Eu estou orgulhosa de ter representado a Equipe Olímpica de Refugiados e estou muito feliz que a equipe possa competir em Tóquio novamente”, disse ela. “Vou trabalhar o máximo que eu puder para ganhar uma vaga na equipe. Desejo boa sorte a todos os outros atletas refugiados do mundo”. Após a votação, o presidente do COI, Thomas Bach, disse em comunicado: “Em um mundo ideal, não precisaríamos ter uma Equipe de Refugiados nos Jogos Olímpicos. Mas, infelizmente, as razões pelas quais criamos uma Equipe Olímpica para Refugiados para os Jogos Olímpicos do Rio 2016 persistem”. “Esta é a continuação de uma jornada excitante, humana e olímpica e um lembrete aos refugiados de que eles não são esquecidos”, acrescentou”.

CAMPESE, Lorey; LEWIS, Clire. Equipe Olímpica de Refugiados irá competir nos Jogos de Tóquio em 2020. **ACNUR Brasil** [Em Linha]. (11 out. 2018). [Consult. 02 fev. 2018]. Disponível em: <<https://www.acnur.org/portugues/2018/10/11/equipe-olimpica-de-refugiados-ira-competir-nos-jogos-de-toquio-em-2020/>> .

Com relação ao penúltimo princípio básico relacionado ao Movimento Olímpico, fundamental não só para a estrutura federativa do desporto, mas também para os valores envolvidos no Olimpismo e no desporto como um todo, o *Fair-Play* é a materialização da moral e ética na prática desportiva. Com efeito, o desporto consubstancia ideal de integração social, e constitui-se como elemento fundamental que interage com a cultura e a educação, conforme já tivemos a oportunidade de destacar. Portanto, imprescindível que na base do sistema federativo apareça este requisito.

Seria a aplicação do princípio da boa-fé objetiva na prática desportiva. As legislações de Brasil e Portugal contemplam em diversos dispositivos a questão da boa-fé, exemplificativamente os artigos 113, 187 e 442 do Código Civil Brasileiro, e os artigos 437º, nº I, 236º, 239º do Código Civil Português.

Conforme já discutimos em outro estudo:

em 2015, a Carta Internacional da Educação Física e do Esporte da UNESCO, da Conferência Geral da ONU de 1978, foi revista e atualizada, notadamente no que concerne ao artigo 10, que dispõe sobre a integridade no esporte, portanto, com total correlação com o princípio da boa-fé objetiva no esporte. O dispositivo contempla questões relacionadas ao combate à dopagem e a promoção do fair play e ao combate à manipulação ou combinação e resultados em competições desportivas.¹⁶⁰

Portanto, está consagrada a aplicabilidade do princípio da boa-fé objetiva em suas diversas vertentes aos contratos desportivos e à prática desportiva.

¹⁶⁰ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (e-sports). **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2 (julho a dezembro 2016), p. 22.

Observadas a autonomia e a especificidade da lei desportiva, está mantida a aplicação da legislação civil e demais ramos do direito, além do princípio da boa-fé objetiva¹⁶¹, aplicável aos padrões relacionados ao desporto e ao direito desportivo¹⁶².

O *fair-play* não está adstrito às competições e suas regras, ou apenas ao comportamento em jogo. Na verdade, se refere a toda uma forma de conduta. Alcança desde o cumprimento das regras do jogo e a lealdade entre os oponentes, até o modo de operar de cada equipe com seus atletas; o banimento da violência; a questão de manipulação e combinação de resultados para lesar terceiros em benefício de uma ou mais partes envolvidas; e questões relacionadas a doping, que possuem enorme relevo no cenário desportivo. Porém, no momento, não nos cabe uma análise mais profunda a respeito.

Nesse sentido, o instituto em comento se subdivide em *fair-play* formal e não formal¹⁶³. O primeiro se refere às regras do jogo e da competição. Tem conotação objetiva, pois trata de seguir as regras editadas e constituídas. O não formal é algo comportamental, subjetivo, evitando-se a conduta antidesportiva e desleal. Algumas dessas manifestações seriam o cumprimento do adversário na derrota, o respeito a hinos de outros adversários, e a abstenção de comemorações ostensivas ou agressivas na vitória.

É fundamental destacar dentro desse contexto a questão do chamado *fair-play* financeiro. Naturalmente que uma agremiação mais vencedora terá mais possibilidades de captar recursos e, conseqüentemente, de contratar melhores profissionais e ter um desempenho melhor. Com efeito, isso em nada viola os conceitos de boa-fé objetiva¹⁶⁴.

Contudo, se essa equipe sonega tributos, maltrata seus funcionários, e utiliza meios pouco ortodoxos para possibilitar contratações com salários mais elevados, está-se claramente diante de uma violação à boa-fé objetiva, ou ao *fair-play* financeiro.

¹⁶¹ MELO FILHO, Álvaro - *Autonomia e Especificidade como postulados nucleares da legislação desportivo-trabalhista*. In **Atualidades sobre direito esportivo no Brasil e no mundo**. BASTOS, Guilherme Augusto Caputo, coordenador. Dourados, MS: Seriema, 2009, p. 61-62.

¹⁶²MARIN, *op.cit.*, p. 411.

¹⁶³ MIRANDA, *op.cit.*, p. 46-47.

¹⁶⁴ MELO FILHO, *op. cit.* p. 264.

O princípio do equilíbrio da competição é uma manifestação do princípio da boa-fé objetiva e corolário do *fair-play*.

As regras devem ser iguais para todos, de modo que as competições ocorram dentro dos mesmos padrões de igualdade. A fiscalização de instalações para competições e condições iguais para as equipes são atribuições e responsabilidades de entidades de administração do desporto, que deverão zelar pela plena aplicação desse princípio. As oportunidades de êxito têm que ser as mesmas para as equipes em competição. Exemplo disso são as divisões em categorias, como ocorre no futebol, e em diversos outros esportes, principalmente os que envolvem grande força física.

Luis Fernando Marin destaca três funções da boa-fé objetiva no desporto, a saber: “a aplicação nos negócios jurídicos desportivos; a aplicação nas relações das entidades associativas (entidades de administração do desporto e entidades de prática desportiva)”¹⁶⁵.

Portanto, mesmo que seja insipiente a formação de confederações e federações no desporto eletrônico, caberá a estas todo o controle desse princípio básico.

Finalmente, com relação à igualdade, último princípio básico do movimento olímpico, pode-se dizer que se trata da paridade de armas. Para que isso exista, cabe às federações criar meios de manter essa igualdade, por exemplo, criando categorias por idade, gênero, peso, força etc.

Nesse aspecto cumpre ressaltar o quão democrático se apresenta o desporto eletrônico. Em tese, não há razão alguma para dividir-se por categorias, já que não há nenhum tipo de contato físico entre os participantes, sendo o jogo uma habilidade da mente e de coordenação motora.

¹⁶⁵ MARIN, *op.cit.*, p. 413.

Uma última questão para o reconhecimento dos *esports* pelo olimpismo é que a atividade não detenha monopólio do material desportivo. A ideia é que este material para a prática de determinada modalidade desportiva possa ser fabricado por empresas diferentes.

Naturalmente que nesse aspecto há todo um apelo comercial, de concorrência, que se constitui em um aspecto mercadológico.

Nos desportos eletrônicos, como vimos, a modalidade de jogo (*game*) é fabricada por um desenvolvedor, o *Publisher*. Logo, necessariamente este deterá os direitos autorais, a propriedade industrial e intelectual do produto desenvolvido, o que consistiria em um monopólio do material desportivo.

Ocorre que a maioria dos *games* utilizados nas competições é gratuita e estes não suscitarão o impedimento da constituição do requisito em análise¹⁶⁶.

Na verdade, existe o pagamento por *games* para a prática da modalidade, pois isso equivale à compra da bola de futebol ou o material de qualquer outra modalidade desportiva; enquanto que a aquisição do console para o jogo, do computador ou acesso à *internet*, equivale à locação do espaço para a prática de outros desportos, o mesmo ocorrendo quando paga-se inscrições em algumas competições¹⁶⁷.

Todavia, ainda resiste o entendimento de que só será possível a existência como desporto para os *esports* se os *games* forem gratuitos, com livre acesso, inclusive atualizações, mudanças e soluções de problemas¹⁶⁸.

Particularmente podemos concordar com esta observação, desde que isso seja diretamente relacionado à competição. Porém, no caso de aquisições por particulares para lazer, será necessária a compra regular, pois haverá dentro da cadeia de retroalimentação do

¹⁶⁶ MATÍAS. J. de. *Apud* TEN, *op. cit.*, p. 112-113.

¹⁶⁷ TEN. *op. cit.* p. 113

¹⁶⁸ *Idem*, p. 114.

mercado o interesse do *Publisher* em ver o seu produto difundido como desporto, pois assim ele venderá mais. Trata-se de uma relação em que todos ganham.

Logo, não há impedimento nesse sentido capaz de afastar dos jogos eletrônicos competitivos a classificação ou o seu enquadramento como desporto e, conseqüentemente, como desporto olímpico.

2.5 Os esports nos sistemas desportivos do Brasil e de Portugal

A questão a ser enfrentada é se a prática desportiva eletrônica pode ser organizada e regulamentada de modo a integrar os sistemas desportivos brasileiro e português.

Nos termos da Lei Geral do Desporto brasileira tem-se que:

Art. 4º O Sistema Brasileiro do Desporto compreende:

....

§ 1º O Sistema Brasileiro do Desporto tem por objetivo garantir a prática desportiva regular e melhorar-lhe o padrão de qualidade.

§ 2º A organização desportiva do País, fundada na liberdade de associação, integra o patrimônio cultural brasileiro e é considerada de elevado interesse social, inclusive para os fins do disposto nos incisos I e III do art. 5º da Lei Complementar no 75, de 20 de maio de 1993.

§ 3º Poderão ser incluídas no Sistema Brasileiro de Desporto as pessoas jurídicas que desenvolvam práticas não-formais, promovam a cultura e as ciências do desporto e formem e aprimorem especialistas¹⁶⁹.

Com efeito, não vemos como o desporto eletrônico não possa ser integrado a esse contexto jusdesportivo. As disposições legais vão ao encontro do que já tivemos a

¹⁶⁹ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm> . Acesso em 20 jan. 2020.

oportunidade de defender acerca do enquadramento jurídico desta modalidade de prática desportiva.

Estabelecer a organização do desporto eletrônico nos moldes insculpidos no Sistema Nacional do Desporto tem viés constitucional. Como disposto no parágrafo 2º acima transcrito, há relação sócio cultural na organização desportiva e seu escopo visa melhorar a prática da modalidade. Estas questões estão asseguradas na Constituição Brasileira no art. 217 pelo fomento da atividade desportiva, e sua conotação com o lazer e integração social insculpida no parágrafo 3º do mesmo dispositivo.

A prática desportiva eletrônica se enquadra perfeitamente nessa roupagem constitucional e infraconstitucional, pois necessita de fiscalização e melhoria constante dos seus padrões de qualidade; se reveste de caráter sócio cultural, além de econômico e político, e está atrelada a relevante interesse social, tal qual ocorreu com a Coreia do Sul com a criação do *Korea e-Sports Association – KeSPA*. E, ainda que o país não tenha formalmente reconhecido a modalidade como desportiva, tal reconhecimento se deu pelo Comitê Olímpico daquele país¹⁷⁰; além da instituição da Federação Internacional de *e-Sport* (IeSF), cujo objetivo é o reconhecimento desportivo do jogo eletrônico de forma mundial¹⁷¹.

O desporto eletrônico é um desporto de rendimento e, portanto, a ele se aplica o disposto no artigo 13º da Lei Geral do Desporto brasileira, que assim dispõe:

Art. 13. O Sistema Nacional do Desporto tem por finalidade promover e aprimorar as práticas desportivas de rendimento.

Parágrafo único. O Sistema Nacional do Desporto congrega as pessoas físicas e jurídicas de direito privado, com ou sem fins lucrativos, encarregadas da coordenação, administração, normatização, apoio e prática do desporto, bem como as incumbidas da Justiça Desportiva e, especialmente:

¹⁷⁰ Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2268-e-sport-e-reconhecido-pelo-comite-olimpico-da-coreia-do-sul>>. Acesso em 25 jun. 2018.

¹⁷¹ *Idem*.

I - o Comitê Olímpico Brasileiro-COB;

II - o Comitê Paraolímpico Brasileiro;

III - as entidades nacionais de administração do desporto;

IV - as entidades regionais de administração do desporto;

V - as ligas regionais e nacionais;

VI - as entidades de prática desportiva filiadas ou não àquelas referidas nos incisos anteriores.

VII - a Confederação Brasileira de Clubes¹⁷².

Uma das razões para defender-se a necessidade de organização federativa do desporto eletrônico pode ser facilmente compreendida pela leitura dos artigos 18 e 18-A da Lei Geral do Desporto, pois trazem os pressupostos a serem cumpridos pela entidade de administração do desporto de determinada modalidade, para que haja repasse de recursos públicos financeiros como modo de fomento ao desporto¹⁷³.

¹⁷² Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm> . Acesso em 20 jan. 2020.

¹⁷³ “Art. 18. Somente serão beneficiadas com isenções fiscais e repasses de recursos públicos federais da administração direta e indireta, nos termos do inciso II do art. 217 da Constituição Federal, as entidades do Sistema Nacional do Desporto que:

I - possuírem viabilidade e autonomia financeiras;

III - atendam aos demais requisitos estabelecidos em lei;

IV - estiverem em situação regular com suas obrigações fiscais e trabalhistas;

V - demonstrem compatibilidade entre as ações desenvolvidas para a melhoria das respectivas modalidades desportivas e o Plano Nacional do Desporto.

Parágrafo único. A verificação do cumprimento das exigências contidas nos incisos I a V deste artigo será de responsabilidade do Ministério do Esporte”.

“Art. 18-A. Sem prejuízo do disposto no art. 18, as entidades sem fins lucrativos componentes do Sistema Nacional do Desporto, referidas no parágrafo único do art. 13, somente poderão receber recursos da administração pública federal direta e indireta caso:

I - seu presidente ou dirigente máximo tenham o mandato de até 4 (quatro) anos, permitida 1 (uma) única recondução;

II - atendam às disposições previstas nas alíneas “b” a “e” do § 2o e no § 3o do art. 12 da Lei no 9.532, de 10 de dezembro de 1997;

III - destinem integralmente os resultados financeiros à manutenção e ao desenvolvimento dos seus objetivos sociais;

Mas esse também é um dos entraves para a questão. O já referido Projeto de Lei no Senado brasileiro, que tramita sob o número 383/2017, tende a excluir os desenvolvedores. Por sua vez, os entes federativos de *e-sports* desejam justamente o dinheiro público oriundo do Sistema Nacional do Desporto. Essa oposição gerou discussão polarizada entre defensores do sistema e os contrários a ele por entenderem que o crescimento da modalidade ficaria prejudicado.

Curiosamente o argumento para os que são favoráveis ao projeto são os mesmos para defender que o reconhecimento como desporto dentro do quadro do sistema federativo brasileiro geraria uma popularização da prática¹⁷⁴.

Já existem no Brasil algumas entidades federativas. Porém, se apresentam de forma não organizada e não há uma real identidade dos protagonistas do desporto eletrônico com as mesmas.

