

CENTRO UNIVERSITÁRIO SALESIANO – UNISALES
CURSO DE DIREITO

OSVALDO RODRIGUES JUNIOR

**A ATUAL REGULARIZAÇÃO JURÍDICA DO *E-SPORTS* EM TERRITÓRIO
NACIONAL APRESENTA EFETIVIDADE DE SUA APLICAÇÃO EM CASOS
CONCRETOS?**

VITÓRIA

2022

OSVALDO RODRIGUES JUNIOR

**A ATUAL REGULARIZAÇÃO JURÍDICA DO *E-SPORTS* EM TERRITÓRIO
NACIONAL APRESENTA EFETIVIDADE DE SUA APLICAÇÃO EM CASOS
CONCRETOS?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Direito da UNISALES – Centro
Universitário Salesiano, como requisito parcial para
obtenção de título de Bacharel em Direito.

Orientador: Dr. Vicente de Paulo Colodeti

Vitória

2022

OSVALDO RODRIGUES JUNIOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Direito do Centro universitário Salesiano - UNISALES, como requisito obrigatório para obtenção de título de Bacharel em Direito.

A ATUAL REGULARIZAÇÃO JURÍDICA DO *E-SPORTS* EM TERRITÓRIO NACIONAL APRESENTA EFETIVIDADE DE SUA APLICAÇÃO EM CASOS CONCRETOS?

Aprovado em 05 Julho de 2022, por:

Prof. Dr. Vicente de Paulo Colodeti – Orientador

Prof. – Dr. Davi Pascoal Miranda – Convidado

Prof. – Dr. Thaise Valentim Madeira – Convidada

AGRADECIMENTOS

Dedico meus agradecimento para todas aquelas pessoas que me ajudaram e contribuíram para que a conclusão desta monografia fosse possível e me deram forças para não desistir no meio do percurso já que muitas das vezes me diziam que eu era capaz de pesquisar e escrever tudo isso, além disso, em outros momentos foram pacientes e respeitaram meu momento que não consegui produzir nada.

Dessa forma, faço um agradecimento em especial aos meus pais que se colocaram à disposição em ajudar no que fosse preciso, através de palavras ou ajuda de custo e recursos necessários.

Posteriormente, agradeço minha namorada Eduarda Ayme que se fez presente em todo o processo e esteve do meu lado mesmo no meu pior momento sendo em diversos momentos meu pilar de sustentação emocional.

Em seguida, tenho que agradecer profundamente ao meu orientador Vicente de Paulo Colodeti que viu um pouco da minha dificuldade e me estendeu a mão desde o projeto do TCC. Clareou o caminho em diversos momentos de apagão que acabei tendo ao longo da escrita, então ele foi essencial para que alcançasse esse produto final.

Outra pessoa que devo agradecer é o meu sobrinho Felipe Rodrigues de Freitas que acompanhou o processo de perto e me auxiliou em diversos momentos com a coleta de dados e o direcionamento da pesquisa.

Assim também, agradeço minha tia que sempre deu apoio e disse palavras de incentivos e motivadoras e em nenhum momento desacreditou de mim.

Por último, agradeço a Deus por ter me colocado no trilho novamente e me inspirado a voltar a escrever e finalizar um ciclo de 5 anos chamado de ensino superior

Por todos os motivos, minha imensa gratidão

“Supere seus demônios com uma coisa chamada amor.” (Bob Marley)

“Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer o resultado de cem batalhas. Se você se conhece mas não conhece o inimigo, para cada vitória ganha sofrerá também uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo nem a si mesmo, perderá todas as batalhas” [...] (Sun Tzu)

“Triunfam aqueles que sabem quando lutar e quando esperar.” (Sun Tzu)

RESUMO

O presente trabalho tem a proposta de abordar a temática do esporte eletrônico (E-sports) que nos últimos anos tem ganhado bastante visibilidade e grande reconhecimento ainda mais no período pandêmico sendo uma das poucas práticas esportivas que não foi afetada e continuo sua expansão e desenvolvimento normalmente. A partir disso, temos a intenção de elucidar a seguinte pergunta: a atual regularização jurídica do *E-sports* em território nacional apresenta efetividade de sua aplicação em casos concretos? Afim de responder esta problematização vamos apresentar um estudo aprofundado do tema, passando por momentos históricos, apresentação de conceitos e características até casos práticos reais. Diante do problema levantado, vamos utilizar diversas metodologias como: questionário, análise de processos de casos reais e utilização da monografia da Natalia Pimenta Silva ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (Cyber Atletas). Dessa forma, o objetivo a ser alcançado é reunir elementos que possam demonstrar a ineficácia da legislação utilizada atualmente para solucionar os conflitos judiciais no esporte eletrônico. Por fim, a presente pesquisa demonstrou que a atual legislação consegue solucionar os conflitos recebidos no judiciário, contudo, não se demonstrou eficiente já que a atual legislação denominada lei Pelé não foi pensada para o E-sports.

Palavras – Chaves: *E-sports*. *Cyber Atletas*. Lei Pelé. Esportes. Legislação

ABSTRACT

The present has the proposal to address the theme of electronic sports (E-sports) which in recent years has gained a lot of visibility and great recognition even more in the pandemic period being one of the few sports practices that was not affected and continues its expansion and development normally. . From this, we intend to elucidate the following question: does the current legal regularization of E-sports in the national territory present effectiveness of its application in concrete cases? In order to answer this questioning, we will present an in-depth study of the theme, going through historical moments, presentation of concepts and characteristics to real practical cases. Faced with the problem raised, we will use different methodologies such as: questionnaire, analysis of real case processes and use of the monograph of Natalia Pimenta Silva ELECTRONIC SPORTS (E-SPORTS): applicability of current legislation to electronic sports athletes (cyberathletes). In this way, the objective to be achieved is to gather elements that can demonstrate the ineffectiveness of the legislation currently used to resolve judicial conflicts in electronic sports. Finally, the present research showed that the current legislation can solve the conflicts received in the judiciary, however, it has not been efficient since the current legislation called the pelé law was not designed for E-sports.

Words – Keys: E-sports. Cyber Athletes. Pelé Law. Sports. Legislation

LISTA DE SIGLAS

PLS	Projeto de Lei no Senado
CC	Código Civil
CLT	Consolidação das Leis Trabalhistas
ESPN	Entertainment and Sports Programming Network
CS	Counter Strike
WCG	World Cyber Games
ESL	Electronic Sports League
MLG	Major League Gaming
LNCC	Laboratório Nacional de Computação Científica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
WIPO	World Intellectual Property Organization
CBF	Confederação Brasileira de Futebol
CRF	Clube de Regatas do Flamengo
TST	Tribunal Superior do Trabalho
MPT	Ministério Público do Trabalho
TJ - RJ	Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 METODOLOGIA	16
2.1 DADOS PRIMÁRIOS: QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO.....	18
2.2 DADOS SECUNDÁRIOS: CASOS MIDIÁTICOS E CONSULTA PROCESSUAL.....	19
3 REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	21
3.1 O DESENVOLVIMENTO DO E-SPORTS NO MUNDO E, ESPECIALMENTE, NO BRASIL.....	21
3.1.1 No mundo.....	21
3.1.2 No Brasil.....	24
3.1.3 Na atualidade global: pós anos 2000.....	26
3.1.4 Impactos positivos quanto negativos no viés social e econômico.....	27
3.1.5 E-sports e o direito: uma correlação relevante.....	29
4 ESPECIFICIDADES E CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS AO E-SPORTS.....	31
4.1 ACESSIBILIDADE DIGITAL.....	33
4.2 ACESSIBILIDADE FÍSICA.....	34
4.3 ACESSIBILIDADE CULTURAL.....	35
4.4 PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	36
4.5 ATUALIDADE: UM FENOMENO "DESCONHECIDO" JURIDICAMENTE.....	37
5 EXPOR OS IMPASSES E INSUFICIÊNCIAS DA REGULAMENTAÇÃO ATUAL EM RELAÇÃO AO E-SPORTS.....	40
5.1 PERCEPÇÃO E O CONHECIMENTO DA COMUNIDADE SOBRE A TEMÁTICA ABORDADA: UMA ABORDAGEM QUALITATIVA.....	40
5.2 CASOS MUDIATICOS E A CORRELAÇÃO COM O DIREITO	42
5.2.1 Caso 1: cyber atletas x santos E-sports.....	42
5.2.2 Caso 2: brutt.....	44

5.2.3 Caso 3: brtt.....	45
5.2.4 Caso 4: free fire: loud x bak.....	45
5.3 AS FONTES DO DIREITO E SUA APLICABILIDADE NA AUSÊNCIA DE NORMA.....	46
5.3.1 Fontes do direito: aspectos gerais.....	47
5.3.2 Fontes primarias.....	48
5.3.3 Fontes secundarias.....	48
5.4 CONFRONTAR DECISÕES DIVERGENTES DOS MAGISTRADOS EM LITÍGIOS ENVOLVENDO E-SPORTS NOS ÚLTIMOS 10 ANOS.....	51
5.4.1 Análise do caso processual do brtt (caso 3).....	51
5.4.2 Análise do caso processual 1.....	54
5.4.3 Análise do caso processual 2.....	57
5.4.4 Análise do caso processual 3.....	60
6 SEGURANÇA JURÍDICA E FONTE SECUNDARIA MAIS UTILIZADAS PARA RESOLUÇÕES PROCESSUAIS O ESPORTE ELETRÔNICO.....	62
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICE A.....	70
APÊNDICE B.....	73

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa foi projetada com intuito de apresentar o esportes eletrônicos desde a sua história, passando por conceitos importantes e características inerente a esta modalidade esportiva até onde vamos correlacionar esta temática com o contexto jurídico com objetivo de responder a seguinte pergunta: a atual regularização jurídica do *E-sports* em território nacional apresenta efetividade de sua aplicação em casos concretos?

Uma significativa parte dos brasileiros parece sempre ter tido bastante atração pelo esporte e muitos dizem que praticam esportes, mas será que isso é verdade? Pois bem, talvez a maioria dos brasileiros não sabem o significado da palavra esporte e por isso podem acabar usando a palavra numa situação errada, na qual, está praticando atividade física. Nos dicionários encontramos a seguinte definição para a palavra esporte:

[1] atividade física regular e criteriosa praticada individualmente ou em equipe. Disponível em < [esporte | definição no dicionário Português-Inglês - Dicionário Cambridge](#) > (Dictionary Cambridge, acesso em 10 de Abril de 2022).

[2] prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição. (Dicionário inFormal (SP,2021)

[3] O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipes Disponível em < [Esporte | Michaelis On-line \(uol.com.br\)](#) > (Michaelis online, acesso em 10 de Abril de 2022).

Essas definições dadas através de dicionários são muito importantes. Elas trazem características que estão presentes nos esportes como: atividade regular, atividade individual ou em equipe, habilidade, regras específicas, exercício físico e destreza.

Mas com o passar do tempo, com a evolução da tecnologia e da *internet*, foi possibilitado uma nova categoria de esportes que atualmente é denominada de *E-sports*. O dicionário nos apresenta as seguintes definições:

[1] Competição multiplayer de jogos eletrônicos assistida por expectadores, normalmente praticada por jogadores profissionais. Disponível em < <https://docplayer.com.br/110087087-E-sports-visao-geral-e-desafios-juridicos.html> > (apud Baptista luz advogados, acesso em 10 de Abril de 2022). [2] atividade de jogar jogos eletrônicos contra outros jogadores online, geralmente, por um prêmio em dinheiro, assistido por meio da internet e, por vezes, em eventos organizados. Disponível em < <https://docplayer.com.br/110087087-E-sports-visao-geral-e-desafios->

juridicos.html > (apud Baptista luz advogados, acesso em 10 de Abril de 2022).

