



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

HUGO JONES PEREIRA DA SILVEIRA

**A CONTEXTUALIZAÇÃO DOS *E-SPORTS*: suas (im)possíveis soluções
regulamentadoras**

**BRASÍLIA
2020**

HUGO JONES PEREIRA DA SILVEIRA

**A CONTEXTUALIZAÇÃO DOS *E-SPORTS*: suas (im)possíveis soluções
regulamentadoras**

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em Direito
pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais
- FAJS do Centro Universitário de Brasília
(UniCEUB).

Orientador: Professor Lindojon Geronimo
Bezerra dos Santos

BRASÍLIA
2020

HUGO JONES PEREIRA DA SILVEIRA

**A CONTEXTUALIZAÇÃO DOS *E-SPORTS*: suas (im)possíveis soluções
regulamentadoras**

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em Direito
pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais
- FAJS do Centro Universitário de Brasília
(UniCEUB).

Orientador: Professor Lindojon Geronimo
Bezerra dos Santos

BRASÍLIA, ___/___/_____

BANCA AVALIADORA

Professor(a) Orientador(a)

Professor(a) Avaliador(a)

À minha mãe, Dayse Soares Pereira da Silveira, que representa os amores de uma vida, nas figuras das minhas avós, Tereza e Maria, da minha namorada Bárbara, e dos meus irmãos, Larissa e Igor. Esse amor que transcende gerações, mas que marca nosso destino! Ao meu pai, Pehkx Jones Gomes da Silveira, exemplo de ser humano e figura essencial em minha formação como pessoa, homem e profissional.

AGRADECIMENTOS

Dizem os mais sábios que toda decisão precisa ser fundamentada em algumas características que são comumente vistas em pessoas que tiveram sucesso nesse processo tão difícil. Ainda que tenhamos o apoio incondicional de nossos pais, avós, irmãos e outros parentes e amigos, há momentos em que devemos decidir de forma unipessoal, como foi o caso de escolher como profissão a de ser jurista, ampliando meus horizontes para além da advocacia, da magistratura, do *parquet* ou da defensoria dos mais necessitados.

Acredito que o Direito é libertário por natureza, nele encontramos as ferramentas por meio das quais a sociedade sedimenta seus valores éticos e morais – ainda que por vezes não consiga atingir de forma definitiva esse dever ser.

Por isso, agradeço o apoio de meus pais, meus irmãos, minha namorada, amigos(as) e colegas de curso que nessa longa, dura, difícil, mas prazerosa formação quando me ofertaram apoio, carinho e solidariedade.

Não há recompensa sem esforço, não há sucesso sem determinação e objetividade. Por isso, meu agradecimento aos meus professores, e em especial ao meu orientador, Prof. Dr. Lindonjon Geronimo Bezerra dos Santos. Todos contribuíram de forma direta no meu crescimento como homem, como profissional e como ser social.

Por fim, e com maior ênfase, agradeço a Deus, senhor da vida, que tem sido benevolente, bondoso e generoso para comigo e minha família, louvo e dou graças a todo momento, ao digníssimo e santíssimo Sacramento!

MANIFESTO DE DAVOS 2020: A CAMINHO DA QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

No século XXI, o uso da eletrônica e da tecnologia da informação permitiram a automatização da produção e propiciaram uma transformação digital que se propagou a todos os setores, dando lugar à chamada Terceira Revolução Industrial. Atualmente, a digitalização está evoluindo para uma fusão de tecnologias — em campos como armazenamento energético, inteligência artificial, robótica, internet das coisas, veículos autônomos, impressão 4D, nanotecnologia, biotecnologia e computação quântica — que dissimula as linhas de separação entre as esferas física, digital e biológica. Vamos em direção à Quarta Revolução Industrial, um fenômeno que está afetando todos os setores e países do mundo e que irá transformar consideravelmente a forma em que vivemos, trabalhamos e nos relacionamos.

RESUMO

O presente trabalho traz reflexões sobre os impactos da revolução tecnológica no modelo de vida que se avizinha para os próximos anos, com isso, busca realizar um paralelo desse modelo em que já se reconhece que o ser humano não será mais 100% biológico e, com isso, se coteja a impulsão dos jogos eletrônicos (*e-Sports*) enquanto modalidade esportiva de alto rendimento, a qual reclama reconhecimento e regulamentação por parte dos órgãos de governo e de esportes, notadamente comitês olímpicos. Aborda os aspectos bioéticos, de direito de imagem e de direito autoral dos envolvidos e propõe alguns encaminhamentos como medidas de políticas públicas voltadas ao setor.

Palavras-chave: Quarta Revolução Industrial. Jogos eletrônicos. *e-Sports*. *Direito de imagem*. *Direito autoral*.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 - INTRODUÇÃO | 9 |
| 2 – e-SPORTS | 11 |
| 2.1 - A HISTORICIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS | 15 |
| 2.2 - LEGISLAÇÃO | 19 |
| 2.3 - PROJETOS DE LEI | 26 |
| 3 - DIREITOS DE IMAGEM | 30 |
| 3.1 - CONCEITO E PREVISÃO LEGAL | 31 |
| 3.2 - APLICAÇÃO NO DIREITO DESPORTIVO | 33 |
| 3.3 - DIREITO DE ARENA | 36 |
| 4 - DIREITOS AUTORAIS | 38 |
| 4.1 - CONCEITO E PREVISÃO LEGAL | 38 |
| 4.2 - E-SPORTS E O DIREITO AUTORAL | 41 |
| 5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS | 44 |
| 6 - REFERÊNCIAS | 47 |

1 - INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo em constante evolução, cada vez mais plano porque globalizado, cada vez mais líquido porque nossas certezas são fluidas e dinâmicas. As rupturas ocasionadas pelas revoluções industriais na história da humanidade sempre provocaram esses momentos de rupturas e de impulsão para um novo modelo social, econômico e cultural – sem deixar de impactar no campo do esporte.

É nesse contexto de disrupturas, cujos cenários previstos por especialistas vinculados ao Fórum Mundial Econômico, os quais nos trazem afirmações tais como: os bebês que estão nascendo hoje ainda não sabem sequer o tipo de trabalho que poderão executar quando aos 18 anos forem para o mercado de trabalho, porque esse ainda não existe. Pior, mais de 50% dos trabalhos formais de hoje já terão desaparecido em 20 anos.

E assim, de acordo com Yuve Arari (2020):

“Pela primeira vez na história, mais pessoas morrem hoje por comer demais do que por comer de menos; mais pessoas morrem de velhice do que por doenças infecciosas; e mais pessoas cometem suicídio, do que são mortas por soldados, terroristas e criminosos somados.”

Com isso o ser humano busca a IMORTALIDADE, a FELICIDADE e a DIVINDADE (*HOMO DEUS*).

Com o desenvolvimento da medicina e nanotecnologia o ser humano poderá viver até 150 anos.

A felicidade poderá ser atingida com mais facilidade, seja por pílulas ou engenharia genética.

Os avanços que virão tornarão cada vez mais o HOMO DEUS!

Assim, ao se decidir aprofundar sobre o *e-Sports* como potencial modalidade esportiva, não se deve deixar de pensar nos impactos da quarta revolução industrial, aquela que já começou e que transformará, uma vez mais, os processos sociais, econômicos e culturais nos anos que se avizinham.

Entretanto, cabe aos operadores do direito estar atentos à essas transformações, porquanto o processo de pressão social por parte dos praticantes dos jogos eletrônicos (*e-Sports*) vem ganhando cada vez mais legitimidade. Seus praticantes, admiradores e fãs impulsionam os processos competitivos e geram receitas cada vez mais volumosas em um mercado em franca expansão.

Assim, nesta pesquisa ocupou-se de explorar, na primeira parte, a problemática do reconhecimento do *e-Sport* cotejando diferentes posições técnicas e teóricas a esse respeito.

Na segunda parte, dada a consequência natural dos esportes de alta performance, trata-se do direito de imagem.

Por fim, por serem os *e-Sports* programas computacionais (softwares) reclamam uma discussão em torno dos direitos autorais.

Destarte, o leitor terá uma visão mais sistêmica das questões que pressionam por um lado os formuladores de políticas públicas quanto ao reconhecimento e regulamentação dos *e-Sports*, como também, aquelas que lhes acendem a luz amarela em relação à saúde individual e coletiva dos adeptos dessas modalidades virtuais.

Ainda não há consenso sobre a temática. Entretanto, o mundo é dinâmico e essas atividades virtuais continuarão a se expandir e, como já vaticinado pelos especialistas no mundo tecnológico, mais especificamente Ray Kurzweil: até 2030 o cérebro humano estará conectado a uma máquina ou sistema de nuvem, não seremos totalmente biológicos.

Portanto, o que nos desafia não é o fato de reconhecer ou não os jogos eletrônicos enquanto modalidade desportiva, mas quando e de que forma deveremos fazê-lo sem perder de vista as questões de direito de imagem, de direito autoral e, especialmente, as questões de direito bioético, moral e social.

2 – e-SPORTS

A prática esportiva é uma atividade humana exercida muito antes dos Ronaldos - o fenômeno e o Gaúcho - e de Michael Jordan - o homem que flutuava-, pensarem em pegar uma bola para começarem grandes carreiras no meio esportivo, aqueles no futebol e esse último no basquetebol. É nesse contexto que se pode perceber uma das mais fortes características da prática esportiva: a disputa pela vitória.

E, certamente, tal característica se fundamenta nos “primeiros registros de prática esportiva aparecem ligados à atividade militar, junto com os primeiros cuidados com o corpo, isso perto de 4.000 a.C. Nesse momento há os primeiros registros de prática de ginástica, na China” (Sato, 2007).

Naturalmente que a evolução de modalidades desportivas também dependeu dos momentos históricos vivenciados pela humanidade. E, nesse contexto, a prática desportiva também passou a representar bem-estar, saúde física e mental, virilidade e longevidade.

Entretanto, em razão do objeto da presente pesquisa, a disputa que inexoravelmente gera vencedor e perdedor, são as razões motivacionais porque a prática desportiva de alta performance ganhou adeptos mundo afora, inclusive se expandindo para a modalidade virtual, dada a evolução tecnológica.

Nesse contexto, há que se ressaltar que a humanidade vive o advento de sua quarta revolução industrial¹, aquela que gerará disruptura nos modos de vidas que hoje conhecemos (IBERDROLA, 2020):

O conceito de Quarta Revolução Industrial foi dado em 2016 por Klaus Schwab, fundador do Fórum Econômico Mundial, em uma obra homônima. Portanto, nada melhor do que ir às suas páginas para encontrar uma definição: "A Quarta Revolução Industrial gera um mundo no que os sistemas de fabricação virtuais e físicos cooperam entre si de uma maneira flexível a nível global". Porém, não consiste somente em sistemas

¹ **Primeira Revolução Industrial.** Chega quase ao final do século XVIII, em 1784, com o uso do vapor na produção mecânica. O aparecimento do primeiro tear mecânico é um de seus marcos. **Segunda Revolução Industrial.** Em 1870 tem início a produção em grande escala baseada na eletricidade. Inventa-se a cadeia de montagem e o setor industrial vive uma extraordinária aceleração. **Terceira Revolução Industrial.** Em 1969, com a informática, começamos a programar as máquinas, o que resulta em uma progressiva automatização (IBERDROLA, 2020).

inteligentes e conectados. Seu alcance é mais amplo e vai desde o sequenciamento genético até a nanotecnologia, e das energias renováveis à computação quântica. É a fusão destas tecnologias e sua interação por meio dos domínios físicos, digitais e biológicos que fazem com que a Quarta Revolução Industrial seja diferente das anteriores".