IV - sejam transparentes na gestão, inclusive quanto aos dados econômicos e financeiros, contratos, patrocinadores, direitos de imagem, propriedade intelectual e quaisquer outros aspectos de gestão;

V - garantam a representação da categoria de atletas das respectivas modalidades no âmbito dos órgãos da entidade incumbidos diretamente de assuntos esportivos e dos órgãos e conselhos técnicos responsáveis pela aprovação de regulamentos das competições;

VI - assegurem a existência e a autonomia do seu conselho fiscal;

VII - estabeleçam em seus estatutos

a) princípios definidores de gestão democrática;

b) instrumentos de controle social

c) transparência da gestão da movimentação de recursos;

d) mecanismos de controle interno;

e) alternância no exercício dos cargos de direção;

f) aprovação das prestações de contas anuais por conselho de direção, precedida por parecer do conselho fiscal; e

g) participação de atletas nos colegiados de direção e na eleição para os cargos da entidade; e

h) colégio eleitoral constituído de todos os filiados no gozo de seus direitos, observado que a categoria de atleta deverá possuir o equivalente a, no mínimo, 1/3 (um terço) dos votos, já computada a eventual diferenciação de valor de que trata o inciso I do caput do art. 22 desta Lei;

i) possibilidade de apresentação de candidatura ao cargo de presidente ou dirigente máximo da entidade com exigência de apoio limitado a, no máximo, 5% (cinco por cento) do colégio eleitoral;

j) publicação prévia do calendário de reuniões da assembleia geral e posterior publicação sequencial das atas das reuniões realizadas durante o ano; e

k) participação de atletas nos colegiados de direção e no colégio eleitoral por meio de representantes de atletas eleitos diretamente e de forma independente pelos atletas filiados da entidade; e

VIII - garantam a todos os associados e filiados acesso irrestrito aos documentos e informações relativos à prestação de contas, bem como àqueles relacionados à gestão da respectiva entidade de administração do desporto, os quais deverão ser publicados na íntegra no sítio eletrônico desta.”

¹⁷⁴ Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/21/confederacoes-defendem-projeto-de-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>>. Acesso em 26 nov. 2019

As entidades existentes não observam a estrutura piramidal inerente às modalidades desportivas tradicionais, em que pese existam entidades nacionais e internacionais, mas que não angariaram legitimidade para representar ciberatletas, times (equipes) e desenvolvedores¹⁷⁵.

A esse mesmo respeito, da necessidade de organizar o desporto eletrônico em razão dos problemas advindos da sua prática, surgiram entidades como a Federação Internacional de *e-sports* (IeSF), a *World eSports Association* (WeSA), a *Esports Integrity Coalition* (ESIC), e a *World eSports Council* (WeSC). Frisamos, porém, que nenhuma delas possui legitimidade global¹⁷⁶ por enquanto.

Também nesse sentido reportagem de um blog especializado em esporte eletrônico no Brasil e que resume algumas das entidades existentes neste país:

Aliás, há quem tenha se antecipado ao projeto de lei e fundado confederações e federações. No Brasil já existem entidades que preenchem este vácuo. Exemplo é da Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esporte Eletrônico (Ferjee), que ganhou fama recentemente ao ter seu nome ligado ao fracasso da DreamHack Rio de CS:GO. Em nível nacional, sobram siglas: Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE), Confederação Brasileira de eSports (CBES) e a controversa Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico (CBDEL).

A CBDeL, aliás, já recebeu recursos públicos e recentemente foi descredenciada pelo Governo Federal por falta de prestação de contas. O valor recebido para organizar uma competição durante a Rio 2016 superou a marca de R\$ 200 mil. O órgão chegou até a cogitar implantar uma espécie de Superior Tribunal de Justiça para os eSports. A questão é: para julgar quem? A CBDeL atualmente não organiza

¹⁷⁵ AVEZUN, Juliana; ABIDÃO NETO, Bichara - A possibilidade de inclusão dos e-Sports como modalidade olímpica. In **E-Sports e o Direito** - VARGAS, Ângelo [et al], orgs. – Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. ISBN: 978-85-98612-60-7. p. 59.

¹⁷⁶ VENDRAMINI, Daniela Carvalho - E-Sports: Novas Perspectivas. In **Direito Desportivo Exclusivo: Perspectivas Contemporâneas**. PERRUCCI, Felipe Falcone; SOUZA, Gustavo Lopes Pires de; Santos, Desirée Emmanuelle Gomes dos; RODRIGUES, Filipe Alves. [Orgs.] – 2ª ed. – Belo Horizonte: Editora D'Plácido, 2018. ISBN: 978-85-8425-852-9. p. 239.

nenhum torneio, mas tinha a pretensão de falar em nome do esporte eletrônico brasileiro.¹⁷⁷

O sistema português padece das mesmas dificuldades. Uma breve análise da Lei 5/2017, Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto, nos mostra que o modelo federativo está instituído nos mesmos moldes do brasileiro, contando com o Comitê Olímpico de Portugal no art. 12º e as federações desportivas a partir do artigo 14º. O artigo 15º, por sua vez, trata dos tipos de federações¹⁷⁸.

Dessa forma será necessário preencher os requisitos legais insculpidos nos artigos 15º, 1 e 19º do Decreto-Lei 93/2014, que estabelece o regime jurídico das federações desportivas e as condições de atribuição do estatuto de utilidade pública desportiva¹⁷⁹:

Artigo 15.º

[...]

¹⁷⁷TEIXEIRA, Chandy. – Modelo de Confederações em Projeto de Lei dos eSports liga alerta em desenvolvedoras. **Blog do Chandy** [Em linha]. (24/07/2019) [Consult. 24 out. 2019]. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/noticia/modelo-de-confederacoes-em-projeto-de-lei-dos-esports-liga-alerta-em-desenvolvedoras.ghml>>. Acesso em 24 out. 2019.

¹⁷⁸ “Artigo 14.º Conceito de federação desportiva. As federações desportivas são, para efeitos da presente lei, pessoas colectivas constituídas sob a forma de associação sem fins lucrativos que, englobando clubes ou sociedades desportivas, associações de âmbito territorial, ligas profissionais, se as houver, praticantes, técnicos, juízes e árbitros, e demais entidades que promovam, pratiquem ou contribuam para o desenvolvimento da respectiva modalidade, preencham, cumulativamente, os seguintes requisitos:

a) Se proponham, nos termos dos respectivos estatutos, prosseguir, entre outros, os seguintes objectivos gerais:

- i) Promover, regulamentar e dirigir, a nível nacional, a prática de uma modalidade desportiva ou de um conjunto de modalidades afins ou associadas;
- ii) Representar perante a Administração Pública os interesses dos seus filiados;
- iii) Representar a sua modalidade desportiva, ou conjunto de modalidades afins ou associadas, junto das organizações desportivas internacionais, bem como assegurar a participação competitiva das selecções nacionais;

b) Obtenham o estatuto de pessoa colectiva de utilidade pública desportiva”.

“Artigo 15.º

Tipos de federações desportivas

1 - As federações desportivas são unidesportivas ou multidesportivas.

2 - São federações unidesportivas as que englobam pessoas ou entidades dedicadas à prática da mesma modalidade desportiva, incluindo as suas várias disciplinas, ou a um conjunto de modalidades afins ou associadas.

3 - São federações multidesportivas as que se dedicam, cumulativamente, ao desenvolvimento da prática de diferentes modalidades desportivas, em áreas específicas de organização social, designadamente no âmbito do desporto para cidadãos portadores de deficiência e do desporto no quadro do sistema educativo”.

¹⁷⁹ Disponível em: <<https://dre.pt/home/-/dre/25676922/details/maximized>> . Acesso em 10 fev. 2020.

1 - O estatuto de utilidade pública desportiva é atribuído por um período de quatro anos, coincidente com o ciclo olímpico, a uma só pessoa coletiva, por modalidade desportiva ou conjunto de modalidades afins, que, sendo titular do estatuto de simples utilidade pública, se proponha prosseguir os objetivos previstos no artigo 2.º, demonstre que possui relevante interesse desportivo nacional e preencha os demais requisitos previstos no presente decreto-lei.

Artigo 19.º

[...]

Para efeitos do disposto no n.º 1 do artigo 15.º, são consideradas como tendo relevante interesse desportivo nacional as organizações que estejam enquadradas em federação internacional cuja modalidade integre o programa dos Jogos Olímpicos ou Paralímpicos e ainda as que preencham um dos seguintes requisitos:

- a) Possuam um grau de suficiente implantação a nível nacional, demonstrando possuir um número de praticantes inscritos, com adequada distribuição geográfica no território nacional, igual ou superior a 500;
- b) Prossigam uma atividade desportiva que contribua para o desenvolvimento desportivo do País, ou de algumas das suas regiões, através da organização de provas, eventos desportivos ou manifestações desportivas suscetíveis de projetar internacionalmente a imagem de Portugal.

Portanto, fica claro que existe a necessidade de os *esports* encontrarem uma forma de organização federativa, que se adeque aos modelos preexistentes, de modo que restem preenchidas as exigências do COI para o reconhecimento da modalidade como desporto olímpico. A mesma necessidade persiste para harmonizar os aspectos existentes entre os desenvolvedores e demais integrantes do movimento desportivo eletrónico. Mesmo porque, além das políticas privadas, existem políticas públicas de Estado, que surgem com os mesmos objetivos¹⁸⁰. Exemplo disto é justamente a questão do citado projeto de lei do Senado brasileiro.

¹⁸⁰ ARTIGAS. *op. cit.* p. 40-41.

É imperioso que se encontre, dentro dos respectivos Sistemas Nacionais do Desporto, um modelo de organização federativa que não exclua os desenvolvedores. Entendemos ser possível tal fato, na medida em que estas continuarão a produzir e vender seus *games*, sendo certo que a disseminação destes pode ser incrementada não só com o reconhecimento desportivo, mas também com a organização federativa. Haverá a chamada popularização dos *esports*, porquanto é inegável que isto já seja um senso comum, algo que todos conhecem como futebol ou outro desporto de massa.

É provável que com a popularização alcançada pela maior difusão em decorrência da organização federativa e do reconhecimento da prática, os *esports* se tornem tão ou mais conhecidos e praticados que outras modalidades mais tradicionais.

A título de exemplo, a Confederação Brasileira de Futebol não recebe nenhum tipo de incentivo público, razão pela qual não vemos a necessidade de uma confederação ou federação de desporto eletrônico obrigatoriamente recebê-lo. Poderá não receber receita pública e sobreviver economicamente pela própria relação com desenvolvedores, patrocinadores etc.

O que nos leva a estudar e defender a necessidade de organização federativa do desporto eletrônico não se restringe aos incentivos públicos.

Como dissemos, o desporto constitui manifestação sócio cultural. Além disso, tem por finalidade nas suas definições a integração social, que se materializa no conceito de olimpismo, ou movimento dos jogos olímpicos e que está consubstanciado na Carta Olímpica, que assim se define:

A Carta Olímpica é a codificação dos Princípios Fundamentais do Olimpismo, Regras e Regulamentos adoptadas pelo Comité Olímpico Internacional (COI). Governa a actividade da organização e a intervenção do Movimento Olímpico e proporciona as condições para a celebração dos Jogos Olímpicos. Na sua essência, a Carta Olímpica serve três propósitos fundamentais:

a) A Carta Olímpica, como instrumento de natureza constitucional, rege-se e apela aos Princípios Fundamentais e Valores essenciais do Olimpismo.

b) A Carta Olímpica constitui os estatutos para o Comité Olímpico Internacional.

c) Em adição aos pontos anteriores, a Carta Olímpica define os principais direitos recíprocos e obrigações dos três principais constituintes do Movimento Olímpico, nomeadamente o Comité Olímpico Internacional, as Federações Internacionais e os Comités Olímpicos Nacionais, bem como os Comités Organizadores de Jogos Olímpicos. Todos estes Organismos são requeridos a agir em conformidade com a Carta Olímpica.¹⁸¹

A fim de se integrar a esse sistema, é imprescindível que o desporto eletrónico se organize como tal e não apenas tenha sua prática aceita e inserida dentro dos jogos olímpicos, mas também, e preponderantemente, que o Comité Olímpico Internacional o reconheça como desporto olímpico¹⁸².

Isso é importante não apenas pela mera prática desportiva, mas fundamental porque a prática desportiva é instrumento de controle e integração social e tem viés constitucional. Também por ser necessária ao desenvolvimento do ser humano e por materializar e disseminar conceitos e atitudes relacionadas à moral e ética. Estas questões fazem parte dos princípios fundamentais do olimpismo, conforme se extrai de informação no sítio do Comité Olímpico de Portugal:

1. O Olimpismo é uma filosofia de vida que exalta e combina de forma equilibrada as qualidades do corpo, da vontade e do espírito. Aliando o desporto à cultura e educação, o Olimpismo é criador de um estilo de vida fundado no prazer do esforço, no valor educativo do bom exemplo e no respeito pelos princípios éticos fundamentais universais.

¹⁸¹ Disponível em: < <http://www.idesporto.pt/ficheiros/file/IntroducaoCartaOlimpica.pdf> >. Acesso em 24 out. 2019.

¹⁸² TEN. *op. cit.* p. 19.

2. O objectivo do Olimpismo é o de colocar o desporto ao serviço do desenvolvimento harmonioso do Homem em vista de promover uma sociedade pacífica preocupada com a preservação da dignidade humana.

3. O Movimento Olímpico é a acção, concertada, organizada, universal e permanente, de todos os indivíduos e entidades que são inspirados pelos valores do Olimpismo, sob a autoridade suprema do COI. Estende-se aos cinco continentes e atinge o seu auge com a reunião de atletas de todo o mundo no grande festival desportivo que são os Jogos Olímpicos. O seu símbolo é constituído por cinco anéis entrelaçados.

4. A prática do desporto é um direito do homem. Todo e qualquer indivíduo deve ter a possibilidade de praticar desporto, sem qualquer forma de discriminação e de acordo com o espírito Olímpico, o qual requer o entendimento mútuo, o espírito de amizade, de solidariedade e de fair play. A organização, administração e gestão do desporto devem ser controladas por organizações desportivas independentes.

5. Toda a forma de discriminação relativamente a um país ou a uma pessoa com base na raça, religião, política, sexo ou outra é incompatível com a pertença ao Movimento Olímpico.

6. Pertencer ao Movimento Olímpico exige o respeito da Carta Olímpica e o reconhecimento pelo COI.¹⁸³

Note-se que o desporto eletrónico se insere em todos esses conceitos, pois além de qualquer praticante de desportos de um modo geral que também pratica o jogo eletrónico, o desporto eletrónico concedeu oportunidade a várias pessoas antes relegadas a viver fora de um convívio social e sem prática desportiva a agora conviverem em espaços destinados aos *esports*, ou ao contato e interação social pela *internet*, o que não deixa de ser uma forma de comunicação.

Porém, há uma dificuldade a ser enfrentada. Alguns dos *games* envolvem guerras, armas etc., enquanto o movimento olímpico preconiza a paz mundial, razão pela qual há quem

¹⁸³ Disponível em:< <http://comiteolimpicoportugal.pt/definicao-olimpismo/>> . Acesso em 27 jan.2020.

defenda que apenas as modalidades de jogos que não apresentassem questões atinentes à violência seriam modalidades olímpicas¹⁸⁴.

Nessa mesma toada estão os que entendem que, justamente por conta da suposta violência utilizada em alguns dos *games* de *e-sports*, o princípio básico do *fair-play* não restaria preenchido.

Discordamos dessa questão e não a percebemos como um entrave para a organização federativa e o reconhecimento definitivo como modalidade olímpica. Com efeito, o tiro olímpico¹⁸⁵ também envolve arma e nem por isso o associamos à violência. O mesmo em relação ao tiro com arco¹⁸⁶. Aliás, ambas as modalidades oriundas de esportes antigos relacionados a batalhas e guerras.

Há doutrina no mesmo sentido, dissociando completamente a violência dos videogames¹⁸⁷. Entretanto, não faz parte desse estudo um maior aprofundamento acerca da matéria criminal. Mas o estudo é fundamental para afastar o preconceito existente em relação ao reconhecimento dos *esports* como modalidade desportiva pura e simplesmente por uma suposta associação com a violência.

Na verdade, autores de determinados crimes se inspiram na dinâmica de videogames, que em hipótese alguma podem ser classificados como catalizadores de violência.

... a suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, recepcionado por políticos e grupos de pressão e, de certo modo, certificado como verdadeiro por alguns pesquisadores, cujo resultado conduz a

¹⁸⁴ AVEZUN, Juliana; ABIDÃO NETO, Bichara. *op. cit.* p. 54.

¹⁸⁵ Disponível em: < <https://www.cob.org.br/pt/cob/time-brasil/esportes/tiro-esportivo/>>. Acesso em 27 abr. 2020.

¹⁸⁶ Disponível em: < <https://www.cob.org.br/pt/cob/time-brasil/esportes/tiro-com-arco/>>. Acesso em 27 abr. 2020.