De todo modo, apesar das definições aparentemente claras de um dicionário sobre os verbetes "esporte" e "*E-sports*", quando se trata da legislação vigente podemos encontrar divergências relevantes. Essas divergências começam nos projetos de lei que estão sendo analisados, entre eles: Projeto de lei do senado 383/2017 - Define como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o *knockout systems*, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade é o Projeto de lei do senado 3450/2015 - Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. A criação destes projetos de lei mostra a falta de convicção relacionada em confirmar se os jogos praticados de forma eletrônica (*E-sports*), podem ser enquadrados na categoria de esporte. Além desta, temos a divergência jurídica que acontece em tomadas de decisões pelos magistrados atualmente, em que temos acesso a decisões divergente sobre o mesmo assunto relacionado ao *E-sports*.

Atualmente, o *E-sports* é regulado pelas seguintes legislações: o Código Civil Brasileiro, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e a Lei Pelé. A Lei Pelé foi promulgada em 24 de março de 1998, substituindo a Lei Zico. Ela surgiu durante o governo Fernando Henrique Cardoso, quando Pelé era Ministro dos Esportes. Daí vem o nome pela qual é conhecida. Essa lei prevê as normas gerais sobre a prática do esporte no Brasil, tratando de questões como o contrato de trabalho do atleta profissional e outros aspectos relevantes sobre o tema. Antes da criação dessa legislação, não havia dispositivo que assegurasse a proteção aos direitos dos atletas. Assim, ela foi criada para trazer mais segurança jurídica para esses profissionais. Outros objetivos são dar transparência e profissionalismo ao esporte, conceder aos jogadores o direito do seu passe, disciplinar a prestação de contas por dirigentes e profissionalizar as gestões.

Observa-se que a lei foi promulgada em 1998, mas o *E-sports* só começou a ter relevância no cenário nacional a partir de 2010, o que nos leva ao fato de atualmente haver tanta insegurança jurídica em relação a este assunto, visto que, ele está inserido em uma legislação promulgado em outros tempos. E é por isso mesmo que devemos

fazer a seguinte pergunta: a atual regularização jurídica do E-sports em território nacional apresenta efetividade de sua aplicação em casos concretos?

A base teórica aqui utilizada está concentrada em pesquisas de jurisprudências dos últimos 10 anos que consigam demonstrar e comprovar que realmente existe uma divergência nas decisões tomada pelos magistrados. Mas também contamos com artigos científicos, em especial o de Natalia Pimenta silva do Centro Universitário de Brasília “Esportes eletrônicos (*E-SPORTS*): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (*Cyber Atletas*)”, doutrinas que tratam do direito desportivo.

1.1 OBJETIVOS

Em relação aos objetivos o que foi proposto desde o projeto de pesquisa foi a seguinte meta: 1) Objetivo Geral: Reunir evidências que permitam demonstrar a necessidade de estabelecimento de legislação específica à prática de *E-sports*. A partir do objetivo geral, foram traçadas metas que proporcionariam alçando o objetivo geral, dessa forma, temos os seguintes: 2) objetivos específicos: 2.1) contextualizar o desenvolvimento do *E-sports* no mundo e, especialmente, no Brasil; 2.2) Descrever as especificidades e características próprias ao *E-sports*; 2.3) expor os impasses e insuficiências da regulamentação atuam em relação ao *E-sports*; Para alcançar este objetivo específico traçamos os seguintes sub itens: 2.3.1) Questionário; 2.3.2) Apresenta de casos reais e problematizar esses impasses; 2.3.3) utilização de fontes alternativas para suprir a ausência de regulamentação; 2.3.4) Confrontar decisões divergentes dos magistrados envolvendo *E-sports* nos últimos 10 anos;

1.2 METODOLOGIA

A presente pesquisa ela se enquadra no tipo exploratória já que vamos nos aprofundar bastante na temática do esporte eletrônico. A partir disso devemos ressaltar que os dados coletados serão analisados de forma qualitativa e quantitativa pelo pesquisador, ou seja, a pesquisa se enquadra no modelo qualitativo e quantitativo.

Além disso, para alcançar o que foi proposto nos objetivos vamos se valer do método de triangulação (MINAYO,2010). Acrescento que para agregar vamos empregar na pesquisa fontes primárias já que vamos utilizar um questionário semi estruturado e em relação as fontes secundárias vamos utilizar um acervo documental, por conta, da análise processual que será feita e também leitura de outra monografia jurídica com uma proposta de tema parecida.

1.3 JUSTIFICATIVA

Um dos principais motivos que justifica a devida pesquisa é o caráter pessoal pois me encontro inserido dentro da comunidade praticante do *E-sports*, proporcionando que o pesquisador tenha um certo apreço pela temática e um elemento que está inerente ao pesquisador que é a curiosidade e um elemento inerente a pesquisa que é a dúvida pois a dúvida leva a pesquisa. Além disso, atualmente existe um projeto de lei¹ que visa regulamentar o *E-sports* no Brasil. Porém, há divergências sobre a sua regulamentação e por isso a pesquisa é uma forma de esclarecer a necessidade ou não da regulamentação. A partir das reportagens realizadas pela *Entertainment and sports Programming Network Brasil* (ESPN BRASIL) e pelo senado notícias fica claro que é um assunto que causa bastante divergência: “[...] especialistas apontam que 'lei do *E-sports*' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro [...]” (MELO, 2019, Espn) e “[...] controversa, regulamentação dos *E-sports* pode ter ano decisivo no senado” (BAPTISTA, 2020, senado notícias).

Outro ponto importante que devemos destacar é o da insegurança jurídica que aflige os Cyber Atletas, visto que, a legislação que regulamenta o E-sports foi promulgada em 1998 entretanto só a partir de 2010 o *E-sports* apresentou relevância em território nacional. Diante disso, temos um esporte atual legislado por uma lei fora do seu tempo e isso abre precedente para que *Cyber* Atletas tenham seus direitos violados e que decisões proferidas pelos magistrados não sejam absolutas, visto que, a legislação abre precedente para múltiplas intepretações a depender de quem estará julgando o caso concreto.

¹ 2019 – Aguardando inclusão ordem do dia de requerimento

1.4 HIPÓTESES

A partir do projeto de pesquisa feito anteriormente levantamos algumas hipóteses em relação ao que esperar possível resultado ao concluir o trabalho. Dessa forma foi pensado em três hipóteses possíveis como resultado final: 1) H_0 > Não, pois não existe uma legislação própria regulamentando essa modalidade esportiva portanto ao analisarmos casos concretos encontramos decisões divergente dos magistrados; 2) H_1 > Sim, a regulamentação atual se encontra sólida e não apresenta motivos para criação de uma legislação específica.

Tendo realizado a pesquisa de forma a responder a problema central e tendo concluído a coleta de dados e informações necessárias para que seja feita a análise, passamos a demonstração dos conceitos e resultados importantes.

2 METODOLOGIA

A presente monografia jurídica foi desenvolvida com a intenção de responder a seguinte pergunta “a atual regularização jurídica do E-sports em território nacional apresenta efetividade de sua aplicação em casos concretos?” Dessa forma, foi necessário a coleta de determinados dados para ter a possibilidade de responder esta pergunta projetada no início da pesquisa. Somente houve possibilidade pela técnica de triangulação de métodos (MINAYO,2010), ou seja, a escolha e a efetivação de determinados e amplos instrumentos de coleta e análise de dados em função da natureza qualitativa de nossos objeto e objetivo de pesquisa.

A presente pesquisa é exploratória, também, pelo fato de ser um campo absolutamente novo nomeio jurídico pois apenas recentemente que o esporte eletrônico ganhou destaque como foi dito ao longo do trabalho, conseqüentemente, o número de dados disponível atualmente é bem escasso e limitado. A partir disso, tendo em vista a problematização escolhida, visto que, verifica-se a presença de três variáveis na composição do problema, sendo elas: E-sports, Segurança Jurídica e Fontes. A primeira variável recentemente ganhou grande conhecimento das pessoas, porém na esfera científica ela não é de grande conhecimento, possuindo pouca informação trabalhada anteriormente. Já a segunda variável diferente da primeira, tem bastante conhecimento tanto na esfera jurídica como na esfera científica, tendo bastante informação trabalhada anteriormente.

Além disso, a pesquisa contará com fontes primárias e secundárias. A primária pela presença do procedimento de um questionário direcionado para o público em geral dos E-sports para obter a visão deles a respeito de uma parte da problematização que trata da regulamentação do E-sports. Vale ressaltar que o questionário será composto de perguntas abertas e fechadas sendo elas de composição própria, tendo como público-alvo a comunidade em geral dos esportes eletrônicos. Já em relação a fonte secundária, será composta da leitura de uma única monografia jurídica existente que trata do mesmo tema e uma problemática parecida, porém idêntica de Natalia Pimenta Silva (ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (*Cyber Aletas*)). Será também utilizado jurisprudências disponibilizadas pelos Tribunais de Justiça e conteúdo *online* que tenham prestígio dentro da comunidade científica para compor a pesquisa. Vale

ressaltar que a fonte secundária será dirigida visando a população dos *Cyber Atletas*, ou seja, aquelas pessoas que utilizam o E-sports como fonte de renda e muitas vezes possuem vínculo com clubes e não como passatempo ou hobby para simples entretenimento. Além das fontes secundárias mencionadas acima, utilizamos dados midiáticos para comprovar, ou seja, notícias e reportagens que versavam sobre conflitos judiciais no mundo do esporte eletrônico e que trazem detalhamento processual como a motivação que levaram os envolvidos em busca do judiciário.

Pois bem, esses dados serão tratados de forma qualitativa e quantitativa, não sendo um problema, visto que, a pesquisa não precisa ser somente qualitativa ou quantitativa. Segundo (MINAYO,2010) **“o conjunto de dados quantitativos e qualitativos não se opõem, pelo contrário se complementam”**. Dessa forma, os dados colhidos da fonte primária serão trabalhados na forma quantitativa e qualitativa porque a partir do número de pessoas que responderem de determinada forma emitiremos conceitos e conclusões, além disso, o conteúdo dessas respostas será muito importante para dar base para outras conclusões e conceitos. Já em relação as fontes secundárias, os resultados serão tratados de forma qualitativa, dando margem para que seja possível responder a pergunta realizada na problemática deste TCC e, com isso, no final da pesquisa, teremos como conclusão uma das hipóteses idealizadas ou algum resultado adverso não pensado no momento da construção do projeto de pesquisa.

Vale ressaltar que a presente a pesquisa foi projetada num cenário pandêmico, onde havia restrições em ter contato com as pessoas e por isso a pesquisa foi realizada totalmente de forma eletrônica, por conta disso, houve bastante dificuldade nos acessos dos dados secundários, visto que, o sistema de alguns tribunais de justiça não permitia a visualização de determinados atos processuais imprescindíveis para a pesquisa.

Além disso, se tratando de pesquisa envolvendo seres humanos, embora não haja risco à saúde física ou psíquica dos participantes, foi realizada a submissão do projeto ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), obedecendo todas as exigências impostas pela Comissão Nacional de Ética e Pesquisa (CONEP). A presente pesquisa foi aceita sem que houvesse necessidade de mudanças nos métodos pretendidos. Todos os participantes foram comunicados e devidamente instruídos quanto ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), sendo que só era possível responder o

questionário se a pessoa concordasse com os termos, caso a pessoa não concordasse a pesquisa era encerrada automaticamente, essa foi a melhor forma encontrada para a realização do questionário, já que foi realizado de forma eletrônica.

