

E-SPORTS E SUAS DISPUTAS NA ESFERA JURÍDICA

DIONES CÉSAR DA SILVA: graduando em Direito pela Universidade Brasil. Campus Fernandópolis.

GUSTAVO ANTONIO NELSON BALDAN

(Orientador)

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo, a demonstrar o crescimento e o desenvolvimento do *e-sports* competitivo em nossa sociedade como um esporte propriamente dito. E que em suas várias modalidades agregam a participação de diversos tipos de pessoas e de diferentes nações ao redor do globo, e que ao passar dos anos com o avanço tecnológico e da sociedade humana no geral, o cenário competitivo no geral tem ultrapassado fronteiras entre diversos países, sem falar nas premiações recebidas pelos competidores atingindo um nível exorbitante. E da carência de legislação acerca do tema para apoiar o cenário do *E-Sports* no Brasil.

Palavras-chave: E-Sports, Campeonato, Esporte, Tecnológico.

ABSTRACT: This work aims to demonstrate the growth and development of competitive e-sports in our society as a sport itself. And that in its various modalities add the participation of different types of people and from different nations around the globe, and that over the years with the technological advancement and human society in general, the competitive scenario in general has crossed borders between different countries, not to mention the awards received by competitors reaching an exorbitant level. And the lack of legislation on the subject to support the E-Sports scenario in Brazil.

Keywords: E-Sports, Championship, Sport, Technological.

***E-SPORTS* – HISTÓRICO**

O Progresso e a evolução tecnológica da humanidade trouxeram muitos avanços para a sociedade no geral em diversa áreas com destaque para os jogos eletrônicos, também conhecidos como E-Sports. Por volta da década de 1940 obtivemos oficialmente o primeiro protótipo de jogo eletrônico bem como o desenvolvimento de um programa computador para o jogo de xadrez, porém, sem sucesso. (ALVES, 2018).

Entretanto, em 1968 que se realizou o tão sonhado lançamento do primeiro console doméstico chamado de Brow Box. Todavia, a primeira definição comercial de um jogo eletrônico foi o *Computer Space*, projetado em 1971 pela desenvolvedora

Nutting Associates, Computer Space é considerado o primeiro fliperama ou seja o primeiro jogo ARCADE os engenheiros responsáveis pela criação do jogo, um ano após o lançamento fundaram a Atari que revolucionou a década de 1970 e posteriormente a criação de máquinas de *game* foi possível reproduzir o jogo *Pong*, por sua vez outros jogos também ficaram famosos, como *Computer Space* (1971) e *Space Invaders* (1978).(ALVES, 2018). A figura abaixo nos mostra o primeiro vídeo game do mundo, não era para os homens, mulheres também jogavam.

Figura 1 – Primeiro vídeo game do mundo.



Fonte:

[HTTPS://WWW.OUTERSPACE.COM.BR/RETROSPACE/MATERIAS/CONSOLES/HISTORIADOSCONSOLES3.HTM](https://www.outerspace.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles3.htm)

E conseqüentemente com o avanço tecnológico e com um maior número de pessoas tendo acesso e a propagação dos jogos se estendendo a novas partes do globo, teve se então o início do primeiro torneio de videogame em 1972, na Universidade de Stanford, com o *game* *Spacewar*, onde participaram vinte e quatro pessoas do evento chamado de "Intergalactic Spaceware Olympics", no qual a premiação foi uma assinatura da revista *Rolling Stone*.

Figura 2: matéria da rolling Stone



A matéria da Rolling Stone sobre o primeiro campeonato de games da história.

O primeiro campeonato de vídeo games que fora registrado teve originalmente 3 modalidades competitivas: Free- For-All, 1x1 e em duplas ("Em que ano foi realizado o primeiro campeonato de games?") Os vencedores foram Bruce Baumgart, no modo Free-For-All, Slim Tovar e Robert E. Mass em duplas. Tovar também venceu a modalidade 1x1.

Mas em 1980 foi que aconteceu a primeira grande competição de *games*. A competição foi realizada pela empresa Atari, o evento de games teve o nome de "Space Invaders Championship, atraindo mais de dez mil pessoas, marcando assim o início do *E-Sports*.

Figura 3 primeiro campeonato de vídeo games



Foto: Reprodução/namraka

Mas fora por volta dos anos 90 com a chegada da Internet, que ligava diversas pessoas ao redor do globo fazendo com que surgisse os primeiros grandes campeonatos de *E-Sports*, possibilitando que jogadores de diversos locais participassem simultaneamente de partidas online em uma mesma sala, este acesso ficara conhecido como *multiplayer online*. (ALVES, 2018).