¹⁸⁷ KHALED Jr., Salah H - **Videogame e Violência - Cruzadas Morais Contra Os Jogos Eletrônicos No Brasil e No Mundo**. São Paulo: Civilização Brasileira, 2018. ISBN: 9788520009895.

criminalização cultural dos games, e também dos criadores e jogadores. Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais ¹⁸⁸.

Portanto, acreditamos na sensibilidade de desenvolvedores dos *games* e entendemos que tais modalidades mais se relacionam à estratégia que à batalha ou violência propriamente dita. Fosse assim, não assistiríamos desenhos animados e filmes de super-heróis ou de guerra.

Basicamente, para ser aceito como modalidade olímpica, o desporto eletrônico deverá promover os valores fundamentais para o desporto assim considerados pelo COI; estar organizado federativamente por intermédio de uma entidade que responda pela modalidade e o cumprimento das regras do movimento olímpico; e ter aceitação pública¹⁸⁹.

O terceiro requisito pode ser facilmente sentido pelas próprias notícias e eventos que envolvem a modalidade, assim como pelas questões socioculturais e econômicas às quais já nos referimos quando escrevemos acerca do enquadramento jurídico do desporto eletrônico e ao longo do presente estudo.

Sobre os valores do olimpismo nas linhas acima traçadas demonstramos que o desporto eletrônico é capaz de promover os valores sociais esperados pelo esporte olímpico, pois tende a ser muito mais democrático e inclusivo que as tradicionais modalidades desportivas, mesmo que em relação ao alto rendimento, pois prescinde da divisão de categorias por sexo, idade, peso etc.

A organização federativa é justamente a temática aqui pesquisada. O modelo inicialmente será regulado pela Lei Geral do Desporto, mas sendo associativo, há previsão legal nos termos dos art.s 44, I e 53 a 61 do Código Civil Brasileiro.

Consoante a já citada máxima aristotélica acerca da isonomia de tratamento, se estamos diante de desportos distintos que, todavia têm pontos de convergência, o tratamento

¹⁸⁸ Disponível em: <<https://canalcienciascriminais.com.br/videogame-violencia-salah/>>. Acesso em 10 fev. 2020.

¹⁸⁹ AVEZUN, Juliana; ABIDÃO NETO, Bichara. *op. cit.* p. 54.

jurídico dispensado não pode destoar senão por uma razão concreta. Nesse sentido, conforme já nos posicionamos anteriormente¹⁹⁰, o tratamento jurídico dado a uma atividade de prática desportiva que reúne os requisitos legais para ser aceita como modalidade olímpica e regulamentada organizacionalmente de modo federativo e piramidal deverá ser o mesmo de outras modalidades.

Naturalmente que existem peculiaridades e diferenças, como já ressaltamos. Mas é inegável que o modelo de apresentação de mercado do desporto eletrônico em muito se assemelha ao futebol.

O mandamento constitucional brasileiro contido no artigo 5º, *caput*, assegura tratamento legal igualitário. Do mesmo modo a Constituição da República Portuguesa nos artigos 9º, d; 13º, 1 e 2, que também prevê especificamente o direito ao desporto no artigo 79º, 1, o que corrobora com a ideia de inafastabilidade dos *esports* do cenário desportivo, razão pela qual haverá violação do princípio da legalidade toda vez que ocorrer uma diferenciação injustificada, pois isso será, na verdade, discriminação carente de finalidade¹⁹¹.

A aplicação do princípio da igualdade se concretiza tanto no âmbito legislativo – igualdade na edição da lei –, como na implementação do próprio direito, razão pela qual não se pode admitir que a lei disponha no sentido de permitir diferenciações, o que tornaria o princípio inócuo, devendo existir tanto a igualdade formal como a material¹⁹².

As diferenciações aplicadas pela legislação necessariamente decorrem de considerações objetivas e que observem o princípio de razoabilidade¹⁹³, principalmente quando a sociedade já entronizou os ideais do jogo eletrônico competitivo como modalidade desportiva. Esse é o presente e o futuro.

¹⁹⁰ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 92; (2019) p. 116.

¹⁹¹ MORAES, Alexandre de. *op. cit.* p. 36-37.

¹⁹² CANOTILHO. *op. cit.* p. 575-576.

¹⁹³ MORAES, *op. cit.* p. 37.

Portanto, se um determinado desporto é considerado olímpico e profissionalmente organizado, outra modalidade que reúna características similares deverá ter o mesmo tratamento jurídico, respeitadas as peculiaridades de cada um desses desportos.

Sendo assim, tanto no aspecto social como no jurídico, entendemos que o presente estudo contribuirá tanto para evitar como para pacificar possíveis conflitos de interesses. Também se prestará a auxiliar na expansão da prática desportiva eletrônica, para que esta seja aceita no ambiente olímpico. Deste modo, entendemos possível para o desporto eletrônico fazer cumprir os ideais preconizados pelas entidades de administração do desporto, pois é possível que os *esports* integrem em definitivo os sistemas de desporto de Brasil e Portugal e, por via de consequência, venham a ser reconhecidos como desporto pelos respectivos Comitês Olímpicos destes países.

CAPÍTULO 3 – Efeitos desportivo trabalhistas dos *esports*

3.1 O enquadramento jurídico do esporte eletrônico

Conforme salientado, a presente matéria já foi nosso objeto de discussão em outras obras¹⁹⁴, mas com conotação mais genérica e menos prática que a aqui tratada. Com efeito, não há uma ideia única que sintetize o tema, tampouco este é pacífico na doutrina jusdesportiva.

No estudo anterior buscamos definir o enquadramento jurídico dos protagonistas envolvidos nos *esports*, pois apenas assim poderemos estabelecer a legislação a ser efetivamente aplicada.

Porém, o cerne do presente estudo depende desse enquadramento jurídico do desporto eletrônico, a fim de, mais especificamente, propor o seu reconhecimento como desporto olímpico, o que se dá por intermédio da aceitação pelo Comitê Olímpico Internacional, conforme analisado no capítulo anterior. Não estamos a defender apenas que os *e-sports* passem a fazer parte dos jogos olímpicos, como a patinação artística, por exemplo.

Ao longo do capítulo anterior pretendemos demonstrar que é possível o Comité Olímpico Internacional reconhecer tal modalidade desportiva como sendo olímpica, além de permitir que a sua disputa dentro dos jogos olímpicos.

Agora, em nosso escopo final, analisaremos, sob a ótica das legislações desportivas de Brasil e Portugal, as questões práticas inerentes aos desportos eletrônicos, vale dizer, a efetiva aplicação das leis desportivas destes países à seara dos *esports*.

¹⁹⁴ MIGUEL, *op. cit.* (2018); (2019).

Para chegarmos a esse ponto, foi necessário tecer considerações acerca da conceituação e evolução do desporto e seus praticantes; bem como fazer uma análise sociocultural do reconhecimento do desporto eletrônico como modalidade de prática desportiva.

Existem três projetos de lei tramitando nas casas legislativas brasileiras sobre o reconhecimento do desporto eletrônico como modalidade desportiva, quais sejam, o PLS 383/2017¹⁹⁵; o projeto de lei 3450/2015¹⁹⁶; e o projeto de lei 7747/2017¹⁹⁷.

¹⁹⁵ “Projeto de Lei do Senado 383/2017: Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Parágrafo único. 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.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho”.

¹⁹⁶ “PROJETO DE LEI Nº 3450 DE 2015: Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Essa lei altera a Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V:

“Art. 3º

V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação”.

¹⁹⁷ “PROJETO DE LEI Nº 7747/2017:

Em que pese todos estes projetos de lei apontem basicamente na mesma direção, ao cotejarmos os textos ali indicados com o contexto sócio cultural por nós aqui tratado percebemos que cada um deles é dotado de risco legislativo e risco social. Consequentemente, de risco jurídico, o que deve ser minimizado.

O Projeto de Lei do Senado Brasileiro 383/2017, que tem avançado no Senado Federal, se mostra bem mais abrangente que os demais, porém, ao aplicarmos a questão sociológica jurídica que mencionamos anteriormente, o mesmo dá azo a excesso legislativo com o consequente risco de abandono da ideia de tornar os *e-sports* uma modalidade desportiva.

Nesse caso teríamos um tratamento jurídico mercadológico dispensado às partes envolvidas, o que não é positivo a nosso sentir, já que estaríamos a afastar a possibilidade de ampliarmos a interação de pessoas por intermédio do desenvolvimento do desporto.¹⁹⁸

Os demais projetos, em síntese, alteram a lei para admitir os *esports* como modalidade de prática desportiva, cumprindo destacar o ponto positivo de constar a definição de desporto eletrônico.

Entendemos, na verdade, que não é a simples edição da lei que definirá ao fim e ao cabo que os *esports* são de fato um desporto. Aliás, é a esse respeito que discorreremos até aqui sociológica e culturalmente. Além disso, para o reconhecimento de uma modalidade qualquer como desportiva é desnecessário que haja lei nesse sentido.

Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação:

“Art.3º.....

§ 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.”

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação” .

¹⁹⁸ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 84; (2019) p. 108.

De toda forma, é recomendável que a lei siga o anseio social e pacifique eventuais controvérsias, de forma que possamos avançar sobre o escopo final deste estudo, que é a aplicação da legislação desportiva na modalidade.

Todo aquele que extrai seu sustento da prática desportiva deve ser considerado um trabalhador, sendo certo que se o faz empregando sua mão de obra a um terceiro, deverá ser reconhecido como empregado¹⁹⁹.

O atleta de *esport* pode ser autônomo ou empregado. De um modo ou de outro sempre será um trabalhador caso seu sustento seja oriundo da prática desportiva. Naturalmente que se autônomo sua relação será regida por um contrato de natureza civil.

A Lei Geral do Desporto no Brasil dispõe que para atividades desportivas coletivas não se aplica o trabalho do atleta na condição de autônomo, interpretação que se extrai do art. 28-A, § 3º da referida lei.

Contudo, sendo empregado, ao prestar serviços desportivos a uma equipe, as leis trabalhistas deverão ser aplicadas, exatamente a questão específica que se põe como objeto do presente trabalho.

No caso brasileiro a legislação trabalhista geral é a Consolidação das Leis do Trabalho, a qual terá aplicação subsidiária à legislação geral do desporto (Lei 9.615/98), pois está última assim preconiza no seu art. 28, § 4º.

O artigo 3º, parágrafo 1º, inciso I, da Lei Geral do Desporto dispõe acerca da exigência do contrato especial de trabalho desportivo para a caracterização do atleta como profissional²⁰⁰.

¹⁹⁹ AMADO, *op. cit.* p. 10.

²⁰⁰ Nos termos dos artigos 442 e 444 da CLT, a terminologia contrato de trabalho se refere à relação de emprego. A Lei Geral do Desporto ao se referir a contrato especial de trabalho desportivo considera a existência da relação de emprego, utilizando a mesma terminologia da CLT. A análise da LGD demonstra que as relações mantidas entre atletas profissionais e entidades de prática desportiva pressupõem o vínculo empregatício. A relação de

Deste modo, o atleta de desporto eletrônico será considerado profissional quando mantiver com a equipe um contrato de trabalho, sendo empregado regido pela LGD (Lei Geral do Desporto no Brasil) e pelas leis trabalhistas.

A lei desportiva brasileira não define empregado, mas diz que aquele que trabalha de forma profissional para entidade de prática desportiva, em modalidade coletiva, será empregado. A lei trabalhista (CLT), por sua vez, traz a definição de empregado no seu artigo 3º²⁰¹. Não percebemos, portanto, como afastar do ciberatleta vinculado a uma equipe sua condição de empregado.

Nesse sentido, já concluímos do mesmo modo²⁰², sendo oportuno transcrever o ensinamento de Alice Monteiro de Barros:

A lex sportiva será aplicada de forma principal a estas relações, dada a observância dos princípios da autonomia do direito desportivo e da especificidade da lei desportiva. Na ausência de norma desportiva específica aplicar-se-á a lei trabalhista para regular a relação empregatícia, desde que não haja incompatibilidade²⁰³. Trata-se de natureza normativa dualista, pois a atividade do atleta será desportiva e laboral, estando o mesmo sob a égide dos dois ordenamentos legislativos²⁰⁴.

A nosso sentir, tratar civilmente a relação jurídica mantida entre o ciberatleta e sua equipe gerará instabilidade jurídica, pois sempre haverá conflito entre a condição civil e a condição empregatícia quando possivelmente presentes os requisitos da relação de emprego.

emprego é uma espécie do gênero relação de trabalho. Este gênero engloba não só o liame empregatício, mas também a relação autônoma.

²⁰¹ “Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual”. Disponível em: <“http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm”>. Acesso em 10 fev. 2020.

²⁰² MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 86; (2019) p. 110.

²⁰³ VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da - **Manual de direito do trabalho desportivo**. São Paulo: LTr, 2016. ISBN 978-85-361-8840-9, p. 34

²⁰⁴ BARROS, Alice Monteiro de - **Contratos e regulamentações especiais de trabalho: peculiaridades, aspectos controvertidos e tendências**. 3. ed. São Paulo: LTr, 2008. ISBN 978-85-361-1028-8, p. 109-110.

Portanto, ressalvadas as características individuais de cada modalidade, não há como se aplicar tratamentos jurídicos distintos aos atletas de desporto eletrônico e demais atletas de modalidades similares, sendo certo ainda que defendemos o mesmo tratamento dispensado aos atletas profissionais de futebol, dada a equivalência de ocorrências jurídico desportivas como transferência de atletas, cedência e outras questões.

Aparentemente a prática do desporto eletrônico coletivo em muito se aproxima do futebol, razão pela qual defendemos que de início a aplicação legislativa a um e outro deverá ser a mesma²⁰⁵.

No âmbito de Portugal não há projeto de lei específico em curso a respeito da matéria de regulamentação do desporto eletrônico²⁰⁶.

Assim como no Brasil, Portugal conta com a legislação específica do desporto, qual seja, o Regime Jurídico do Contrato de Trabalho do Praticante Desportivo; bem como o Código do Trabalho, o qual regula relações de trabalho em caráter geral, e só é aplicável às relações com regimes especiais se as regras gerais forem com ela compatíveis.

Tem-se, pois, que as realidades jurídica, desportiva e trabalhista de Brasil e Portugal em muito se assemelham, já que há coexistência das duas normas, a geral e a específica²⁰⁷, razão pela qual a partir do reconhecimento desportivo dos *esports*, as consequências jurídicas para os dois países em análise poderá ser basicamente a mesma.

Em ambos os países há ancoragem constitucional para o desporto, como vimos no início deste estudo. E esta previsão é fundamental para a aplicação dos preceitos constitucionais em relação ao desporto eletrônico, que hoje constitui meio de integração

²⁰⁵ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 88; (2019) p. 112.

²⁰⁶ Disponível em: <<https://observador.pt/opinioao/esports-milhoes-e-milhoes-a-espera-de-regulacao/>>. Acesso em 25 nov.2019.

²⁰⁷ VEIGA, *op.cit.* p. 68.

social e promoção do desporto, o qual tem relevante função social e, justamente por conta disso, foi tratado constitucionalmente ²⁰⁸.

À luz das Constituições brasileira e portuguesa o direito ao desporto é considerado direito fundamental, pois respectivamente os artigos 217 e 79º tratam como função do Estado o fomento ao desporto e o direito ao desporto com relação à educação, à cultura e ao lazer, campos fundamentais para o desenvolvimento de qualquer sociedade e com reflexos em saúde, meio ambiente, trabalho, integridade física e vida²⁰⁹. Trata-se igualmente de direito social de carácter cultural²¹⁰.

A relevância do direito ao desporto é tamanha que se defende seu tratamento como cláusula pétrea na Constituição²¹¹, por representar a aplicação do princípio da Dignidade da Pessoa Humana²¹², pilar do Estado Democrático de Direito, como salientado nos artigos 1º das Constituições das Repúblicas Brasileira e Portuguesa.

Igualmente, o desporto é modalidade de trabalho e as Constituições em comento asseguram o direito ao trabalho, sendo a portuguesa no artigo 58º número 1, e a brasileira no artigo 5º, XIII.