A partir disso, como já foi dito anteriormente os dados que decidimos coletar para alcançar o melhor resultado possível foi: (i) Questionário; (ii) Casos Midiáticos; (iii) Características únicas do *E-sports*; (iv) Pesquisa e Análise do acervo processual disponível nos tribunais de justiça;

2.1 DADOS PRIMÁRIOS: QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO

O questionário foi elaborado com o propósito de entender a visão da comunidade a respeito do tema, não sendo o dado principal da pesquisa, contudo, um dado importante pois auxilia e orbita o dado principal do trabalho. Dessa forma, o questionário foi estruturado da seguinte forma: inicialmente contava com os termos de consentimento livre e esclarecido para explicar, apresentar e contextualizar os participantes do questionário acerca do que se trata o questionário, dessa forma, somente será possível participar que estiver de acordo com os termos apresentados. Em seguida, o participante se deparou com sete perguntas sendo quatro delas abertas para o participante se sentir à vontade no seu posicionamento e três perguntas fechadas com opções de respostas estabelecidas pelo pesquisado e por isso o participante deveria optar por uma dessas respostas. Vale ressaltar que a pesquisa foi realizada com pessoas que estão inserida dentro da comunidade que é o nosso objeto de estudo, visto que, o questionário conta com determinadas palavras que uma pessoa não pertencendo ao grupo dos esportes eletrônicos não conseguiria responder.

Além disso, a pesquisa chegou aos participantes da seguinte forma: o pesquisador também envolvido com esportes eletrônicos, participou de partidas de jogos eletrônicos e no *chat* do jogo era enviado o link referente ao questionário, muitos se propuseram a participar e outros não, dessa forma o pesquisador realizou por diversas vezes esse mesmo método até chegar a trinta participantes. Devemos também informar que por conta da utilização deste método, não há como determinar o local dos participantes, faixa etária, cor, classe social dos participantes apenas que tem

contatos com jogos eletrônicos consequentemente fazendo parte da comunidade a qual o questionário é destinado.

2.2 DADOS SECUNDÁRIOS: CASOS MIDIÁTICOS E CONSULTA PROCESSUAL

Em relação aos dados secundários temos em ambos os casos midiático e o processual um ponto de partida único que foi a busca de informação com pessoas bem informadas sobre a temática abordada nesta pesquisa, visto que ao longo do trabalho é demonstrado que o tema abordado é bem contemporâneo e por conta disso os dados são escassos e difíceis de se encontrar. Dessa forma, precisamos de uma pesquisa bem específica na *internet* para encontrar os dados desejados.

Em seguida, após o que foi dito anteriormente, nos casos midiáticos filtramos os dados encontrados para buscar apenas aqueles que demonstrassem que existem diversas irregularidade no esportes eletrônicos e que a falta de legislação ou o mero descaso em legislar esta modalidade esportiva contribui para diversos abusos e ilegalidades pelo envolvidos nessa área.

Agora, em relação aos nosso dado principal que foi a consulta processual e sua análise, no primeiro momento buscamos estes dados de forma que tivessem correlação com os casos midiáticos para dar maior uniformidade a pesquisa, contudo, não foi possível a realização deste método com êxito, pela dificuldade que foi apresentada, ora, por um sistema que não disponibilizava os atos processuais necessários, ora, por um processo correr em segredo de justiça. Por isso, em sua maior parte estes processos foram encontrados através de buscas em determinados sites dos tribunais de justiça presente em cada Estado brasileiro. Vale ressaltar, que as pesquisas eram através de clubes envolvidos no *E-sports*, jogadores, patrocinadores, eventos etc. Além disso, devemos mencionar que obtivemos maior êxito nos tribunais de justiça do Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais, fazendo muito sentido ao se analisar que de todos os Estados brasileiros aparentemente neste há um incentivo maior para os envolvidos e possui uma população maior.

A presente metodologia descrita acima deve ser enaltecida mesmo sendo realizada de forma absolutamente eletrônica, visto que, foi pensada num período pandêmico dadas as seguintes dificuldade alheias à vontade do presente pesquisador: (i) horas em frente ao computador, tornando a coleta de dados extremamente cansativa

visualmente; (ii) adentrar nos sites judiciais de cada Estado brasileiro que por diversas vezes apresentou erro na página; (iii) dificuldade na navegação dos sites judiciais, pois, cada site apresenta um sistema diferente de navegação e em alguns caso até de pesquisa; (iv) o trabalho em adentrar em diversos processos e acompanhar toda movimentação processual para buscar os atos processuais a serem analisador;

3 REFERÊNCIAL TEÓRICO

3.1 O DESENVOLVIMENTO DO E-SPORTS NO MUNDO E, ESPECIALMENTE, NO BRASIL

O *E-sports* atualmente é um fenômeno desportivo sendo noticiado o seu surgimento na década de 1970, comparado as modalidades esportivas não eletrônicas podemos considerar o esporte eletrônico como um fenômeno contemporâneo. Mas você saberia dizer como se deu o seu desenvolvimento, no mundo e no Brasil? Atualmente, como ele se encontra? Além disso, qual a importância do *E-sports* no cenário global e seus impactos positivos e negativos para a sociedade? E, por último, por quais motivos o Direito deve “abraçar” este fenômeno?

Pois bem, a partir de agora vamos compreender o *E-sports* no mundo.

3.1.1 No mundo

Vamos a partir de agora fazer um estudo minucioso do *E-sports* no mundo, porém, antes disso, devemos fazer uma breve introdução de uma das características que torna o esporte eletrônico viável e que será abordada no próximo capítulo, ou seja, a *internet*, pois essa modalidade somente se tornou viável por conta da *internet* e do seu aperfeiçoamento até os dias atuais permitindo que as pessoas consigam se interligar sem fronteiras.

De acordo com o Leonardo Werner Silva (FOLHA DE SÃO PAULO, 2001):

A internet foi criada em 1969, nos Estados Unidos. Chamada de Arpanet, tinha como função interligar laboratórios de pesquisa. Naquele ano, um professor da Universidade da Califórnia passou para um amigo em Stanford o primeiro e-mail da história.

A partir disso, podemos considerar que em 1969 nasceu o elemento que tornaria viável o surgimento e o desenvolvimento do esporte eletrônico: a *internet*. Além disso, obtemos a informação segundo a qual o país responsável é o Estados Unidos. Dito isso, conseqüentemente, podemos pensar de forma intuitiva que os Estados Unidos devem ser o país responsável pela criação dos esportes eletrônicos, certo? Mas será isso mesmo? Sim! Os Estados Unidos foi o primeiro país a utilizar o jogo eletrônico denominado *Spacewar* que tem sua datação no ano de 1962, numa competição que

diversos jogadores se reuniram na Universidade de Stanford no ano de 1970, sendo ela a organizadora do evento denominada “Olimpíadas Intergalácticas”, para disputar entre eles quem teria o melhor resultado dentro do jogo. Porém, deve ficar claro que ainda naquele momento as pessoas deveriam se reunir fisicamente em algum lugar concreto para que pudessem ter acesso aos jogos eletrônicos, pois a *internet* ainda não tinha nem o alcance², nem a velocidade dos dias atuais.

A partir disso, não constam relatos de outros eventos, nem de grandes mudanças no cenário global dos esportes eletrônicos aproximadamente por uma década, mais precisamente, por toda década de 1970. Somente na década de 1980 temos relatos interessantes e bem positivos para a indústria dos jogos eletrônicos. De acordo com Cordeiro (2018):

O primeiro grande torneio, contudo só foi realizado em 1980, organizado pela Atari³ o **Space Invaders Championship** (grifos do autor) foi disputado nas cidades de Nova Iorque, São Francisco, Chicago, Los Angeles e Fort Worth, foi responsável por atrair 10 mil participantes, foi vencido por **Rebecca Heineman** (grifos do autor) que faturou um arcade da Atari como premiação de primeiro lugar.

Observe a partir da citação transcrita acima o quão impopular eram os jogos eletrônicos naquela época ao comparado com outras modalidades esportivas, principalmente aquelas presentes nas Olimpíadas. Toda essa impopularidade destaca ainda mais esse fenômeno que atualmente são os jogos eletrônicos.

Mas somente com a chegada dos anos 1990 que temos um grande avanço dos jogos eletrônicos no cenário global e este avanço ocorre por alguns motivos: a) o grande avanço da *internet* em três quesitos: a.1) maior acessibilidade da população urbana a este elemento; a.2) avanço tecnológico para que este elemento tenha um maior alcance; a.3) aumento da velocidade proporcionando maior fluidez para os jogos eletrônicos e uma experiência melhor para jogadores. Além desses motivos, temos: b) grandes lançamentos de jogos com plataforma *multiplayer online* que até hoje existem com a realização de grandes campeonatos que mobilizam milhões de pessoas atualmente. Esses jogos são: b.1) *Warcraft*; b.2) *Starcraft*; b.3) *Quake*; b.4) *Counter*

² Devemos deixar claro que naquela época havia *internet*, porém, não como existe atualmente e por isso apenas Universidade, órgãos do governo teria acesso.

³ Atari, Inc. foi uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos vídeo games. Foi fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney e no mesmo ano começou a produzir em massa máquinas que reproduziam o jogo

Strike. Por último temos um motivo que até hoje é a maior influência para jogadores de jogos eletrônicos venham se profissionalizar que é a premiação, que a partir da década de 1990 tornam-se relevantes e feitas por meio de pagamentos em dinheiro. Veja, por exemplo, o que Cordeiro (2018) afirma:

Disputado no formato de três categorias, o campeonato coroou três primeiros lugares, na categoria sub-11 venceu **Jeff Hansen** (grifos do autor), na categoria 12–17 **Thor Aackerlund** (grifos do autor) e **Robert Whiteman** (grifos do autor) na categoria acima de 18, o vencedor em cada categoria etária recebeu US\$10.000, um novo Geo Metro conversível, modelo 1990, uma televisão de 40 polegadas, e um troféu do Mario revestido em ouro, a maior premiação até então que se tem registro em um campeonato.

A partir das informações acima conseguimos ter um panorama dos altos valores que naquela época estavam presente nas grandes competições de *E-sports* e hoje em dia esses valores provavelmente são muitos superiores porque como já foi dito anteriormente o *E-sports* hoje é um fenômeno. Por consequência desses altos valores que nos dias atuais temos cada vez mais jovens se profissionalizando, se tornando *Cyber Atletas* e conseguindo tirar proveito dessa modalidade esportiva para construir suas vidas e acabando com certos dilemas que muitas das vezes é dita para pessoas inseridas nessa comunidade imensa e em outras modalidades esportivas, como por exemplo, “jogar não dá dinheiro!” ou “ficar jogando isso não dá futuro!” entre outras frases ditas, mas que ao longo do tempo estão perdendo força dado que muitos jovens vêm quebrando essas noções estereotipadas.

Por último, para fechar o tema sobre o desenvolvimento dos esportes eletrônicos, temos os anos 2000. Nesse período, percebe-se o grande aumento no número de jovens se profissionalizando e tornando o “jogar jogos” em um “emprego” em troca de pagamento, algo que denota, nesses casos a presença dos elementos do Direito do Trabalho e que configurariam os *Cyber Atletas*, a saber: I – alteridade; II – subordinação; III – pessoalidade; IV – onerosidade; V – não eventualidade. Essa questão trabalhista e dos elementos citados serão trabalhados de uma forma mais detalhada posteriormente. Além disso, outro fator relevante sobre essa temática nos anos 2000 foi o aumento do número de empresas patrocinando equipes, atletas, campeonatos, ou seja, querendo investir capital nessa modalidade esportiva, como Cordeiro (2018) diz em seu texto:

Nos anos 2000 o cenário competitivo começa a ganhar forma principalmente na região asiática, onde começam a acontecer investimentos que impactam o setor de jogos competitivos, como na Coreia do Sul onde o governo passa a investir na acessibilidade e qualidade internet de alta velocidade dentro do seu

território, surgem campeonatos como **WCG (World Cyber Games)** (grifos do autor) patrocinado pela **Samsung** e **Microsoft**, (grifos do autor) sediado em Yongin, Coréia do Sul visava atrair competidores do mundo todo para disputarem os mais variados títulos do cenário competitivo como **Age of Empires II, Starcraft, Quake III e Fifa 2000**, (grifos do autor) surgem organizações como a **ESL (Electronic Sports League)** (grifos do autor) que promovia campeonatos por toda Europa, **MLG (Major League Gaming)** (grifos do autor) que visava profissionalizar o esporte eletrônico nos Estados Unidos e Canadá.