No ano de 1997, aconteceu o "RedAnnihilationTournament", onde duas mil pessoas disputaram um veículo Ferrari com o game "Quake", modalidade First Person Shooter (FPS).

Com o lançamento do fps *Counter Stryke* publicado em 1999, os E-Sports se popularizaram no Brasil nesse ano as Lan Houses estavam no ápice o que possibilitou o surgimento de vários prós playes brasileiros.

Em 2006 em Paris na França teve se início o *Eletronic Sports World Cup* - ESWC, onde a equipe brasileira *Made in Brazil* (MIBR) foi vitoriosa. (SANTANA, 2017).

Mas com o Lançamento da STREET FIGHTER IV (lançado em 2008) teve se início em 2009 o TRT (Treta "O nome veio da velha gíria brasileira para briga.)

Mas fora em 2014 que o TRETA alcançou o seu maior sucesso, pois foram escolhidos pela Capcom EUA para ser evento Premier na América Latina, o que atraiu jogadores do mundo todo, como o japonês Sakonoko e o inglês Ryan Hart". "o torneio de Super Street Fighter IV contou com 256 participantes, "uma marca muito difícil de superar" segundo Giovani idealizador do Treta.

Super Street Fighter IV Arcade Edition Ver.2012 – Valendo a segunda vaga na Capcom Cup, do torneio mais emocionante.

"O japonês Sakonoko veio e saiu invicto, mas ficou muito impressionado com o nível dos brasileiros, dentre os quais se destacou Keoma, também conhecido como o "Cowboy Gaúcho" e seu Abel já admirado e reconhecido nos circuitos mundiais." *Capcom-Unity - Brasil*, <http://www.capcom-unity.com.br/2013/09/11/resultados-do-treta-championship-aftermath/>.

Desde então o cenário do *e-sports* e suas diversas modalidades só tem crescido no Brasil, mas me 2019 com o lançamento de Mortal Kombat 11 pela Netherralms studios e com o torneio da liga latina de mk11 em 2020 surgindo um novo campeão brasileiro Konqueror249.

Figura 4 campeonato da liga Latina de MK 11



Konqueror vence a Liga Latina de Mortal Kombat de 2020 — Foto: Reprodução/Twitter

Sendo assim, tem-se a necessidade de dizer que os torneios de *E-Sports* são organizados pelas próprias desenvolvedoras, editoras e organizadores. Devido ao grande número de torneios de *E-Sports*, as premiações algumas vezes atingem valores astronômicos, ao mesmo tempo em que espectadores acompanham as partidas presencialmente ou via internet.

Saindo um pouco dos *fighting games* (jogos de luta) rumo aos *fps* (jogo com camera em primeira pessoa) temos o mundial de Fortnite.

O evento principal da Fortnite World Cup era a competição na categoria solo, que aconteceu no último dia. O campeão foi o pouco conhecido Kyle "Bugha" Giersdorf até então, com apenas 16 anos na época. O norte-americano iniciou o torneio vencendo a primeira queda e emplacou boas atuações nos confrontos seguintes, sem nunca deixar a liderança da tabela. Com isso, Bugha levou sozinho a premiação de US\$ 3 milhões (cerca de R\$ 16 milhões) e se tornou o jogador menor de 18 anos que mais faturou com esportes eletrônicos.
fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/09/world-cup-2020-de-fortnite-cancelada-relembre-destaques-de-2019-esports.ghtml>

Figura 5: Fortnite World Cup



DIREITO DESPORTIVO E E-SPORTS

Esportes na Constituição Federal

O desporto apareceu de forma inédita na Constituição Federal (1988), dando assim um grande passo para as práticas esportivas, definindo o esporte como um direito constitucional, seja ele profissional ou amador

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. **§ 1º** O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei. **§ 2º** A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final. **§ 3º** O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social." ("Constituição - Título VIII | Política | G1")
Fonte: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10647364/artigo-217-da-constituicao-federal-de-1988>

O Art. 217 da CF traz um novo ordenamento ao sistema jurídico, o regime desportivo, onde existem princípios e regras específicas para regulamentar a prática esportiva.

Em seu primeiro inciso também diz que a autonomia das entidades desportivas e associações em sua organização e funcionamento, temos que analisar o termo autonomia com cautela e não equipara-lo com "soberania" as práticas desportivas claramente despertam interesse público, dessa forma não podem ser afastadas as regras gerais, penais, civis e do consumidor perante estas atividades. Citando um artigo escrito por Ricardo Silva Barbosa "O poder Estatal, não intervirá na forma em que as

entidades resolvem se organizar, desde que não desrespeitem demais definições da lei.”

