DESAFIOS JURÍDICOS ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

LÍVIA MARIA RIBEIRO GONÇALVES

Mestranda em Direito da Faculdade de Direito do Sul de Minas – FDSM. Bolista social da mesma instituição. Integrante do grupo de pesquisa Direito e Democracia: jurisdição constitucional agressiva (PPGD/FDSM).

MARIA FERNANDA PEREIRA ROSA

Mestranda em Direito da Faculdade de Direito do Sul de Minas - FDSM. Taxista da Capes. Integrante dos grupos de pesquisa Margens do Direito e Direito e Arte (PPGD/FDSM). Advogada.

YAGO TOLEDO DUTRA

Mestranda em Direito da Faculdade de Direito do Sul de Minas - FDSM.

ELIAS KALLÁS FILHO

Professor Titular e Coordenador de Graduação da Faculdade de Direito do Sul de Minas - FDSM. Pós-Doutorado na Fundação Cardiovascular São Francisco de Assis. Doutor em Direito Comercial da Universidade de São Paulo - USP. Advogado.

Em data de 24 de maio de 2023, no Simpósio presencial, ministrado pelo Prof. Me. Gustavo Oliveira Chalfun, sob responsabilidade do Prof. Dr. Elias Kallas Filho, discorreu-se sobre os desafios atuais do Direito Desportivo, bem como o caso do Cruzeiro em relação a Sociedade Anônima de Futebol. Na oportunidade aconteceu também exposição de pôsteres, sendo o presente trabalho fruto da exposição *retrocitada*.

A questão central do estudo é a busca pela regulamentação dos e-Sports, que estabelecem um mercado em ascensão com previsão de crescimento significativo nos próximos anos. Os e-Sports são reconhecidos pelo Ministério da Cultura como manifestação cultural, ao passo que a presença de atletas profissionais contratados por grandes clubes e o envolvimento econômico exponencial aproximam os e-Sports do mundo esportivo tradicional. No entanto, a falta de regulamentação específica suscita questões sobre sua natureza, como, a

título de exemplo, se são modalidades esportivas ou apenas entretenimento? No atual panorama, os players desfrutam de contratos e direitos trabalhistas, embora os desafios jurídicos em torno da regulamentação persistam. Portanto, objetiva-se analisar a possibilidade da regulamentação dos e-Sports no ordenamento jurídico brasileiro.

Para tanto, a investigação pretende definir esses esportes na ordem jurídica brasileira, bem como identificar as transformações provocadas pela internet nas problemáticas envolvidas nestas relações contratuais de direito desportivo. Finalmente, buscando analisar os desafios jurídicos referentes à vinculação jurídica das problemáticas dos e-Sports e identificando situações práticas no Brasil e no mundo para estabelecer uma discussão capaz de tratar das particularidades desta crescente e importante temática. Para serem alcançados esses objetivos, a pesquisa utilizou o método analítico e a técnica de revisão literária, estabelecendo um levantamento da doutrina jurídica sobre os e-Sports, tanto de Direito Desportivo quanto de Direito Civil e do Trabalho.

O desenvolvimento dos e-Sports se conecta ao crescimento das interações por meio da internet desde os anos 90, permitindo partidas multiplayer. Esses jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais relevantes, com previsão de crescimento de 70% nos próximos quatro anos e alcançando um mercado global de US$ 3,5 bilhões em 2025. No ponto, o Ministério da Cultura reconheceu oficialmente os videogames como manifestação cultural, possibilitando o acesso a recursos da Lei Rouanet para seu desenvolvimento, o que tende a aumentar ainda mais o número de praticantes e a receita dos e-Sports. Nesse sentido, as competições de jogos eletrônicos contam com atletas profissionais contratados por clubes renomados e envolvem cifras significativas, assemelhando-se ao esporte tradicional. No entanto, a ausência de regulamentação específica levanta questões importantes afetas à natureza dos e-Sports. Afinal, são esses esportes virtuais uma modalidade esportiva ou mero entretenimento? E, aliás, seus praticantes figuram como atletas ou atores?

Por certo, no cenário atual, os jogadores possuem contratos de trabalho e direitos assegurados pela legislação trabalhista, principalmente pela CLT. Ademais, as equipes requerem profissionalismo, disponibilidade e subordinação, características que configuram o vínculo empregatício. Ainda, a contratação sob o regime da CLT é considerada mais segura, embora exista a opção de contratação por meio de pessoas jurídicas. Todavia, em que pese eventual segurança jurídica decorrente do vínculo empregatício dos players, tem-se que os desafios jurídicos acerca da regulamentação dos e-Sports ainda são muitos.

