



FACULDADE EVANGÉLICA DE GOIANÉSIA  
CURSO DE DIREITO

**A COMPLEXIDADE EM LEGISLAR SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS NO  
BRASIL**

HIAM FELYPE AMARAL

Goianésia-GO

2020

HIAM FELYPE AMARAL

**A COMPLEXIDADE EM LEGISLAR SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS NO  
BRASIL**

Artigo Científico apresentado junto ao Curso de Direito da FACEG (Faculdade Evangélica de Goianésia), como exigência parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me.Thiago Brito Steckelberg

Goianésia-GO

2020

## FOLHA DE APROVAÇÃO

### **A COMPLEXIDADE EM LEGISLAR SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL**

Esta Monografia foi julgada adequada para a obtenção do título de Bacharel em  
Direito e aprovada em sua forma final pela banca examinadora da Faculdade  
Evangélica de Goianésia/GO- FACEG

Aprovado em, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2020

Nota Final \_\_\_\_

Banca Examinadora

---

Prof. Me. Thiago Brito Steckelberg- Faculdade Evangélica de Goianésia- FACEG  
Presidente

---

Prof. Dra. Maísa Franca Teixeira - Faculdade Evangélica de Goianésia- FACEG  
Membro

---

Prof. Ma. Luciângela Ferreira do Brasil- Faculdade Evangélica de Goianésia-  
FACEG Membro

# A COMPLEXIDADE EM LEGISLAR SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL

HIAM FELYPE AMARAL

**Resumo:** O presente artigo tem como principal intuito a apresentação dos esportes eletrônicos (*e-sports*) no Brasil, com enfoque na complexidade em legislar sobre ele, tendo como objetivo principal esclarecer o motivo dessa complexidade e por fim, tentar achar uma solução para tal questão. Logo, o problema que se busca solucionar é: quais são as dificuldades na legislação sobre *e-sports* no Estado brasileiro e quais possibilidades para o avanço nessa esfera da legislação desportiva nacional. A metodologia empregada é a pesquisa bibliográfica e documental sobre esportes *e-sports* e legislação relativa ao tema. Inicialmente busca-se conceituar esportes e definir a categoria estudada nesta definição, após o que serão analisadas as questões jurídicas e sociais que envolvem legislação sobre esportes eletrônicos. Portanto, no decorrer do projeto, os tópicos para atingir este objetivo serão apresentados da seguinte maneira: primeiro será feita uma introdução rápida acerca do tema, em seguida uma breve passagem sobre a definição do que é esporte, passando pela concepção e entendimento do que é um atleta e por uma rápida apresentação sobre a história dos esportes eletrônicos no mundo e no Brasil, e finalmente chegando ao ápice da pesquisa que é a análise do projeto de lei 383/2017, que busca sobre a legislação da atividade esportiva no Brasil, e a comparação com a legislação sobre o referido tema em outros países. Ao final são apresentados três pontos fundamentais para a solução do problema pesquisado.

**Palavras-chave:** direito desportivo; legislação brasileira; e-sports.

**Abstract:** This article aims to present electronic sports (*e-sports*) in Brazil, focusing on the complexity of legislating on it, with the main objective of clarifying the reason for this complexity and, finally, trying to find a solution for it question. Therefore, the problem that we seek to solve is: what are the difficulties in the legislation on *e-sports* in the Brazilian State and what are the possibilities for the advancement in this sphere of national sports legislation. The methodology employed is bibliographic and documentary research on *e-sports* and legislation related to the topic. Initially, it seeks to conceptualize sports and define the category studied in this definition, after which legal and social issues involving legislation on electronic sports will be analyzed. Therefore, during the course of the project, the topics to achieve this objective will be presented as follows: first a quick introduction about the theme will be made, then a brief passage on the definition of what sport is, passing through the conception and understanding of what is an athlete and for a quick presentation on the history of electronic sports in the world and in Brazil, and finally reaching the peak of the research which is the analysis of the bill 383/2017, which seeks about the legislation of sports activity in Brazil, and comparison with legislation on the subject in other countries. At the end, three fundamental points are presented for the solution of the researched problem.

**Keywords:** sports law; Brazilian legislation; e-sports

## INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, a sociedade apresenta evoluções consideráveis em todos os fatores, principalmente no âmbito profissional. Ao decorrer do tempo a invenção de novas profissões mostrou e deu uma oportunidade a diversas pessoas que antes não sabiam o que poderiam ou o que queriam fazer.

Tendo o grande amor e paixão por esportes presente em nossas vidas, a profissionalização deste foi algo que acarretou grandes mudanças na vida de inúmeras pessoas, e não apenas na vida destas, mas também nos grandes mercados financeiros, se tornando então o esporte uma profissão de alta relevância no mundo.