Conforme ensina o Ministro do Supremo Tribunal Federal Brasileiro, Alexandre de Moraes, os direitos fundamentais subdividem-se em primeira, segunda e terceira gerações, sendo certo que esta última se refere “aos direitos de solidariedade ou fraternidade, que

²⁰⁸ MELO FILHO, *op cit.* p. 39.

²⁰⁹ FERRARO, Leonardo - Direitos Fundamentais e Desporto. In **Curso de Direito Desportivo Sistemico**. Volume II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3. p. 301.

²¹⁰ MORAES, Guilherme Peña de - **Curso de Direito Constitucional**. 9ª ed. São Paulo: Atlas, 2017. ISBN 978-85-97-01116-6. p. 246.

²¹¹ MELO FILHO, *op. cit.* p. 39.

²¹² FEUZ, Paulo Sérgio - O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no estado democrático de Direito. In: **Direito Desportivo: Diversidade e Complexidade**. VARGAS, Ângelo, organiz. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. p. 102.

englobam o direito a um meio ambiente equilibrado, uma saudável qualidade de vida, ao progresso, à paz, à autodeterminação dos povos e a outros direitos difusos...”²¹³.

Justamente por conta disso, vale dizer, da relação com a vida saudável, relação dos povos e paz social e demais ideais presentes na Carta para o Desporto da UNESCO, é que Ferraro classifica o desporto como direito fundamental de terceira geração²¹⁴, conforme já tivemos a oportunidade de aduzir em outro estudo de matéria similar²¹⁵.

Por todo esse relevo constitucional dado ao desporto, quando se apresenta a possibilidade de reconhecimento de uma nova modalidade de prática desportiva, que constitui trabalho do qual seus praticantes extrairão seu sustento, esta não pode ser deixada à margem da regulação jurídica e do mesmo tratamento dado a desportos similares. A questão mercadológica é a mesma. Nesse sentido invoca-se a regra do princípio isonômico de Aristóteles de que “devemos tratar os iguais igualmente e os desiguais desigualmente, na medida de suas desigualdades”²¹⁶.

Na mesma linha a lição de Alexandre Miguel Mestre acerca do risco ao não se regulamentar um novo setor existente na prática, como ocorre com o “direito do *fitness*”:

Mas, claro, tudo o que é relativamente recente e evolutivo encerra dificuldades e imperfeições. Com efeito, no processo de contacto com a realidade prática, constata-se, por vezes, um setor “*sem uma legislação adequada ao seu normal funcionamento*”, ou, *nalguns aspectos*, deparamo-nos com um “*vazio legal*” (que, por natureza, proporciona vantagens aos prevaricadores)²¹⁷.

Destes ensinamentos extraímos que os *e-sports* integram um novo setor e, portanto, um novo direito passível de legislação específica, ou mesmo de aplicação de leis

²¹³ MORAES, Alexandre de - **Direito Constitucional**. 23. ed. – São Paulo: Atlas, 2008. p. 31-32.

²¹⁴ FERRARO, *op. cit.* p. 300.

²¹⁵ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 91; (2019) p. 115.

²¹⁶ ARISTÓTELES - **Ética a Nicômaco**. 4. ed. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2014. ISBN 978-85-7283-881-8, p. 193-195.

²¹⁷ MESTRE, Alexandre Miguel - **Direito do Fitness. Atividades em Ginásios e Health Clubs**. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017. ISBN 978-989-768-439-5, p. 30.

desportivas e laborais atualmente em vigor. Neste caso, a falta de regulamentação específica pode gerar instabilidade jurídica, já que o campo desportivo possui implicações mercadológicas e sociais.

Ainda na toada constitucional, o artigo 5º, *caput*, da Constituição da República Federativa do Brasil garante tratamento legal igualitário, sem distinção de qualquer natureza. Da mesma forma o artigo 9º letra d da Constituição da República Portuguesa ao tratar como tarefa fundamental do Estado promover a igualdade real entre os portugueses e, mais adiante, de forma expressa trata da igualdade no artigo 13º números 1 e 2. No mesmo sentido a Lei nº 5/2007, Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto no artigo 2º, números 1 e 2.

Logo, enquadrar um desporto de forma diferente quando este é em muito similar a outro é o mesmo que violar disposições constitucionais em relação ao tratamento diferenciado para cidadãos iguais. Aplica-se na hipótese a doutrina de Canotilho, quando ensina que somente são passíveis de tratamento desigual situações avaliadas sob o manto de critérios objetivos e razoáveis, assim considerados pelo homem médio.²¹⁸

Além disso, a igualdade deverá ser analisada tanto sob a ótica do legislador por ocasião da elaboração da lei, como pela ótica dos aplicadores do direito, ambos atentando para a finalidade e a utilidade da diferenciação de tratamento legal a ser implementado, a fim de gerar discriminação²¹⁹.

Em trabalho anteriormente publicado concluímos que:

Não cabe ao legislador deixar de tratar o atleta de desporto eletrónico de forma igualitária aos atletas das demais modalidades de prática desportiva, tampouco cabe ao intérprete da norma fazer esta distinção plena, salvo para observar as especificidades de cada prática desportiva.

[...]

²¹⁸ CANOTILHO, J. J. Gomes - **Direito Constitucional**. 5. Ed. – Coimbra: Almedina, 1991. p. 575-576.

²¹⁹ MORAES, Alexandre de. *op. cit.* p. 36-37.

A hipótese não é a de aplicarmos a mesma teoria do direito público na seara privada. Mas a sociedade interligada e de massa é também desigual e dotada de questões sócio econômicas que almejam mecanismos de contenção de risco de opressão²²⁰.

Outrossim, Guilherme Peña de Moraes, ao invocar a Teoria da Eficácia Horizontal Direta ou Imediata dos Direitos Fundamentais, explica que para ações de particulares, em âmbito privado, é imprescindível o respeito à igualdade quando há relevo social²²¹.

Com efeito, a fabricação e distribuição de *games*, assim como a organização de competições de *e-sports*, e a relação jurídica existente entre atletas e equipes, apesar de eminentemente privadas, são ações revestidas deste conceito social, tal qual vislumbramos nos ideais do movimento olímpico e do desporto, razão pela qual não podem sofrer tratamento diferenciado.

O ciberatleta que trabalha para uma equipe será empregado e tratado, tanto no Brasil como em Portugal, pelas respectivas legislações desportivas e, na falta destas e no que não for incompatível com a modalidade de trabalho, será aplicada a lei geral do trabalho, respectivamente a Consolidação das Leis do Trabalho e o Código do Trabalho.

No Brasil, especificamente na seara do desporto eletrônico pode-se configurar a hipótese de atleta autônomo consubstanciada exclusivamente na relação de trabalho, em detrimento da relação de emprego, o que ocorre pela aplicação do artigo 442-B da CLT²²², caso em que o diploma jurídico a reger os contratos daí oriundos será o Código Civil e não a Consolidação das Leis do Trabalho, sem abandono, por certo, da lei desportiva.

²²⁰ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 93; (2019) p. 117.

²²¹ MORAES, Guilherme Peña de. *op. cit.* p. 167-171.

²²² “Art. 442-B. A contratação do autônomo, cumpridas por este todas as formalidades legais, com ou sem exclusividade, de forma contínua ou não, afasta a qualidade de empregado prevista no art. 3º desta Consolidação.”

Porém, sendo o atleta efetivamente autônomo, ele poderá competir sem que esteja vinculado a qualquer equipe, o que descaracterizaria a necessidade de qualquer contratação, ainda que pelo regime civil.

Em Portugal tratar-se-ia da figura do trabalhador independente. Seria, então, um prestador de serviços. Porém, note-se que se dá a mesma dificuldade, pois o ciberatleta independente não necessitará vincular-se a qualquer equipe.

Ainda que se considere que em Portugal apenas no futebol é obrigatória a existência de um contrato de trabalho desportivo, sendo possível competir federativamente com contrato civil de prestação de serviços, o que afastaria a legislação laboral, estamos a defender o contrário em virtude da situação do *e-sport* coletivo em muito se aproximar justamente do futebol.

Além disso, é fundamental o fato de estarmos diante de uma nova realidade, que se transforma rapidamente e, por isso, exige respostas jurídicas rápidas para impedir controvérsias e instabilidade jurídica. Defendemos que o tratamento laboral é o que melhor se apresenta, salvo, é claro, na condição do praticante desportivo independente.

Note-se que todo o regime de treinamento do desporto eletrônico coletivo, assim como as suas competições, leva aos conceitos intrínsecos do direito do trabalho.

Portanto, o enquadramento jurídico aqui discutido para os ciberatletas fica restrito à aplicação das legislações desportivas e laborais de Brasil e Portugal, que devem ser plenamente aplicadas. Os *e-sports* representam um fenômeno de um novo campo de impacto social, cultural, econômico e, como diz o Professor Ângelo Vargas, “possivelmente, nenhum fenômeno contemporâneo está tão intrinsecamente ligado à natureza essencialmente cultural

do ser humano como o desporto”²²³. Nosso escopo final será, portanto, estudar os aspectos práticos deste enquadramento desportivo laboral nas legislações de Brasil e Portugal.

3.2 Uma visão geral desportivo trabalhista

Após termos esposado as ideias de enquadramento jurídico dos *esports* como modalidade desportiva, bem como a possibilidade de sua aceitação como desporto olímpico, com o estabelecimento e integração aos sistemas nacionais de desporto de Portugal e Brasil, faz-se necessário tratar das implicações prático-jurídicas destas questões.

A partir do momento que considerarmos o jogo eletrônico competitivo uma modalidade desportiva olímpica, organizada e regulamentada federativamente, por certo que esta passará a ser regida pelas respectivas leis desportivas de cada país, no caso, Portugal (Lei 54/2017) e Brasil (Lei 9.615/98).

Ambas as leis tratam o atleta como trabalhador, razão pela qual necessariamente se aplicará o regime jurídico laboral a estes profissionais, observadas, por óbvio, as peculiaridades de cada legislação desportiva, já que a *lex sportiva*, em razão do princípio da especificidade, se sobrepõe à legislação trabalhista geral.

Há todo um arcabouço mercantil e jurídico ao redor do desporto eletrônico. Uma competição, por exemplo, gera diversos empregos diretos e indiretos, pois haverá pessoal de organização e infraestrutura, bem como os atletas das equipes propriamente ditas.

Aqui não trataremos destas questões laterais, de infraestrutura, pois estas não sofrem qualquer influência direta do reconhecimento ou não da modalidade como desporto. Portanto, nosso escopo se restringe ao tratamento laboral dos ciberatletas.

²²³ VARGAS, Ângelo - **Direito Desportivo: Temas Transversais**. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0098-0, p. 19.

Considerando que estes são trabalhadores, todas as restrições relacionadas ao trabalho de um modo geral, salvo autorizadas especificamente em lei, deverão ser respeitadas, como idade mínima para competir²²⁴ e ter o contrato profissional desportivo de trabalho reconhecido.

Assim o é porque as competições já são realizadas, as equipes já existem e contratam seus profissionais, todavia não há tratamento jurídico reconhecido formalmente para regulamentar todas as situações dos profissionais envolvidos²²⁵.

Tivemos a oportunidade de defender, em razão da similaridade com o futebol, que fosse observada a legislação desportiva de um modo geral, e, por consequência, a legislação trabalhista²²⁶, e aqui sustentamos a mesma opinião.

Com efeito, as contratações, as transferências de atletas, os empréstimos entre equipes (cedência), as horas de treino, premiações, remuneração etc., tudo se dá de forma muito próxima do que ocorre com o futebol, daí porque as contratações dos atletas das equipes de desporto eletrônico não deverá se dar de outra forma que não seja pelo regime laboral²²⁷.

Naturalmente que haverá modalidades em que o praticante poderá ser considerado amador, ou autônomo (trabalhador independente), portanto sem o vínculo laboral, o que é bastante diferente do que ocorre no cenário do futebol. Como já dissemos, para os autônomos haverá apenas uma relação civil entre eles e os organizadores da competição, ou mesmo em relação a equipes, mas que não disputem a modalidade coletiva do *game*. Nesses casos não há que se falar em desdobramentos laborais, conforme já salientado.

Porém, para os atletas com vínculo laboral, sem receio de sermos repetitivos, frisamos que não há que se falar na pura aplicação do direito do trabalho, mas sim na sua

²²⁴ ARTIGAS, *op. cit.*, p. 33.

²²⁵ *Idem*.

²²⁶ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 86-88; (2019) p. 109-112.

²²⁷ ARTIGAS, *op. cit.* p. 34.

aplicação subsidiária, vigorando as leis desportivas, já que as realidades do trabalho comum e do trabalho desportivo são bastante distintas²²⁸.

Os contratos trabalhistas comuns em regra serão por prazo indeterminado, como dispõe o artigo 129º do Código do Trabalho Português, e o artigo 443, parágrafos 1º e 2º da Consolidação das Leis do Trabalho no Brasil. Já os contratos desportivos sempre terão prazo determinado, o que dá mais segurança ao atleta, que em geral prefere contratos de curto prazo para que tenham mais liberdade²²⁹ e possam negociar melhor a cada época, não havendo vedação a diversos contratos sucessivos, ainda que com a mesma equipe.

Tudo isso se aplica livremente ao desporto eletrónico, pois não há razão, como já observado, para diferenciá-lo.

Sendo assim, passaremos a observar as leis desportivas portuguesa e brasileira em seus respectivos artigos que envolvem obrigações laborais, a fim de propor a sua aplicação ao desporto eletrónico. Não temos a pretensão de esgotar as discussões acerca de cada instituto desportivo trabalhista e sua repercussão nos *e-sports*. Pretendemos apenas abordar a consequência prática da aplicação de dispositivos legais com conotação laboral existentes na legislação desportiva nos desportos eletrónicos.

3.3 O Regime jurídico do contrato de trabalho do praticante desportivo, do contrato de formação desportiva e do contrato de representação ou intermediação

A Lei do desporto portuguesa tem a mesma denominação do presente subtítulo. Portanto, nesse aspecto, diferentemente da lei do desporto brasileira, a legislação se restringe à regulamentação do trabalho do atleta, sua formação e a intermediação.

²²⁸ BAPTISTA. Albino Mendes - **Estudos sobre o Contrato de Trabalho Desportivo**. Coimbra Editora, Coimbra, 2006. ISBN: 972-32-1395-8, p. 16.

²²⁹ *Idem*, p. 18.

Logo de início, no artigo 2º, a, b, d da Lei 54/2017 percebe-se que as definições de contrato de trabalho desportivo, formação desportiva e formando desportivo se aplicam perfeitamente aos casos de atletas de *esports*; o mesmo se dando no artigo 3º, que autoriza a aplicação subsidiária da lei geral o trabalho, assim como normas coletivas, naquilo em que não houver incompatibilidade.

O artigo 4º autoriza a solução de conflitos por arbitragem, desde que previsto em norma coletiva, o que pode ser amplamente aplicado à modalidade desportiva eletrônica. Aliás, é recomendável que tal ocorra, pois o julgamento, por certo, será realizado por árbitros muito mais familiarizados com a matéria que magistrados tradicionais.

Portugal conta com o Tribunal Arbitral do Desporto constituído exatamente para atuar nas hipóteses de mediação e arbitragem de causas relacionadas ao desporto.²³⁰

No caso do Brasil a arbitragem também poderá ser aplicada. Contudo, a lei desportiva (9.615/98) estabelece que haja previsão em norma coletiva; enquanto a Consolidação das Leis do Trabalho, para empregados que recebam mais que o dobro do valor

²³⁰ “Tribunal Arbitral do Desporto: Na sequência da aprovação da Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro, que criou o Tribunal Arbitral do Desporto (TAD) e da respetiva entrada em vigor, o TAD inicia a sua atividade a 1 de outubro de 2015 como entidade jurisdicional independente, com competência específica para administrar a justiça relativamente a litígios que relevam do ordenamento jurídico desportivo, ou relacionados com a prática do desporto. O TAD exerce a sua jurisdição em todo o território nacional e tem a sua sede no Comité Olímpico de Portugal. Compete ao TAD, em sede de arbitragem necessária, conhecer dos litígios emergentes dos atos e omissões das federações desportivas, ligas profissionais e outras entidades desportivas, no âmbito do exercício dos correspondentes poderes de regulamentação, organização, direção e disciplina, bem como dos recursos das deliberações tomadas por órgãos disciplinares das federações desportivas ou pela Autoridade Antidopagem de Portugal em matéria de violação das normas antidopagem, nos termos da Lei n.º 38/2012, de 28 de agosto, que aprova a lei antidopagem no desporto. Podem igualmente ser submetidos à arbitragem do TAD - mediante convenção de arbitragem ou, relativamente a litígios decorrentes da correspondente relação associativa, mediante cláusula estatutária de uma federação ou outro organismo desportivo - todos os litígios relacionados direta ou indiretamente com a prática do desporto, que, segundo a lei da arbitragem voluntária (LAV), sejam suscetíveis de decisão arbitral, incluindo designadamente quaisquer litígios emergentes de contratos de trabalho desportivo celebrados entre atletas ou técnicos e agentes ou organismos desportivos, podendo ser apreciada a regularidade e licitude do despedimento. Integram o TAD o Conselho de Arbitragem Desportiva, o presidente e o vice-presidente do TAD, o conselho diretivo, o secretariado, a câmara de recurso e os árbitros”.