E-SPORTS É RECONHECIDO NA ALEMANHA COMO ESPORTE

A Alemanha juntou-se à Coreia do Sul, China, Rússia, Itália e África do Sul ao reconhecer oficialmente os e-sports. Além de ser um outro impulso para a aceitação esperançosa dos e-sports nos Jogos Olímpicos, os clubes alemães agora poderão solicitar o status sem fins lucrativos. Isso significa que eles terão direito a impostos comerciais reduzidos, ao mesmo tempo em que também será mais fácil para os jogadores de e-sports estrangeiros competirem na Alemanha. Hans Jagnow, presidente da associação nacional de e-sports da Alemanha, expressou sua alegria no reconhecimento oficial em comentários ao Deutsche Welle. É uma ótima notícia, mas também não é uma surpresa. Foi precedido por um longo diálogo. Após o processo de diálogo, foi determinado que os e-sports não só tem um enorme aspecto econômico, mas também tem um componente social. Este reconhecimento simplesmente impôs que os e-sports também tem um componente social. O reconhecimento oficial também pode ser visto no investimento do Estado em instalações e estádios no nível das bases, bem como o subsídio de equipamentos. Ao dar esse reconhecimento aos e-sports, o governo alemão apoiou uma disciplina que fora um evento principal nos Jogos asiáticos de 2022 em Hangzhou. Fonte: <https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>.

Além disso, foi estabelecido pelo governo da Alemanha um visto específico para os jogadores profissionais de E-Sports, mudança prevista na Lei de Imigração Qualificada. Facilitando assim o recrutamento de novos players e treinadores de fora da União Europeia por organizações alemãs. Logo, tais indivíduos poderão obter acesso a uma residência permanente com uma redução significativa nos sistemas de vistos e sua burocracia.

FRANÇA

A lei francesa 2016-1321, em seu artigo 321-8, traz a definição de videogame e dispõe regras sobre seus campeonatos.

Da seguinte forma: para os propósitos deste capítulo, um videogame é qualquer jogo abrangido pelo inciso II do art. 220 do **Código Geral Tributário**. "Uma competição de videogame consiste em pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores por uma pontuação ou uma vitória. A organização da competição de videogame dentro do significado deste capítulo não inclui a organização de uma aposta.

A mencionada lei modificou o **Código Trabalhista** local, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo, introduzindo as competições de videogames:

Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja: 1º Em um show business; 2º Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som; 3º Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2; 4º Fonte: *Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil*, <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>.

Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321- 8 do **Código de Segurança Interna**.

Além disso, o **Decreto Francês n. 2017-87172** trata da organização, participação e inclusive premiação dos campeonatos de e-Sports.

Foi publicado pela Forbes um artigo em 2017, onde um grupo de advogados comentavam sobre a falta de legalidade a respeito do tema, principalmente em relação aos seguintes pontos: estrutura regulatória; questões sobre apostas; investimentos nas atividades; publicidade; propriedade intelectual; stream; vistos imigratórios; contratos dos atletas; arenas e seus equipamentos; e os benefícios em relação a universidades.

Segundo os especialistas, as questões levantadas no artigo deveriam ser analisadas pelo corpo legislativo, para que o **e-Sport** se estabeleça e consiga assim o desenvolvimento como as atividades esportivas em geral.

O jogador de videogame profissional assalariado competitivo é definido como qualquer pessoa cuja atividade paga é a participação em competições de videogame em um link de Subordinação legal a uma associação ou empresa aprovado pelo ministro responsável pela tecnologia digital. Assim, o país francês passou a reconhecer e desenvolver o esporte eletrônico, bem como fornecer um quadro legal para suas competições, como informa Leandro Zilli Bertolini.¹²²

BRASIL

Na esfera do legislativo brasileiro, encontra-se atualmente em trâmite no **Congresso Nacional** o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL), visando alterar o art. 3º da Lei Federal nº 9.615/1998, acrescentando-lhe o inciso V, que se for aprovado, irá dispor a seguinte redação:

"Art. 3º: O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações: 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." Fonte: *Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil*, <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e->

sport-no-brasil/1245656807. ("Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil")

Posteriormente, por determinação regimental, foi apensada a essa proposição legislativa o Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, de autoria da Deputada Mariana Carvalho, que "institui o esporte virtual".