Realizada essa reflexão do impacto tecnológico em nosso modo de vida, cabe agora retomar e contextualizar a prática esportiva desde sua forma mais branda, voltada aos cidadãos em geral, até os especialistas de alto rendimento. De acordo com o dicionário Michaelis, esporte significa:

- 1 Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde; desporte, desporto.
- 2 O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe; desporte, desporto.
- 3 Cada uma dessas atividades; desporte, desporto.
- 4 POR EXT Atividade de lazer ou de divertimento; hobby, passatempo.

Prática metódica, atividade física, coordenação, entretenimento, *hobby*, diversão, todas essas palavras podem facilmente descrever os esportes tradicionais como futebol, basquete, vôlei ou até mesmo futebol americano.

Entretanto, existe um novo nicho em grande e constante expansão no mercado mundial, os *e-Sports* ou esportes eletrônicos, assim conceituados (SIGNIFICADOS: 2017):

“O que são eSports:
A expressão "eSports", derivada do inglês "eletronic sports", também conhecida como Esportes Eletrônicos, é o nome destinado às modalidades de competição profissional de jogos eletrônicos (videogames).
(...)
Os esportes eletrônicos de maneira geral, não se assemelham aos esportes tradicionais, por testarem principalmente os limites de agilidade e a capacidade de raciocínio dos competidores.
(...)
a partir dos anos 2000 houve um aumento significativo de popularidade deste segmento, onde ocorreu também a proliferação de jogadores e equipes profissionais, que são patrocinados por alguma grande marca de games e participam de eventos e campeonatos ao vivo, com premiações em dinheiro para os concorrentes.”

Por outro lado, recorre-se aos argumentos de José Manoel Constantino, atual presidente do Comitê Olímpico de Portugal, o qual assevera:

“O conceito de desporto adquiriu uma carga semântica muito mais ampla do que aquela que originariamente o marcava e tem consequências que, em muito, se projetam para além de uma simples disputa ou imprecisão terminológicas circunscritas a círculos restritos, pois é neste contexto, onde a adjetivação desportiva se gruda a todo o tipo de atividades, que o debate contemporâneo se processa e é percebido pela opinião pública, e em torno do qual se caucionam tomadas de decisão em políticas públicas e associativas. No âmbito das diferentes práticas sociais existem distintas atividades que se estruturam em torno de uma dinâmica de disputa/competição e que nunca invocaram o direito a serem consideradas de "atividades desportivas", mesmo quando, ainda que de forma abusiva, se apropriam de vocábulos desportivos. As olimpíadas de diferentes disciplinas escolares são o exemplo mais vivo. E as competições vinícolas e de outro tipo de atividades do mundo rural um outro exemplo. Ou as competições ocorridas no âmbito das práticas de gestão.”

Não resta dúvida de que a quarta revolução mundial traz consigo inquietudes, dúvidas e, naturalmente, certo preconceito e temor quanto às novas atividades e rotinas da vida em sociedade.

Neste ponto, vale destacar algumas percepções de Ray Kurzweil, diretor de engenharia do Google, o qual afirmou acreditar que os cérebros humanos estarão conectados à internet em 2030. De acordo com a Revista Exame (2015):

Essa afirmação ocorreu em sua apresentação na conferência de Finanças Exponenciais, em Nova Iorque, quando levantou a hipótese de que nanobots de DNA poderiam ser usados para transformar humanos em seres híbridos, parte homem, parte máquina.

“Vamos nos misturar gradualmente para nos tornarmos melhores. Na minha visão, essa é a natureza do ser humano, nós transcendemos nossas limitações”, declarou o diretor.

“Vamos conseguir isso e pensaremos na nuvem. Vamos colocar gateways para a nuvem nos nossos cérebros.”

Na visão de Kurzweil, os humanos não serão predominantemente biológicos no final da década de 2030.

Mas Kurzweil alerta quanto ao risco do avanço no campo da inteligência artificial.

“O fogo nos matém aquecidos e nos permite cozinhar, mas também queima nossas casas. Toda tecnologia tem seu potencial e seu risco”, declarou.

A despeito das mudanças e rupturas que se avizinham em face da quarta revolução industrial, o presente trabalho tem por objetivo lançar luzes sobre como a temática poderá ser tratada em termos de curto e médio prazo, notadamente por parte do direito, uma vez que os grupos de interesse no campo dos jogos eletrônicos pressionam para verem reconhecidos suas disputas no campo virtual, por sua natureza competitiva.

Nesse cenário é que se destaca o dissenso ou, pelo menos, a desconfiança quanto ao reconhecimento jogos eletrônicos, por não haver consenso sobre sua aderência automática ao conceito de atividade esportiva. Em entrevista à Lusa, Portugal (LUSA, 2020), o presidente do Comitê Olímpico de Portugal afirmou haver necessária “prudência e cautela” em relação ao tema, que exige auscultar opiniões diferentes em razão da natureza dessa atividade que por vezes não se enquadra ao sistema de práticas desportivas:

“Olhamos com prudência, sem nenhum estigma, no sentido de perceber a tendência que o fenómeno irá assumir e em alguns países asiáticos há escalas de elevado número de participantes. Não ignoramos a natureza do fenómeno e a importância social que tem, nem a componente de natureza comercial das entidades que produzem os jogos. Estamos atentos e a estudar. Este livro é um contributo a essa reflexão”

“Nem sabemos quais são as consequências do ponto de vista da saúde que têm os comportamentos aditivos e o uso compulsivo que este tipo de dispositivos acarreta nas crianças e jovens. A narrativa desportiva é dirigida aos aspetos formativos e educativos no desporto, designadamente junto das crianças e dos jovens”

Eis, portanto, algumas das razões porque essa pretensa modalidade enfrenta resistências aqui e alhures, notadamente porque há na posição da autoridade máxima desportiva de Portugal um argumento que, indubitavelmente, exige resposta que é o impacto do e-Sports na saúde individual e coletiva, uma vez que sustenta a possibilidade de uma pessoa se viciar e ter atitudes compulsivas.

Entretanto, existe posicionamento contrário, como o trazido por Ricardo Miguel (2016):

“...esses jogos deixaram de ser meros jogos solitários entre o participante e o computador e passaram a ser verdadeiros jogos de competição entre dois ou mais participantes (...) disputado em estádios de futebol com transmissão televisiva mundial.”

Não se pretende esgotar o dilema em torno da saúde dos competidores virtuais, mas, no campo da regulamentação, se buscará explorar como os jogos eletrônicos (e-Sports) passam a exercer uma demanda cada vez mais consistente por políticas públicas voltadas à sua regulamentação, dado os impactos econômicos e sociais, que lhe dão razoabilidade para buscar o devido *status* como modalidade de competição.

2.1 - A HISTORICIDADE DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

De acordo com Sérgio Nesteriuk (2018) foi Ralph H. Baer “a primeira pessoa a idealizar e pensar efetivamente a possibilidade do videogame em si”, ainda que não tenha sido a primeira a concretizá-lo. Baer antes de ser convocado à servir na Segunda Guerra Mundial, já consertava e instalava aparelhos de rádio e televisão em Nova Iorque e, tendo sobrevivido à guerra retomou estudos em eletrônica, formando-se em 1949 em Ciência com habilitação em engenharia de televisão pelo *American Television Institute of Technology* (ATIT) em Chicago. Após formado foi para Nova Iorque trabalhar na empresa Loral com a missão de desenvolver um projeto de televisão mais sofisticado: "Em algum momento desse processo, eu sugeri que deveríamos incluir novas características, como adicionar alguma forma de jogo para televisão! A ideia recebeu uma previsível reação negativa, e foi o fim disso" (Baer: 1999 *apud* NESTERIUK, 2018).

No entanto, foi no ano de 1958, durante a Guerra Fria entre os Estados Unidos da América e a URSS (União Russa Socialista Soviética), quando haviam diversos conflitos nos planos ideológicos, bélicos e sociais entre as duas nações, que o físico William Higinbotham, o qual participou do projeto Manhattan, para a criação e desenvolvimento da primeira bomba nuclear, acabou por se tornar o responsável também pela criação do primeiro videogame.

No auge da Guerra Fria, ele desenvolveu um mecanismo que aumentaria o número de visitantes do Brookhaven National Laboratories, com sede em Nova York, pois o governo tinha a intenção de exibir seu poderio nuclear para o seu povo. Desta maneira ele desenvolveu um jogo de tênis com apenas dois traços primitivos e uma bola, batizando-o de Tennis Programming ou Tennis for Two, que era exibido em uma tela de 15 polegadas e projetado para ser processado em um computador analógico.

A partir daquele momento, deu-se início o galgar do mundo dos *e-sports* ou esportes eletrônicos, que de acordo com (Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, 2020), podem ter o seguinte significado:

Podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes. Nessa categoria se enquadram os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet,

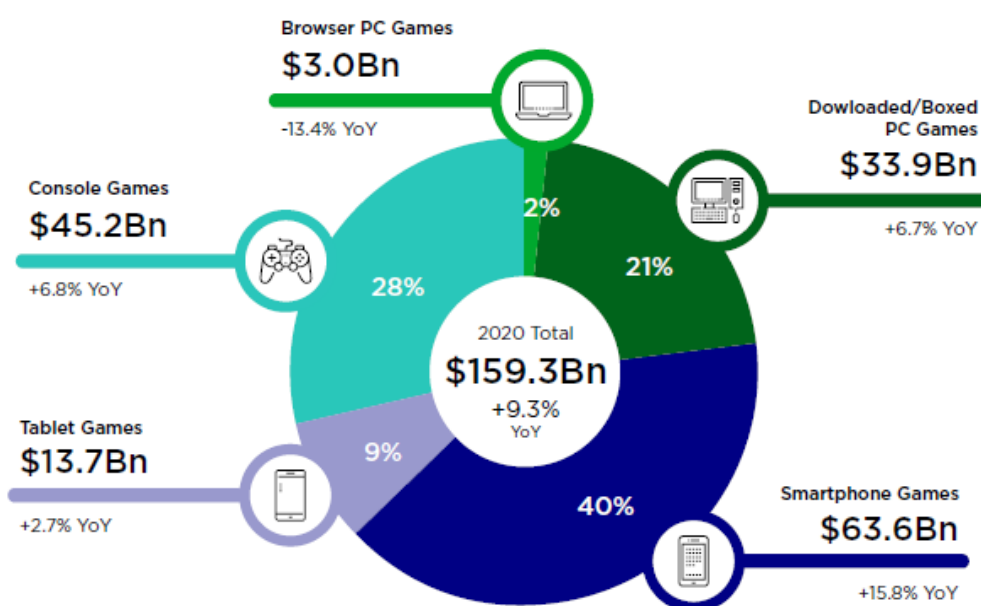
fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, entre outros.