3.1.2 No brasil

Anteriormente, fizemos uma abordagem e contextualização o *E-sports* no mundo da década de 1960 até após os anos 2000, além de como se fez o surgimento da *internet*. A partir de agora, seguiremos a mesma linha de pensamento, porém utilizando outro referencial que será o Brasil e entender como esse processo se deu em território nacional.

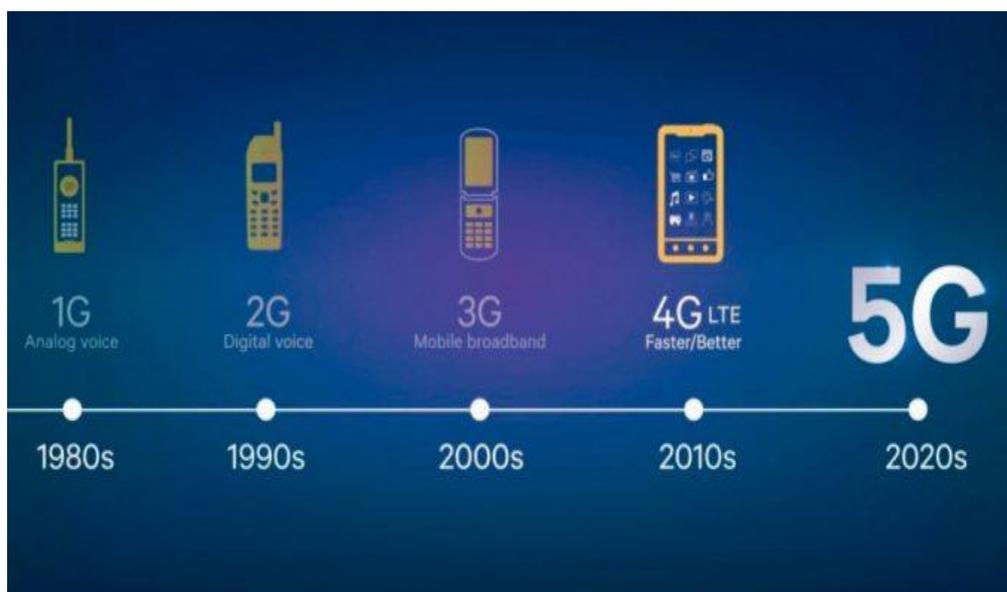
Seguindo adiante, vamos entender como foi o surgimento da *internet* no Brasil, pois, novamente, como podemos afirmar, sem esse elemento o *E-sports* seria inviável.

De acordo com Guizzo (1999 apud MULLER, 2018):

A *internet* no Brasil iniciou-se em setembro de 1988 quando no Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), localizado no Rio de Janeiro, conseguiu acesso à Bitnet, através de uma conexão de 9 600 bits por segundo estabelecida com a Universidade de Maryland.

Veja que há pouco tempo que a *internet* foi introduzida em nosso território, além disso, devemos destacar que a informação acima deixa claro que a comunidade acadêmica teve uma grande importância na implementação da *internet* no Brasil. Observe também que não era uma conexão como os dias atuais, visto que contava apenas com 9.600 *bits*. Segue abaixo uma imagem que demonstra o que seria essa conexão de 9.600 *bits* no final da década de 1980.

Figura 1 – Evolução da internet no mundo



Fonte - Clases de Periodismo (2017)

No Brasil, diferente dos Estados Unidos, temos um desenvolvimento bem tardio nessa área, até por conta da implementação tardia da *internet* como visto anteriormente, havendo apenas relatos do esporte eletrônico a partir dos anos 1990, ou seja, enquanto no mundo estava havendo realizações de competições neste período, no Brasil estávamos tendo nosso primeiro contato. Mas veja bem, nesse período a *internet* era um produto ainda muito caro, de difícil acesso e de baixa qualidade no território brasileiro e, por conta disso, nesse período provavelmente muitas pessoas somente conseguiram ter o seu contato com os jogos eletrônicos através das *Lan houses* que foram muito populares na década de 1990 e no início dos anos 2000 por conta de ser um local que havia uma conexão de melhor qualidade e por um preço acessível. Além disso, deve ser ressaltados a grande importância das *Lan houses* no desenvolvimento do *E-sports* no Brasil porque devido ao seu sucesso, virou um fenômeno. Portanto as *Lan houses* foram as primeiras a visualizarem a lucratividade do esporte eletrônico e começaram a organizar torneios de jogos eletrônicos.⁴

A partir de 2010, as *Lan houses* começaram a perder força no Brasil por conta do barateamento da *internet* se tornando um elemento mais acessível. Com o fenômeno

⁴ Exemplos disso foram jogos como *CS 1.6* e *Quake* que naquele momento já possuía uma grande quantidade de jogadores profissionalizados.

das *Lan houses* em baixa, eis que nos aparece outro meio pelo qual o esporte eletrônico conseguiu continuar o seu desenvolvimento no País e isso permeia até os dias atuais que são os *streamers*⁵ que atuam por meio da plataforma denominada *twitch*.⁶

3.1.3 Na atualidade global: pós anos 2000

Anteriormente, foi apresentado a contextualização dos esportes eletrônicos no Brasil, agora, vamos analisar os dias atuais e como ele se encontra. Dito isso, atualmente como vem sendo dito ao longo deste capítulo, o esporte eletrônico é um fenômeno no Brasil e no mundo. Simplesmente, esse fenômeno ocorre por conta dos avanços tecnológicos nesta área, pelo avanço da conexão como pode ser observada na imagem colocada neste capítulo, pelos altos investimentos de grandes empresas e de grandes clubes de futebol nesse mercado resultando, conseqüentemente, uma maior premiação que devido a isso faz com que mais pessoas se vejam atraídas a se profissionalizarem e a viverem de *E-sports*.

Atualmente, os primeiros países com maior audiência de esportes eletrônicos são os Estados Unidos e a China, logo em seguida vem o Brasil. Porém, mesmo sendo 3º colocado em audiência, essa modalidade esportiva carece de reconhecimento em nosso país, o que ocorre de formas diferentes em alguns países pelo mundo de acordo com Confederação Brasileira do *E-sports*: (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DO E-SPORTS, 2022):

O mundo, diversos países já regulamentam o eSports como esporte e alguns inclusive passaram a regulamentar profissões relacionadas. É o caso da Coreia do Sul e China que não só reconhecem a modalidade como esporte, mas transformam as disciplinas relacionadas em profissões regulamentadas e Japão.

Além disso, outros países como Malásia, Rússia e Finlândia já aceitam o esporte eletrônico como esporte e a Alemanha está em negociação com o governo.

No Brasil, o esporte eletrônico ainda carece do reconhecimento por parte do Ministério do Esporte. Há projetos de lei tramitando no Congresso que

⁵ É um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet.

⁶ É mais do que um serviço de transmissões ao vivo. Ela é um lugar em que criadores como você podem compartilhar as coisas que adoram com uma comunidade de milhões, e também criar seu próprio canto acolhedor na internet.

buscam, através de propostas de definição sobre o conceito da categoria, identificação dos jogadores como atletas, o reconhecimento dos eSports no cenário desportivo nacional. (PL Federal – Senado – 383-2017, PL Federal – Camara Deputados – 3540/2015, PL Federal – Camara Deputados – 7747-2017, PL Estadual – Assembleia SP – 1512-2015 SP).

Além dos projetos já citados, há atualmente o reconhecimento no estado da Paraíba. Em 25/01/2019 foi aprovada na Assembleia Legislativa da Paraíba a lei 11.296/2019 regulamentando o esporte eletrônico na região.

A lei composta por poucos artigos compreende como esporte eletrônico aquelas atividades que fazem uso de artefatos eletrônicos, que caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems e reconhece os participantes como atletas propriamente ditos.

Por fim, devemos destacar a grande influência da pandemia que ocorreu nos últimos anos, visto que, por conta do isolamento social não eram incentivadas as práticas de esportes de contato devido à alta taxa de transmissão da *Covid-19*. A partir disso, tivemos um grande aumento de pessoas migrando para os esportes eletrônicos, pois nessa modalidade esportiva não há risco de contaminação, então muitas pessoas utilizaram esse período de isolamento para adentrar nos jogos eletrônicos, além disso, muitos jovens descobriram o talento que detinha para certos jogos eletrônicos e investiram em suas carreiras de *Cyber Atletas*.

3.1.4 Impactos positivos quanto negativos no viés social e econômico

Anteriormente tivemos um debate contextualizando os esportes eletrônicos no cenário atual usando como referência o Brasil e um cenário global. Agora, vamos abordar quais são os impactos positivos quanto negativos do *E-sports* utilizando como referência dois elementos: a) social; e, b) econômico.

A) SOCIAL: Considerando este elemento, temos diversos pontos que podemos abordar, visto que, para muitos o esporte eletrônico é considerado uma “fuga social”, onde a pessoa imerge numa outra realidade. Por conta disso, temos um ponto negativo, porém esse ponto apresenta divergência que seria o vício que ocorre quando a pessoa entra nessa realidade e gosta tanto que o mundo virtual vira o seu mundo real, além disso, a depender do jogo eletrônico,⁷

⁷ Como por exemplo o counter strike que é um jogo de tiro e de violência que tem como objetivo eliminar os adversários da outra equipe e por isso não é para menores de 16 anos

a pessoa pode acabar desenvolvendo um comportamento agressivo em consequência do vício. A questão da divergência ocorre porque não fica clara se o jogo eletrônico seria responsável por isso ou seria algo inerente ao jogador que já teria uma pré-disposição a este comportamento e que se não fosse o jogo, ele encontraria o vício e desenvolveria este comportamento através de outra coisa, além disso, devemos destacar que diversos jogadores não têm esse problema, sabendo separar a vida real da vida virtual. Temos também que destacar que o vício pode levar o jogador nesse processo perder dinheiro, emprego, saúde e, no pior caso, até a vida.

Em relação aos pontos positivos muitos se fazem presentes, normalmente as pessoas que utilizam os jogos eletrônicos como passatempo, tem um ganho cognitivo e comportamental em determinados quesitos que podem ser usados em outras áreas do seu dia a dia como: i) concentração; ii) trabalho em equipe, visto que, esses jogam são on-line e multiplayer; iii) observação; iv) pensamento lógico e rápido; v) resolução de problemas; vi) melhora na coordenação motora; vii) desenvolve capacidade de tolerância a frustrações.

Devemos deixar claro que tais benefícios são comprovados por estudos, de acordo com site Science Daily (apud 2013, SITE EXAME, acesso em 17 de Abril de 2022):

Jogar uma hora de games por dia pode ajudar as pessoas a melhorar sua concentração, adquirir capacidade de realizar várias tarefas simultaneamente e ainda aumentar sua memória espacial.

É o que indica um novo estudo feito por pesquisadores da Universidade Tecnológica de Nanyang, em Singapura, sobre o impacto dos jogos eletrônicos sobre a capacidade cognitiva dos jogadores.

O estudo, divulgado no site Science Daily, utilizou cinco pessoas que não jogavam anteriormente e começaram a dedicar uma hora por dia à atividade durante um mês. Entre os títulos jogados no experimento, estavam puzzles e games de ação/aventura.

Ao fim do período de observação, os pesquisadores Adam Chie-Ming Oei e Michael Donald Patterson conseguiram identificar um aumento na cognição em todos os participantes. Os que jogaram puzzles aumentaram sua capacidade de identificação e busca visual enquanto os que tiveram contato com jogos de ação aumentaram consideravelmente sua concentração e atenção a múltiplas tarefas.

B) **ECONÔMICO:** Em relação a economia o que podemos dizer é que não existe nenhuma interferência nesse caso, visto que, os jogos eletrônicos que as pessoas jogam e que ocorrem competições, investimentos de empresas como dito anteriormente neste capítulo, são propriedades intelectual, ou seja, uma pessoa desenvolveu estes jogos e todo *superávit* ou *déficit* que ocorra fica

a cargo do desenvolvedor dos jogos eletrônicos. Essa questão voltada à propriedade intelectual dos jogos será abordada no capítulo posterior como uma característica do *E-sports*.