Disponível em:< <https://www.tribunalarbitraldesporto.pt/tad/apresentacao>> . Acesso em 10 fev. 2020

máximo do benefício do Regime Geral da Previdência Social, nos termos do artigo 507-A da CLT²³¹, autoriza o método alternativo de solução do litígio.

Sendo assim, paira atualmente a dúvida se é ou não possível solucionar um litígio por meio de arbitragem prevista apenas em contrato por intermédio da cláusula compromissória, mas sem previsão em norma coletiva (art. 90-C, parágrafo único)²³².

Entendemos que sim, pois a lei desportiva só se valeu do requisito da previsão em norma coletiva porque na época a norma trabalhista não permitia a arbitragem. Com o advento da modernização da legislação trabalhista geral, entendemos pela sua aplicação subsidiária imediata.

De volta à lei portuguesa, o artigo 5º estabelece a idade mínima de 16 anos para que se estabeleça o contrato de trabalho desportivo, devendo haver a aquiescência de representante legal quando subscrito por menor.

Tal aplicação é de suma importância no desporto eletrônico, uma vez que se trata de modalidade desportiva que costuma iniciar-se em tenra idade, muito antes dos 16 anos limitados ao primeiro contrato desportivo. Por consequência, como disposto no número 3 do artigo 5º, o contrato firmado com violação a tais regras será passível de nulidade, conforme consta do regime sancionatório da própria lei nos artigos 40º e 42º. A lei possibilita ainda, no artigo 41º, um regime intermediário entre formação e profissionalização, desde que estipulado em norma coletiva.

²³¹ “Art. 507-A. Nos contratos individuais de trabalho cuja remuneração seja superior a duas vezes o limite máximo estabelecido para os benefícios do Regime Geral de Previdência Social, poderá ser pactuada cláusula compromissória de arbitragem, desde que por iniciativa do empregado ou mediante a sua concordância expressa, nos termos previstos na Lei nº 9.307, de 23 de setembro de 1996.” Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13467.htm> . Acesso em 02 fev. 2020.

²³² “Art. 90-C. As partes interessadas poderão valer-se da arbitragem para dirimir litígios relativos a direitos patrimoniais disponíveis, vedada a apreciação de matéria referente à disciplina e à competição desportiva. Parágrafo único. A arbitragem deverá estar prevista em acordo ou convenção coletiva de trabalho e só poderá ser instituída após a concordância expressa de ambas as partes, mediante cláusula compromissória ou compromisso arbitral”. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm>. Acesso em 02 fev. 2020.

Entendemos que estes institutos estão plenamente de acordo com a realidade desportiva eletrônica. Do mesmo modo, e conforme já esposado, em razão das semelhanças com o futebol, a formação desportiva do *esport* deve se dar nos mesmos moldes do futebol, recebendo o mesmo tratamento jurídico, limitações e cuidados relacionados a tal modalidade desportiva.

Ainda acerca da formação desportiva, cumpre destacar que no modelo americano de formação de atletas, por exemplo, praticado nos Estados Unidos da América e no Canadá, a prática desportiva viabiliza a formação universitária por intermédio de bolsas de estudos para atletas que defendem a Universidade, logo, não possui relação direta com a idade do praticante.

Nesse sentido é possível afirmar, como já o fizemos anteriormente²³³, que basicamente existem dois modelos de formação de atletas profissionais. O modelo europeu, seguido por Brasil e Portugal, em que a formação desportiva tem amparo na legislação, mas não é de responsabilidade do Estado diretamente, mas sim das entidades de prática desportiva. Já no modelo americano, que vigora para os Estados Unidos da América e Canadá, a formação fica a cargo de escolas e universidades, havendo correlação nas formações educacional e desportiva²³⁴, o que corrobora com a doutrina do “ócio criativo”²³⁵.

Embora entendamos viável a aplicação do modelo americano para qualquer desporto, inclusive o eletrônico, não vemos como implementá-lo no Brasil e em Portugal de forma rápida e eficiente, pois seria necessário modificar todo um programa de acesso a universidades, além de barreiras culturais.

²³³ MIGUEL, *op. cit.* (2018) p. 16-17; (2019) p. 34

²³⁴ Verifica-se que Universidades dos EUA e do Canadá já disponibilizam bolsas de estudos para ciberatletas. Disponível em: <<http://goashland eagles.com/sports/esports/2017-18/releases/20180418el4vqd>>. Acesso em 24 jun. 2018.

²³⁵ De MASI, *op. cit.* p. 62.

No sistema europeu existem escolas de formação desportiva mantidas pelas equipas, as quais também materializam a interseção do estudo, lazer e trabalho²³⁶.

Portanto, em respeito às normas desportivas de formação, exemplificativamente, a se criar e reconhecer uma federação internacional de desportos eletrônicos, esta deverá manter em seus estatutos as mesmas limitações de transferência internacional de atletas que a FIFA, entidade que só as autoriza a partir de 18 anos, ou em situações excepcionais previstas no art. 19 do seu regulamento de transferência de atletas²³⁷.

O artigo 6º estabelece a forma pela qual deve ser celebrado o contrato, com especial destaque para a necessidade do prazo de vigência. Portanto, o contrato de trabalho desportivo do ciberatleta, no nosso entender, também deverá ser por prazo determinado com observância das exigências formais dos demais contratos de trabalho desportivo e de formação. O prazo de duração do contrato está previsto no artigo 9º, o qual faz referência às épocas (temporadas); bem como no artigo 10º estão reguladas as exigências do período experimental, tudo aplicável ao desporto eletrônico.

A esse respeito é importante retratar que, assim como no futebol, o desporto eletrônico pode estar relacionado à época (temporada). Mas em geral, tal não ocorre porque as competições ainda não obedecem a um calendário único, como o da FIFA, por exemplo, já que não há uma associação mundial da modalidade com reconhecimento pleno.

Contudo, como esposado no capítulo 2, entendemos que em breve será viável a uniformidade de atuação com a consequente adequação de um calendário mundial de *esports*.

Exigência contida no artigo 7º se constitui no registro do contrato junto ao ente federativo, o que guarda total pertinência com a temática discutida no capítulo 2 deste trabalho.

²³⁶ No Brasil, nos termos do artigo 29 da Lei 9.615/98, Lei Geral do Desporto, o atleta de futebol pode se tornar profissional a partir dos 16 anos, pois apenas a partir desta idade poderá assinar o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, requisito que a lei em vigor utiliza como caracterizador da profissionalização.

²³⁷ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso – Trabalho Infantil no Esporte – Realmente um “Trabalho” Infantil? In: **Direito do Trabalho e Desporto**. Vol II. São Paulo: Quartier Latin, 2015. ISBN 85-7674-795-2, p. 215.

Os artigos 11º, 12º e 13º tratam de direitos, deveres e proteção da personalidade do atleta, o que naturalmente é aplicável a qualquer desportista.

O artigo 15º normatiza a questão da remuneração ou retribuição, com destaque para o número 2, que permite o aumento ou a redução desta nos casos de ascensão ou rebaixamento da equipe.

Em que pese o dispositivo não tenha qualquer impedimento de aplicação no âmbito desportivo eletrônico, para tanto seria necessária a organização em ligas ou federação por nós defendida no capítulo 2 do presente estudo. Sendo assim, a única forma de se implementar o dispositivo seria, de fato e de direito, a instituição do sistema federativo de desporto.

O artigo 16º, que se refere à duração do trabalho (jornada) tem suma importância na seara dos *esports*, já que estes, como salientado no capítulo 1, dependem via de regra dos treinos em equipes em *gaming houses* ou *gaming offices*, o que torna complexa a fiscalização do trabalho, horas de treino dentre outras questões de infraestrutura envolvidas na problemática²³⁸.

Diante do dispositivo referido percebe-se a necessidade de adequação, ao menos de compreensão, da legislação ao desporto eletrônico, já que a esta não foi pensada para

²³⁸ “Artigo 16º Período normal de trabalho. 1 - Considera-se compreendido no período normal de trabalho do praticante desportivo:

a) O tempo em que o praticante está sob as ordens e na dependência da entidade empregadora desportiva, com vista à participação nas provas desportivas em que possa vir a tomar parte;
b) O tempo despendido em sessões de apuramento técnico, tático e físico e em outras sessões de treino, bem como em exames e tratamentos clínicos, com vista à preparação e recuperação do praticante para as provas desportivas;

c) O tempo despendido em estágios de concentração e em viagens que precedam ou se sucedam à participação em provas desportivas.

2 - Não relevam, para efeito dos limites do período normal de trabalho previstos na lei geral, os períodos de tempo referidos na alínea c) do número anterior.

3 - A frequência e a duração dos estágios de concentração devem limitar-se ao que, tendo em conta as exigências próprias da modalidade e da competição em que o praticante intervém e a idade deste, deva ser considerado indispensável.

4 - Podem ser estabelecidas por convenção coletiva regras em matéria de frequência e de duração dos estágios de concentração”.

Disponível em: <<https://dre.pt/home/-/dre/107692694/details/maximized>>. Acesso em 27 jan.2020.

atender aos reclames da modalidade, que apenas após a efetiva edição do texto normativo teve sua expansão reconhecida no mercado desportivo.

Contudo, percebe-se que a lei em comento é bastante abrangente e, sem dificuldade, alberga as situações dos ciberatletas que vivem em *gaming houses* ou treinam em *gaming offices*. Portanto, o dispositivo tem total aplicabilidade à espécie, o que ocorre com os artigos 17º e 18º, sendo que o primeiro trata de trabalhos em dias de descanso e feriados e o segundo sobre o poder disciplinar da equipe, que é entidade empregadora.

Os artigos 19º a 22º tratam da liberdade de trabalho, mais especificamente da transferência e cedência (empréstimo) do atleta. Todos os dispositivos aplicam-se aos profissionais do desporto eletrônico, dada a similaridade com o futebol. Contudo, chamamos atenção para o disposto no artigo 22º que se refere ao ente federativo, pois todas estas ações devem ser registradas na federação, o que se coaduna com o esposado no capítulo 2.

Da mesma forma, os artigos 23º a 27º trazem as questões relacionadas à cessação do contrato desportivo e não há restrições à sua aplicação no âmbito dos *esports*, o mesmo se dando dos artigos 28º a 35º acerca da formação desportiva.

A partir do artigo 36º até o 39º a lei trata dos intermediários ou empresários desportivos. Mais uma vez destaca-se a questão da necessidade de existência de um sistema federativo organizado a fim de permitir a observância da legislação nesse aspecto. Salvo por isso, os dispositivos são plenamente aplicáveis ao desporto eletrônico.

Estas são as considerações práticas de aplicação da lei desportiva portuguesa ao ciberatleta, sendo certo que propositalmente deixamos de tratar previamente do direito de imagem em razão da especificidade do tema, que será objeto de estudo conjunto com a lei brasileira. Além disso, preferimos abordar conjuntamente a questão da arbitragem no âmbito dos dois países por ser matéria relacionada ao processo do trabalho.

3.4 Lei Geral do Desporto no Brasil – aspectos trabalhistas

A lei 9.615/98, denominada Lei Geral do Desporto no Brasil, traz no artigo 26, parágrafo único, a necessidade de que para o atleta ser profissional e competir profissionalmente será necessário que sua relação jurídica com o clube ou equipe seja regulada em contrato especial de trabalho desportivo.

Daí porque, como já foi objeto do nosso estudo, salvo relações autônomas em desporto não coletivo, a relação a reger essa questão é laboral, razão pela qual a ideia é a liberdade de contratação do atleta. Visa-se a sua proteção, o que se consubstancia no disposto nos artigos 27-B e 27-C, que dispõem serem nulas cláusulas e contratos firmados com interveniência de terceiros ou que possam interferir ou intervir na vida laboral do atleta, havendo apenas possibilidade de algumas estipulações em norma coletiva.

Não vislumbramos nenhum motivo para que estas disposições não se apliquem ao desporto eletrônico. Aliás, a lei traz no artigo 38 a exigência de aquiescência expressa do atleta em qualquer transferência ou cessão.

O artigo 28 da Lei se refere à obrigatoriedade das cláusulas que estipulem multas rescisórias nos contratos de atletas profissionais. Com efeito, sabendo-se que já ocorrem transferência de atletas entre equipes de um mesmo país, e considerando a sociedade globalizada e em rede, o que estimula a transferência para equipes estrangeiras, é fundamental que apliquemos esse dispositivo aos *esports*.²³⁹

²³⁹Exemplificativamente o caso de atletas brasileiros que recentemente foram contratados e retornaram ao Brasil: “A Netshoes E-Sports (NSE) anunciou duas novas contratações para a equipe do FIFA 20: Rafael “Rafifa” Fortes e Lucas “Rep” Gonçalves. Recentemente, Rafifa deixou o Paris Saint Germain – equipe em que atuou mais de dois anos – por conta dos resultados negativos nos torneios de FIFA. O pro player já tinha atuado pela E-Sport Flix (hoje NSE), sendo campeão do Pan-americano, em 2017”. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/10/fifa-20-netshoes-e-sports-anuncia-contratacoes-de-rafifa-e-lucasrep>>. Acesso em 10 fev. 2020.

Naturalmente que os contratos firmados entre ciberatletas e equipes já têm cláusulas rescisórias estipuladas. Mas estamos aqui a defender que estas cláusulas observem as mesmas regras destinadas pelo legislador ao futebol.

Merece destaque o parágrafo 4º do mesmo artigo, pois dispõe acerca da aplicação subsidiária à Lei Geral do Desporto, não só da legislação trabalhista, mas também da previdenciária. Sendo o desporto eletrônico uma forma de trabalho, absolutamente necessário que haja a possibilidade de proteção previdenciária e de seguridade social para tal trabalhador específico.

O dispositivo traz também peculiaridades da legislação acerca de concentração dos atletas, férias, repousos, questões remuneratórias etc.

Dos direitos ali estipulados chamamos atenção para adequação apenas do regime de concentração. A lei limita em três dias, mas o regime de trabalho desportivo eletrônico em *gaming houses* não deverá ser confundido com concentração dada especificidade da modalidade desportiva em estudo. Não estamos a defender a inaplicabilidade do dispositivo, mas apenas a sua interpretação e adequação ao regime.

Os demais direitos trabalhistas são aplicáveis sem restrição, pois todos guardam pertinência com a proteção do atleta.

O parágrafo 5º do artigo 28 se refere ao vínculo desportivo. Mais uma vez, como já esposado nos comentários à legislação portuguesa, aqui será necessária a observância do que expusemos no capítulo 2. A existência do vínculo desportivo ou federativo só se materializará com a inscrição (registro) na federação competente, o que permitirá plena

aplicação ao desporto eletrônico, inclusive sobre as formas de ruptura de tal relação jurídico desportiva.

Outros direitos previstos nos parágrafos restantes do artigo 28 não têm restrição de aplicação ao *esport*, mesmo porque estão de acordo com a Constituição Brasileira em relação a direitos laborais de um modo geral.

O artigo 28-A dispõe acerca do atleta autônomo e estabelece a sua relação civil com a entidade de prática desportiva.