O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “cyberatleta”. Os cyberatletas federados em algum clube ou diretamente na Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, obtêm o direito de participar dos campeonatos oficiais e disputar os títulos de campeão estadual e brasileiro oficiais. Além disso, de acordo com o ranqueamento, também poderão integrar a Seleção Brasileira em campeonatos internacionais oficiais.

Com o passar do tempo, o crescimento dos *e-sports* têm sido de maneira constante e vêm alcançando diversos públicos durante os anos. Como exemplo, podemos verificar os números apresentados pela revista Newzoo, em seu artigo sobre *e-sports*, denominado como Free Global Market Game Report 2020:

2020 Global Games Market

Per Segment



Fonte: Free Global Market Game Report 2020, disponível em <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>, acessado em 01 JUL 2020.

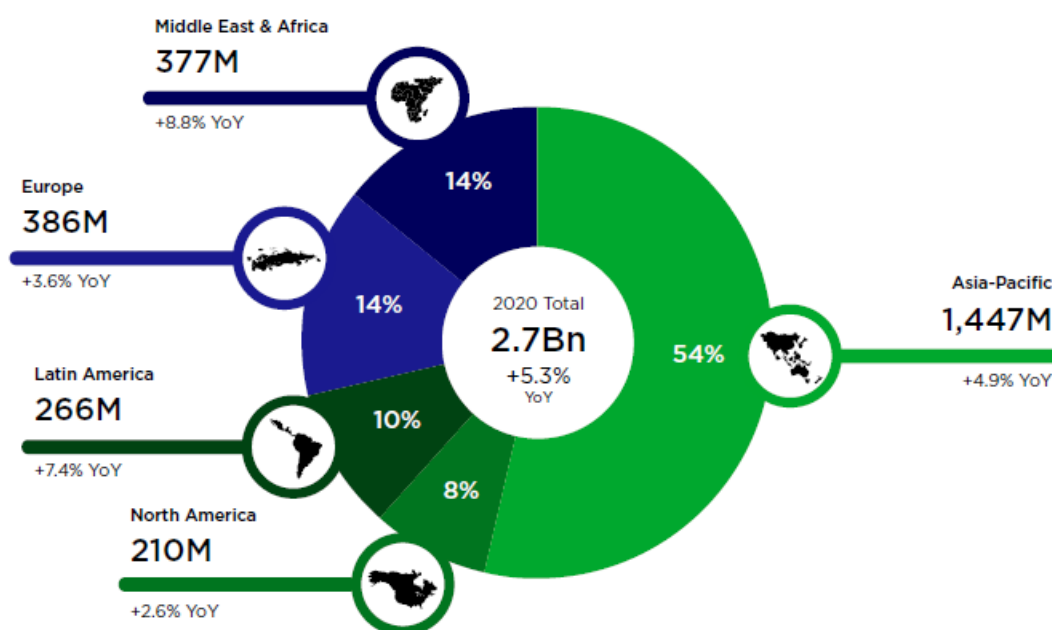
Conforme o gráfico nos apresenta, o mercado de e-sports no ano de 2020 alcançou a incrível marca de US\$ 159.3 bilhões de dólares, nos diversos seguimentos de jogos eletrônicos, desde jogos de computadores e consoles até os jogos de celulares. Conforme números apresentados pelo (Baptista, 2020):

“Em 2018, os games se tornaram globalmente mais lucrativos que a indústria cinematográfica e a indústria musical combinadas: foram US\$ 138 bilhões em receita ao redor do mundo naquele ano, segundo a Newzoo, instituto global de pesquisa focado em games e eSports. De acordo com esses dados, o cinema alcançou a marca de US\$ 42 bilhões, enquanto a indústria musical obteve uma receita de US\$ 19 bilhões no mesmo período.”

Fonte: Agência Senado

Com relação ao número de praticantes dos esportes eletrônicos, podemos observar números ainda maiores, em 2020 esse número gira em torno de 2.7 bilhões de pessoas praticantes de esportes eletrônicos, conforme a revista (Newzoo, 2020):

2020 Global Players Per Region



Fonte: Free Global Market Game Report 2020, disponível em <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>, acessado em 01 JUL 2020.

Os números são surpreendentes, o crescimento é acelerado e as possibilidades são infinitas. A previsão para o ano de 2023, de acordo com a revista Newzoo (2020), “We forecast the games market will grow from 2018 with a +7.7% CAGR to cross the \$200-billion mark by the end of 2023, reaching \$200.8 billion.” Tradução livre pelo autor: *Nós prevemos que o mercado de jogos irá crescer de 2018 com uma média de 7,7% de taxa composta de*

crescimento anual que atravessará os US\$200 bilhões de dólares até o final de 2023, alcançando o valor de US\$200.8 bilhões de dólares.

Com números tão expressivos, o mercado começou a olhar o segmento de jogos eletrônicos não apenas como um *hobby*, mas sim um negócio multibilionário de competições profissionais, através de diversos nichos dentro do mundo dos jogos eletrônicos. Apesar do recente crescimento desse segmento, os esportes eletrônicos vêm sendo praticados de forma profissional ou semi-profissional desde os anos 70, de acordo com (Magalhães, 2017, l. 91):

[...] a primeira competição de que se tem notícia aconteceu em 19 de outubro de 1972, nos Estados Unidos. Na ocasião, foi realizada para estudantes da Universidade de Stamford, e o jogo escolhido para o campeonato foi o Spacewar! (um jogo de tiro que representa uma batalha espacial). Em 1980, a Atari organizou a Space Invaders Championship, considerada a primeira competição de esportes eletrônicos em larga escala, que contou com aproximadamente 10 mil participantes. Mas foi em 2000 que o E-Sport começou a se popularizar, graças à criação dos MOBAs.

A partir de 2010, se deu início a uma nova maneira de praticar e acompanhar os esportes eletrônicos, o *streaming*, que pode ser traduzido como transmissão. Também de acordo com (Magalhães, 2017, l. 103), “esse novo modo atraiu milhares de espectadores para as plataformas responsáveis pela transmissão das *streams*. Um dos sites especializados registrou o incrível número de 4,5 milhões de visualizações durante uma competição em 2013.”

Atualmente, as diversas *publishers* (editoras, que são donas e criadoras dos jogos), patrocinadores, equipes, investidores e os *cyberatletas* têm expandido o seu mercado com diversas ações de *marketing* voltadas para o público dos esportes eletrônicos e também para o público externo, com a criação de marcas, conforme explica em seu livro (Magalhães, 2017, l. 274), sobre a “*rexpeita*” (marca criada por um *cyberatleta*):

Ao ver que as pessoas ficavam imitando seu bordão, Felipe e seu irmão tiveram a ideia de lançar uma coleção de roupas com a marca “*rexpeita* ou *RXPT*”. No começo foram 200 bonés, como conta Felipe ao documentário *Legends Rising* produzido pela própria Riot Games. Hoje a *rexpeita* ultrapassa o limite dos jogos e comercializa bonés, camisetas, bermudas, mochilas que são usadas pelas pessoas mais variadas possíveis, como skatistas e afins. Além do exemplo do brTT, outros jogadores buscam aproveitar a fama e apostar em mercados variados. Ações como essa são consideradas boas para todos os lados. O jogador consegue um negócio

próprio em outro mercado, o outro mercado ganha uma variedade maior nos produtos e os E-Sports são levados para outros ramos e ficam cada vez mais populares e gigantes dentro do país.

Entretanto, apesar do constante crescimento dos *e-sports* e do seu vasto mercado, esse segmento não apresenta tantas respostas jurídicas como suas soluções econômicas. O esporte encontra empasses jurídicos desde um enquadramento normativo para se ter a definição ou não de esporte, assim como enfrenta diversas problemáticas no que tange ao direito trabalhista e as regulamentações para os profissionais da área, conhecidos como *cyberatletas*. Existe toda a pressão externa para regulamentar o esporte de maneira individualizada e não aproveitar a legislação vigente da lei 9.615/98, conhecida como Lei Pelé. Questões relacionadas aos direitos autorais das *publishers* e aos direitos de imagem dos atletas estão em constante debate.

2.2 - LEGISLAÇÃO

Antes mesmo de aprofundarmos as diversas legislações, projetos de lei e opiniões acerca dos esportes eletrônicos, há a necessidade de analisarmos o direito desportivo como um todo. Para (Rosignoli & Rodrigues, 2017, p. 21), “consiste o Direito Desportivo em instrumento fundamental para o desenvolvimento e manutenção do desporto em suas diversas manifestações e, portanto, essencial à sua constante evolução para a manutenção do esporte organizado”

Apesar da lei 9.615/98 nortear o assunto direito desportivo no Brasil, devemos observar que o tema desporto leva destaque também na Constituição Federal de 1988:

SEÇÃO III DO DESPORTO

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

- I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
- II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
- III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

Além da previsão constitucional citada acima, o direito desportivo também é guiado por princípios gerais do direito, de acordo com (Caús & Góes, 2013, p, 120):

Os Princípios da Justiça Desportiva são todos aqueles também reservados aos demais ramos do Direito. Os princípios da celeridade, da economia processual e da oralidade são peculiaridades do procedimento penal desportivo. Os processos desportivos devem ser ágeis, dinâmicos e céleres. Vale ressaltar que a própria Constituição determina um prazo de 60 dias para que a Justiça Desportiva tenha uma decisão final e definitiva.

Por conta de determinadas peculiaridades jurídicas, o direito desportivo se viu na necessidade da criação de um tribunal próprio, onde as demandas esportivas teriam exclusividade e maior agilidade em suas conclusões. Dessa maneira, foi criada a justiça desportiva, que conforme o artigo 52 da Lei Pelé, prevê que sua organização se dê da seguinte maneira:

Art. 52. Os órgãos integrantes da Justiça Desportiva são autônomos e independentes das entidades de administração do desporto de cada sistema, compondo-se do Superior Tribunal de Justiça Desportiva, funcionando junto às entidades nacionais de administração do desporto; dos Tribunais de Justiça Desportiva, funcionando junto às entidades regionais da administração do desporto, e das Comissões Disciplinares, com competência para processar e julgar as questões previstas nos Códigos de Justiça Desportiva, sempre assegurados a ampla defesa e o contraditório.

A justiça desportiva é guiada também pelo Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), onde há a sua organização, funcionamento e suas atribuições elencadas. O que fica claro é que a justiça desportiva deve ser esgotada, no sentido de que apenas após o processo tramitar em sua última instância, que nesse caso seria o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD), que a matéria ficaria apta para o crivo da justiça comum.