A única forma desses produtos dos desenvolvedores virem a impactar a economia de uma forma tanto positiva quanto negativa é se o governo viesse a legislar tal modalidade esportiva, reconhecendo de uma vez o *E-sports* como modalidade esportiva legalizada, assim como outros países já fizeram e como já foi mencionado neste capítulo.

3.1.5 *E-sports* e o direito: uma correlação relevante

Nos itens anteriores foram abordados os impactos do *E-sports* sob o aspecto social e econômico. Assim, a partir de agora vamos abordar os motivos que devem ser levados em consideração em uma abordagem propriamente jurídica. Veja bem, o direito é uma ciência bem dinâmica, visto que está sempre se inovando com o passar do tempo por conta que a sociedade com o passar do tempo também se inova através de novos hábitos, novas crenças, novas convicções entre outras. Por isso, devemos entender que décadas atrás não havia a presença dos esportes eletrônicos, não havendo a necessidade de uma legislação ou um estudo por parte dos bacharéis em direito, mas, atualmente como já foi dito nesse capítulo, o esporte eletrônico se faz presente em nossa sociedade sendo um fenômeno que além de movimentar uma quantidade de pessoas, movimenta uma quantidade de dinheiro. Considerando que os esportes ditos como “tradicionais” são regulamentados em diversos aspectos, por que o esporte eletrônico não recebe essa mesma atenção? Devemos fazer essa indagação, visto que, esta modalidade esportiva lida com: a) direito de imagem; b) contratos de trabalho com diversas cláusulas; c) propriedade intelectual; d) marketing e patrocínio. Observe que são diversos elementos que em outras modalidades esportivas são regulamentadas dando uma enorme segurança jurídica para aos envolvidos, porém o mesmo não ocorre no *E-sports* deixando os envolvidos na área como tais como os *Cyber Atletas*, os patrocinadores, os clubes, os organizadoras de eventos etc., numa situação de insegurança jurídica e levando a resolução dos conflitos nessa área muito à mercê da interpretação ou de outros meios de resolução por parte do julgador.

Dito tudo isso, finalizamos este capítulo, mas somente recapitulando o que foi dito até este momento de forma resumida: contextualizamos o desenvolvimento do *E-sports*

no Brasil, no mundo e na atualidade, além de levarmos em conta os impactos positivos e negativo em relação ao mundo social e ao econômico e, por último, demonstramos alguns motivos que dão relevância para essa temática em função do curso de Direito e as pesquisas em seu âmbito realizadas.

A partir de agora, vamos desenvolver outro assunto no capítulo seguinte nos aprofundando nas características e especificidade próprias do esporte eletrônico que o distanciam dos esportes mais “tradicionais” e por conta disso os conflitos jurídicos no *E-sports* não deveriam ser solucionados muitas das vezes com base na legislação que regulamentam os esportes tradicionais, visto que, apresentam muitas diferenças.

4 ESPECIFICIDADES E CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS AO E-SPORTS

Levando-se em conta a relevante dimensão dos esportes, no Brasil, perguntamo-nos: apesar da convivência constante dos brasileiros com diversas modalidades esportivas, seja por conta da educação básica, seja pela TV etc., sabemos ao certo o significado do que seja um esporte? Apesar de uma série de definições possíveis, podemos evocar, de antemão, aquela que se apresenta nos dicionários. Nos dicionários encontramos a seguinte definição para a palavra esporte:

[1] atividade física regular e criteriosa praticada individualmente ou em equipe. [2] prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição. [3] O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipes.

Essas definições dadas através de dicionários são muito importantes porque observe que elas trazem características que estão presente nos esportes como: atividade regular, atividade individual ou em equipe, habilidade, regras específicas, exercício físico, destreza.

A partir das definições apresentadas acima conseguimos formular um conceito para a palavra esporte, entretanto, este conceito que pode ser melhorado quando encontra-se outra definição sob a perspectiva científica que, de acordo com Wanderley Marchi Júnior (apud VARGAS, 2014, p. 19):

Esporte ou Desporto é uma atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades esportivas, determinada por regras preestabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também, ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros), cuja aplicabilidade pode ser para a promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados.

Esses conceitos permitem que sejam analisados não somente elementos que caracterizam o esporte, em geral, mas, ao mesmo tempo, estão presente e caracterizam o *E-sports*, visto que, ambos são esportes.

De todo modo, o *E-sports*, como será observado posteriormente, apresenta especificidades e características próprias por ser um esporte com viés eletrônico, ou

seja, um esporte contemporâneo. Dito isso, a seguir, vamos adentrar nas possíveis definições de *E-sports* e em suas especificidades.

Vale destacar, previamente, que o esporte que a maioria das pessoas conhece, ou seja, aquele representado pelas atividades corporais clássicas e bem conhecidas de nossa sociedade, tais como o futebol, o vôlei, a natação, o basquete etc, se faz presente na vida de muitos brasileiros, sejam esses expectadores, praticantes amadores ou atletas profissionais. Assim, tendo em vista a maior parte das modalidades esportivas existentes, demanda-se de um atleta, na maioria das vezes, a necessidade de ter um porte físico adequado, visto que, são esportes de alto rendimento, mas, sobretudo, corpóreos.

Porém, com o passar do tempo os brasileiros começaram a ter cada vez mais acesso à tecnologia e uma *internet* de qualidade abrindo espaço para uma nova modalidade esportiva denominada *E-sports*. O dicionário nos apresenta as seguintes definições:

[1] Competição *multiplayer*⁸ de jogos eletrônicos assistida por expectadores, normalmente praticada por jogadores profissionais. [2] atividade de jogar jogos eletrônicos contra outros jogadores *online*, geralmente, por um prêmio em dinheiro, assistido por meio da internet e, por vezes, em eventos organizados. (DICIONÁRIO OXFORD)

Pois bem, a partir da definição apresentada pelo Dicionário de Oxford, supracitada, destacamos alguns elementos apresentados nesta definição que não encontramos na definição de esportes dada no início do capítulo que são as palavras que lhes são específicos, a saber: 1. *online*; e, 2. *internet*. Ou seja, certamente pode-se afirmar que para configurar *E-sports* haja a necessidade da presença desses dois elementos.

Dessa forma, para uma maior credibilidade na verificação da presença desse elemento é necessário buscar uma definição sob perspectiva científica da palavra *E-sports*. Sendo assim, de acordo com Witowski (2009 apud SOABA; GOEDERT, 2019, p. 400):

No entanto, um novo conceito de esporte surgiu nos últimos anos, trazendo consigo a percepção de que existem formas de exercer uma atividade esportiva por meio de jogos eletrônicos num ambiente completamente virtual, mantendo as particularidades que caracterizam o esporte físico.

Vale acrescentar outra definição compreendida por HAMARI; SJOBLUM (2017 apud SOABA; GOEDERT, 2019, p.400):

⁸ São jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

Concretiza-se assim, a categoria de esporte eletrônico, comumente denominado de E-sports, que tem por definição ser uma forma de esporte em que os aspectos primários de sua prática são facilitados por meios eletrônicos, sendo os jogadores, as equipes e o sistema de jogo mediados por uma interface computadorizada.

A partir das análises desses conceitos que foram descritos anteriormente, podemos avançar no assunto deste capítulo e, dessa forma, versaremos, a seguir, sobre as seguintes características específicas aos *E-sports*: 1. Acessibilidade⁹ digital; 2. Acessibilidade física; 3. Acessibilidade cultural; 4. Propriedade intelectual e finalmente; 5. Contemporaneidade. Pois bem, vale lembrar que essa acessibilidade que vamos tratar é um gênero que irá comportar certas espécies, sendo a primeira deles o acesso à *internet*.

4.1 ACESSIBILIDADE DIGITAL.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019), 84,02% dos domicílios brasileiros tem acesso à *internet*, sendo estes dados referentes ao ano de 2019. Através desta informação apresentada pelo IBGE, que no início do parágrafo a palavra acessibilidade encontra-se entre aspas, pois, não encontramos uma acessibilidade ainda absoluta. Observamos que, mesmo desconsiderando outras questões relevantes, o que separa uma pessoa do acesso ao mundo do *E-sports* é o acesso ou não à *internet*. Tomando-se em comparação ambas as modalidades esportivas, o acesso à *internet* seria uma barreira de menor complexidade a ser ultrapassada dadas as dificuldades que as pessoas têm para ter acesso ao esporte dito tradicional, visto que nesse, como dito anteriormente, exige-se, pelo menos, capacidade corporal/física mínima para sua prática. A partir do momento que a pessoa está conectada à *internet*, basta achar a identificação com algum jogo *online* e se dedicar para se tornar um *Cyber Atleta*.³ Dessa forma, conseguimos observar que entre as modalidades esportivas praticadas no globo, o *E-sports* se apresenta como a modalidade esportiva com um menor custo de entrada para aqueles jogadores que em algum momento decidirem se tornarem *Cyber Atletas*. Ao compararmos com modalidades esportivas mais tradicionais vamos encontrar diversas dificuldades para

⁹ O termo acessibilidade citado, não se confunde com a acessibilidade de pessoas com deficiência, acessibilidade que nos referimos no texto é uma acessibilidade digital

obter o status de atletas como por exemplo: 1. Deslocamento para Estados onde tal prática esportiva seja mais relevante como ocorre com certos jovens que deixam seus Estados para buscar seus sonhos em metrópoles; 2. Compra de materiais para a devida prática esportiva como a chuteira para o jogador de futebol, o tênis para o jogador de basquete etc.; 3. Local apropriado para treinamentos, pois, os esportes mais tradicionais necessitam de um local adequado para sua prática, no futebol temos o campo ou quadra, natação temos a piscina e na ginástica temos os ginásios. Mas deixemos claro: essas dificuldades podem existir dentro do *E-sports*, mas numa escala bem inferior e bem menos frequente, porque os custos de entrada, no geral, referentes a essa modalidade esportiva é obter uma razoável *internet* que permita a pessoa jogar determinado jogo e, além disso, um *software* e um *hardware* da mesma forma razoável que permita a pessoa a executar as habilidades determinadas pelo jogo escolhida por esta pessoa.

4.2 ACESSIBILIDADE FÍSICA

Levando em consideração as definições apresentadas no início deste capítulo, podemos citar outro tipo de acessibilidade que é a física no sentido anatômico da palavra. Como argumentado anteriormente, na maioria das modalidades esportivas existentes, para uma pessoa ser um atleta demanda na maioria das vezes a necessidade de ter um porte físico, visto que, são esportes de alto rendimento. A modalidade dos esportes eletrônicos permitiu àqueles brasileiros que não se enquadravam nos padrões físicos exigidos pelas demais modalidades, mas que são competitivos e possuem alto rendimentos nos jogos eletrônicos, pudessem se tornar atletas, esses conhecidos como *Cyber Atletas*.

Dessa forma, o esporte eletrônico permite resgatar pessoas talentosas que por sua vez, devido à altura, o peso, ou a cor da pele no mundo do esporte habitualmente conhecido não ganhariam chances de ser tornarem atletas, mas no mundo virtual essas características são dispensáveis, sendo determinante na maioria dos jogos eletrônicos outras características que no esporte podem vir em primeiro ou segundo plano mas no *E-sports* vem sempre em primeiro plano, sendo elas: a) um bom manuseio dos equipamentos periféricos sendo eles: teclado; *mouse* e *headset*, que

fazem parte do computador; b) ser um bom estrategista ou ser uma pessoa que saiba trabalhar em equipe se considerarmos que a grande maioria dos jogos competitivos são *multi players*; c) um raciocínio rápido para tomar certas decisões ao longo da partida que podem ser determinantes para a vitória ou derrota.