Porém, o presente artigo não busca falar sobre o esporte em geral, mesmo sendo necessário uma abordagem superficial, o real objetivo é apresentar sobre o esporte eletrônico, mais conhecido como *e-sports* e sanar dúvidas sobre o porquê é tão complexo legislar sobre tal atividade esportiva.

Primordialmente, pode ser visto que com a constante evolução da tecnologia, com isso, a tendência dos adolescentes a ficarem mais nos computadores evoluiu gradativamente, e grande parte disso é devido aos chamados esportes eletrônicos, jogos como por exemplo League of Legends (LOL) que é um moba lançado em 2009 e CounterStrike:GlobalOffensive que é um fps lançado em 2012.

Os citados acima, são ambos jogos distintos, mas que se encaixam em âmbito dos esportes eletrônicos com títulos dos mais visualizados e jogados pelas pessoas, chegando a fazer transmissões para milhões de pessoas em seus campeonatos, além de reunirem milhares de pessoas em seus locais presenciais.

Porém, se encontra o questionamento a respeito destes, se jogos tão populares e que giram muito dinheiro em seus campeonatos tanto nacionais quanto mundiais, além de reunirem milhões de pessoas para assistirem o mesmo, por que é tão difícil legislar sobre os *e-sports*<sup>1</sup>?

---

<sup>1</sup> E-sports, são modalidades esportivas eletrônicas

É sempre necessário se lembrar defatores fundamentais nesse assunto, como por exemplo o preconceito da sociedade e o problema em seu reconhecimento como atividade desportiva. A ideia de pessoas ganharem dinheiro através de jogos de computador, e isso ser considerado uma profissão é algo que gera grande inconformidade na sociedade conservadora brasileira, ver seus filhos dentro de casa no computador ao invés de estarem os ajudando na empresa.

Dessa maneira, através dessa presente explicação entende-se o que o presente artigo busca apresentar e questionar em suas seguintes páginas, então fica a seguinte questão, por que é tão complexo legislar sobre esportes eletrônicos no Brasil?

Em vista disso, o artigo buscará trazer novas informações a respeito do tema através de uma pesquisa de natureza básica, que objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista, envolvendo verdades e interesses universais.

Como forma de abordagem, será utilizada a pesquisa qualitativa, visto que serão formuladas hipóteses para a possível causa e possível solução do tema. Juntamente, será utilizada como ponto de vista dos objetivos, a pesquisa explicativa, já que a mesma visará identificar e buscar os fatores que ocasionam e assim explicar o porquê da complexidade tratada no tema.

Por fim, o ponto de vista dos procedimentos técnicos, a pesquisa participante se vê fundamental no presente projeto, pois, através dela será apresentado a opinião de pessoas que são do meio e diretamente afetadas pelo tema a ser tratado, logo, é a melhor escolha. Visto isso, entende-se que os praticantes desses esportes têm total direito de serem resguardados por uma legislação que versa a respeito do tema, porém, no presente estado em que se encontra o país, ela ainda não fora atingida.

Sendo assim, identifica-se uma necessidade de uma discussão mais a fundo a respeito do tema, um tema complexo que abrange um universo totalmente diferente do habitual, e mais, um universo onde o preconceito ainda reina perante a sociedade, onde os atletas dessas modalidades ainda não são considerados como profissionais por uma grande maioria da população.

Logo, uma legislação que trata do respectivo tema, um resguardo maior poderia ser adquirido por esses jogadores caso uma legislação fosse implementada no ordenamento jurídico brasileiro, entretanto, como será tratado a seguir, os empecilhos a respeito desse assunto são maiores que aparentam ser.

Assim sendo, justifica-se essa pesquisa por ser tão presente no cotidiano da população mundial e claro, uma realidade social. É de suma importância se tratar desse tema abrangido por diversas matérias do Direito, como o direito trabalhista, e com ênfase em direito digital por se tratar de uma evolução no âmbito tecnológico, e por possuir **reflexos claros no dia-a-dia da sociedade** (grifos do autor).

## 1 - A DEFINIÇÃO HISTÓRICA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

### 1.1 A Definição de Esporte

Ao dar início a essa discussão, uma observação deve ser feita, ao se tratar de esporte, é algo que sempre foi visto presente em nossa sociedade e em nossas vidas, sejam como brincadeiras ou como métodos de auxiliar na saúde do corpo, tanto física quanto mental.