Tendo em vista que o direito desportivo também é guiado por princípios do direito, observamos que assim como alguns ramos do direito, determinadas matérias necessitam de legislação específica, é o caso da Lei Pelé no direito desportivo. Indo um pouco mais além, conforme a lei 9.615/98, define que para que algo seja reconhecido como desporto, deve:

DA NATUREZA E DAS FINALIDADES DO DESPORTO

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

A melhor delimitação e compreensão do artigo acima pode ser observada na definição de (Leite, 2020, p. 333):

Desporto educacional é aquele praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer.

Desporto de participação, que ocorre sempre de modo voluntário, compreende as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente.

Desporto de rendimento é aquele praticado segundo normas gerais da Lei Pelé e das regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

De acordo com as definições trazidas por (Leite, 2020), podemos classificar os esportes eletrônicos em todos os aspectos acima descritos. Como forma de desporto educacional, uma vez que os jogos eletrônicos têm cada vez mais uso no meio acadêmico, a fim de auxiliar no desenvolvimento intelectual dos indivíduos. Podemos observar no

experimento realizado por (Mosley & Fry, 2020) que concluiu que “os resultados mais confiáveis falam especialmente dos videogames de ação, aqueles que envolvem navegar em diferentes ambientes, encontrar alvos visuais e tomar decisões rápidas. Mas até mesmo jogos de quebra-cabeças espaciais, como o Tetris, são benéficos”. Outra conclusão que pode ser observada no experimento de (Mosley & Fry, 2020) foi que:

Uma de nossas descobertas mais surpreendentes foi que os jogos podem realmente melhorar um dos principais componentes da inteligência: a memória de trabalho, nossa capacidade de manter temporariamente as informações ativas para uso em diferentes atividades cognitivas, como compreensão ou pensamento.

Quanto ao segundo aspecto, desporto por participação, podemos observar os diversos meios utilizados para a comunicação dos *cyberatletas* e seus apoiadores mundo afora, o que nos leva a constatar o alcance que os *cyberatletas* podem ter. Conforme observou, (Branco, 2016):

No final do ano passado, a Riot, desenvolvedora do League of Legends, anunciou um recorde de 334 milhões de espectadores durante as cinco semanas do tour do Mundial que aconteceu em Paris e Berlim, um aumento de 46% referente ao ano de 2014. A grande final teve 36 milhões de acessos sendo 14 milhões durante o pico de audiência. Para se ter uma ideia da ordem de grandeza, a final do SuperBowl 46, no mesmo ano, chegou a 112 milhões de espectadores, sendo a maior audiência na história do campeonato.

Ou seja, os esportes eletrônicos têm sido uma nova maneira de comunicação encontrada pelo público *gamer*. Assim como atletas de alto rendimento nos esportes tradicionais como futebol, basquete, entre outros, que conseguem alcançar um engajamento com seu público alvo, os atletas de esportes eletrônicos também possuem essa capacidade, não havendo em determinados casos sequer a distinção entre um e outro.

Quanto ao terceiro modo de desporto previsto na lei 9.615/98, o desporto de rendimento, podemos verificar que os *e-sports* estão caminhando em direção ao reconhecimento do esporte no mesmo patamar de esportes tidos como tradicionais. A modalidade está cada vez mais próxima de ser reconhecida e que já está presente nos Jogos Olímpicos, conforme relatou (Redação São Paulo - SP, 2019):

O Comitê Olímpico Internacional (COI) deu mais um passo em direção à entrada dos jogos eletrônicos no programa olímpico ao anunciar que poderia haver espaço para jogos que simulassem competições esportivas. Durante o Congresso Olímpico, realizado na última semana, o presidente do comitê de e-Sports do COI, David Lappartient, que também é presidente da União Internacional de Ciclismo (UCI, na sigla em inglês), disse que os games que simulam competições esportivas e estimulam a prática de esportes podem ser bem-vindos.

O caminho percorrido pelos esportes eletrônicos permitiu que esse esporte fosse caracterizado como esporte educacional, de participação ou até mesmo de rendimento, como observamos anteriormente. Entretanto, tendo em vista a atual legislação brasileira de desporto, a lei Pelé, os esportes eletrônicos tendem a se enquadrar como esportes de rendimento, tendo em vista o artigo 26 da referida lei:

DA PRÁTICA DESPORTIVA PROFISSIONAL

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.

Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo.

Ou seja, a simples prática desportiva com finalidade de obtenção de renda por atletas profissionais, decorrente de contrato de trabalho, são suficientes para que a prática seja considerada profissional. Não será possível nos aprofundarmos no âmbito trabalhista neste trabalho, tendo em vista matéria demasiada decorrente do direito do trabalho.

De todo modo, apesar da possibilidade de enquadramento como esporte profissional, os *e-sports* possuem algumas peculiaridades, como é observado por (Camara et al., 2018):

Como a organização da prática desportiva profissional não é exclusiva a entidades específicas, cada entidade tem liberdade para elaborar o regulamento das competições que promove, o que inclui as regras do jogo em si. Nesse ponto, fica evidente uma importante diferença entre os esportes tradicionais e os *e-sports*: estes últimos possuem proprietários.

Apesar da grande movimentação recente de deputados e senadores para regularizar os esportes eletrônicos, assim como o Comitê Olímpico Internacional (COI) sinalizar na possibilidade de esportes eletrônicos estarem presentes nas próximas Olimpíadas, “que poderia haver espaço para jogos que simulassem competições esportivas” (Redação São Paulo

- SP, 2019). Não será uma tarefa muito simples, tendo em vista a resistência destes órgãos em face dos jogos violentos. Existem hoje, alguns projetos de lei que visam regular o esporte, mas que ainda não conseguiram agradar todas as partes, uma vez, conforme matéria publicada por (Baptista, 2020):

Este último acatou sugestão de Eduardo Girão (Podemos-CE) para que impedir que jogos violentos sejam considerados como e-sport, o que acarretaria o não reconhecimento de atletas que disputam campeonatos de jogos populares como Rainbow Six e Counter-Strike: Global Offensive. Ambos são jogos táticos de tiro.

Fonte: Agência Senado

Vetos de segmentos considerados violentos poderão atrapalhar na regulamentação do *e-sport*, uma vez que jogos com essas características são cada vez mais praticados mundo afora. Entretanto, uma outra visão também pode ser observado nos argumentos trazidos também por (Baptista, 2020):

Por outro lado, o professor de educação física e presidente da Federação de Esportes Eletrônicos do Distrito Federal, David Leonardo Teixeira, ressalta que há pesquisas com conclusões diferentes sobre o impacto dos games nas pessoas. Ele afirmou que há estudos rechaçando a possibilidade de influência dos jogos considerados violentos na agressividade de indivíduos.

— Vários estudos apontam que a dita influência dos jogos 'violentos' na agressividade não se sustenta, sendo apenas uma percepção do imaginário social para a qual faltam comprovação e estudo científico — argumentou.

Fonte: Agência Senado

Esse tipo de regulamentação precisará ser analisado com muito cuidado, uma vez que poderá afetar milhares de pessoas, atletas profissionais e até mesmo praticantes.

É possível observarmos outra problemática, os esportes tradicionais podem ser praticados por qualquer um e a qualquer momento, desde que a pessoa possua os equipamentos necessários para a prática esportiva. Não é comum presenciarmos casos de pessoas proibidas de praticar um determinado esporte, como futebol, por exemplo, pelo fato de não ter pago uma taxa de participação ou feito algum acordo para usufruir do esporte. O normal é que a pessoa tem uma bola em casa e simplesmente irá jogar quando bem entender. O mesmo não pode ser dito em relação aos esportes eletrônicos, mais uma vez que conforme (Camara et al., 2018):

Como a legislação não prevê a existência de entidades detentoras de direitos legais sobre as modalidades esportivas em si, a promoção da prática profissional de e-sports torna-se diferente, na medida que as entidades organizadoras de competições profissionais precisam de autorização das publishers para o uso da marca e do software dos jogos eletrônicos em seus eventos. No mesmo sentido, as organizadoras dos eventos competitivos e entidades desportivas administrativas não possuem liberdade para alterar as regras dos jogos.

Contudo, o assunto das *publishers* e das problemáticas de direitos de imagem e autoral serão discutidos mais à frente.

Retornando ao tópico de legislação dos *e-sports*, um fator importante para entendimento da matéria é a aplicação do direito trabalhista de forma subsidiária ao direito desportivo. Isso ocorre tendo em vista o artigo 28, parágrafo 4º da lei 9.615/98:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, o§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

Novamente, podemos observar que o direito trabalhista assume papel importante nas relações dos jogos eletrônicos. Contudo, não é o objetivo deste trabalho o aprofundamento na matéria trabalhista.

Apesar do possível enquadramento como esporte de rendimento, os esportes eletrônicos não possuem legislação própria e ao mesmo tempo, não têm sua demanda completamente atendida pela lei 9.615/98 ou pelo CBJD, tendo em vista que a finalidade destas leis não previa os *e-sports* como um esporte de alto rendimento. Diante disso, e visando um melhor amparo legal, existem hoje, alguns projetos de lei tramitando no Senado que visam a regularização dos esportes eletrônicos e também preveem uma maior fiscalização do esporte. Contudo, a maioria desses projetos sofre grande pressão para que não sejam aprovados, tendo em vista o grande impacto causado no mundo *gamer*.

2.3 - PROJETOS DE LEI

Conforme observado nos tópicos anteriores os esportes eletrônicos são uma nova modalidade em ascensão, mas devido ao vasto crescimento e velocidade, o mundo jurídico não têm conseguido acompanhar o ritmo. Entretanto, existem algumas tentativas de consolidar os *e-sports* como esporte, mas talvez uma solução simples não será encontrada tão facilmente assim, tendo em vista as divergências encontradas no ambiente jurídico.

A primeira movimentação que podemos observar que visou o reconhecimento dos esportes eletrônicos foi o Projeto de Lei 3.450/2015, apresentado pelo então Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas, mais conhecido pela sua alcunha “JHC” na Câmara dos Deputados. O objetivo do projeto de lei era a inclusão do inciso “V” no artigo 3º da Lei Geral do Esporte, lei 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé. O inciso traria à lei a definição de esporte eletrônico: “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.”

De acordo com o Deputado JHC, em seu projeto de lei, defende que os jogos eletrônicos são importantes para a melhora na capacidade cognitiva e também defende o crescimento econômico do negócio (Câmara dos Deputados, 2015):

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de

televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude.

Além do PL 3.450/15, também houve o apenso do Projeto de Lei 7.747/2017 de autoria da Deputada Federal Mariana Carvalho aos autos, uma vez que versavam sobre a mesma matéria. A diferença entre eles seria apenas na redação da lei aprovada, uma vez que o PL 3.450/15 visava a inclusão do inciso “V” no artigo 3º da lei Pelé, o PL 7.747/17 objetivava a inclusão de um parágrafo 3º no mesmo artigo, com a seguinte redação:

§ 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.