4.3 ACESSIBILIDADE CULTURAL

Além das espécies de acessibilidades citadas e explicadas nos parágrafos anteriores temos por último a acessibilidade cultural. Diferentemente dos esportes casuais através dos quais essa acessibilidade somente é perceptível durante a ocorrência de grandes eventos como Copa do Mundo de Futebol, Copa América, Olimpíada etc., e lembrando que esses eventos ocorrem dentro de um rígido intervalo de tempo como por exemplo a Copa do mundo e as Olimpíadas que somente ocorrem num intervalo de 4 anos. Dessa forma, somente dentro desse intervalo os atletas conseguem, em tese, conhecer outras culturas e interagir com atletas de outros países. Algo que não ocorre com o *E-sports*, visto que, através da *internet*, aquele não necessita de eventos mundiais (como os citados anteriormente) para que pessoas de diferentes Estados e Países consigam se conectar, interagir e trocar informações, pois a acessibilidade no mundo virtual é maior e, por sua natureza, ultrapassa fronteiras. Numa partida de esportes eletrônicos conectam-se pessoas de mesmo interesse e de todas as regiões do globo. Segundo Mazzotta e D'antino (2011) citados por Barrozo e outros (2012, p. 17),

[...] a inclusão social se caracteriza como a “participação ativa nos vários grupos de convivência social [...]. Deste modo, percebe-se que para a pessoa ser considerada um cidadão precisa pertencer a organizações e grupos. Portanto, a cultura, esporte e lazer possuem um importante papel para todos [...].

Por isso, temos o *E-sports* como uma prática desportiva que a cada dia se populariza mais, visto que tem essa capacidade de conectar as pessoas, contribuindo para um bem social, o que não ocorre com os esportes mais tradicionais como já dito anteriormente pelo alto custo de entrada. Para Mazzotta (2006) citado por Barrozo e outros (2012, p. 17) “[...] quando existem obstáculos de acesso aos bens, serviços sociais e culturais, há uma privação à liberdade e a equidade nas relações sociais fundamentais à condição de ser humano, são privados”.

Portanto, tomando como base tudo que foi dito podemos concluir que a acessibilidade é uma especificidade dentro do *E-sports* porque não é simplesmente jogar um *game*, mas, sim, conectar pessoas de diferentes partes do globo com os mesmos interesses. Para Mazzota (2006) citado por Barrozo e outros (2012, p. 18): [...] “Acessibilidade não é somente a possibilidade de entrar em um ambiente, mas é o direito de participar ativamente no meio social. Trata-se de cidadania e inclusão social”.

Enfim, veja a importância de toda acessibilidade que foi descrita até o momento quando é feita a análise do texto de Barrozo e outros (2012) Dessa forma, se a acessibilidade é tão importante, conseqüentemente o *E-sports* se torna importante porque como foi visto anteriormente, ele é relativamente mais acessível que os “esportes tradicionais”, ou seja, aqueles que dependem exclusivamente de determinados tipos corpóreos para sua prática.

A seguir, trataremos de mais uma especificidade dos *E-sports* e que contribuirá para dar maior importância a essa modalidade esportiva. A partir disso, demonstraremos, no capítulo seguinte, a necessidade dos *E-sports* terem uma legislação própria e não mais serem regulados analogamente aos regramentos jurídicos dos demais esportes os quais não possuem a presença marcante das características supracitadas.

4.4 PROPRIEDADE INTELECTUAL

Dito isso, a segunda característica que devemos observar e que é inerente aos *E-sports* é que os *games* que originam os grandes campeonatos e que são jogados por *Cyber Atletas* são propriedade intelectual de empresas, ou seja, corporações que participaram da criação desses games e que detêm os direitos dos jogos eletrônicos devendo, portanto, seus interesses serem levados em consideração em possíveis atos regulamentadores do poder público. Essa não é uma questão de menor relevância, pois, de acordo com (Portal da Industria,2022), define a propriedade intelectual sendo como

Propriedade Intelectual é o conceito relacionado com a proteção legal e reconhecimento de autoria de obra de produção intelectual tais como invenções, patentes, marcas, desenhos industriais, indicações geográficas e criações artísticas e garante ao autor o direito, por um determinado período, de explorar economicamente sua própria criação. Disponível em < O que é Propriedade Intelectual? - abpi_> (Portal da Industria, acesso em 30 de Abril de 2022).

Deve ser dito isso e mais: essa característica tem grande importância no desenrolar desta pesquisa visto que, como já foi dito anteriormente, o que é apresentado nos casos concretos é a interpretação extensiva da legislação das modalidades esportivas tradicionais aos *E-sports*.

Além do portal da indústria citado anteriormente, segundo a WIPO – World Intellectual Property Organization (apud ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2022):

[...] a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico

A partir da análise dos conceitos, observamos que nos esportes tradicionais existe a presença dos seguintes agentes, a saber: 1) atletas; 2) organização responsável pela gestão e organização do campeonato como, por exemplo, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF); 3) patrocinadores; 4) clubes, a exemplo do Clube de Regatas do Flamengo (CRF); e, por fim, além desses agentes envolvidos, temos a empresa proprietária dos direitos de propriedade intelectual relativos aos jogos eletrônicos.

4.5 ATUALIDADE: UM FENÔMENO DESCONHECIDO JURIDICAMENTE

Anteriormente, tratamos, no que diz respeito aos *E-sports*, da acessibilidade e da propriedade intelectual, agora, veremos a última característica pensada para este trabalho, ou seja, a contemporaneidade do fenômeno dos *E-sports*. Vale notar, nesse sentido, que a primeira competição de um *E-sports* é datada na década de 1970, ou seja, muito recente quando comparada aos demais esportes ditos tradicionais. De todo modo, se considerarmos o período em que os *E-sports* tornou-se lucrativo e ganhou visibilidade, podemos, então, ponderar que esse fenômeno esportivo é ainda mais recente, ocorrendo apenas após os anos 2000. Dessa forma, a abordagem dessa característica se torna importante por alguns motivos, quais sejam: a) o *E-sports* é um fenômeno ainda pouco debatido e por isso tem muito o que se pesquisar e para ser dito sobre este tema; b) sendo um tema contemporâneo, ainda há bastante

divergência sobre o assunto principalmente no que diz respeito ao seu aspecto jurídico como é possível ver no Recurso de Revista 7071500-06.2002.5.01.0900 do Tribunal Superior do Trabalho (TST):

ACORDAM(grifo do autor) os Ministros da Terceira Turma do Tribunal Superior do Trabalho, unanimemente, dar provimento ao Agravo de Instrumento, com fulcro na alínea a do artigo 896 da CLT, porque **demonstrada a divergência jurisprudencial. Quanto ao Recurso de Revista**(grifo do autor), unanimemente, **dar-lhe provimento** (grifo do autor) para, reformando o acórdão regional, acolher a preliminar de nulidade da sentença, argüida pelo reclamante no Recurso Ordinário, e determinar o retorno dos autos à Vara de origem para apreciar, como entender de direito, os pedidos formulados na inicial. (BRASIL, 2004)

Assim sendo, esse fator da contemporaneidade afasta os *E-sports* dos esportes mais tradicionais, visto que, estão muito distantes historicamente. De acordo com Menezes (2020):

Os eSports têm origem no início da década de [19]70, com a realização das “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”, um dos primeiros jogos de computador, na Universidade de Stamford, na Califórnia. O torneio, disputado entre estudantes da faculdade, tinha como prêmio um ano de assinatura da revista Rolling Stone (MENEZES, 2020, p. XX).

Já em relação ao Brasil, ainda de acordo com Menezes (2020):

No Brasil [...] as *lan houses* eram um fenômeno de público nos [19]90 [sic] e 2000. Como, nessa época, a *internet* no país [sic] ainda era cara e de má qualidade, o serviço se tornou famoso ao oferecer uma boa conexão e diversos jogos, com destaque para o CS 1.6 e Quake. O sucesso das casas foi tanto, que elas passaram a realizar torneios de jogos eletrônicos, que cresceram, viraram um negócio lucrativo e ajudaram a impulsionar o desenvolvimento dos eSports dos anos 2000 em diante. (MENEZES, 2020, acesso em 10 de Setembro de 2021).

Após tudo que foi dito até o momento podemos sintetizar o capítulo da seguinte forma, o E-sports e os esportes tradicionais têm características comuns, mas devemos nos atentar para as características que os diferenciam, pois é ali que está a principal razão para que ambos não sejam entendidos, legislado e julgados da mesma forma. As características apresentadas como acessibilidade, contemporaneidade e a propriedade intelectual que são mais particulares dos esportes eletrônicos deixam evidente como os *E-sports* apresentam situações particulares próprias e, além disso, evidenciam como ao longo do tempo os esportes vêm se modernizando.

Além disso, podemos destacar a possibilidade dessas características serem bastante importantes para o cenário atual dos *E-sports* nacionais como internacionalmente, contribuindo para diversas pessoas se tornarem atletas no

mundo virtual e atraindo novos e ampliando a percepção deles sobre os esportes que vão muito além dos esportes tradicionais.

A partir de agora vamos desenvolver outro assunto no capítulo seguinte com a obtenção de diversos dados será feita uma análise conclusiva sobre a possibilidade de impasses e insuficiências da regulamentação em relação ao *E-sports*.

5 IMPASSES E INSUFICIÊNCIAS DA REGULAMENTAÇÃO ATUAL EM RELAÇÃO AO E-SPORTS

Nos capítulos anteriores fizemos uma abordagem teórica e nos propusemos a apresentar um viés histórico, características, correlação com o curso de direito e pontos positivos e negativos, entre outros. A seguir vamos ter uma perspectiva mais prática do assunto e que ocorrerá da seguinte forma. Serão apresentados diversos dados como por exemplo: i) relatório sobre um questionário feito com a comunidade do *E-sports*¹⁰; ii) apresentação de casos reais e problematizar esses impasses; iii) meios de resolução analogia e outros e por isso a necessidade de legislação; iv) confrontar decisões divergentes dos magistrados em litígios envolvendo *E-sports* nos últimos 10 anos. Obtidos esses dados, vamos analisá-los de forma que no final tenhamos uma conclusão acerca do tema.

5.1 PERCEPÇÃO E O CONHECIMENTO DA COMUNIDADE SOBRE A TEMÁTICA ABORDADA: UMA ABORDAGEM QUALITATIVA

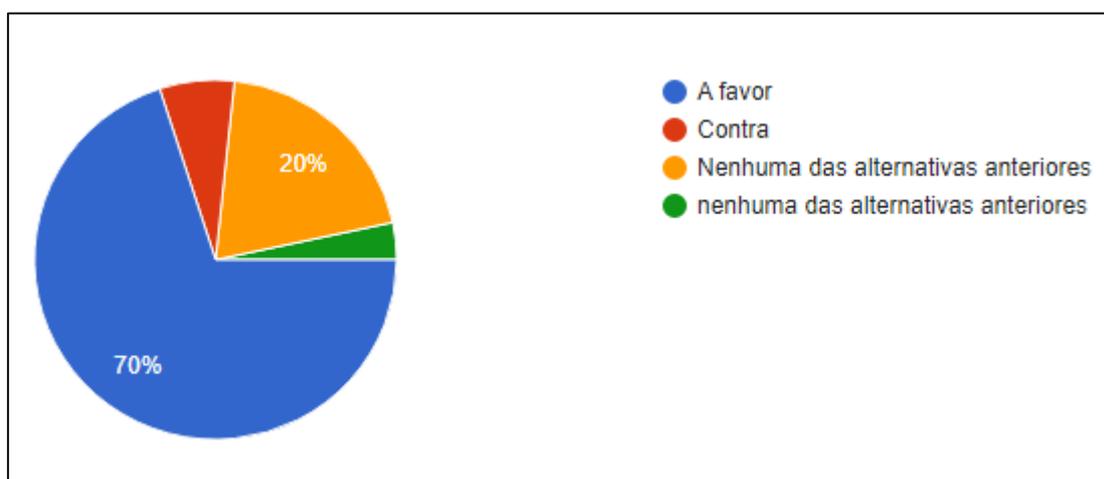
Agora vamos de maneira minuciosa entender a percepção da comunidade sobre a temática e devemos dizer que este dado foi escolhido para que houvesse um maior realismo e que esse dado fosse mais sensível. Vale lembrar que são pessoas que fizeram do *E-sports* um fenômeno nada mais justos delas serem ouvidas e darem sua contribuição a este trabalho para que no final tenhamos a melhor conclusão possível para o tema abordado.