O artigo 29 traz a regulação da formação desportiva, bem como estipula, assim como ocorre na lei portuguesa, a idade mínima de 16 anos para assinatura do primeiro contrato especial de trabalho desportivo, o que é também aplicável na seara desportiva eletrônica.

Porém, importante salientar que o parágrafo 3º do artigo exige que para a entidade desportiva poder ser formadora, deverá ser certificada pela entidade de administração do desporto. Logo, para aplicação no *esport* será necessária a criação e reconhecimento de entidade de administração do desporto eletrônico nos moldes que defendemos no capítulo 2.

As demais disposições do artigo acerca da formação, observada esta questão de administração, poderão ser plenamente aplicáveis aos *esports*, inclusive o instituto do mecanismo de solidariedade estabelecido no artigo 29-A da lei.

Conforme já tivemos a oportunidade de defender, a lei brasileira, tal qual a portuguesa, permite a existência de um contrato de formação o qual, particularmente, entendermos estar totalmente dissociado da aplicação da legislação trabalhista. Não se trata de contrato de aprendizagem, no qual se aprende um ofício, mas sim de um contrato com natureza civil voltado ao desenvolvimento de uma determinada aptidão para o desporto, sem

qualquer conotação justrabalhista, inclusive com relação à incompetência da Justiça do Trabalho²⁴⁰.

Com relação à forma do contrato, o artigo 30 diz ser por prazo determinado com mínimo de três meses e máximo de cinco anos, o que difere um pouco da lei portuguesa, que se refere às épocas ou temporadas. De todo modo, observada a legislação de cada país quanto ao prazo, fato é que o contrato é específico, portanto por prazo determinado e aplicável ao desporto eletrônico.

Os artigos 31 e 32 tratam, respectivamente, da rescisão indireta do contrato especial de trabalho desportivo por mora salarial e da recusa em competir por atraso salarial. Com efeito, ambos os dispositivos são passíveis de plena aplicação ao *esport*, mesmo porque se referem à proteção do empregado em caráter remuneratório, o que tem previsão similar na própria lei trabalhista geral.

Por certo que há críticas construtivas às disposições da Lei Geral do Desporto quanto à amplitude do conceito remuneratório etc., porém, não sendo o escopo do presente trabalho esta análise, mas apenas a aplicação dos dispositivos ao desporto eletrônico, não adentraremos nesta seara.

Os artigos 34 e 35 trazem os direitos e deveres dos atletas e entidades de prática desportiva; enquanto que o artigo 48 estabelece a possibilidade da entidade de prática desportiva aplicar sanção pecuniária (multa) ao atleta. Estes dispositivos nos parecem aplicáveis sem quaisquer restrições aos ciberatletas.

²⁴⁰ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso – Contrato de Trabalho e Contrato de Formação: Multa Penal, Cláusulas Rescisórias, Indenizatórias e Empréstimos. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. vol II. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6. p. 314-326.

Os artigos 39 e 40 regulam o empréstimo ou cedência do atleta, assim como sua transferência para entidade internacional. Novamente chamamos atenção para a necessidade de uma entidade de administração do desporto eletrônico organizada e reconhecida a fim de dar margem ao efetivo cumprimento da legislação.

O artigo 41 também terá plena aplicabilidade ao desporto eletrônico, pois se refere à convocação para representação de seleção nacional. Considerando a existência de competições mundiais de *esports*, faz-se necessária e urgente a observância do dispositivo legal.

O artigo 42 traz a estipulação ao direito de arena decorrente da transmissão de partidas e competições. Entretanto, para o efetivo cumprimento do ali disposto, será necessária a criação de um sindicato de atletas profissionais de *esports*, já que o repasse dos valores é realizado pelo sindicato representativo dos trabalhadores.

O artigo 45 contém estipulação de fundamental importância, uma vez que estipula a necessidade de seguro de vida e acidentes pessoais para o atleta. O desporto eletrônico, assim como qualquer outra modalidade, sujeita o seu praticante ao risco de lesões típicas, como, por exemplo, a possibilidade de LER (lesão por esforço repetitivo), o que pode inviabilizar sua prática temporária ou definitivamente. Sendo assim, louvável que se aplique o comando normativo nesse mister ao ciberatleta.

Finalmente, no artigo 46 há a previsão do visto de trabalho ao atleta estrangeiro. Curiosamente esse dispositivo, apesar de facilmente aplicável ao desporto eletrônico, traz a peculiaridade de ser possível alguém trabalhar para uma equipe como ciberatleta, mas sem a necessidade de viver ou entrar no país, pois tudo poderá se dar por meio telemático, inclusive treinos etc. Aliás, trata-se de questão de grande reflexão acerca de aplicação da lei no espaço, bem como dos próprios requisitos do contrato de emprego, mas que aqui não cabem comentários para não desviar o foco do estudo. De toda sorte, pensamos que o tratamento para esta hipótese deva ser o mesmo dispensado para os casos de empregados telemáticos, vale dizer, aqueles que prestam serviços para empresas situadas em outros países, mas sem sair da sua terra natal, tendo toda a relação se dado de forma virtual.

Curioso e oportuno observar que a partir do momento em que haja uma entidade internacional de organização do desporto eletrônico, ficará mais fácil determinar a legislação a ser cumprida nesses casos, assim como dirimir eventuais controvérsias jurídicas daí advindas.

Com relação à jurisprudência trabalhista, tanto no Brasil como em Portugal, entendemos que por ora é prematuro citar decisões que tenham reconhecido vínculo de emprego entre ciberatleta e equipes de *esports*, pois não há notícia de trânsito em julgado das decisões, as quais poderiam ser modificadas por efeito de recurso.

Mas antes de encerramos esta análise, uma ressalva de fundamental importância precisa ser feita. A lei 9.615/98 estabelece no artigo 94 que várias das disposições aqui por nós tratadas são obrigatórias apenas para o futebol²⁴¹.

Com efeito, isso em nada prejudica nossa análise propositiva de aplicação de tais regramentos ao *e-Sports*. A interpretação do dispositivo demonstra que facultativamente outras modalidades desportivas podem optar por adequar suas respectivas realidades a tais ditames legais. Portanto, é viável aplicar todos os dispositivos, desde que de forma opcional e com a concordância de ambas as partes da relação jurídica estabelecida.

3.5 A questão do direito de imagem

Em outra obra já tivemos a oportunidade de tratar da temática do direito de imagem²⁴² previsto nas legislações brasileira e portuguesa aos atletas de desporto eletrônico²⁴³.

²⁴¹ “Art. 94. O disposto nos arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e n° § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol”. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm > . Acesso em 02 fev. 2020

²⁴² A doutrina e jurisprudência utilizam diversas denominações relacionadas ao direito de imagem, mais especificamente acerca do contrato a ele relacionado. Tecnicamente muitas dessas denominações contratuais

O artigo 87-A da Lei Geral do Desporto no Brasil dispõe que “O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo”.

O artigo 14 da Lei 54/2017 de Portugal dispõe:

Direito de imagem

1 - Todo o praticante desportivo tem direito a utilizar a sua imagem pública ligada à prática desportiva e a opor-se a que outrem a use para exploração comercial ou para outros fins económicos, sem prejuízo da possibilidade de transmissão contratual da respetiva exploração comercial.

2 - Ficam ressalvados os direitos da entidade empregadora desportiva quanto à imagem do coletivo dos praticantes, direitos que podem ser objeto de regulamentação em sede de contratação coletiva²⁴⁴.

Assim, os regramentos brasileiro e português asseguram a possibilidade do atleta ceder sua imagem para exploração ou explorá-la comercial e economicamente.

Questão de fundamental importância na aplicação da cedência do direito a exploração da imagem é o consentimento. Em determinada decisão o Tribunal da Relação de Lisboa entendeu que para cada exploração é necessário o consentimento específico, não tendo acolhido argumento de que imagens para álbum de figurinhas colhidas de pessoas públicas em locais públicos dispensaria o consentimento. Na mesma decisão se observa que o atleta,

merecem críticas. Porém, não sendo aqui o escopo desse trabalho analisar esses aspectos, nos ateremos a utilizar os jargões comuns no meio jusdesportivo, vale dizer, contratos de cessão de direito de imagem ou contrato de licença de uso de imagem ou, apenas, contrato de imagem.

²⁴³ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - Os Direitos da Personalidade na Relação Laboral: Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos sob a ótica Luso Brasileira. **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Ano 2, nº 3 – janeiro a junho / 2017, p. 83-104.

²⁴⁴ Disponível em: <https://dre.pt/home/-/dre/107692694/details/maximized>>. Acesso em 10 fev. 2020.

apesar de pessoa pública, não pode renunciar aos direitos da personalidade antecipadamente²⁴⁵.

A jurisprudência brasileira aponta no mesmo sentido ²⁴⁶, sendo certo que dentro da seara da relação laboral mantida entre atleta e clube, via de regra, há um contrato que autoriza a cessão do uso da imagem, o que também ocorre em Portugal.

Ressalte-se, porém, ainda quanto ao consentimento, que será considerado ilícito tanto o uso não consentido, como o abusivo, qual seja, aquele que extrapola os limites do contrato no qual foi exarado o consentimento²⁴⁷.

O entendimento, portanto, é que o contrato que autoriza o uso e exploração da imagem deverá ser escrito e a autorização do atleta exarada de forma expressa²⁴⁸.

Acerca do prazo de duração do contrato, sabe-se que não se pode admitir a cedência da imagem indefinidamente. Porém, essa hipótese não ocorre, uma vez que por disposição legal o contrato especial de trabalho desportivo, seja no Brasil, seja em Portugal, tem prazo certo, vale dizer, são contratos laborais com prazo determinado. Por via de consequência, os contratos de licença de uso da imagem estão atrelados a esse contrato laboral, razão pela qual terão necessariamente a mesma duração.

Não existe qualquer obrigatoriedade que atleta e entidade de prática desportiva firmem um contrato de licença de uso de imagem. Entretanto, essa prática se tornou muito comum no cenário desportivo mundial.

A ideia da exploração da imagem do atleta decorre da necessidade do clube em se promover, prospectar mais sócios, buscar patrocinadores, vender mais camisas e artigos da equipe, etc.

²⁴⁵ VEIGA, p. 154-155.

²⁴⁶ *Idem*, p. 152-153.

²⁴⁷ EZABELLA, Felipe Legrazie – Direito de Imagem de atleta e direito de arena. In: **Atualidades sobre direito esportivo no Brasil e no mundo**. Dourados, MS: Seriema, 2009, p. 117..

²⁴⁸ *Idem.*, p. 121.

Por outro lado, tal contrato evita também que o atleta seja contratado, por exemplo, para anunciar produtos de um concorrente do patrocinador do clube que defende²⁴⁹.

Depreende-se disso que a natureza jurídica desse contrato de licença de uso de imagem é civil, o que, aliás, está expresso no texto do artigo 87-A da Lei 9.615/98 (Lei Geral do Desporto no Brasil). Não se relaciona com a essência do contrato laboral. Não se refere a um complemento salarial ou remuneratório para o atleta. Visa exclusivamente à exploração da imagem do atleta com as cores do Clube, que é seu empregador, a fim de angariar mais benefícios financeiros para o clube. E a forma de autorizar o clube a explorar a imagem do atleta extracampo é por intermédio da modalidade contratual ora examinada.

Em outras palavras, o que se está a dizer é que o contrato de trabalho autoriza o clube a utilizar a imagem do atleta apenas nos assuntos relacionados ao trabalho propriamente dito, qual seja jogos, treinos, entrevistas coletivas após partidas, ou seja, dentro da jornada normal de trabalho do atleta, período relacionado aos gramados, ao campo.

Mas, para explorar a imagem do atleta em relação aos patrocinadores do clube, com produtos e comerciais, será necessário firmar um contrato específico, de natureza civil, de licença de uso de imagem.

A natureza civil do contrato de cessão do uso de imagem, “desde que não tenha utilização distorcida”²⁵⁰, decorre do texto da lei brasileira, que traz expressa a previsão nesse sentido.

Porém, é sabido que na prática várias entidades desportivas escamoteiam a efetiva remuneração do atleta em contratos de imagem a fim de reduzir encargos fiscais e trabalhistas. Destarte, parte da remuneração será paga como salário, e o restante, muitas vezes a maior parte, é paga como sendo relacionada ao contrato de imagem.

²⁴⁹ *Idem.*, p. 122.

²⁵⁰ MELO FILHO - **Nova Lei Pelé. Avanços e Impactos.** p. 128.

Por conta disso, o artigo 87-A da Lei 9.615/98 do Brasil conta o parágrafo único que assim dispõe:

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem²⁵¹.

Exemplos de casos que podem caracterizar fraude são atletas sem qualquer expressão de imagem que recebem a maior parte da remuneração em decorrência de contrato de tal natureza; ou o atleta que progride na carreira, mas o salário não se altera, apenas aumenta o valor relacionado à imagem²⁵².

Saliente-se que a fraude não é apenas perpetrada pelos interesses da entidade de prática desportiva, mas também pelo atleta. Usualmente o atleta constitui ou indica uma pessoa jurídica para receber os valores decorrentes do contrato de licença do uso de imagem. Assim, escapa das maiores alíquotas tributárias relacionadas ao imposto de renda de pessoa física, já que como pessoa jurídica, via de regra, a incidência tributária será menor.

Nestas ocorrências a má conduta deve ser coibida. A Justiça do Trabalho Brasileira, nesses casos, desconsidera a natureza de contrato de imagem, para tratar os valores ali envolvidos como remuneração. Note-se que não se está a alterar a natureza jurídica do instituto, apenas a dizer que na hipótese não se tratava de exploração de imagem, mas sim de remuneração²⁵³.

Deverá, então, ser oficiado o órgão responsável pela arrecadação e fiscalização tributária, no caso Brasileiro a Receita Federal, para as apurações que entender cabíveis.

²⁵¹ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm>. Acesso em 10 fev. 2020.

²⁵² VEIGA. *op. cit.*, p. 158.

²⁵³ *Idem.* p. 159.

Mas a maioria dos casos não é fraudulenta. Tampouco podemos partir de tal premissa. A regra geral é a dissociação dos contratos de trabalho e de cessão de uso de imagem. Qualquer alegação diferente disso estará sujeito a análise pontual e casuística.

O ciberatleta tem a mesma ou mais exposição que o atleta de futebol ou outras modalidades mais tradicionais. Seja pela capilaridade da modalidade, seja pelas questões de transmissão pela *internet*.

Portanto, o regramento deve ser aplicado ao desporto eletrônico sem restrições. Ocorre que os *esports* têm peculiaridades que não se apresentam nas demais modalidades, como, por exemplo, a exploração direta da imagem do atleta pelo fabricante do *game*.

Como mencionado, realizamos estudo específico sobre a matéria e, para não sermos repetitivos, nos reportaremos à transcrição de parte deste²⁵⁴.

Porém, a mudança trazida pelo esporte eletrônico dá-se em dois aspectos. Um é a utilização por terceiros, diferente do empregador, da exploração da imagem do atleta, o que até pouco tempo atrás esta estava restrito a álbuns de figurinhas editados para Campeonatos Mundiais ou outros eventos mais esporádicos. E outro, o fato de *cyber* atletas cederem a exploração da sua imagem por contrato, mas ao mesmo tempo continuarem explorando a mesma individualmente.

Com efeito, o advento do esporte eletrônico deu a essas discussões uma dimensão muito maior e constante do que outrora ocorria.

Alguns jogos eletrônicos se utilizam, sem o consentimento prévio individual, personalíssimo, da imagem de atletas consagrados para a elaboração do *game*. Por exemplo, como se a modalidade de jogo eletrônico fosse de futebol, e cada equipe, cada time do jogo tivesse entre os seus jogadores de um lado a imagem de Cristiano Ronaldo e de outro a de Lionel Messi. Ou no basquetebol fossem utilizados Magic Johnson e Michael Jordan.

²⁵⁴ MIGUEL, *op. cit.* (2017), p. 83-104.

Em outras palavras, o fabricante do *game* utiliza na sua fabricação figuras, imagens, de atletas consagrados nos seus respectivos esportes.