O projeto de lei 3.450/15, já apensado com o PL 7.747/17, ainda encontra-se em trânsito, entretanto o último andamento processual do projeto, com a prolação do voto do relator, Deputado Federal Fernando Monteiro, foi no sentido de negar a inclusão do inciso “V” na lei 9.615/98. O argumento defendido pelo Deputado foi o que a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura) define como esporte, (Câmara dos Deputados, 2019):

Cumpre-nos, também, destacar o que estabelece a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) sobre a prática desportiva no importante documento “Carta Internacional da Educação Física e Desportos”, de 1978. Para esse organismo internacional, o esporte constitui um direito fundamental de todos e tem-se a compreensão de que a atividade esportiva demanda algum tipo de esforço físico, com vistas ao desenvolvimento integral do ser humano. Nesse caso, os jogos eletrônicos não estariam contemplados nessa definição. Face ao exposto e em que pese as nobres intenções dos autores das matérias em apreciação, somos pela rejeição do PL nº 3.450, de 2015 e seu apensado.

Diante disso, a aprovação do projeto está incerta e sem previsão de qualquer mudança em curto prazo. De todo modo, o PL 3.450/15 foi enviado para a CESPO (Comissão do Esporte) da Câmara dos Deputados para que seja feito um novo parecer acerca da decisão proferida pelo relator.

Existe entretanto, um outro projeto de lei em curso no Senado Federal, que versa sobre o mesmo tema dos dois projetos citados anteriormente. Trata-se do Projeto de Lei do

Senado 383 de 2017, cuja autoria é do Senador Roberto Rocha, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, *e-sports*. A lei tem como objetivo regulamentar a prática dos esportes eletrônicos no Brasil, a fim de que a modalidade fique amparada por regimento próprio. Contudo, após apresentação do PLS, alguns Senadores se viram na necessidade de incluir determinados pontos a fim de clarear o objetivo da lei, alterando alguns pontos do projeto inicial. A seguir, segue o corpo da lei caso aprovada:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta Lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Após breve análise do texto da lei podemos observar alguns pontos importantes para os esportes eletrônicos e seus praticantes. Primeiramente, os artigos 1º e 2º da referida lei em análise, definem o que são os esportes eletrônicos e como os atletas dessa modalidade serão reconhecidos. O parágrafo primeiro do artigo 2º observa as possibilidade de práticas formais e não formais no meio dos esportes eletrônicos e quais seriam os ordenamentos aos quais os atletas e modalidades ficariam sujeitos. Entretanto, o parágrafo 3º do PLS pode ser

considerado o primeiro ponto de controvérsia, uma vez que este prevê o não reconhecimento de esportes eletrônicos com cunho violento, entre outros.

A comunidade *gamer* não ficou agradada com o referido parágrafo, uma vez que alguns dos principais jogos no mercado são de cunho violento, com uso de armas e jogabilidade FPS (First Person Shooter, tradução livre do autor: Tiro em Primeira Pessoa). Conforme texto (Baptista, 2020):

Leo de Biase, diretor-executivo da empresa BBL e-SPORTS, ponderou que já existe classificação indicativa dos jogos e que as competições esportivas de Counter Strike, por exemplo, não incluem menores de 18 anos.

— Esportes eletrônicos como Counter Strike são praticados por maiores de idade. Crianças não são o nosso público — afirmou.

Com isso, a comunidade de jogos eletrônicos acredita que a regulamentação deste segmento talvez não seja de melhor interesse para o setor, foi o que a Senadora Leila Barros avaliou em entrevista, (Baptista, 2020):

Em geral, a comunidade *gamer* desaprova qualquer tentativa de regulamentação. Eles entendem que o Estado quer interferir em uma atividade que está consolidada e funcionando muito bem. Não podemos criar algo que engesse o crescimento do setor. Ele gera empregos e aquece a economia — avaliou a senadora.

Diante disso, a Senadora defende o debate da matéria, uma vez que qualquer alteração na hermenêutica do PLS 383/17 poderá impactar diretamente nos *e-sports* praticados em território brasileiro. Por este motivo, o projeto já foi avaliado pela CE (Comissão de Educação, Cultura e Esporte), que inclusive emendou na lei o fator da proibição de jogos com cunho violento. Mas agora, a Senadora Leila requisitou que o PLS 383/17 passe pelo crivo da CAE (Comissão de Assuntos Econômicos) e também requisitou que o tema seja debatido de forma mais ampla para aferição de ambas as partes. A última movimentação processual do PLS citado foi dia 12/12/2019, o que nos leva a entender que este assunto não será decidido de forma célere que o tema precisa.

Apesar da intenção de alguns Deputados Federais e de Senadores em regulamentar os esportes eletrônicos, podemos verificar em alguns dos projetos apresentados que não se trata de uma simples regulamentação. O mercado poderá responder de maneira positiva ou até mesmo negativa, dependendo do sentido que a regulamentação for tomada. Apesar disso, a regulamentação não é o único problema que este nicho nos traz, uma vez que também apresenta determinadas peculiaridades em diversas outras matérias, como os direitos de imagem dos *cyberatletas* e algumas particularidades do direito autoral sobre o esporte, algo que não ocorre nos ditos, esportes tradicionais.

3 - DIREITOS DE IMAGEM

Neste capítulo será feita a análise dos direitos de imagem em face da nova projeção nos esportes eletrônicos, onde poderá ser observado o conceito deste modelo legal, assim como sua possível aplicação no direito desportivo. Também será possível realizar a análise do tema de direito de arena na qual os atletas de esportes eletrônicos também poderão ser enquadrados.

Mas antes de adentrar no tema em si, precisamos realizar um estudo acerca do que é o direito de imagem. Primeiramente, há de se analisar o direito à personalidade, uma vez que é um dos alicerces do direito de imagem. De acordo com o Código Civil, o direito de personalidade já é observado antes mesmo do nascimento, conforme disposto no artigo 2º do referido código:

Art. 2º A personalidade civil da pessoa começa do nascimento com vida; mas a lei põe a salvo, desde a concepção, os direitos do nascituro.

Diante disso, podemos observar que a personalidade civil, assim como o direito de imagem derivado dela, estão sob proteção antes mesmo do nascimento. Conforme observou (Paszcuk, 2015, #):

Concluimos que os direitos da personalidade são objetivos ao termo direito a vida e aos demais direitos personalíssimos, é um direito subjetivo no sentido que podemos cobrar uma conduta negativa dos indivíduos ao invadir nossa integridade física.

O direito de personalidade também está previsto no Código Civil, conforme podemos verificar abaixo:

Art. 11. Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária.

Art. 12. Pode-se exigir que cesse a ameaça, ou a lesão, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei.

Parágrafo único. Em se tratando de morto, terá legitimação para requerer a medida prevista neste artigo o cônjuge sobrevivente, ou qualquer parente em linha reta, ou colateral até o quarto grau.

Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais.

Com isso, podemos dizer que o direito de personalidade abrange diversos ramos do direito, no qual sempre deverão ser observados alguns princípios norteadores deste direito, como o princípio da dignidade da pessoa humana, que tende a gerar uma maior proteção aos direitos de personalidade. Em razão disso, é possível verificar melhor o direito de imagem, uma vez que é guiado pelos princípios do direito de personalidade. Há de ressaltar que a proteção do direito de imagem visa justamente a prevenção contra a possível violação da dignidade da pessoa humana em face do direito da personalidade.

3.1 - CONCEITO E PREVISÃO LEGAL

O direito de imagem está previsto no ordenamento jurídico brasileiro em algumas livros jurídicos, mas antes de aprofundarmos na matéria voltada aos *cyberatletas*, podemos verificar que esta matéria legal está também prevista na Constituição Federal de 1988, no artigo 5º:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

Além da previsão legal Constitucional, o direito de imagem também pode ser observado no Código Civil, conforme citado anteriormente nos artigos 11, 12 e 20 do Código Civil.

O direito de imagem seria, para Chiminazzo (2012, p. 274): “o nome doutrinariamente atribuído ao direito exclusivo do indivíduo permitir a utilização de sua imagem, está compreendida como forma física exterior do corpo, inteiro ou, parte dele.” Entretanto, para Marcondes (2017, p. 32):

Assim, os direitos da personalidade são todos aqueles que primam por preservar elementos essenciais ao indivíduo para que ele possa figurar em sociedade, estando intimamente a ele ligados. São Direitos que resguardam a dignidade humana, defendendo o que lhe é próprio, como a vida, a liberdade, a privacidade, a honra e a imagem. No entanto, não são esses os únicos direitos da personalidade; este é um conceito aberto que admite outros direitos além dos enumerados, desde que essenciais à pessoa humana.

Além da definição acima, Marcondes também divide o direito de imagem em subtópicos, quais sejam a essencialidade, originalidade, exclusividade, parcial indisponibilidade, extrapatrimonialidade, intransmissibilidade e imprescritibilidade. Para melhor compreensão, devemos analisar uma a uma.

A essencialidade é aquilo que correlata as particularidades de cada indivíduo, ou seja, a essência de determinada pessoa. Quanto a originalidade, essa nos traz o momento no qual o direito de imagem passa a fazer parte da vida humana, dessa maneira devemos observar o artigo 2º do Código Civil, pois conforme informado anteriormente, o ser humano possui o direito de imagem resguardado desde antes seu nascimento.

Em relação a exclusividade, (Marcondes, 2017, p. 43) nos traz que:

Trata-se de um direito absoluto, porém não no sentido de que a imagem é superior aos outros direitos, mas de que, por ser propriedade única e exclusiva do seu titular, só ele pode consentir a sua divulgação, podendo

esse direito ser oposto a todos (Estado e particulares), que terão o dever jurídico de respeitar e não usar a sua imagem, sem prévia autorização.

Em suma, a exclusividade nos traz que cada pessoa é dona de sua própria imagem e apenas ela pode definir o que fazer com relação a divulgação. Em sequência, podemos observar a parcial indisponibilidade e extrapatrimonialidade, enquanto que a primeira está relacionada ao uso da imagem de atletas e celebridades, que em determinado momento cedem sua imagem para uma determinada marca. Já a extrapatrimonialidade, apesar de estar relacionada com a característica anterior, já se enquadra em um quadro onde o detentor do direito visa auferir lucros com a circulação de determinada imagem, assim estabelecendo um preço fixo para este fim.

Em relação a característica da intransmissibilidade, basicamente nos traz que após a morte, existe a possibilidade de cessão do direito de imagem para terceiros. Por fim, Marcondes nos traz o conceito de imprescritibilidade, que se resume ao direito de imagem ser imprescritível e estabelece a relação de uma possível transmissão a terceiros ou herdeiros correlacionados ao titular da imagem falecido.

O direito de imagem é de todos os seres humanos, sem qualquer distinção, estando facultado o domínio do uso de sua imagem por meio dos mais variados aspectos físicos (fotos, filmagens, *streams* entre outros), seja pelo uso da representação de sua aparência individual e distinguível, concreta e abstrata.

Com isso, podemos definir o que é o direito de imagem para o direito brasileiro, entretanto devemos analisar a aplicação deste entendimento no direito desportivo, mais precisamente visando a aplicação nos esportes eletrônicos, uma vez que não há legislação específica para tal.