A partir dos dados coletados nesta etapa podemos tirar algumas conclusões do que a comunidade do *E-sports*, representada por jogadores mais casuais pensam sobre a temática debatida neste trabalho. Em relação ao que seria o esporte tivemos uma divisão bem equilibrada sobre este conceito, visto que, alguns responderam adequadamente ou bem próximo da definição real apresentada por alguns dicionário no segundo capítulo porém muitas pessoas caíram no erro e utilizaram e erroneamente definiram esporte como uma atividade física; Já em relação a possibilidade do *E-sports* ser considerado um esporte a comunidade chegou à

¹⁰ Esse questionário pode ser visualizado no Apêndice B

conclusão de que pode sim e os motivos foram diversos que justificam essa afirmativa positiva dentre elas temos: a competitividade que o jogos eletrônico possuem; concentração; habilidade; treino; tática entre outros motivos; Sobre a definição do *E-sports* não houve qualquer dificuldade para ser respondida pelos participantes da pesquisa e por isso temos a percepção que a comunidade é muito consciente do nicho que ela está inserida. Na pergunta que trata sobre a diferença entre o *E-sports* e o esporte foi relatado em totalidade que existe sim porém a justificativa apresentadas foram diversas, umas bem objetivas e outras mais fundamentadas. Vale destacar que uma das respostas que se apresenta de forma interessante, o participante do questionário menciona a escala de esforço, além disso, sobre a possibilidade de acesso ao esporte eletrônico sem distinção de idade, cor e gênero sendo essa a resposta mais interessante. A quinta pergunta, foi apresentado um projeto de lei que visa a criação de uma legislação própria e veja qual foi a conclusão da comunidade no gráfico abaixo:

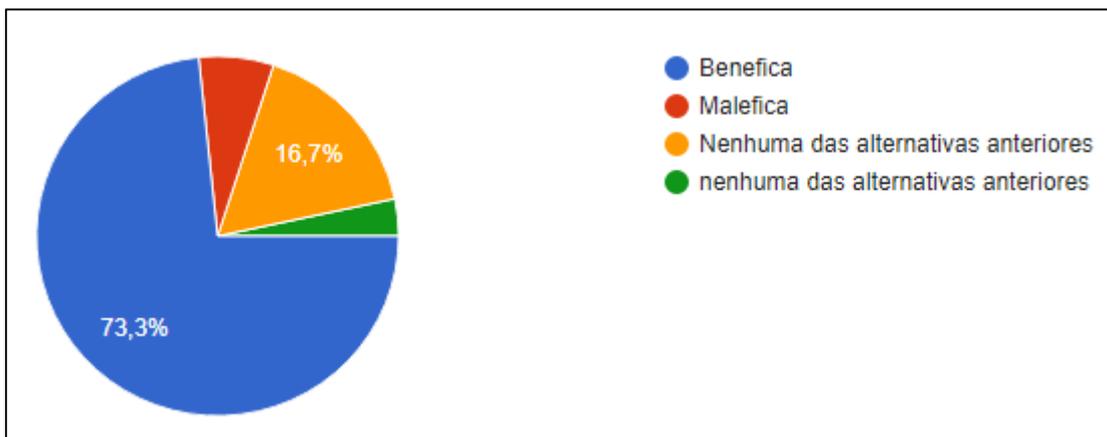
Gráfico 1: Posicionamento da comunidade do projeto de lei em andamento no senado – Brasil – 2022 – em %



Fonte - Elaboração própria (2022)

Percebe-se através do gráfico acima que a comunidade em sua maioria é favorável ao projeto de lei que se encontra em andamento no senado, podemos concluir que a comunidade vê que haveria benefícios para o esporte eletrônico. Por último levando em consideração o mesmo projeto de lei da pergunta anterior indagamos se ela seria benéfica ou maléfica e veja o resultado:

Gráfico 2: Posicionamento da comunidade sobre o benéfico e o malefício do projeto de lei – Brasil – 2022 – em %



Fonte - Elaboração própria (2022)

Em conclusão pelos dados apresentados a comunidade estaria com a percepção e o entendimento ao encontro do que é proposto neste trabalho, sendo um dado relevante visto que, o projeto encontra-se em tramitação no Senado Federal e a comunidade pode ter o poder de ajudar o projeto a ganhar força dentro do Senado Federal.

5.2 CASOS MIDIÁTICOS E A CORRELAÇÃO COM O DIREITO

No item 4.1 foi apresentado um resumo do que obtivemos de resposta e o posicionamento da comunidade sobre as perguntas do questionário. Em seguida, vamos apresentar casos trazidos pela mídia que correlacionam o esporte eletrônico a disciplina do Direito e que apresentem a problematização debatida nesta monografia jurídica. Este subitem tem como objetivo demonstrar que a problematização apresentada é real e estando presente e vivenciada pelos envolvidos no mundo do *E-sports* que fazem parte de nossa sociedade.

5.2.1 Caso 1: cyber atletas x santos *E-sports*

Neste subitem temos a notícia do Globo Esportes que trata de problemas judiciais dentro da modalidade do esporte eletrônico. Temos como envolvido nas duas ações o Santos *E-sports* como requerido, porém como requerente o atleta *Destiny* do jogo eletrônico *Rainbow Six* e o outro atleta *Hawk* do jogo eletrônico *League of Legends*,

além disso, devemos destacar que em ambos o caso o mérito a ser debatido são direitos trabalhistas dos atletas. Dessa forma de acordo com o Globo Esportes (2022) temos o seguinte cenário do atleta *Destiny*:

Destiny processa a Select e o Santos pedindo o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe e a reintegração dele à organização para que tenha despesas médicas bancadas pela empresa e pelo clube. O atleta alega que desenvolveu dermatite, uma doença de pele, em razão das condições ruins do alojamento do time de Rainbow Six.

Na ação, o jogador relata que assinou contrato de prestação de serviços com a Select para representar o Santos, mas defende que, na verdade, a relação era de trabalho, pois existiam todos os requisitos previstos em lei para caracterização de emprego. Por isso, o atleta pede a assinatura da Carteira de Trabalho pelo tempo em que esteve contratado, de março a setembro de 2021.

Nesse período, Destiny conta ter sofrido com atrasos no pagamento de salários, o que o prejudicou no tratamento da dermatite que o jogador sustenta ter adquirido no alojamento, oferecido pela Select, no qual morou por dois meses. No processo há imagens da pele do atleta com a doença, mas não do alojamento em questão.

Vale destacar que tal doença mencionada acima é equiparada a acidente de trabalho quando a atividade desenvolvida e o ambiente contribuem para a evolução ou o agravamento da doença. *Destiny* em seus pedidos requer além do que já foi dito até aqui, danos morais no valor de R\$ 50.000,00 e uma pensão mensal vitalícia que no total daria R\$ 408.375,00 pela estimativa e expectativa de vida dele. Somado todos os pedidos temos um valor total de R\$ 566.081,29. O atual estado do processo está na fase inicial, pendente de julgamento.

Em contrapartida temos o processo envolvendo o atleta Hawk do jogo eletrônico *League of Legends* que segundo o Globo Esportes (2022) apresenta o seguinte cenário:

Em outra ação, Hawk processa a Select cobrando o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe de LoL e o pagamento de R\$ 6.989,24 por salário devido na rescisão, FGTS, multa e honorários dos advogados, além de R\$ 2.101,10 em multa e honorários caso a dívida salarial não seja quitada na primeira audiência do processo, que também está no início.

Ele relata na ação que, em agosto de 2020, quando houve a rescisão em comum acordo com o Santos, tinha direito a receber R\$ 6.598,14, a serem pagos em duas parcelas em dezembro. Entretanto, desde aquela época, o jogador diz só ter recebido um pagamento de R\$ 3.298,14. Faltariam ainda, portanto, R\$ 3,3 mil, hoje correspondentes a R\$ 3.654,10, conforme correção pela inflação.

Sendo assim, temos acima o relato dos cenários envolvendo a Select e o Santos *E-sports*, porém devemos ter o compromisso de trazer também a versão da parte requerida em ambos o processo para entender o seu posicionamento de forma a

constatar as alegações dos requerentes. Portanto de acordo com o Globo Esportes (2022) temos o seguinte posicionamento do Santos *E-sports*:

Na contestação à ação apresentada por Destiny, o Santos sustenta que não pode ser responsabilizado porque não tem contrato com o jogador, que era contratado da Select, com quem o clube mantém relação comercial por meio de licenciamento de marca.

Ainda assim, o Santos rebate todas as acusações e alega que o atleta não provou a relação entre o alojamento em que ficou com a doença que desenvolveu, sendo necessária uma perícia médica para comprovar tal ligação. Sustenta ainda que a dermatite não é uma enfermidade incapacitante e incurável, destacando que o jogador, mesmo após o diagnóstico, continuou competindo. Sobre a rescisão contratual de Destiny com a Select, o Santos argumenta que o jogador assinou o contrato sem ter sofrido qualquer coação ou indução a erro para que assinasse.

5.2.2 Caso 2: brutt

No caso *Brutt* devemos destacar que o Ministério Público do Trabalho (MPT) abriu investigação, sendo a primeira vez que um órgão abre investigação dentro dos esportes eletrônicos. Assim como o caso acima, temos novamente um caso midiático envolvendo atletas, clubes e situações irregulares nos ambientes de trabalhos utilizado por esses atletas. Temos o seguinte cenário, onde uma mãe de um atleta profissional de *Counter Strike Global Offensive (CS:GO)* fez uma denúncia, vale destacar que o atleta faleceu por conta de uma doença infecciosa desconhecida no sistema nervoso. Temos aqui a mãe do falecido como requerente e os clubes por onde ele jogou como requerido devido à falta de assistência prestada ao atleta, das supostas condições ruins das *gaming houses* e das contratações sem registro na carteira de trabalho. Após a denúncia feita pela mãe do atleta, outros atletas foram em suas redes sociais para manifestar sobre as péssimas condições trabalhistas no esporte eletrônico no Brasil.

A investigação por parte do MPT visa analisar se as situações dos atletas de *E-sports* configuram como trabalho, além disso, visam a investigação sobre as condições de trabalho desses atletas. Inicialmente a investigação aconteceu somente com as equipes do *Brutt*, mas poderá ser estendida para outros clubes. Em relação a este caso o posicionamento das equipes por onde ele passou são vagas e não demonstram preocupação, uma disse não saber das investigações do MPT e outro disse que não tem nada a declarar sobre o assunto.

5.2.3 – Caso 3: brtt

Temos aqui o BrTT um atleta prisional do jogo eletrônico *League of Legends* que se envolveu num processo judicial com as equipes RED Canids, Flamengo *Esports* e Cursor *Esports*. Em resumo, o que a mídia apresenta em relação a este caso é que a equipe RED dentro do processo judicial seria a requerente, ou seja, ela deu início a ação contra os requeridos que seria o atleta, o Flamengo e o Cursor. O mérito debatido no processo seria uma transferência irregular do atleta onde a RED teria acertado com a Cursor e o Flamengo sobre a transferência dele e por conta disso a RED não renovou o contrato dele aparentemente confiando na negociação, porém, o que aconteceu foi que o Cursor e Flamengo não assinaram o documento que fecharia a transferência, o contrato do atleta findou com a RED e ele acabou indo de graça para o Flamengo.

O resultado deste processo judicial se deu da seguinte forma, a requerida obteve vitória em primeira instância mas a requerente recorreu em segunda instância e obteve o resultado em seu favor no Tribunal de Justiça de São Paulo por 3 votos a 0 e por conta disso a requerida deverá pagar um valor aproximadamente de 50 mil. Vale destacar que o atleta foi acusado de estar em conluio com o Cursor e o Flamengo porém a desembargadora Cristiana Zuchi alegou não haver qualquer indicio disso no processo judicial.