A discussão, portanto, não fica restrita a exploração da imagem pela equipe ou empregador. Passa a envolver um terceiro, que possivelmente se utiliza da imagem de um atleta que, muitas vezes nada tem a ver com o esporte eletrônico, mas dentro dessa modalidade esportiva, o esporte praticado pelo atleta consagrado se tornou um jogo eletrônico.

O atleta não consente com a utilização da sua imagem, mas sim a liga independente a qual pertence ou pertenceu ou mesmo o clube, já que, em tese, teria havido a cessão do uso do direito de imagem. Em alguns casos há negociação com o Sindicato e, no cenário internacional, com entidade que representa o interesse dos jogadores. Porém, isso não se aplica ao Brasil e, de acordo com as previsões constitucionais analisadas, também não se aplica a Portugal. Essa é a problemática, que já gera ações judiciais.

Portanto, há que se perceber que a questão não está restrita apenas à discussão legal no campo hipotético ou doutrinário, materializando-se em disputas milionárias nos Tribunais mundiais às vezes em ações coletivas²⁵⁵, às vezes individuais²⁵⁶, todas envolvendo a exploração da imagem dos atletas ²⁵⁷.

²⁵⁵“O Sindicato dos Atletas de São Paulo ajuizou ação coletiva em que cobra indenização da produtora EA Sports, responsável pelos jogos Fifa e Fifa Manager. À causa foi dado valor de R\$ 50 milhões para ressarcir jogadores que tiveram, na visão da entidade, suas imagens utilizadas sem autorização nos games.

O processo cobra o pagamento relativo a 20 versões dos jogos, lançadas entre 2004 e 2017. São relatadas mais de 4 mil aparições de atletas – alguns deles repetidos por constarem em diferentes edições dos games.

Foram excluídos da ação, porém, jogadores que procuraram a Justiça anteriormente em ações individuais – como o atacante Wellington Paulista, o meia Camilo e o goleiro Vanderlei. Eles são utilizados para citar jurisprudência, já que tiveram decisões favoráveis e conseguiram indenizações que variaram entre R\$ 5 mil e R\$ 10 mil.

Segundo o advogado Leonardo Laporta, que representa o sindicato paulista, o pedido é para que cada jogador receba R\$ 20 mil de danos morais, mais o salário mensal que recebia no período da aparição.

– É o que o atleta deixou de receber por não negociar esse direito – afirma.

As cobranças não irão se limitar aos atletas de São Paulo. Laporta também prepara ações semelhantes na Bahia, Goiás, Minas Gerais e Santa Catarina.

A reportagem procurou a assessoria de imprensa da EA Sports, que ainda não se manifestou. A empresa não foi notificada da ação”.

Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/blogs/bastidores-fc/post/2017/11/27/sindicato-de-atletas-de-sp-pede-indenizacao-milionaria-a-produtora-do-game-fifa.ghhtml>> Acesso em 08/01/2018.

O desporto eletrônico traz ainda a peculiaridade do *streaming*, que se materializa com o próprio atleta realizando a transmissão de um jogo ou treino, muitas vezes ao vivo, *on line*, por intermédio do que interage em tempo real com seus espectadores.

Tal questão deverá ser analisada de forma em separado dos contratos tradicionais de cessão do uso ou exploração da imagem (exceto se constarem especificamente dos mesmos), pois em que pese no caso não haja cessão da imagem do ciberatleta, pois se está diante do uso da sua própria imagem, há risco de que equipes tenham pago pela exclusividade

²⁵⁶ “Konami e EA Sports enfrentam grande quantidade de ações de jogadores e ex-jogadores pelo uso de imagem nos games. Um total de 79 jogadores e ex-jogadores de futebol move ações na Justiça contra as duas empresas de software desenvolvedoras de Fifa-17 (EA Sports) e PES (Pro Evolution Soccer, a Konami), os dois principais games de futebol do mercado. As ações, em sua grande maioria, são motivadas pelo uso de imagem nos games, que os atletas e ex-atletas consideram ilegal. Segundo reportagem publicada pelo portal UOL Esporte, na lista de atletas que buscaram a Justiça estão o ex-jogador Paulo Baier (que já encerrou a carreira), Maxi Biancucchi (primo de Lionel Messi, que joga no Ceará), Wellington Paulista (Chapecoense) e Vanderlei (goleiro do Santos). Entre os atletas que já venceram a EA Sports em segunda instância, estão Magrão (Sport), Reinaldo (ex-Flamengo, São Paulo e Santos) e Fierro (ex-Flamengo). As maiores indenizações giram em torno de R\$ 100 mil. Nos processos, a defesa da EA Sports informa que os acertos são feitos diretamente com a FIFPro, Federação Internacional de Futebolistas Profissionais. A entidade, então, ficaria responsável pelo repasse dos valores aos atletas. Já o advogado que representa os jogadores, Joaquim Mina, diz, segundo o UOL, que “nenhum jogador assinou contratos para cessão da imagem” e que a entidade em questão, a FIFPro, não tem representatividade no Brasil”.

Disponível em: <http://esportefera.com.br/noticias/futebol,justica-tem-79-processos-de-jogadores-contras-games-de-futebol,70001760291>> Acesso em 08/01/2018.

²⁵⁷ “Mais de 20 jogadores brasileiros de futebol ganharam ações contra produtoras de games e outros 80 estão prestes a fazer queixas semelhantes alegando que as empresas lhes devem dinheiro por seus direitos de imagem, disse o advogado dos jogadores nesta sexta-feira (5). Todos os jogadores atuam no Brasil e estão processando a EA Sports, da série de jogos "Fifa", e a Konami, de "Pro Evolution Soccer", exigindo valores que dizem ser devidos desde 2007.

Entre os demandantes estão o goleiro Vanderlei, do Santos, e o ex-lateral da seleção brasileira Kleber. "Vencemos 20 casos até agora na primeira instância, e não perdemos nenhum", disse o advogado dos jogadores, Joaquin Mina, à Reuters, acrescentando que, até agora, o valor médio dos acordos foi de R\$ 80 mil. "Tenho mais de 100 casos em andamento". A EA Sports não respondeu a pedidos de comentário. Não foi possível fazer contato com a Konami. Mina disse que o caso gira em torno da legislação sobre direitos de imagem. Milhares de jogadores aparecem em games altamente populares e recebem uma taxa em troca de seu nome e sua imagem. Na maioria dos países esse pagamento é feito à FIFPro, a associação de jogadores que negocia um acordo coletivo com os fabricantes de jogos. Normalmente a FIFPro repassa o dinheiro para as associações nacionais dos jogadores para que estas os paguem em seus países. Mas Mina argumentou que esse arranjo não se aplica ao Brasil, onde a lei determina que cada jogador deve assinar pessoalmente um formulário de autorização, ele disse. A FIFPro confirmou as diferenças legislativas e disse estar ciente dos processos e "trabalhando duro para encontrar uma solução definitiva e duradoura para o mercado brasileiro". A situação é uma continuação de uma batalha legal que levou as produtoras de videogames a retirar os times do Brasil temporariamente de seus jogos em 2014. Os clubes foram readmitidos depois que um acordo foi feito, e as empresas assinaram com alguns jogadores individualmente, afirmou Mina. Mas muitas das figuras representadas hoje em times do Brasil são genéricas, acrescentou”.

Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/jogadores-brasileiros-processam-produtoras-de-games-de-futebol-por-direitos-de-imagem1.ghml>> Acesso em 08/01/2018.

da exploração da imagem em contrato, ou mesmo anunciantes, patrocinadores, desenvolvedores e editores de *games*, sem que estes recebam qualquer retribuição pecuniária pelo eventual investimento.

Sendo assim, não nos parece que a problemática do *streaming* nos desportos eletrônicos tenha cunho laboral. Ao contrário, tratar-se-á de tema com natureza eminentemente civil, ainda que sua previsão conste expressamente do contrato especial de trabalho desportivo, razão pela qual concluímos do mesmo modo de outro estudo ao qual nos referimos.

A prevenção dos litígios decorrentes da exploração dos direitos de imagem dos atletas praticantes ou não do esporte eletrônico, em quaisquer das suas vertentes, poderá ser efetivada por meio de previsão contratual específica mantida entre o atleta, a entidade de prática desportiva, e os terceiros, nesses incluídos os fabricantes e detentores da propriedade dos *games*. No Brasil e em Portugal isso é personalíssimo. Mesmo considerando a possibilidade de negociações coletivas por meio de sindicatos ou representantes internacionais de atletas, essas cláusulas de autorização coletiva não poderão ser consideradas válidas nesses países por conta da previsão constitucional personalíssima dos direitos inerentes à personalidade, que foram erigidos à categoria de direito fundamental, a qual pertence o direito de imagem discutido nesse breve estudo²⁵⁸.

3.6 Considerações sobre outros modelos

De uma forma geral o tratamento dispensado aos *esports* em vários outros países não diverge muito de Brasil e Portugal.

O caso espanhol é muito similar porque vem sendo travada intensa discussão acerca do reconhecimento dos *esports* como desporto, bem como a regulamentação jurídica a

²⁵⁸ MIGUEL, *op. cit.* (2017), p. 104.

ser implementada para o ciberatleta²⁵⁹. O *Estatuto de los Trabajadores*, lei geral para regulamentação dos trabalhadores na Espanha, em muito se assemelha às leis laborais brasileira e portuguesa, pois excluem da sua aplicação total trabalhadores em regime específico, como ocorre com os atletas. Nesse sentido o *Artículo 1. Ambito de aplicación.--*, que trata do âmbito de aplicação da lei espanhola; e o *artículo 2*, letra d, que trata o desportista profissional como categoria especial.

A doutrina espanhola também considera os ciberatletas empregados e aduz ser possível enquadrar sua atividade de três formas: trabalho comum; desportistas profissionais; e artistas de espetáculos públicos (assim entendidos como aqueles gerados pela transmissão e alta audiência das competições de esporte eletrônico)²⁶⁰.

No mesmo sentido a doutrina prevê a possibilidade de empréstimo (cedência) do atleta, podendo essa cessão temporária transformar-se em definitiva, assim como defende também a aplicação das regras de seguridade social²⁶¹.

A ausência de legislação específica ou de um norte jurídico desportivo gera vácuo legislativo e instabilidade nas relações havidas entre atletas e equipes de *esports*, o que tem se apresentado tanto na Espanha, como no Brasil e em Portugal.

Com base na doutrina espanhola, bem como analisando RD (Real Decreto) 1006/1985²⁶², podemos concluir que o ideal seria a aplicação da lei do desportista profissional para Brasil e Portugal.

Oportuno destacar, contudo, que mesmo a aplicação do RD 1006/1985 na Espanha requer a presença de dois requisitos: que a competição desportiva seja oficial e que o organizador da competição tenha natureza jurídica de federação desportiva – ou seja, que o

²⁵⁹ BUJ, Remedios Roqueta. **El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos**. [Em linha]. Disponível em: <<https://iusport.com/not/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i-/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

²⁶⁰ BUJ, *op. cit.*

²⁶¹ *Guía Legal sobre E-Sports. Presente y Futuro de la regulación de los e-Sports en España*, p. 17-18.

²⁶² Disponível em: <<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1985-12313>>. Acesso em 25 jun. 2018.

organizador da competição seja reconhecido pela *Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes*, como determinado tanto na lei do desporto como no RD 1835/1991. Mister ainda que esta comissão considere o *e-sport* desporto²⁶³.

Apesar da criação da *Asociación Española de Videojuegos*²⁶⁴, esta não foi reconhecida pelo governo como entidade de administração do desporto, além do fato de sequer a própria definir-se como tal.

Contudo, admite que a relação entre atletas e equipas é de cunho laboral, salvo na condição de autónomo.

De outro lado, a *Asociación Española de Videojuegos* só considera oficial a competição organizada por um *publisher*, que a ela é associado. Porém, para as exigências legais, não está cumprido o requisito de reconhecimento do desporto.

Paradoxalmente, a *Asociación Española de Videojuegos* e a doutrina divergem neste ponto. Enquanto para a referida associação prescinde o reconhecimento desportivo, para os estudiosos jurídicos do tema seria mais prudente a admissibilidade da modalidade como desporto.

Seja como for, de fato e de direito, a legislação a ser aplicável na solução de eventuais controvérsias jurídicas, ou mesmo para regular contratos entre as partes envolvidas, terá conotação laboral em decorrência da aplicação do *Estatuto del Trabajador*.

Já a China reconheceu os *esports* como modalidade de prática desportiva em novembro de 2003 pela Administração Geral Estatal de Desportos constituindo-se no 99º desporto oficial chinês²⁶⁵ e conta com a *ACE Association of China E-Sports*. A Administração Desportiva editou legislação em 2015 na qual, em resumo, ficou estabelecido

²⁶³ BUJ, *op. cit.*

²⁶⁴ Disponível em: <<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

²⁶⁵ ARTIGAS, *op. cit.* p. 95-96

que as competições de desportos eletrônicos privadas estariam sob o regramento do direito contratual local, assim como do direito laboral, de propriedade intelectual e penal²⁶⁶.

A França, por sua vez, conta com o Sindicato Nacional de Videojogos, criado em 2008, cujo objetivo foi reunir todos os entes envolvidos nos desportos eletrônicos; e tem os *esports* mantidos sob a lei 2016-1321 de outubro de 2016²⁶⁷, que estabelece a relação laboral na definição de atleta de desporto eletrônico, que é o jogador que possui vínculo de subordinação jurídica com a equipe ou clube²⁶⁸.

Portanto, a legislação a ser cumprida entre as partes será a laboral, com exceção da duração do contrato, que será, por exemplo, no mínimo de 12 meses e no máximo de 5 anos, já computadas renovações, sendo certo que cumpridos alguns requisitos a duração poderá ser menor²⁶⁹.

Diante dessa breve comparação de regulamentos internacionais, é possível concluir que a França tem modelo bastante próximo de Espanha, Brasil e Portugal com relação à questão laboral, e, de certo modo, o mesmo em relação à China. Logo, temos que, ao fim e ao cabo, a melhor e mais segura opção em respeito aos princípios protetivos dos trabalhadores é se entender pela aplicação das leis desportivas e laborais aos ciberatletas.

²⁶⁶ *Idem*, p. 117.

²⁶⁷ *Idem*, p. 140.

²⁶⁸ *Idem*, p. 143.

²⁶⁹ *Ibidem*.

CONCLUSÃO

O escopo final do presente trabalho, ao qual nos referimos em diversas passagens ao longo do texto, é efetivamente propor uma análise jurídica prática de aplicação das legislações desportivas de Portugal e Brasil ao desporto eletrônico na ótica da relação mantida entre atletas e equipes.

Portanto, entendemos ser viável aplicar as legislações desportivas de cada país a esta nova modalidade de prática desportiva.

Para tanto, se fez necessário entender a dinâmica dos *e-sports* partindo da discussão se estes constituem modalidade desportiva.

Por intermédio da utilização de diversos conceitos desde as definições de desporto e atleta e estudando a evolução desportiva e sua história foi possível chegar aos dias de hoje para concluirmos que os *e-sports* são um desporto.

Contudo, o desporto, como qualquer atividade econômica, social, cultural ou política envolve questões outras que não apenas impactos relacionados à sua respectiva área de atuação. Com efeito, transformações sociais oriundas de uma sociedade interligada em rede apresentam elementos mercantis, sociais e culturais que incrementam a discussão acerca dos *esports* tornando-se forçoso concluir pelo relevo de um tratamento efetivamente desportivo.

Logo, reconhecer o desporto eletrônico como tal implica em discutir e dimensionar os impactos sociais causados, assim como questões inerentes a uma nova cultura.

Assim, aspectos inerentes ao risco legislativo e aos riscos sociais de se estimular uma prática desportiva que envolve computadores e inter-relação social remota tiveram que ser considerados e abordados.

Superadas estas questões, em que pese tenhamos concluído ser aplicável ao cenário dos jogos eletrônicos competitivos todo arcabouço desportivo utilizado nos desportos tradicionais, para que haja um reconhecimento pleno da nova prática desportiva, é imperioso admitir que haja reconhecimento como modalidade desportiva olímpica.

Ocorre que, para implementar tal reconhecimento pelo Comité Olímpico Internacional, constitui requisito fundamental que desporto eletrônico se organize em um modelo estrutural federativo piramidal, criando uma federação internacional única a ser reconhecida pela entidade máxima de administração do desporto olímpico, além de federações regionais e nacionais.