3.2 - APLICAÇÃO NO DIREITO DESPORTIVO

No tópico anterior verificamos que o direito de imagem possui amplo conceito e também existe legislação própria. Entretanto, será possível verificar as peculiaridades

aplicadas ao direito desportivo, uma vez que existem certas demandas específicas neste ramo do direito.

Primeiramente, devemos analisar a Lei Geral do Esporte, 9.615/98, que estabelece que o direito de imagem poderá ser cedido pelos atletas:

Art. 87. A denominação e os símbolos de entidade de administração do desporto ou prática desportiva, bem como o nome ou apelido desportivo do atleta profissional, são de propriedade exclusiva dos mesmos, contando com a proteção legal, válida para todo o território nacional, por tempo indeterminado, sem necessidade de registro ou averbação no órgão competente.

Art. 87-A. 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.

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 imagem.

Primeiramente, deve ser observado a definição legal do artigo 87 em relação a propriedade exclusiva de determinadas características, uma vez que possuem proteção legal e exclusiva de seu titular.

Neste sentido, devemos observar a natureza cível do contrato de imagem de um atleta, entretanto caso ultrapasse 40% da remuneração do atleta, será enquadrado como verba salarial trabalhista, mas uma vez respeitado o limite de 40%, há vantagem ao contratante, uma vez que não haverá a incidência de verbas trabalhistas como 13º, férias, FGTS dentre outras. Conforme observado por (Evangelista, 2018):

O artigo 87-A versa sobre a cessão do uso de direito de imagem, explicitando 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.

Por conseguinte, afere-se que o direito de proteção à imagem do desportista é personalíssimo, oponível erga omnes, indisponível e irrenunciável, ratificando sua tamanha relevância.

A partir deste momento, clubes e atletas têm firmado um novo documento jurídico, o contrato de imagem, que nada mais é a cessão de imagem do atleta para que o clube possa usufruir comercialmente de sua imagem. Entretanto, o clube não detém os direitos de imagem de maneira definitiva, estando apenas autorizado a explorar a imagem por um determinado período. De acordo com (Veiga, 2013, p. 115):

O Direito de Imagem não pode ser transferido, mas tão somente licenciado para determinado fim e por tempo certo. Portanto, é válida e lícita a cessão do direito de explorar comercialmente o uso da imagem (...). Entretanto, a referida cessão não representa a transmissão do direito à imagem.

Podemos verificar que os contratos de imagem entre atletas e companhias ou clubes, podem muitas vezes estarem apenas regidos pelo contrato de imagem, sem a necessidade de o atleta sequer praticar alguma atividade fim.

Apesar disso tudo, o direito de imagem ainda não está regulamentado nos esportes eletrônicos, o que acaba gerando uma certa incerteza jurídica, uma vez que não se sabe o devido enquadramento desta matéria jurídica. O comum têm sido a utilização da Lei Pelé de maneira que o esporte eletrônico se equipara à esportes convencionais. Contudo, ainda não há jurisprudência a fim de determinar o uso desta lei nos esportes eletrônicos.

Hoje, os *cyberatletas* estão desbravando um mundo novo, no qual não se há a delimitação de certas funções. Ao transmitir uma partida *online*, no modo *streaming*, determinado atleta não sabe quais seriam seus direitos oriundos dessas transmissões. Com isso, (Leite, 2020) nos traz que os *stramings*:

são responsáveis por apresentações virtuais em formato de vídeo na internet, com transmissão ao vivo e interação direta com o público. Os espectadores podem inserir comentários ao lado da transmissão, bem como enviar mensagens para serem exibidas pelo responsável do canal mediante entrega de recompensas, doações e/ou modelo de assinatura mensal. Para o público que não está familiarizado com essa prática, “clássica” dos eSports, o paralelo pode ser feito com as lives/apresentações musicais, que ficaram famosas recentemente devido às medidas de distanciamento social em virtude da pandemia do novo coronavírus.

Não há ainda definição de como ocorrerá este tipo de remuneração, uma vez que existem diversas maneiras para que o atleta possa vislumbrar o recebimento de verbas

referentes ao seu direito de imagem. No próprio *streaming* existe a possibilidade de receber valores oriundos de propagandas, número de visualizações, *likes*, patrocínios, direitos de arena dentre outros.

3.3 - DIREITO DE ARENA

Não devemos confundir o direito de arena com o direito de imagem, tendo em vista que este seria o retorno financeiro em face do uso de sua imagem para fins comerciais, aquele teria como finalidade o pagamento devido a aparição em determinado evento desportivo. Conforme podemos observar o artigo extraído da Lei 9.615/15, direito de arena é:

Art. 42. Pertence à entidade de prática desportiva mandante o direito de arena sobre o espetáculo desportivo, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, do espetáculo desportivo

§ 1º Serão distribuídos, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo de que trata o caput, cinco por cento da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais, como pagamento de natureza civil, exceto se houver disposição em contrário constante de convenção coletiva de trabalho.

§ 2º O disposto neste artigo não se aplica à exibição de flagrantes de espetáculo ou evento desportivo para fins exclusivamente jornalísticos, desportivos ou educativos ou para a captação de apostas legalmente autorizadas, respeitadas as seguintes condições:

I - a captação das imagens para a exibição de flagrante de espetáculo ou evento desportivo dar-se-á em locais reservados, nos estádios e ginásios, para não detentores de direitos ou, caso não disponíveis, mediante o fornecimento das imagens pelo detentor de direitos locais para a respectiva mídia;

II - a duração de todas as imagens do flagrante do espetáculo ou evento desportivo exibidas não poderá exceder 3% (três por cento) do total do tempo de espetáculo ou evento;

III - é proibida a associação das imagens exibidas com base neste artigo a qualquer forma de patrocínio, propaganda ou promoção comercial.

§ 3º O espectador pagante, por qualquer meio, de espetáculo ou evento desportivo equipara-se, para todos os efeitos legais, ao consumidor, nos termos do art. 2º da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

§ 4º Na hipótese de eventos desportivos sem definição do mando de jogo, a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, dependerá da anuência de ambas as entidades de prática desportiva participantes.

Vale ressaltar que o direito de arena decorre dos direitos de imagem, que é conferido às entidades esportivas, devido a apresentação de determinada equipe em nível profissional.

Podemos verificar que diferente de um possível contrato de imagem, o direito de arena poderá realizar pagamentos diversos, uma vez que dependerá da renda obtida pelo evento realizado, para que depois possa ser repassada aos atletas. Ao verificar o exemplo do futebol, ao final de uma partida da primeira divisão o clube mandante deve separar uma parte da verba obtida na partida a fim de distribuir entre os atletas de ambas as equipes. Ao final, o clube irá repassar o valor para o Sindicato dos jogadores que irá realizar o pagamento posteriormente. Conforme deixou claro (Kampff, 2019):

O parágrafo primeiro desse artigo ainda prevê a destinação de 5% da receita do clube, em virtude da transmissão dos jogos, ao sindicato dos atletas, que posteriormente divide o valor entre aqueles que participaram do jogo. É aí que as dúvidas aparecem. O atleta recebe um percentual do direito de arena por fazer parte do espetáculo esportivo.

Entretanto, não existem muitos sindicatos no mundo dos *e-sports*, com isso, não há previsão legal de um possível recebimento. Entretanto, muitos acreditam que a regulação não seria tão interessante, de acordo com Mario Marconino, no texto de (Baptista, 2019):

O e-sports é baseado em direitos de propriedade intelectual. Quem desenvolve aquilo tem o direito. É a forma de desenvolver e inovar. Não precisa de uma federação. Para que pensar em inserir no contexto de sistema nacional de esporte que todo mundo sabe que tem seus problemas?

Diante disso, os *cyberatletas* devem firmar contratos com previsões legais para recebimento dessas verbas, que atualmente se auto regulam conforme formatos internacionais. Apesar de já estar no ordenamento jurídico a algum tempo, desde a lei 5.988/73, o direito de arena ainda não está 100% regulamentado entre os clubes, com isso, surgem certos questionamentos acerca da necessidade dos esportes eletrônicos adentrarem nesse mesmo entrave de esportes tradicionais. Ou seja, toda a problemática que gira em torno da Lei Pelé, que apesar de completa, já está obsoleta e não atende mais aos esporte como anteriormente já o fez.

4 - DIREITOS AUTORAIS

Os jogos eletrônicos são obras complexas de autoria, contendo diversas formas de arte, como música, gráficos, vídeos, imagens e personagens, que envolvem a interação humana ao executar o jogo com um programa *software* específico. Existem vários gêneros de jogos eletrônicos, incluindo jogos de ação, aventura, jogos de role-playing, jogos de simulação, jogos de estratégia, jogos de música, jogos de festa, jogos esportivos e jogos triviais.

De todo modo, podemos observar que os direitos autorais já foram estudados brevemente neste trabalho, uma vez que o direito de arena está ligado ao direito autoral. Uma vez que determinada partida é transmitida, o clube ou aquela rede de transmissão detém os direitos autorais sobre aquela partida.

O mundo dos *e-sports* está em constante desenvolvimento, a tecnologia utilizada hoje está cada vez mais complexa e avançada, com isso algumas *publishers* (desenvolvedoras e editoras) encontram algumas dificuldades para definir os limites da Propriedade Intelectual, que é sempre acompanhado de algum benefício, mas também com alguns custos.

4.1 - CONCEITO E PREVISÃO LEGAL

Inicialmente, devemos observar o direito autoral pelo ordenamento jurídico brasileiro, que inclusive possui previsão legal própria na lei 9.610/1998 e também na Constituição Federal de 1988, conforme podemos observar abaixo, o artigo 5º:

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

XXIX - a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País;

Com um maior aprofundamento na matéria em si, podemos observar, conforme entendimento de (Duarte & Braga, 2018, p. 7), propriedade intelectual seria:

A propriedade intelectual passou a ser definida pela Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual como “a proteção aos direitos relacionados às criações artísticas, literárias, científicas e invenções, marcas, desenhos industriais, softwares e muitos outros”. Nesse sentido, a proteção é dada aos bens imateriais, que são fruto da criação humana. São chamados de imateriais por não necessariamente possuírem uma propriedade física, que possa ser tocada. A propriedade intelectual, por também se tratar de algo pertencente ao possuidor, gera retorno financeiro; assim, passa a ser considerada um ativo. Normalmente, é o resultado de um investimento que trará lucros e, por esse motivo, deve ser bem protegido para que não se perca ou seja utilizado indevidamente por alguém mal-intencionado ou por alguém que venha a ter a mesma ideia posteriormente.

Ou seja, no conceito apresentado por (Duarte & Braga, 2018), os jogos eletrônicos estariam amparados, tendo em vista que possuem diversos *softwares* nas suas produções e alguns fatores relacionados aos *e-sports*, são os conhecimentos imateriais que não podem ser muitas vezes observados de maneira física, mas são essenciais para a produção e desenvolvimento de um *game*. Conforme podemos observar na Lei 9.610/1998, a lei que regula os direitos autorais, pode observar que os direitos autorais perdurarão por mais 70 anos, mesmo após o falecimento do autor:

Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil.