Interessante ressaltar que, ao se falar de esporte devemos entender uma coisa antes, esporte e desporto são duas palavras em português brasileiro, porém, são derivadas da mesma palavra em inglês “*sport*” ou seja, palavras diferentes, porém que detêm o mesmo objeto de significado.

Mas ao se falar de esporte fica um questionamento, sabemos que é algo que sempre esteve presente em nossa vida, desde os tempos mais remotos, mas o que é o esporte? De onde e quando ele surgiu? Perguntas essas que ao serem respondidas serão utilizadas como o nosso gancho para a introdução dos esportes eletrônicos.

Dando início a este tema, é necessário observar a definição de esporte presente no dicionário:

Conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de jogos individuais ou coletivos, cuja prática obedece a certas regras precisas e sem fim utilitário imediato; desporto: o esporte aperfeiçoa as qualidades físicas do homem. (DICIO online, 2020)

Posterior a esse conceito podemos deduzir que esporte nada mais é que uma prática de exercícios físicos que obedecem a regras, entretanto, observa-se que de acordo com Valdir Barbanti na obra (O que é esporte, 2006) publicada na Revista Brasileira de Atividade e Saúde, a definição de esporte é:

Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos (BARBANTI, 2006, p. 57).

Portanto, chegamos à conclusão coadunada entre ambas as definições que esporte necessariamente são atividades ou exercícios físicos que são feitas sob regras, logo, entende-se que existem instituições criadas para gerir estas atividades, tanto em âmbito nacional quanto em âmbito mundial.

Entretanto, é encontrado no artigo publicado pelo Dr. Fábio Lessa o seguinte teor:

Vale também ressaltarmos que o conceito de esporte no mundo contemporâneo não é uno e tão pouco universal. Do século XVIII ao XXI foram produzidos conteúdos diversos para o conceito esporte. (LESSA, 2008, p. 3).

Devendo então permanecer em completa ciência que as definições usadas não são únicas, e pode haver diversas outras sobre o tema ao que se fala. Após a presente introdução, é necessário lembrar que existe uma vasta diferença entre a prática de esporte amador e sua prática profissional, o que leva a crer uma necessidade de preparo e esforço totalmente diferente de praticantes amadores.

Como dito na definição dada por Barbanti (2006, p.56) “a participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”, visto isso, pode-se deduzir que ao se tratar de um atleta que atua de maneira profissional no esporte, um de seus motivos extrínsecos é o contrato, onde o mesmo assina e representa tal instituição em troca de uma remuneração e coisas afins.

Ao se falar no esporte na antiguidade, a primeira lembrança cujo qual temos é sobre as tão faladas olimpíadas que ocorriam na Grécia antiga, sendo a que ocorre nos dias de hoje, a continuidade desta tradição passada pelas gerações do nosso mundo.

Dando um salto no tempo, podemos dizer que na contemporaneidade, temos 2 grandes marcos para o esporte no mundo, sendo os



Jogos Olímpicos o maior evento esportivo do mundo que teve sua primeira edição dos jogos olímpicos da era moderna ocorrido em 1896, tendo como sede a cidade de Atenas na Grécia, berço dos jogos.

Claramente o evento em questão era de porte avassalador para época, mas em comparação aos de hoje são números um tanto quanto ínfimos, tendo a presença de 241 atletas, 14 países e 43 eventos, ocorrendo do dia 6 de abril ao dia 15 do mesmo mês, dados esses encontrados no site do Comitê Internacional Olímpico (COI).

E efetuando um breve comparativo entre as épocas, a última olimpíada registrada fora em 2016, sediada na cidade do Rio de Janeiro no Brasil, e contou com 11238 atletas, 207 países e 306 eventos, ou seja, um aumento imensurável em termos de número de atletas, países e eventos, o que mostra a constante evolução no esporte no mundo.

Não ficando atrás em nenhum momento, temos juntamente as olimpíadas, o evento chamado Copa do Mundo, sendo então o mais importante evento futebolístico do mundo, que teve sua primeira edição em 1930 tendo a seleção do Uruguai país sede como a grande campeã e sua mais recente edição em 2018 na Rússia, tendo a seleção Francesa se sagrando campeã do evento.

Vale informar que todos os dados apresentados acima são encontrados nos respectivos sites do COI e da própria Federação Internacional de Futebol (FIFA), listados nas referências bibliográficas.

## **1.2 A concepção de atleta**

Visto isso, se torna impossível falar sobre esporte sem falar sobre seus principais praticantes, os atletas, que pelo teor do parágrafo único do artº 69 do PLS 68/2017 são conceituados como:

Art. 69. A profissão de atleta é reconhecida e regulada por esta Lei, sem prejuízo das disposições não colidentes contidas na legislação vigente, no respectivo contrato de trabalho ou em acordos ou convenções coletivas.  
Parágrafo único. Considera-se como atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração. (Brasil, 2017).