Apesar de a **Comissão de Esporte (CESPO)** emitiu parecer em dezembro de 2019, optando pela rejeição das propostas de lei mencionadas, sob a justificativa de que as entidades de administração do desporto possuem autonomia constitucional, prevista no art.217, inciso I, da Carta Magna, e que, portanto, são os órgãos responsáveis pela organização e regulamentos de suas modalidades, não cabendo, assim, ao Poder Legislativo referida normatização.

A Comissão de Esporte (CESPO) não nega a importância da categoria em plena ascensão, contudo, entendem que os jogos eletrônicos não estão contemplados na definição de "esporte"

O Projeto de Lei nº 383/2017 ainda está em análise e já teve três emendas desde o despacho inicial, além disto, a PL foi aprovada pelas demais Comissões de: Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e na Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE).

A regulamentação do **e-Sport** em território nacional ainda encontra resistência no Poder Legislativo, em especial na Câmara dos Deputados. Jogadores, times e empresas desenvolvedoras de *games* temem que a atual redação da proposta trave o crescimento do setor e isole o Brasil nas competições internacionais, o que já vem acontecendo com alguns *pro players*.

Inclusive, fala recente da Ministra do Esporte manifestou-se contrariamente ao reconhecimento do *e-sport* como modalidade esportiva:

A ministra do Esporte, Ana Moser, disse em entrevista que os esportes eletrônicos, conhecidos como eSports, não devem ser considerados esportes, portanto não devem receber investimento. A afirmação foi dada em entrevista para o UOL. A ministra disse que, apesar dos atletas de esports terem uma rotina de treinos, "a Ivete Sangalo treina para dar show e ela não é uma atleta da música". Fonte: <https://olhardigital.com.br/2023/01/12/pro/ana-moser-diz-que-esports-nao-e-esporte-declaracao-gera-polemica/>

A ministra alegou que "o jogo eletrônico não é previsível" e, devido a isso não pode ser considerado uma modalidade esportiva. "Ele é desenhado por uma programação digital."

Este posicionamento utilizado pela ministra vai em sentido contrário ao de outros países, como por exemplo a França. Onde o presidente francês, Emmanuel

Macron, manifestou em querer que os esportes façam parte dos Jogos Olímpicos de 2024, jogos estes que haverão de serem celebrados em Paris. Ademais os Estados Unidos já concedem vistos de atletas para praticantes profissionais de esportes eletrônicos desde 2013.

"Se você leu a matéria para além da chamada, você pode ver que são medidas interministeriais. Qual o sentido de usar o Ministério do Esporte como protagonista nesse tema? Qual a questão de sedentarismo e saúde pública que a França tem para resolver? E no Brasil, qual a prioridade? [...] Minha posição é pela ação intersetorial, exatamente como colocado na reportagem em questão, exatamente como está sendo feito na França".Fonte:<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/18/ana-moser-defende-acao-intersectorial-para-investir-em-esports.htm>

O esporte no Brasil não é reconhecido como esporte. Houve uma avaliação do Ministério do Esporte há uns oito anos. Eu acompanhei uma parte, fazia parte do conselho. Mas, na decisão, eu não fazia mais parte. Hoje, efetivamente, não é esporte. Isso é um processo que independe de mim. Dentro do fenômeno, a área esportiva tem um formato que tem a questão do movimento - iniciou.

- O esporte é movimento. É isso é um fenômeno biopsicossocial. E o bio é muito importante. Como fenômeno científico, biológico, ele tem o movimento. Como fenômeno social, a competição ela pode, num primeiro momento, achar que ela caracteriza como esporte. Mas a competição por si só não denota movimento em esportes. É uma discussão que envolve muita coisa. Ela tem de ser feita. Politicamente, você pode tomar qualquer decisão - Ana Moser ainda falou sobre o sistema o Esports Series 2023, evento organizado pelo Comitê Olímpico Internacional e que será realizado em Singapura entre os dias 22 e 25 de junho. Para ela, a iniciativa se justifica por abordar esportes que simulam esportes tradicionais e que simulam atividades físicas, excluindo jogos de tiro ou que simulam realidades alternativas.