Parágrafo único. Aplica-se às obras póstumas o prazo de proteção a que alude o caput deste artigo.

Art. 42. Quando a obra literária, artística ou científica realizada em co-autoria for indivisível, o prazo previsto no artigo anterior será contado da morte do último dos co-autores sobreviventes.

Parágrafo único. Acrescer-se-ão aos dos sobreviventes os direitos do co-autor que falecer sem sucessores.

Observando novamente o argumento de (Duarte & Braga, 2018, p. 12), delimitam o direito autoral em duas partes:

O direito autoral ainda se divide em duas partes: o direito do autor e o direito conexo. O direito do autor se relaciona com criações literárias, artísticas e científicas, tendo por requisito a criação do espírito humano, ou seja, livros e artigos científicos, por exemplo. Já os direitos conexos são os direitos dos artistas, intérpretes ou executantes, produtores fotográficos e empresas de radiodifusão, como, por exemplo, os de filmes, shows, novelas, programas de rádio e televisão.

Outro argumento importante que podemos observar acerca do assunto direito autoral, seria o caráter original da criação, pois não se trata de uma simples definição, mas sim de um complexo sistema de aferição. Conforme observado por (Silveira, 2018, p.12):

Fundamentalmente, o trabalho criativo é de um só tipo, seja no campo das ideias abstratas, das invenções ou das obras artísticas. O que se protege é o fruto dessa atividade, quando ela resulta em uma obra intelectual, ou seja, uma forma com unidade suficiente para ser reconhecida como ela mesma. O fundamento do direito sobre tais obras se explica pela própria origem da obra: o indivíduo. A obra lhe pertence originalmente pelo próprio processo de criação; só a ele compete decidir revelá-la pondo-a no mundo, e essa decisão não destrói a ligação original entre obra e autor.

Neste mesmo sentido, (Duarte & Braga, 2018, p. 13) conseguem complementar o raciocínio de (Silveira, 2018), para também apontarem a originalidade da obra, com um dos requisitos essenciais para que a criação seja abarcada pela proteção autoral, prevista no ordenamento jurídico brasileiro:

Um dos requisitos para uma obra ser protegida pela Lei de Direitos Autorais é sua originalidade. Ocorre que esse conceito não é uniforme, visto que a originalidade seria a criatividade, no sentido de criação do intelecto individual, de acordo com a personalidade do seu criador. Isso ocorre quando se exige, por exemplo, o caráter de contribuição pessoal; ou no sentido da origem intelectual de uma obra, que se aplica quando a proteção é dada a uma obra que não seja cópia ou uma apropriação de elementos preexistentes.

Seguindo na linha de raciocínio proposta por (Duarte & Braga, 2018, p.13), podemos melhor definir o direito de propriedade intelectual, que no nicho dos *e-sports* apresenta grande relevância:

A propriedade industrial compõe o Direito Comercial e a sua proteção depende da concessão de um título pelo Estado, perante o pagamento de taxas. O seu prazo de proteção é menor do que o dos direitos autorais e a lei estabelece sanções para a sua não exploração. Nesse caso, de acordo com a lei, o registro de propriedade industrial está sujeito ao pagamento de

retribuição quinquenal, a partir do segundo quinquênio da data do depósito. O segundo quinquênio deve ser pago durante o quinto ano de vigência do registro. A propriedade industrial tem como foco principal a atividade comercial, englobando: 1.patente de invenção e de modelo de utilidade; 2.marca; 3.desenho industrial; 4.indicação geográfica; 5.segredo industrial; 6.repressão à concorrência desleal.

Podemos observar que o direito autoral abrange uma gama enorme no mundo empresarial, deste modo, não seria diferente a sua aplicação nos esportes eletrônicos, uma vez que estes possuem características cada vez mais complexas e de difícil entendimento. Com isso, devemos adentrar mais a fundo no tema direito autoral, mas agora com um enfoque no mundo dos esportes eletrônicos, para que possamos verificar se existem semelhanças ou diferenças entre um universo e outro.

4.2 - E-SPORTS E O DIREITO AUTURAL

Como foi verificado anteriormente, o direito autoral está constantemente presente nas relações empresariais em diversos ramos da indústria. Entretanto, os esportes eletrônicos apresentam certas demandas específicas que deverão ser analisadas a fim de verificar se é necessário ou não que este setor seja regulado pelo mesmo ordenamento jurídico previsto na Constituição e na lei de direito autoral, 9.610/98. Conforme verificou (Moreira, 2019):

Como é de conhecimento comum, os jogos competitivos eletrônicos nascem em torno de um produto composto por uma miríade de criações, sendo boa parte delas tuteladas por, ao menos, um instituto da PI. Falamos dos softwares em si[11], dos direitos autorais[12] sobre o conteúdo criado (enredo, personagens, fotografia, etc), das marcas de jogos[13], publishers, dentre outros direitos correlatos como o direito de imagem[14] de pessoas reais retratadas em certas modalidades de esportes (FIFA, NBA, etc.).

Em cima deste argumento, (Moreira, 2019) também defende que existe um direito de exclusividade das *publishers*, uma vez que estas produziram e desenvolveram os jogos. Ou seja, seria um esporte com previsão de uso exclusivo da *publisher*. Não é possível vermos algo assim com os esportes tradicionais, que já foi assunto neste trabalho, mas que é algo corriqueiro no âmbito eletrônico.

O fator que pode ser considerado como alicerce no que tange os esportes eletrônicos são os direitos envolvidos a propriedade intelectual (PI), que como pode ser observado por (Hoppe, 2020):

Video games are essentially bundles of intellectual property, often encompassing millions of lines of code, complex stories and characters, likenesses of real-life individuals (including celebrities), proprietary branding, and third-party products and trademarks. As such, intellectual property protection is critical for protecting the investments and potential returns. What's more, mid-tier games are often developed with investments of tens of millions of dollars, while AAA games can run into hundreds of millions. The massive levels of investments that go into high profile video games raise the stakes for intellectual property protection. Tradução livre pelo autor “Video games são essencialmente pacotes de propriedade intelectual, com frequência abrangem milhões de linhas de código, histórias complexas e personagens, aparências parecidas à indivíduos reais (incluindo celebridades), marca própria, produtos de terceiros interessados e marcas registradas. Dessa maneira, a proteção da propriedade intelectual é crítica para a proteção de investimento e potencial retorno. O que mais, jogos intermediários são constantemente desenvolvidos com dezenas de milhares de dólares, enquanto AAA (*triple A games*, jogos de grande porte) podem alcançar centenas de milhares de dólares. O gigantesco nível de investimento que é depositado em jogos de alto perfil aumenta as chances de proteção intelectual.”

Direitos autorais, marcas registradas, investidores, patrocinadores, marcas, contratos dentre outros, são todos fatores que devem ser analisados no mundo dos esportes eletrônicos. É comum no mundo dos *e-sports* que as *publishers* cedam os direitos autorais para que outras empresas possam usar daquela marca para realizar eventos com aquele nicho específico. Em suma, seria como se o dono do futebol autorizasse um terceiro interessado em realizar um evento esportivo, no qual o futebol estaria presente, com isso, os lucros do evento, a cessão de direitos, dentre outros fatores oriundos da cessão seriam revestidos em exposição do jogo e retorno financeiro, com isso, as editoras desses jogos têm o retorno desejado.

De todo modo, esse assunto não está resolvido no Brasil, ou sequer nos Estados Unidos da América, local onde os esportes eletrônicos possuem grande visibilidade. Deste modo, conforme (Purewal & Davies, 2016):

However, in practice this has been supplanted by a more straightforward contractual power over a publisher's game. Nowadays, for the larger scale tournaments, contracts between the game publisher and the tournament organizer are becoming more commonplace, which at least partly sidesteps the IP rights issue. These contracts deal with legal points such as the

licensing and use of the game intellectual property in eSports events, including how the events are run and marketed. Nonetheless, the question of what IP rights are held by the publisher and which are fragmented among other stakeholders including organizers, broadcasters, clubs, and players will make its presence felt as the industry matures. Tradução livre do autor “Entretanto, na prática isso têm sido substituído por uma força contratual mais direta sobre o jogo da editora. Hoje em dia, para torneios de larga escala, os contratos entre as editoras e os organizadores de torneios tem se tornado mais comuns, o que pelo menos afasta um pouco o problema da propriedade intelectual. Esse contratos lidam sobre pontos de licença e uso da propriedade intelectual do jogo em eventos de *e-sports*, incluindo em como os eventos são geridos e comercializados. Não obstante, a questão quanto a quais direitos da propriedade intelectual são assegurados pela editora e são fragmentados entre os organizadores, transmissores, equipes, e jogadores fará com que sua presença seja sentida conforme a indústria amadurece.”

Com isso, podemos observar que o mercado dos esportes eletrônicos, apesar do constante crescimento, não conseguiu se regularizar da mesma maneira. Internacionalmente, o esporte já é regulado por algumas associações ou ligas, mas os mercados internos de cada país têm suas peculiaridades. Podemos observar o mercado brasileiro, que conforme (Moreira, 2019):

Ou seja, por um lado temos os direitos de uso exclusivo da PI das publishers e outros envolvidos. Por outro, o direito ao esporte, permeado pelas máximas da liberdade e autonomia da prática desportiva, inclusive estendidas às pessoas (físicas e jurídicas) interessadas em organizar essas práticas, como prevê a Lei Pelé. Ambos direitos suscitados foram alçados ao patamar de direito fundamental do ser humano por nossa Constituição (art. 5º, incisos XXVII e XXIX e art. 217[19]), logo, a análise deste conflito demanda complexa ponderação.

De todo modo, não é certo qualquer posicionamento jurídico, tendo em vista que antes mesmo de decidirmos se é ou não correto um entendimento, devemos observar que os esportes eletrônicos ainda não estão regulamentados no direito brasileiro. Muitos defendem a regulamentação do *e-sport* para que seja possível o seu enquadramento na Lei Pelé e assim os conflitos jurídicos seriam mais facilmente debatidos. Entretanto, como trazido anteriormente, essa regulamentação sofre certa resistência pelo lado dos atletas, editoras e equipes de esportes eletrônicos.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme foi possível observar neste trabalho, os esportes eletrônicos são parte de um segmento multibilionário, com números expressivos nos mercados mundiais e no mercado brasileiro. O número de praticantes está em constante crescente e a possibilidade de alguns esportes eletrônicos serem incluídos pelo COI nas próximas Olimpíadas são muito grandes. Apesar disso, essa modalidade ainda não está delimitada de maneira jurídica, causando em determinados momentos algumas problemáticas jurídicas pela falta de regulamentação.

Atualmente, os esportes eletrônicos tendem a ser inseridos de acordo com a lei 9.615/98, mais conhecido como a Lei Pelé, uma vez que o desporto eletrônico pode ser enquadrado em diversos incisos do artigo 3º desta lei. Além disso, os *e-sports* também compactuam com os princípios previstos na Constituição Federal, como princípios da celeridade, da economia processual e da oralidade, assim como princípios norteadores do desporto. Apesar disso, observamos pelos Projetos de Lei 3.450/15 e 7.747/17 que a simples inclusão dos esportes eletrônicos na Lei Pelé não é algo simples, uma vez que conforme alguns argumentos, não podem ser considerados esportes algo que não tenha um desgaste físico.