Importante ressaltar que da mesma maneira como a definição de esporte não é unânime, o mesmo se aplica a definição de atleta, com isso, na

presente definição temos claramente uma separação entre atleta profissional, que pelo teor é aquele que pratica o esporte em alto nível e de forma remunerada e permanente.

Através desta definição apresenta-se também a distinção entre o atleta profissional exercendo o esporte em alto nível e de forma remunerada permanente e que aquele cujo qual o intuito prática é apenas lazer ou forma de manter a saúde em dia.

Logo, entende-se que atleta amador é aquele que participa de competições sem o recebimento de remuneração ou matérias em troca daquilo, que a pratica com intenção única de lazer e diversão. Sendo tais definições aplicadas aos atletas de esportes tradicionais, qual seria a diferença entre estes e os atletas de *e-sports*? Nenhuma, o conceito dado de atletas não se refere apenas a praticante de atividades tradicionais.

Portanto, pode-se definir o atleta como aquele que pratica algum tipo de esporte, sendo de maneira profissional ou amadora, e sabendo que, esporte e desporto são sinônimos, observa-se novamente o teor do art. 3º da Lei 9.615/98, conhecida como Lei Pelé:

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. (BRASIL, 1998) (grifos do autor)

Em especial, com atenção ao destaque presente no inciso II e III do artigo supracitado, onde conceituam claramente as finalidades de tipos de desporto, sejam com intuito de integração social ou intuito de obtenção de resultados. Logo, fica evidente devido ao exposto que a presente lei incorpora tanto aos atletas de esportes tradicionais quanto aos atletas de esportes eletrônicos.

Ao observar o artigo acima mencionado, é possível entender que a aproximação do *e-sport* como desporto de rendimento é clara na prática, visto que existe a iniciativa privada para a criação tanto de times, quanto de campeonatos nacionais e internacionais. Mostrando assim, que a possibilidade de atingir o reconhecimento deste como atividade desportiva não é algo impossível.

Vale ressaltar as mudanças no comportamento e diferenças nas gerações: antes pais ouviam de seus filhos que queriam ser jogadores de futebol, vôlei e afins, atualmente escutam que seus filhos querem ser *pro players* (nome dado aos jogadores profissionais de esportes eletrônicos), tais ações geram ainda mais revolta naqueles que não aceitam tal coisa.

### **1.3 A história dos esportes eletrônicos**

Pegando o gancho do que fora exposto acima, adentraremos em um universo um tanto quanto diferente no momento, iremos falar sobre os esportes eletrônicos agora, mas o que seriam estes esportes eletrônicos?

Antes disso é necessário dizer que ao passar dos anos com a evolução do esporte em si, a tecnologia não ficou para trás, de certa maneira foi graças a elas que chegamos aos patamares vistos hoje em dia. A matéria já postada no site da Tecmundo nos traz essas informações, mostrando a constante evolução tecnológica.

Primordialmente, de suma importância ressaltar que mesmo sendo um termo utilizado atualmente, os *e-sports* já estão presentes no mundo a um certo tempo, o primeiro campeonato de vídeo games realizado aconteceu em 1942. Chamado de *IntergalacticSpacewarOlympics*, ocorrido na Universidade de Stanford, reuniu 20 pessoas divididas em 5 equipes.

E não parou por aí, alguns anos depois no fim dos anos 70, mais precisamente em 1980, aconteceu o chamado Atari National Space Invaders Championship, que teve como campeã Rebecca Heineman, que como premiação recebeu um arcade, além do título de primeira campeã de torneios oficiais de jogos eletrônicos.

Ao início dos anos 80 Walter Day cria o TwinGalaxies, que se trata de um banco de dados de recordes de vídeo games, e a partir dessa criação, alguns anos depois passa a viajar o país acompanhado de jogadores com o intuito de propor desafios nos lugares passados, inclusive, sendo o término dessa viagem um campeonato, chamado de Video Game Masters de 1983, que teve como resultado a ida para o Guinness Book de 1984.

Ainda nos anos 80, mas precisamente em 1988, um jogo intitulado Netrek foi criado, no entanto, no momento de seu lançamento e alguns anos depois o jogo não teve um sucesso maçante, porém, ao adentrar os anos 90, no ano de 1993, com a explosão no número de jogadores devido a melhora da conectividade e qualidade de internet nos lugares, a revista Wired o sagrou então o primeiro jogo de esportes online.