Diante de todo o exposto, feitos esses apontamentos sobre a problemática da regulamentação dos e-Sports, analisando detidamente a questão discutida, verifica-se que

essas modalidades eletrônicas de competição devem ser reconhecidas pelo ordenamento jurídico pátrio, não somente como manifestações culturais, mas sim, também, como práticas desportivas equiparáveis àquelas tradicionais, como, por exemplo, o futebol, o basquete, o ciclismo, as artes marciais e tantas outras. Com efeito, um ordenamento jurídico que não está alinhado com as demandas do meio social em que se insere não assegura nada se não a própria insegurança. Nesses termos, é inequívoco que, ao menos aos olhos de grande parte da sociedade, os e-Sports se equiparam aos esportes tradicionais, tanto que, inclusive, diversos clubes que atuavam tão somente na esfera das práticas esportivas ortodoxas passaram a investir no seguimento dos esportes eletrônicos, porquanto essa modalidade cativa as torcidas e movimenta valores em níveis equiparáveis, se não superiores, àqueles do desporto clássico.

Nesse sentido, é cediço e inequívoco que a classificação dos e-Sports apenas como manifestação cultural não é mais suficiente. Por óbvio, não se sustenta que esta modalidade deva deixar de ser considerada como uma manifestação cultural, mas sim que passe a também ser tida como prática desportiva, na mesma medida em que o são os esportes tradicionais. Certamente, a classificação dos e-Sports como prática esportiva possibilitará aos seus praticantes o acesso à toda a estrutura da Justiça Desportiva, bem como, somando-se à proteção proveniente da legislação trabalhista e civil em vigor e aplicável à matéria, conferirá, tanto aos players quanto aos clubes, maior segurança jurídica, fomentando, fatalmente, o desenvolvimento das competições de esportes eletrônicos no Brasil.

Bibliografia

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 2020. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 13 maio. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. *Institui o Código Civil*. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2002/lei-10406-10-janeiro-2002-432893-publicacaooriginal-1-pl.html. Acesso em 13 maio. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998. *Lei Geral do Desporto do Brasil***.** Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%209.615%2C%20DE%2024%20DE%20MAR%C3%87O%20DE%201998&text=Institui%20normas%20gerais%20sobre%20desporto%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias.&text=Art.,do%20Estado%20Democr%C3%A1tico%20de%20Direito. Acesso em 13 maio. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.597 de 14 de junho de 2023. *Lei Geral do Esporte*. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14597.htm#:~:text=L14597&text=Institui%20a%20Lei%20Geral%20do%20Esporte.&text=Art.,Cultura%20de%20Paz%20no%20Esporte. Acesso em 13 maio. 2024.

Comissão debate com especialistas regulamentação dos esportes eletrônicos. Câmara dos Deputados. Brasília, 24 de maio de 2023. Disponível em: https://www.camara.leg.br/noticias/963319-comissao-debate-com-especialistas-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/. Acesso em 13 maio. 2024.

COUTINHO, L. M; RODRIGUES, R. S. A regulação do esporte eletrônico no Brasil: análise do projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica. *Revista Digital de Direito Administrativo USP*, 30 de janeiro de 2023. Disponível em: file:///C:/Users/HP/Downloads/marrara,+06+134-161+196946+Coutinho+et+al.%20(1).pdf. Acesso em 13 maio. 2024.

GALLUCCI, Bruno. A falta de regulamentação dos e-sports no Brasil. *Conjur*, 18 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2023-jan-18/bruno-gallucci-falta-regulamentacao-sports-brasil/. Acesso em 13 maio. 2024.

LOUREIRO, C. Douglas. *Os E-sports no Brasil: a regulamentação e o regime jurídico aplicável a essa nova modalidade de esporte*. Periódicos UFMG. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/caap/article/view/46987. Acesso em 13 maio. 2024.

SÁ, Bruna. *Desafios jurídicos e Regulatório do E-Sport no Brasil***.** Jusbrasil, 2021. Disponível em: https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807. Acesso em 13 maio. 2024.

SOUZA, Murilo. *Projeto define eSports como modalidade esportiva*. Câmara dos Deputados, Brasília, 17 de fevereiro de 2023. Disponível em: https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/. Acesso em 13 maio. 2024.