Apesar disso, temos hoje em trâmite no Senado Federal o PLS 383/2017, que tem boa aprovação entre os senadores e está em fase final de aprovação. Entretanto, foi possível observar que os esportes violentos não estão incluídos no texto desse projeto, uma vez que conforme entendimento de alguns senadores, esse tipo de modalidade não pode estar ligada ao esporte. Essa argumentação têm causado um certo receio no meio eletrônico, uma vez que os esportes considerados violentos são de grande maioria nos *games* atuais. O PLS está pendente de análise da CAE, e também existe um incentivo para que toda a comunidade interessada neste tema possa argumentar, antes da decisão final ser tomada.

Em sequência, analisamos alguns pontos específicos dos esportes eletrônicos no que tange os direitos de imagem. Foi verificada a relação da identidade civil com o direito de imagem, onde observamos a previsão legal na CF/88, no seu artigo 5º, incisos V, X e XXVIII. Com relação a aplicação do direito de imagem especificamente no âmbito do

desporto eletrônico, foi possível analisar a previsão legal na lei do desporto, 9.615/98, mais especificamente em seus artigos 87 e 87-A. Entretanto, como os esportes eletrônicos não foram regulamentados, não fica claro se podem utilizar como base de análise esta lei. Mais à frente adentramos na parte de direitos de arena, que estão vinculados ao direito de imagem. Entretanto, novamente não é possível delimitar se os *e-sports* podem se embasar na Lei Pelé, uma vez que o direito de arena também está amparado nesta lei. Analisamos também algumas dificuldades apresentadas pelos *cyberatletas*, motivos pelos quais ficariam dependentes de uma possível filiação a algum sindicato de desporto eletrônico para receber valores referentes à torneios. Ocorre que, muitos desses atletas preferem manter a sistemática atual e firmar contratos exclusivos por torneio, não tendo que se filiar a qualquer sindicato.

Por fim, foi feita toda uma análise nos direitos autorais presentes nas relações *publishers*, jogadores, patrocinadores, transmissores, dentre outros. O embasamento legal dos direitos autorais já pode ser verificado no próprio texto da CF/88, conforme artigo 5º, incisos XXVII, XXVIII e XXIX, assim como a lei própria 9.610/98. Podemos verificar também alguns aspectos da propriedade intelectual e algumas delimitações quanto ao direito autoral em si. Em sequência, fizemos uma análise acerca dos direitos autorais relacionados aos esportes eletrônicos, onde foi possível verificar que é um mercado novo e os ordenamentos jurídicos locais e internacionais ainda não foram capazes de regular de forma 100% precisa. De todo modo, o mercado têm se regulado de maneira autônoma, o que tem funcionado e por este motivo, muitos praticantes defendem a não intervenção estatal para que o mercado se regule de forma mais livre.

Com isso, podemos concluir que o presente trabalho apresentado não foi capaz de delimitar algumas características específicas que os esportes eletrônicos necessitam. A falta de regulamentação traz diversas problemáticas acerca do tema, onde o simples enquadramento seria possível de delimitar certas arestas para que o esporte fosse guiado por um instituto formal. Desde a delimitação como esporte, passando por algumas peculiaridades de direitos de imagem e direitos autorais. Sem a devida regulamentação, qualquer argumento poderá ser levado em consideração, por este motivo a regulamentação do esporte é de suma importância para o desenvolvimento do mesmo. Mas devemos analisar com precaução, pois como pôde ser observado, os praticantes dos *e-sports* não desejam que a regulamentação seja

feita de maneira a proibir determinadas modalidades, mas sim, devemos fazer uma análise geral para que talvez, o mercado possa enfim, se autorregularizar.

6 - REFERÊNCIAS

ARARI, Yuve, Homo Deus - História Breve do Amanhã (13ª edição). Portugal: Ed. Elsinore, 2020.

Baptista, R. (2019, 11 07). *E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor* Fonte: Agência Senado. Senado Notícias. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor> , acessado em 02 SET 2020.

Baptista, R. (2020, 02 21). *Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado* Fonte: Agência Senado. Senado Notícias. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado> , acessado em 03 SET 2020

Branco, D. (2016, 07 01). *e-sports: um novo meio de comunicação*. meio&mensagem. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2016/07/01/e-sports-um-novo-meio-de-comunicacao.html> , acessado em 03 SET 2020.

Camara, D. E. G., Lazzarini, G. M. B., & Gherini, P. M. d. M. (2018, 09 13). *E-sports: visão geral e desafios jurídicos*. B/Luz. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>, acessado em 04 SET 2020.

Câmara dos Deputados. (2015, 10 28). *PROJETO DE LEI Nº 3.450, DE 2015*. Câmara dos Deputados. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=9C0B7FE704D4B3DAC555C16C29170CFD.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=Tramitacao-PL+3450/2015, acessado em 04 SET 2020.

Câmara dos Deputados. (2019, 12 16). *PROJETO DE LEI Nº 3.450, DE 2015*. Câmara dos Deputados. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=9C0B7FE704D4B3DAC555C16C29170CFD.proposicoesWebExterno2?codteor=1848128&filename=Tramitacao-PL+3450/2015, acessado em 05 SET 2020.

Caús, C., & Góes, M. (2013). *Direito aplicado à gestão do esporte*. Trevisan. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788599519561/cfi/3!/4/4@0.00:0.00>, acessado em 05 SET 2020.

Chiminazzo, J. H. (2012). *Direito de arena: aspectos teóricos e práticos*. Quartier Latin.

Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. (2020, 06 03). *CBEE*. CBEE. Disponível em: <http://cbee.com.br/>, acessado em 05 SET 2020.

Duarte, M. d. F., & Braga, C. P. (2018). *Propriedade Intelectual*. Sagah. 978-85-9502-323-9

Evangelista, V. d. A. (2018, 05 30). *Direito de imagem em jogos eletrônicos: pragmatismo da lei x importância da relativização*. dom Total. Disponível em:

<https://domtotal.com/noticia/1263018/2018/05/direito-de-imagem-em-jogos-eletronicos-pragmatismo-da-lei-x-importancia-da-relativizacao/>, acessado em 05 SET 2020.

Hoppe, D. (2020, 06 05). *What is “Esports Law”?* Gamma Law.

<https://gammalaw.com/esports-law/>

Kampff, A. (2019, 07 18). *Álbum, game, transmissão... não confunda o direito de imagem com o de arena ... - Veja mais em*

<https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/07/18/album-game-transmissao-nao-confunda-o-direito-de-imagem-com-o-de-arena/?cmpid=copiaecola>. Lei em Campo.

Disponível em: <https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/07/18/album-game-transmissao-nao-confunda-o-direito-de-imagem-com-o-de-arena/>, acessado em 06 SET 2020.

IBERDROLA (2020). Disponível em: <https://www.iberdrola.com/inovacao/quarta-revolucao-industrial>, acessado em 20 SET 2020.

Leite, C. H. B. (2020). *Curso de Direito do Trabalho*. Saraiva. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553618125/cfi/0!4/4@0.00:58.0>,

acessado em 06 SET 2020.

Leite, J. P. (2020, 08 28). *Contrato de streaming para atletas profissionais: o exemplo do esporte eletrônico e a nova forma de exploração da imagem de atletas*. Lei em Campo.

Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/contrato-de-streaming-para-atletas-profissionais-o-exemplo-do-esporte-eletronico-e-a-nova-forma-de-exploracao-da-imagem-de-atletas/>,

acessado em 06 SET 2020.

LUSA. COP promove livro para debater eSports mas afasta possível integração. Disponível em: <https://desporto.sapo.pt/esports/artigos/cop-promove-livro-para-debater-esports-mas-afasta-possivel-integracao>, acessado em 08 SET 2020.

Magalhães, P. (2016). *E-Sport a ascensão do esporte eletrônico no Brasil*. Amazon. B01MR9V3BJ

Marcondes, R. M. (2017). *A Tributação de Artistas e Esportistas*. Quartier Latin.

Michaelis. (2020, 10 01). *Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Michaelis. Disponível em:

<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esporte/> ,

acessado em 01 SET 2020.

Moreira, A. S. (2019, 11 25). *Propriedade intelectual e esports: o premente conflito entre o direito de exclusiva e a liberdade desportiva*. Lei em Campo. Disponível em:

<https://leiemcampo.com.br/propriedade-intelectual-e-esports-o-premente-conflito-entre-o-direito-de-exclusiva-e-a-liberdade-desportiva/> , acessado em 30 AGO 2020.

Mosley, D. M., & Fry, D. H. (2020, 05 23). *Games melhoram a memória - e outras revelações do maior experimento sobre inteligência já realizado no mundo*. BBC News Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-52728977> , acessado em 01 SET 2020.

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 - dezembro 2016. p. 15.

NESTERIUK, Sérgio. Breves considerações acerca do videogame. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33614256158024979187281470482103051247.pdf>, acessado em 22 SET 2020.

Newzoo. (2020, 06 01). Disponível em: <https://www.maquinadoesporte.com.br/artigo/coi-da-novo-passo-para-incluir-e-sports-nos-jogos-olimpicos/>, acessado em 05 SET 2020.

_____. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>, acessado em 05 SET 2020.

Paszczuk, J. (2015). TRANSPLANTES DE ÓRGÃOS: UM DIREITO DA PERSONALIDADE. *Cadernos da Escola de Direito e Relações Internacionais*, 2(15), 22. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.unibrasil.com.br/index.php/cadernosdireito/article/view/2935/2505>, acessado em 04 SET 2020.

Purewal, J., & Davies, I. (2016, 12). *The eSports Explosion*. American Bar Association. Disponível em: https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2016-17/november-december/esports-explosion-legal-challenges-opportunities/, acessado em 06 SET 2020.

Redação São Paulo - SP. (2019, 12 16). *COI dá novo passo para incluir e-Sports nos Jogos Olímpicos*. Maquina do Esporte. Disponível em: <https://www.maquinadoesporte.com.br/artigo/coi-da-novo-passo-para-incluir-e-sports-nos-jogos-olimpicos/>, acessado em 07 SET 2020.

Rosignoli, M., & Rodrigues, S. S. (2017). *Manual de Direito Desportivo*. LTr. 978-85-361-9386-1.

Sato, G. Z. (2007, 02 15). *Você sabe o que é esporte?* Galileu O prazer de conhecer. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT1023726-1716,00.html>, acessado em 07 SET 2020.

Significados. Disponível em: <https://www.significados.com.br/esports/>, acessado em 08 SET 2020.

Silveira, N. (2018). *Propriedade Intelectual* (6ª ed.). Manole. 9788520457528.

Veiga, M. d. F. C. d. (2013). *A EVOLUÇÃO DO FUTEBOL E DAS NORMAS QUE O REGULAMENTAM*. LTr. 978-85-361-3113-9.