A partir disto, nos encontramos no atual cenário, onde jogos tem milhões de jogadores, tanto profissionais quanto jogadores casuais, milhões de torcedores e espectadores, fazendo assim, suas transmissões atingirem números surreais, como por exemplo a final do Worlds, também conhecido como Campeonato Mundial de League of Legends, realizado todo ano após o fim da temporada regular nas regiões, no ano de 2018 este evento atingiu a marca de 99.6 milhões de espectadores únicos.

De suma importância relatar o fato que não são apenas números da transmissão que atingem a casa dos milhões, a premiação dada aos times que disputam tais campeonatos são gigantescas, como por exemplo a final do Worlds de 2019, que teve premiação total de US\$6,5 milhões, e curiosamente essa não é a maior premiação, o The International, maior campeonato do conhecido jogo Dota 2, entregou uma premiação de US\$32 milhões.

Em vista disso, com números como esses, é evidente que não se trata de uma simples diversão, e que se trata atualmente de um mercado de imensurável valor financeiro, e que se torna impossível especular sobre o futuro, a

única certeza sobre é que esta modalidade não para de crescer, e se tornou a esperança de inúmeros jovens que não se sentiam encaixados em nenhum lugar na sociedade, mas que encontraram uma casa nos esportes eletrônicos.

#### **1.4 Esportes Eletrônicos no Brasil**

Ao dar início a este tópico, de suma importância ressaltar sobre a cultura gamer no Brasil, no site CBES, encontra-se um artigo relacionado ao tema, onde é abordado o início da história, informando que desde os anos 80 os jogos eletrônicos já estão presentes no dia a dia do Brasileiro, através dos fliperamas, que naquela época era algo comum, com a chegada dos anos 90 veio a nova era, a era dos consoles, onde efetuou uma mudança de realidade, o que antes era jogado apenas na rua, agora poderia ser jogado dentro de casa.

Na virada do milênio, o mundo passou por uma mudança novamente com a chegada dos jogos online para computador, o que ocasionou uma reviravolta, principalmente com a evolução financeira da chamada classe C, que com isso, facilitou a entrada de computadores em casa.

Após tal analogia, tem-se a presente situação dos esportes eletrônicos, temos como maior exemplo o League of Legends, jogo lançado em 2009 pela Riot Games, chegou de vez no Brasil em 2012, tendo competições desde seu momento de chegada.

Porém, apenas em 2014 o jogo adotou o nome CBLOL, e assim um novo formato foi adotado, os chamados splits, dividindo o ano em 1 splits e os campeões de cada disputam competições diferentes ao término daquele, com isso, o split mais cobiçado é o 2º, pelo fato de este levar ao famoso Worlds ou campeonato mundial de League of Legends.

Este por último citado, atinge número surreais, chegando em 2016 com uma audiência simultânea de 14,7 milhões e um total de 43 milhões de pessoas diferentes assistindo. Mostrando então a força e a crescente do *e-sport* no mundo.

Porém, no Brasil o esporte também atinge picos de audiência, trazendo presencialmente cerca de 10.000 pessoas ao Allianz Park para sua final 2015 e outros 10.000 em 2016 também para final do CBLOL. Isso sem contar o número de pessoas que assistiram por meio de plataformas digitais ou televisão.

Fica evidente desta maneira que as dimensões que o esporte pode tomar são inimagináveis, com investimentos milionários, premiações milionárias, com audiências gigantescas, o futuro do esporte eletrônico é imensurável, tanto no Brasil quanto no mundo.

Na matéria do site Tecmundo no dia 16.12.2009, é mostrado diversas informações a respeito da evolução tecnológica, e tocando em um ponto específico, o seguinte trecho tirado da matéria:

[...], mas, principalmente, a possibilidade de jogar online mudou totalmente o foco da indústria dos games: hoje os jogos que não possuem modo multiplayer perdem valor quando comparados aos que o têm.

Visto isso, é identificado uma trajetória que vem desde os anos 80 até a atualidade, os esportes eletrônicos sempre estiveram presentes no dia a dia do brasileiro, e a partir de agora estarão ainda mais presentes.

## **2. ABORDAGEM DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS**

### **2.1 A complexidade da questão legal dos *e-sports***

A complexidade em legislar sobre esportes eletrônicos no Brasil, deriva principalmente da falta de aceitação do cenário já instaurado no país, é possível também identificar como principais fatores, o fato de projetos de lei movidos por congressistas serem totalmente desfavoráveis aos já praticantes desta modalidade, como mostra trechos da carta recebida pela Senadora Leila Barros.