- Pelo o que conheço sistema do Comitê Olímpico, esse festival (organizado pelo COI) é muito em cima dos simuladores. E não desses jogos eletrônicos que tenham as competições pelas características de tiro, bomba, que não dizem muito sobre o que é o espírito olímpico. Essa é a restrição que o sistema olímpico coloca. E que é refletido pelo Comitê Olímpico nacional (COB). Existe uma estrutura de como se lida com esporte eletrônico pelo sistema olímpico. concluiu.Fonte: <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/ana-moser-reafirma-que-esport-nao-e-esporte-e-pondera-evento-do-coi-sem-tiro-e-bomba.html>

Vale mencionar que arquearia ou o propriamente dito "tiro com arco e flecha, Golfe e Tiro. Essas três modalidades ESPORTIVAS estão inseridas nos jogos Olímpicos e não se baseiam no movimento, mas tem o seu foco na precisão. Além disso, há várias modalidades como por exemplo o Hipismo onde os praticantes tanto ser humano quanto o equino tendem de estar em perfeita harmonia para vencer, como

a já mencionada arquearia vão contra os argumentos da ministra, pois como visto nem todo esporte depende que seu atleta esteja freneticamente em movimento.

O Estado, o homem estão em contínua evolução. Podendo ficar facilmente ultrapassado devido a inquietação e porventura deixar de atender os anseios sociais, no mesmo compasso, o Direito, enquanto matéria social, deve se manter ativo e em permanente processo de atualização.

Nunca o tridimensionalismo de Miguel Reale foi tão atual. A Sociedade no geral cria constantemente valores sendo estes de natureza positiva e negativa de fatores externos, onde novas normas que fazem florescer os chamados novos direitos, que têm uma relação direta com os novos estilos de vida. Tendo assim de fato o e-sports o próximo passo evolutivo onde as normas devem oferecer todo amparo a essa nova prática tão difundida pela sociedade atual. Onde a comunidade internacional vem aos poucos reconhecendo o E-sports como esporte devido a vários fatores como desenvolvimento intelectual de táticas em equipes, porém em ambiente virtual, e os altos níveis de treinamento devido as competições extremamente acirradas onde um simples deslize pode resultar em K.O (fim de partida) assim como em outros esportes como no basquete por exemplo onde uma sexta de 3 pontos em seus instantes finais pode consagrar uma equipe com a vitória.

Ademais CF determinou que o Estado fomentasse todas as práticas desportivas. Mas como a sociedade por estar em constante evolução o que faz com que os e-sports venham a ser amparados pelo estado. art 217 "É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados"

CONTRATOS

Já são aplicados diversos institutos da legislação esportiva nas relações jurídicas no meio do esporte eletrônico brasileiro. Por se tratar de competições, as ferramentas jus-desportivas se adequam às necessidades dos clubes, atletas e demais stakeholders do mercado esportivo eletrônico. O uso mais notório da legislação desportiva se dá na relação entre clubes e atletas, que utilizam do Contrato Especial de Trabalho Desportivo para pactuar sua relação profissional. Inclusive, em negociação com a ABCDE (Associação Brasileira de Clubes de Esporte Eletrônico) no início de 2017, a Riot Games passou a exigir que houvesse a celebração dessa espécie de contrato para a inscrição do atleta em sua principal competição, o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends). fonte: <https://leiemcampo.com.br/contrato-de-trabalho-de-cyber-atleta/>

E infelizmente até o presente dia, não existe associação ou sindicato de *cyber* atletas que defenda os interesses dessa tão promissora classe e ascensão.

REFERENCIAL TEORICO

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/09/world-cup-2020-de-fortnite-cancelada-relembre-destaques-de-2019-esports.ghtml>

<https://manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>.

[HTTPS://WWW.OUTERSPACE.COM.BR/RETROSPACE/MATERIAS/CONSOLES/HISTORICOS/CONSOLES3.HTM](https://WWW.OUTERSPACE.COM.BR/RETROSPACE/MATERIAS/CONSOLES/HISTORICOS/CONSOLES3.HTM)

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>

<https://leiemcampo.com.br/contrato-de-trabalho-de-cyber-atleta/>

JOURNAL OFFICIEL DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10647364/artigo-217-da-constituicao-federal-de-1988>

<https://www.lance.com.br/fora-de-campo/ana-moser-reafirma-que-esport-nao-e-esporte-e-pondera-evento-do-coi-sem-tiro-e-bomba.html>

<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/18/ana-moser-defende-acao-intersetorial-para-investir-em-esports.htm>

<https://olhardigital.com.br/2023/01/12/pro/ana-moser-diz-que-esports-nao-e-esporte-declaracao-gera-polemica/>

("Constituição - Título VIII | Política | G1")

Capcom-Unity - Brasil, <http://www.capcom-unity.com.br/2013/09/11/resultados-do-treta-championship-aftermath/>.