Constituída uma organização desta natureza, os *e-Sports* efetivamente materializam o seu reconhecimento, não apenas como modalidade de prática desportiva, mas de modalidade desportiva olímpica, uma vez que, quanto ao Olimpismo, restou demonstrado que os *e-sports* preenchem todos os requisitos estabelecidos pelo movimento olímpico.

Finalmente, no que concerne aos efeitos práticos do reconhecimento dos *esports* como desporto olímpico, concluímos que as legislações desportivas de Portugal e Brasil deverão ser aplicadas sem restrições à nova modalidade.

Como o âmbito do nosso estudo estava restrito à questão laboral, discorreremos acerca das respectivas legislações desportivas nesta seara, opinando pela aplicação das normas laborais subsidiariamente quando for o caso. Analisamos que dada a similaridade com o futebol, o desporto eletrônico, quando praticado em equipe, coletivamente, gera vínculo laboral e, por isso, desde que haja um modelo federativo organizado, será possível aplicar as legislações sem restrições, o que dará muito mais segurança jurídica aos protagonistas desta relação.

A fim de se estabelecer um panorama mundial acerca da temática, estabelecemos uma comparação com o que já vem sendo implementado em outros países. Entendemos ter demonstrado que a maioria destes pauta o ordenamento jurídico voltado aos *e-sports* do mesmo modo que estamos aqui a propor, ou seja, a necessidade de aplicação das normas

jurídico desportivas concomitantemente com as leis laborais aplicáveis à relação jurídica mantida entre os ciberatletas e as equipas.

Deste modo esperamos contribuir academicamente para que Portugal e Brasil formalizem o reconhecimento jusdesportivo dos *e-sports* e, por consequência, pacifiquem a aplicação das leis desportivo trabalhistas às relações daí advindas, sendo certo que tudo isso decorrerá da constituição de um modelo federativo eficiente e eficaz ao ser representativo da nova modalidade desportiva. Esperamos, assim, que em um futuro próximo o Comitê Olímpico Internacional admita os desportos eletrônicos nos seus respectivos Jogos Olímpicos.

REFERÊNCIAS

AMADO, João Leal - Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo. In: **Direito do Trabalho Desportivo**. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011. . (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. ISBN 978-85-361-2715-6.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. 4. ed. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2014. ISBN 978-85-7283-881-8.

ARTIGAS, Alex Barbarà. **Sin Leyes No Hay Competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo**. 1ª ed. UNO Editorial. ISBN: 978-84-17487-28-7.

AVEZUN, Juliana; ABIDÃO NETO, Bichara. A possibilidade de inclusão dos e-Sports como modalidade olímpica. IN: **E-Sports e o Direito**. VARGAS, Ângelo [et all], orgs. – Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. ISBN: 978-85-98612-60-7. p. 59.

BARROS, Alice Monteiro de. **Contratos e regulamentações especiais de trabalho: peculiaridades, aspectos controvertidos e tendências**. 3. ed. São Paulo: LTr, 2008. ISBN 978-85-361-1028-8.

BARROS, Marcelo Jucá. A Evolução da Legislação Desportiva no Brasil - **Revista Síntese de Direito Desportivo**. São Paulo: IOB. Ano 5, n. 26 (ago/set. 2015).

BAPTISTA. Albino Mendes. **Estudos sobre o Contrato de Trabalho Desportivo**. Coimbra: Coimbra Editora, 2006. ISBN: 972-32-1395-8.

BAUMAN, Zygmunt; LEONCINI. **Nascidos em Tempos Líquidos**. 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2018. ISBN 978-85-378-1781-0.

BECK, Ulrich. **Sociedade de risco**. Rumo a uma outra modernidade. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. ISBN 978-85-7326-450-0.

BOURDIER, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003.

BUJ, Remedios Roqueta. **El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos**. Disponível em: <<https://iusport.com/not/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i-/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

CAMPESE, Lorey; LEWIS, Clire. Equipe Olímpica de Refugiados irá competir nos Jogos de Tóquio em 2020. **ACNUR Brasil** [Em Linha]. (11 out. 2018). [Consult. 02 fev. 2018]. Disponível em: <<https://www.acnur.org/portugues/2018/10/11/equipe-olimpica-de-refugiados-ira-competir-nos-jogos-de-toquio-em-2020/>> .

CANOTILHO, J. J. Gomes. **Direito Constitucional**. 5. Ed. Coimbra: Almedina, 1991.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 19. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. ISBN 978-85-7753-036-6

CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6.

DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo – Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DE GIORGI, Raffaele. **Direito, Democracia e Risco**. Vínculos com o futuro. Porto Alegre: Sérgio Antonio Fabris Editor, 1998.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. ISBN 85-86796-45X.

EZABELLA, Felipe Legrazie – Direito de Imagem de atleta e direito de arena. In: **Atualidades sobre direito esportivo no Brasil e no mundo**. Dourados, MS: Seriema, 2009.

FERRARO, Leonardo. Direitos Fundamentais e Desporto. In **Curso de Direito Desportivo Sistêmico**. Vol. 2. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3.

FEUZ, Paulo Sérgio. O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no estado democrático de Direito. In: **Direito Desportivo: Diversidade e Complexidade**. VARGAS, Ângelo, organiz. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018.

FURTADO JÚNIOR, Elberto - Definir o Esporte. In: **Curso de Direito Desportivo Sistêmico**. Vol. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3.

GARCÍA, Eduardo González; LÓPEZ, Juan Carlos Talavera - **E-Sports como Modalidad de Deporte**. [Em linha]. [Consult. 15 jan. 2020]. Disponível em: <<https://www.fes-sociologia.com/e-sports-como-modalidad-de-deporte/congress-papers/2825/>>.

Guía Legal sobre E-Sports. Presente y Futuro de la regulación de los e-Sports em España.

KAHLED Jr., Salah H - Videogame e Violência - **Cruzadas Morais Contra Os Jogos Eletrônicos No Brasil e No Mundo**. São Paulo: Civilização Brasileira, 2018. ISBN: 9788520009895.

MELO FILHO, Álvaro - Autonomia e Especificidade como postulados nucleares da legislação desportivo-trabalhista. In: **Atualidades sobre direito esportivo no Brasil e no mundo**. Dourados, MS: Seriema, 2009.

_____ **Nova Lei Pelé: avanços e impactos**. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011.

MESTRE, Alexandre Miguel. **O Desporto na Constituição Europeia**. Coimbra: Almedina, 2004.

_____ **Direito do Fitness**. Atividades em Ginásios e Health Clubs. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017. ISBN 978-989-768-439-5.

_____ **Colectânea de Legislação do Desporto**. Lisboa: AAFDL, 2017. ISBN: 978-972-629-131-2.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2018. 118 f. Dissertação de Mestrado em Direito.

_____. **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. São Paulo: Quartier Latin, 2019. ISBN 85-7674-959-9.

_____. O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (*e-sports*). **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2 (julho a dezembro 2016).

_____. Os Direitos da Personalidade na Relação Laboral: Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos sob a Ótica Luso-Brasileira. **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 2, nº 3 – jan. a jun. / 2017. ISSN 2526-3110.

_____. Contrato de Trabalho e Contrato de Formação: Multa Penal, Cláusulas Rescisórias, Indenizatórias e Empréstimos. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. vol II. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6

_____. Trabalho Infantil no Esporte – Realmente um “Trabalho” Infantil? In: **Direito do Trabalho e Desporto**. Vol II. São Paulo: Quartier Latin, 2015. ISBN 85-7674-795-2

MIRANDA, Martinho Neves - **O Direito no Desporto**. Editora Lumen Juris. Rio de Janeiro, 2007.

MORAES, Alexandre de. **Direito Constitucional**. 23. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MORAES, Guilherme Peña de. **Curso de Direito Constitucional**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2017. ISBN 978-85-97-01116-6.

MUÑOZ, Joaquín. La Regulación de los eSports em Europa. In: **Revista Brasileira de Direito Desportivo**. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura. Sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação**. São Paulo: Hacker Editores, 2002. ISBN 85-86179-36-1.

TEIXEIRA, Chandy. – **Modelo de Confederações em Projeto de Lei dos eSports liga alerta em desenvolvedoras**. Blog do Chandy [Em linha]. (24/07/2019) [Consult. 24 out. 2019]. Disponível em: < <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/modelo-de-confederacoes-em-projeto-de-lei-dos-esports-liga-alerta-em-desenvolvedoras.ghml>>.

TEIXEIRA, Cláudio Barbosa. O Desporto na História e na Sociedade. In: **Direitos Humanos e Ética no Desporto**. Coimbra: Coimbra Editora, S.A, 2015. ISBN 978-989-20-5813-9.

TEN, Javier Rodríguez. **LOS E-SPORTS COMO?DEPORTE? Análisis jurídico y técnico-desportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos**. 1ª. Edición – Madrid: Reus Editorial, 2018. ISBN: 978-84-290-2052-6

TUBINO, Manoel José Gomes. - **Dicionário Eciclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro: SENAC, 2007.

_____ **Dimensões Sociais do Esporte**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2.

VARGAS, Ângelo. **Direito Desportivo: Temas Transversais**. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0098-0.

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. **Manual de direito do trabalho desportivo**. São Paulo: LTr, 2016. ISBN 978-85-361-8840-9.

VENDRAMINI, Daniela Carvalho. E-Sports: Novas Perspectivas. In: **Direito Desportivo Exclusivo: Perspectivas Contemporâneas**. PERRUCCI, Felipe Falcone; SOUZA, Gustavo Lopes Pires de; Santos, Desirée Emmanuelle Gomes dos; RODRIGUES, Filipe Alves. [Orgs.] – 2ª ed. – Belo Horizonte: Editora D’Plácido, 2018. ISBN: 978-85-8425-852-9. p. 239.

Sítios da internet acessados:

ACNUR (Agência da Organização das Nações Unidas – ONU):
<<https://www.acnur.org/portugues/2018/10/11/equipe-olimpica-de-refugiados-ira-competir-nos-jogos-de-toquio-em-2020/>> . Acesso em 02 fev. 2020.

Associação Espanhola de Vídeojogos - <<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Câmara dos Deputados da República Federativa do Brasil:

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=659F0670432A805E96D4706B2C417A85.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=PL+7747/2017>. Acesso em: 23 jan. 2018.

Canal de Ciências Criminais - <<https://canalcienciascriminais.com.br/videogame-violencia-salah/>>. Acesso em 10 fev. 2020.

Comité Olímpico do Brasil:

<<https://www.cob.org.br/pt/Esportes/tiro-esportivo>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://www.cob.org.br/pt/cob/time-brasil/esportes/tiro-esportivo/>>. Acesso em 27 abr. 2020.

< <https://www.cob.org.br/pt/cob/time-brasil/esportes/tiro-com-arco/>>. Acesso em 24 out. 2019.

Comité Olímpico de Portugal:

< <http://www.idesporto.pt/ficheiros/file/IntroducaoCartaOlimpica.pdf> >. Acesso em 24 out. 2019.

< <http://comiteolimpicoportugal.pt/definicao-olimpismo/>>. Acesso em 27 jan. 2020.

Confederação Sul-Americana de Futebol - CONMEBOL <<http://www.conmebol.com/pt-br>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Diário da República Eletrônico:

<<https://dre.pt/home/-/dre/25676922/details/maximized>> . Acesso em 10 fev. 2020.

<<https://dre.pt/home/-/dre/107692694/details/maximized>>. Acesso em 10 fev. 2020.

<<https://dre.pt/constituicao-da-republica-portuguesa>> . Acesso em: 08 out.2019.

Federação Internacional de Futebol - <<https://www.fifa.com/>>. Acesso em 28 nov. 2019.

Federação Portuguesa de Futebol - < <https://esports.fpf.pt/pt/noticias>>. Acesso em: 30 out. 2019.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/saude/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?edicao=10500&t=resultados>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

Legislação Espanhola:

<<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1985-12313>>. Acesso em 25 jun. 2018.

Legislação Francesa:

<<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>>. Acesso em 18 jun. 2018.

Organização Mundial de Saúde - <<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>>. Acesso em 27 abr. 2020.

Presidência da República Federativa do Brasil:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em 15 jan.2018.

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13467.htm> . Acesso em 02 fev. 2020.

<<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm> . Acesso em 10 fev. 2020.

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm>. Acesso em 10 fev. 2020.

Portais de Notícias:

Diário de Notícias - <<https://www.dn.pt/lusa/quase-80-das-familias-tem-acesso-a-internet-e-um-terco-ja-fez-compras-8932525.html>>. Acesso em 05 nov.2019.

ESPN:

<http://www.espn.com.br/noticia/653267_league-of-legends-final-do-mundial-bate-recordes-de-audiencia-duracao-e-premiacao>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league>. Acesso em: 06 jun. 2018.

<http://www.espn.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-world-series-clinchers> . Acesso em: 23 jan. 2018.

Esportsearnings:

<<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<https://www.esportsearnings.com/players>> . Acesso em: 23 jan. 2018.

G1/Globo: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

Gankesports - <<https://www.gankesports.com.br/2017/11/03/porque-investir-em-e-sports/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

Goashlandeagles - <<http://goashlandeagles.com/sports/esports/2017-18/releases/20180418el4vqd>>. Acesso em 24 jun. 2018.

Lolesports - < <https://br.lolesports.com/agenda/cblol-2018-etapa-1>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

Newzoo - < <https://newzoo.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

Observador - <<https://observador.pt/opinio/esports-milhoes-e-milhoes-a-espera-de-regulacao/>>. Acesso em 25 nov.2019.

Ontier - < <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>>. Acesso em 04 dez. 2019.

Público - < <https://www.publico.pt/2019/01/15/p3/noticia/esports-a-industria-com-300-milhoes-de-fas-esta-a-criar-empregos-em-portugal-1857553>>. Acesso em: 30 out. 2019.

R7 <<https://noticias.r7.com/economia/telefone-fixo-esta-presente-em-apenas-um-terco-dos-lares-no-brasil-21022018>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

Sportv:

<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2018-atual-campea-team-one-busca-ampliar-historia-no-cenario.ghml>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opinio/blog-do-chandy/noticia/modelo-de-confederacoes-em-projeto-de-lei-dos-esports-liga-alerta-em-desenvolvedoras.ghml>>. Acesso em: 24 out. 2019.

Superdataresearch - <<https://www.superdataresearch.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

Techtudo:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghml>>. Acesso em: 30 out. 2019.

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/confira-alguns-crimes-chocantes-cometidos-por-cao-dos-games.html>>. Acesso em 18 nov. 2019.

Torcedores.com - <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/10/fifa-20-netsshoes-e-sports-anuncia-contratacoes-de-rafifa-e-lucasrep>>. Acesso em 10 fev. 2020.

UOL:

<<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2268-e-sport-e-reconhecido-pelo-comite-olimpico-da-coreia-do-sul>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/20/esports-crescimento-mercado-campeonatos-torneios.htm>>. Acesso em: 04 nov.2019.

<<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2010/04/30/poquer-e-reconhecido-como-esporte-mental-e-fica-com-mesmo-status-do-xadrez.jhtm>>. Acesso em: 08 out. 2019.

<<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2018/05/jogador-brasileiro-ganha-quatro-salarios-minimos-por-mes-em-media.shtml>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

Revista Exame - <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/publico-de-esports-passa-de-20-milhoes-no-brasil/>>. Acesso em: 30 out. 2019.

Senado Federal Brasileiro:

<<http://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=5070182&disposition=inline>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

<<http://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7224197&disposition=inline>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

<<https://legis.senado.leg.br/sdlegetter/documento?dm=5156310&ts=1567533926996&disposition=inline>>. Acesso em: 04 dez.2019.

<<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/21/confederacoes-defendem-projeto-de-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>>. Acesso em 26 nov. 2019

Tribunal Arbitral do Desporto:

< <https://www.tribunalarbitraldesporto.pt/tad/apresentacao>> . Acesso em 10 fev. 2020.

UNESCO: <<http://www.unesco.org>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

União das Associações Europeias de Futebol – UEFA - < <https://www.uefa.com/> > . Acesso em: 28 nov. 2019.