E a instauração de confederações e federações cujo qual se intitulam como representantes dos *e-sports*, mesmo que nunca tenham feito nada pelo cenário, prejudica de maneira imensurável a relação entre o cenário já existente e uma possível relação com o legislativo.

Utilizando como base o projeto de lei 383/2017 que foi detentor de uma grande repercussão no que tange este assunto no cenário geral de *e-sports*, onde a Senadora Leila Barros recebeu uma carta com diversos nome já consagrados no meio eletrônico como por exemplo Eduardo Kim fundador da renomada Vivo Keyd, um time antigo e já consolidado por todo o cenário,

NyviEstephan, eleita pela Esports Awards a melhor apresentadora de esportes eletrônicos da America Latina e a 3º melhor do mundo.

Além de diversos outros proprietários de times e representantes de instituições diretamente ligadas a este meio, e bem, se tratando desse tema, quem melhor que os próprios personagens do meio para falar sobre, assim, estes expressaram claramente seu posicionamento a respeito do tema, como mostrado a seguir:

As confederações e federações existentes no brasil que se dizem representantes do e-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. não as reconhecemos como representantes do e-sport no país. (BRASIL,2019)

Observando o exposto, fica evidente que em momento algum ocorreu um contato entre essas federações e confederações para com aqueles que já são de dentro deste meio, ocasionando então apenas mais divergência e complexidade nessa ideia de legislar.

Considera-se também nesse meio a ideia de *e-sport* já estar consolidada e ser um total sucesso mesmo sem a intervenção do Estado na modalidade, como também fora alegado no trecho da carta: “O *e-sport* brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento.” (BRASIL, 2019).

## **2.2 PROJETO DE LEI 383/2017**

Pois bem, dado início a este tópico, temos como foco principal o mais recente e discutido assunto sobre esportes eletrônicos no brasil, o projeto de lei 383/2017, proposta pelo Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), sendo o teor da ementa “a disposição sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica”.

Tal proposta vem com o intuito de legislar sobre tal área esportiva que vem tendo crescimentos significativos no mercado, tanto popularmente quanto financeiramente falando, logo, alguns legisladores do Estado interpretam que é de maneira necessária uma modificação de artigos e a criação de novos, onde esta modalidade se encontraria como objetivo central.

Sobre isso, no cenário atual, os esportes eletrônicos se encontram em uma iniciativa totalmente privada, ou seja, sem interferência do Estado seja na formulação e regulamentação de contratos com jogadores, seja em investimentos e criação de campeonatos, logo, isso deixa uma clara visão de que rege sobre os *e-sport* no Brasil se trata da iniciativa privada, que junto a investidores e empresas criadoras dos jogos, buscam deixar ele mais competitivo em termos profissionais, e mais interativo em termos populares.

Essa iniciativa privada vem tomando conta desta modalidade desde seus primórdios, ou seja, desde o começo da prática esportiva, nunca houve antes qualquer interferência do Estado na presente área, fazendo então que a modalidade “corresse solta”, portanto, tal proposta visa não só regulamentar a prática no Brasil, mas como também introduzir o Estado em uma área de domínio privado e assim expandir os horizontes de suas ações.

Porém, não é tão simples quanto parece. Seguidamente, todo processo legislativo de aprovação nas casas, é identificado um novo e mais importante passo dado sobre esse assunto, a aceitação do público. Mas o que torna isso tão complicado? Como já dito, essa prática esportiva já é detentora de um público gigantesco e mais, um cenário profissional de times e atletas com contratos imensuráveis, e essas serão o principal nicho atingido por este PL.

Logo, tem-se que a aceitação do público já consolidado e o cenário esportivo competitivo já estruturado e relativamente antigo se tornariam o maior empecilho para a adesão de tal legislação, visto que, a aprovação do PL e sua colocação em prática são coisas totalmente diferentes.

Ao adentrar sobre o assunto da aceitação, volto a tocar em um ponto que fora meramente citado, a carta recebida pela Senadora Leila Barros, carta essa que sem dúvida alguma mostra a clara insatisfação do cenário, seja de streamers ou de jogadores ou de donos de organizações, e essa insatisfação e desejo que o PL não seja aprovado se tornará a maior dificuldade em legislar sobre esportes eletrônicos no Brasil.

De maneira clara, tal ação busca como impor esta regulamentação, com apoio ou não daqueles que já estão lá, e como consequência, afasta ainda mais a possibilidade que o objetivo deste PL seja atingido.



Após tais considerações, fora mostrado um pouco mais a fundo sobre o projeto que visa regulamentar o esporte eletrônico no Brasil, porém, os problemas mostrados não são os únicos enfrentados, por exemplo, um dos maiores empecilhos encontrados é sobre a caracterização do regime de trabalho *docyberatleta*, logo, sendo o mesmo um atleta regido perante um contrato com uma equipe, o mesmo seria resguardado pela CLT ou sua atividade laboral seria equivalente a outro tipo de resguardo?

Infelizmente, visto a pouca visibilidade do assunto em nosso país, é necessário recorrer a legislação estrangeira para termos alguma referência, ou mínima noção a respeito do tema, portanto, adentraremos um universo novo a partir de agora, analisando um pouco sobre a política estrangeira.

### **3. APONTAMENTOS DA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS**

A situação em que o Brasil se encontra neste assunto é muito complexa devido a falta de definição legislativa dos esportes eletrônicos e a falta de diálogo entre o legislativo e o cenário já consolidado, porém, não é apenas no Brasil que tais coisas ocorrem.

Utilizando o continente Europeu como referência, a Espanha se encontra em uma situação<sup>2</sup> semelhante ao Brasil, Ricardo Georges Affonso Miguel, em seu livro *O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico* (São Paulo, 2019, p. 122), traz o seguinte texto:

Notamos que na Espanha existe a mesma instabilidade jurídica que no Brasil nesse mister, porque não há modelo próprio definido para se enquadrar os atletas de *e-sports*

Com isso, fica evidente o fato da situação que nos encontramos é mais “comum” que aparenta, pode-se considerar uma falha do legislativo em não saber como enquadrar estes atletas? Uma pergunta que dificilmente pode ser considerada verdadeira, por se tratar de um tema atual e que a tempos atrás era inimaginável, essa lacuna no legislativo deve ser preenchida nos dias atuais com o auxílio daqueles que entendem sobre o assunto, e não apenas daqueles que detêm a autoridade de mudança.

---

<sup>2</sup>*Cyberatleta* atletas de esportes eletrônicos

Assim sendo, passamos a falar sobre a França, o único país presente na União Europeia a ter uma legislação a respeito do assunto.

A França é detentora de artigos presentes na *Loi pour une République numérique*<sup>3</sup> que tem a seguinte redação:

*Section* 3  
**Compétitions de jeux vidéo**

**Article 42**

*Dans les conditions prévues à l'article 38 de la Constitution, le Gouvernement est autorisé à prendre par ordonnance, dans un délai de six mois à compter de la promulgation de la présente loi, les mesures relevant du domaine de la loi et modifiant le code de la sécurité intérieure afin de définir, par dérogation aux interdictions fixées par les articles L. 322-1 à L. 322-2-1 de ce code, le régime particulier applicable aux compétitions de jeux vidéo, tels que définis à l'article 220 terdecies II du code général des impôts, en vue de développer et d'encadrer cette activité.*

*Un projet de loi de ratification est déposé devant le Parlement dans un délai de trois mois à compter de la publication de cette ordonnance*<sup>4</sup>.

Em suma, o artigo exposto busca alterar a política do código de segurança interna, a fim de derrogar algumas proibições presentes no código, com o intuito de desenvolver e fiscalizar a atividade.

Consequentemente, através desse artigo os franceses se colocam a frente do restante do mundo neste assunto, visto serem um dos poucos a darem um passo maior diante a situação dos esportes eletrônicos.

Contudo, não será utilizado apenas o continente Europeu para comparação neste assunto. Falando sobre o tema na América, tem-se os Estados Unidos que foram precursores da atividade esportiva no continente e se encaminha para um investimento maior ainda no setor. Como exemplo disso é a Universidade

<sup>3</sup> Lei para uma República Digital

<sup>4</sup> Nas condições previstas no artigo 38.º da Constituição, o Governo fica autorizado a tomar por portaria, no prazo de seis meses a contar da promulgação da presente lei, as medidas que caibam no âmbito da lei e alterem o código. segurança interna a fim de definir, em derrogação das proibições dos artigos L. 322-1 a L. 322-2-1 deste código, o regime especial aplicável às competições de videojogos, conforme definido no artigo 220 terdecies II do código tributário geral, a fim de desenvolver e fiscalizar esta atividade. Um projeto de lei de ratificação é apresentado ao Parlamento dentro de três meses após a publicação deste decreto.

da California Irvine (UCI), que passou a oferecer bolsas de estudos para jogadores de *League of Legends* (LOL).

Isso demonstra que existe uma aceitação e uma busca pelo avanço da modalidade esportiva nos demais locais do mundo, por tal motivo, é evidente a necessidade de uma relação amistosa entre os legisladores brasileiros e o cenário já formado aqui, para que dessa vez não fiquemos pra trás, e sim, nos tornemos referência nesta área.

## CONCLUSÃO

Através deste breve artigo, o intuito do tema era responder algumas questões, sendo a principal o motivo da complexidade em legislar sobre esporte eletrônicos no Brasil, configurando-se a seguinte questão: o que impede a regulamentação de forma mais abrangente nos *e-sports* para que legalmente essa categoria seja reconhecida como esporte?

No decorrer do projeto, foram apresentados alguns pontos que podem ser a peça-chave para responder esse questionamento, e esses pontos serão aqueles que irão formular a presente resposta contida nessa conclusão.

O primeiro ponto a ser considerado é a falta de uma definição legislativa da atividade laboral praticada pelos *cyberatletas*, sendo que, não tendo uma definição, não é possível o enquadramento destes atletas em uma legislação já criada para atletas de outras modalidades.

Em segundo ponto, a abordagem cujo qual os legisladores estão utilizando para adentrar este cenário, uma imposição de uma legislação só tende a afastar e complicar mais o relacionamento dos que detêm o poder para fazer algo, e aqueles que detêm o conhecimento sobre o assunto, que já estão no cenário desde os primórdios.

Com isso partimos para o terceiro ponto, que é bem semelhante mas não é igual ao segundo, que se trata sobre a não aceitação do cenário sobre essa tentativa legislativa, porém, essa não aceitação é devida a alguns motivos, como por exemplo, é um cenário já consolidado na iniciativa privada, o legislativo não buscou

opinião dessas pessoas, causando um preconceito e um receio destes para com essa tentativa de legislar sobre esse assunto.

Por conseguinte, apresentado os pontos expostos, temos como resposta para o presente problema, por que é tão complexo legislar sobre esportes eletrônicos no Brasil? Talvez não seja tão simples quanto aparenta, o fato de se tratar de um tema jurídico relativamente novo, e ser dotado de pouca visibilidade social, isso causa com que ocorra uma maior demora no processo legislativo, isto, cumulado com os pontos apresentados torna então o motivo de tal complexidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado, 1988; acesso em 21, abr, 2020.

BARBIERI, Victor. **E-Sports and the Brazilian bill: is this regulation really necessary?**. Institute for Research on Internet And Society, 2018. Disponível em: < <http://irisbh.com.br/en/e-sports-and-the-brazilian-bill-is-this-regulation-really-necessary/>>. Acesso em: 21, abr, 2020.

BRASIL. **Lei Geral do Esporte**. Senado Federal, 2017. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=5070182&ts=1567533927120&disposition=inline>>. Acesso em: 27, maio, 2020.

BRASIL. **Lei Nº 9.615, DE 24 de março de 1998**. Brasília: Presidência da República do Brasil, 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm)>. Acesso em: 21, abr, 2020.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique**. Légifrance, 2016. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/dossierlegislatif/JORFDOLE000031589829/?detailType=CONTENU&detailId=1>>. Acesso em: 18, nov, 2020.

LESSA, Fabio. **Esporte na Grécia Antiga: Um Balanço Conceitual e Historiográfico**. Revista de História de Esporte, 2008. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/Record/article/view/774/715>>. Acesso em: 27, maio, 2020.

MIGUEL, R.G.A. **O Enquadramento Jurídico Do Esporte Eletrônico**. 1.ed. Quartier Latin, 2019. pg. **Significado de Esporte**. Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/esporte/>>. Acesso em: 26, maio, 2020

VALIN, Allan. **Entretenimento: a tecnologia a favor da diversão**. Tecmundo, 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/tendencias/3248-entretenimento-a-tecnologia-a-favor-da-diversao.htm>>. Acesso em: 23, jun, 2020.

VENTURA, Vitor. **Leia a carta enviada ao senado por nomes do cenário brasileiro**. +Mais Esports, 2019. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/leia-carta-senado-cenario-brasileiro/>>. Acesso em: 25, maio, 2020.

**O que é Esporte?**. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, 2012. Disponível em: <<https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>>. Acesso em: 26, maio, 2020.

**Posicionamiento común de la industria del videojuego y los esports**. Asociación Española de Videojuegos. Disponível em: <<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 18, nov, 2020.

**Universidade nos EUA lança bolsa de estudos para atletas de eSports**. Tecnologia e Games, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/universidade-dos-eua-lanca-bolsa-de-estudos-para-atletas-de-esports.html>>. Acesso em: 18, nov, 2020.

<<https://www.cob.org.br/pt/cob/documentos/comite-olimpico-internacional>> Acesso em: 26, maio, 2020.

<<https://www.fifa.com/>> Acesso em: 26, maio, 2020.