Veja que nesse caso temos uma decisão favorável em primeira instância e uma decisão contrária em segunda instância no item posterior vamos analisar este processo para entender se a troca de decisão se deu por conta da falta de legislação e por isso tivemos interpretações diferentes do mesmo processo judicial.

5.2.4 Caso 4: free fire: loud x bak

Outro caso que temos conhecimento e ocorrido bem recentemente e que o processo continua em andamento no Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJ-RJ) é o caso do atleta Bak e do time Loud no cenário do jogo eletrônico *Free Fire*. Em tese, temos a equipe de *E-sports* como a requente no processo judicial alegando quebra de

contrato¹¹ por parte do atleta e por conta disso, pede uma compensação de R\$ 2.5 milhões. Em contrapartida o atleta que dentro do processo se apresenta como requerido em contestação se defendeu das alegações como fez uma reconvenção, ou seja, contra-atacou dentro processo judicial alegando atraso nos repasses¹² de pagamentos e por isso cobra o pagamento de R\$ 931 mil. Destaque-se como foi dito que o processo é bem recente tendo se iniciado em 14 de maio de 2021.

Pois bem, o que podemos tirar de conclusão dos casos midiáticos apresentados acima é que a maioria dos processos são bem recentes e isso talvez esteja acontecendo por conta da notoriedade que o esporte eletrônico ganhou e como já foi dito em capítulos anteriores um verdadeiro fenômeno. Por conta disso, estamos vendo hoje uma maior fiscalização dentro desse cenário e exposição de casos que relatam um total descasos muita das vezes com os *Cyber Atletas*, além disso, maior consciência dos atletas de seus direitos onde normalmente são a parte mais fraca nessa relação. Outro ponto que talvez tenha relação com os casos acima talvez seja um maior número de advogados que estejam cobrindo essa área e se especializando nessa área que está em grande evidência.

5.3 AS FONTES DO DIREITO E SUA APLICABILIDADE NA AUSÊNCIA DE NORMA

Apresentamos até o momento dados referentes ao questionário e dados de casos reais e midiáticos para demonstrar a realidade da temática abordada nesta monografia jurídica, mas a partir de agora vamos abordar as fontes do direito e sua aplicabilidade na ausência de norma, além disso, tentar identificar qual das fontes secundárias é mais utilizada nas resoluções processuais dentro do esporte eletrônico por conta da ausência de norma sobre determinado litígio. Este item tem como finalidade abordar

¹¹ a) Parceria: vincula Bak como influenciador digital da LOUD; b) Agenciamento: define a LOUD como agente de Bak, responsável por impulsionar a carreira, cuidar da imagem e iniciar, intermediar e fechar contratos em nome dele; c) Prestação de serviços artísticos: detalha quais são os serviços que Bak deve prestar à LOUD, como a participação em conteúdos para a web; d) Licença: trata da administração do canal de Bak no YouTube pela LOUD.

¹² a) Contrato da Garena: quase US\$ 20 mil (o que daria cerca de R\$ 100 mil na conversão para o câmbio atual), referentes aos meses de novembro e dezembro de 2020 e janeiro e fevereiro de 2021; b) Contrato de AdSense: US\$ 7.916,46 (cerca de R\$ 44 mil), referentes a janeiro de 2021; c) Contrato da Twitch: US\$ 192 mil (cerca de R\$ 960 mil), referentes aos meses de outubro, novembro e dezembro de 2020 e janeiro de 2021.

as fontes do direito visto que o tema desta monografia tem correlação com o nicho do esporte eletrônico e ele apresenta ausência de norma específica dentro do âmbito jurídico isso significa que suas resoluções são através de fontes secundário do direito.

5.3.1 Fontes do direito: aspectos gerais

Neste item vamos apresentar as fontes do direito de uma maneira mais ampla para melhor entendimento, uma maior familiarização e além disso, teremos uma experiência melhor quando introduzirmos os próximos itens que abordará as fontes de uma forma mais minuciosa.

Dessa forma, assim como foi feito em capítulos anteriores nada melhor do que começarmos com a definição da palavra fontes, visto que, a definição de uma palavra pode explicar muita coisa, pois bem, o que é uma fonte? De acordo com o dicionário do Michaelis *on-line* (2022) a palavra fonte tem o seguinte significado: “Local de origem de alguma coisa; origem, procedência, proveniência”. Já o vade mecum Brasil (2022) apresenta o seguinte significado: “Origem de um princípio ou de uma regra jurídica”. Por último temos a definição do dicionário online de português (2022): “O que dá origem a algo ou é o princípio de alguma coisa; origem, causa: a eleição é fonte do poder”.

A partir dessas definições, podemos perceber que todas elas têm em comum a palavra “origem”, porém, no nosso caso, a fonte é do Direito, então, de grosso modo podemos dizer que em fontes do direito temos a origem do direito. Além disso, para complementar e ampliar tal definição temos o conceito dado por Del Vecchio (2005 apud MENDONÇA, 2010):

Fonte de direito in genere é a natureza humana, ou seja, o espírito que reluz na consciência individual, tornando-se capaz de compreender a personalidade alheia, graças à própria. Desta fonte se deduzem os princípios imutáveis da justiça e do Direito Natural.

Ao entendermos tal definição, devemos avançar para a seguintes perguntas: quais fontes do direito ou origens temos dentro do direito? Simples! Temos algumas fontes do direito, sendo elas: I) Lei; II) Analogia; III) costumes; IV) Doutrina; V) Jurisprudência; IV) Princípios gerais do direito. Porém, vale salientar que essas fontes são divididas em fontes primárias e fontes secundárias, a partir disso, vamos verificar quais são as fontes primárias e quais são as secundárias e explanar sobre essas fontes.

5.3.2 Fontes primárias

A fonte primária é aquela que dentre as demais vai ser sempre utilizada como primeira opção para resolução de litígios¹³ no judiciário. Sendo assim, temos como fonte primária a lei, porém, devemos observar que existem diversas leis e entre elas existe um grau hierárquico¹⁴ entre elas. Mas o que de fato vem ser uma lei? De acordo com Mendonça (2010) a lei é entendida por: “A lei é o preceito jurídico escrito, emanado do legislador e dotado de caráter geral e obrigatório. É, portanto, toda norma geral de conduta, que disciplina as relações de fato incidentes no Direito, cuja observância é imposta pelo poder estatal.” Além desta definição também temos a seguinte definição dada por Del Vecchio (2005 apud MENDONÇA, 2010):

É o pensamento jurídico deliberado e consciente, formulado por órgãos especiais, que representam a vontade predominante numa sociedade.” Assim, a lei constitui a vontade do povo, sendo elaborada por legisladores eleitos pelo mesmo, como ocorre no Brasil.

Segundo tais definições podemos observar certas palavras que se apresentam nas definições que podem nos ajudar a caracterizar a lei. Portanto temos que a lei primeiramente é escrita; segundo temos que ela é emanada, ou seja, emitida pelo legislador, portanto, uma pessoa; terceiro apresenta um caráter geral e obrigatório, por isso, devemos cumprir as leis; quarto temos que quem impõe as leis é o poder estatal.

5.3.3 Fontes secundárias

Em relação a este item temos as fontes secundárias e para nosso objeto de pesquisa elas se tornam muito importante e imprescindível seu estudo, visto que, o objeto de pesquisa que são os esportes eletrônicos não tem uma legislação própria, ou seja, os litígios dentro dessa área especificamente não são resolvidos por uma fonte primária

¹³ Um termo jurídico para designar quando há divergência entre as partes da ação, quando alguma demanda é colocada em juízo. Depois de aberta a ação judicialmente, o autor entra com o pedido e o réu deve fazer sua contestação.

¹⁴ Este grau hierárquico funciona da seguinte forma, temos a Constituição Federal de 1988 no topo hierárquico, abaixo dela na ordem decrescente temos: Emendas Constitucionais > Tratados e Conversões sobre Direitos Humanos > Leis Complementares > Leis Ordinárias > Leis Delegadas > Medidas Provisórias > Decretos Legislativo > Resoluções > Normas Infra legais.

e sim por fontes secundária, dessa forma, os magistrados se utilizam de leis análogas como o caso da lei Pelé que de fato foi criada com o objetivo de fiscalizar outros esportes porém, dada a situação do esporte eletrônico ter se tornado um fenômeno e ganhando grandes dimensões no dias atuais, os magistrados se valem da lei Pelé e outras fontes secundárias para solucionar tais conflitos até porque está previsto em lei a conduta em caso de ausência de lei. Veja o que a Lei de introdução às normas brasileiras dizem a respeito sobre isso em seu artigo 4º: “Art. 4º Quando a lei for omissa, o juiz decidirá o caso de acordo com a analogia, os costumes e os princípios gerais de direito” (Brasil, 2010).

A partir disso devemos abordar quais seriam essas fontes secundárias, quais as possibilidades que os magistrados têm de solucionar um litígio quando ele não há presença de uma lei. Portanto temos as seguintes fontes: I) Analogia; II) Costumes; III) Doutrina; IV) Jurisprudência; V) Princípios Gerais do Direito.

I. Analogia

Esta fonte secundária é bastante utilizada dentro do nosso objeto de estudo, visto que, o *E-sports* não apresenta uma legislação própria e com isso os magistrados utilizam de situações análogas aos outros esportes que foram aplicados a lei Pelé e decidem com o mesmo embasamento no litígio do esporte eletrônico. Já que analogia é nada mais do que tomar decisões com base em outros casos parecidos que estão debatendo o mesmo mérito¹⁵ processual.

II. Costumes

Nos costumes já ocorre algo diferente, visto que, o direito aqui não emana de um legislador, mas sim de um fato que está inserida na poluição de um determinado território sendo praticada por ela cotidianamente de forma que se fez lei, ou seja, de tanto aquele hábito ser realizado as pessoas acabam obedecendo como se fosse uma lei sendo que não é, simplesmente um hábito que começou e permaneceu. Segundo (MENDONÇA, 2010): “Nesse sentido, os costumes de um dado povo é fonte do direito, pois pode ser aplicado pelo poder judiciário, uma vez que o próprio costume constitui uma imposição da sociedade.

¹⁵ Mérito é a pretensão apresentada ao juiz com pedido de sua satisfação”

III. Doutrina

A doutrina como fonte secundária seria a contribuição dos operadores do direito, portanto, neste caso especificamente não temos uma lei e nem um costume e sim estudos, pesquisas, pareceres do cientista do direito. Dessa forma se algum magistrado no caso de ausência de uma norma, necessite resolver o litígio poderá se valer desse material produzido por operadores do direito. Segundo Pomperio (2002): “o acervo de soluções trazidas pelos trabalhos dos juristas”.

IV. Jurisprudência

Em relação a jurisprudência temos um melhor entendimento através das palavras de Machado (2000):

A palavra jurisprudência pode ser empregada em sentido amplo, significando a decisão ou o conjunto de decisões judiciais, e em sentido estrito, significando o entendimento ou diretiva resultante de decisões reiteradas dos tribunais sobre um determinado assunto.

De acordo com o exposto, jurisprudência são decisões reiteradas, constantes e pacíficas do Poder Judiciário sobre determinada matéria num determinado sentido.

Em resumo podemos identificar esta fonte como se “fosse” um costume das decisões tomada por magistrado, com isso, determinado fato que ocorre na sociedade sempre foi decidida de um forma que esta decisão, se torna pacificada ao ponto que as demais casos que venham ocorrer de forma igual, o magistrado poderá utilizar a jurisprudência como justificativa de sua decisão.

V. Princípios Gerais do Direito

Por último temos os princípios gerais do direito que é explicado por DINIZ (2003) da seguinte forma:

Quando a analogia e o costume falham no preenchimento da lacuna, o magistrado supre a deficiência da ordem jurídica, adotando princípios gerais do direito, que, às vezes, são cânones que não foram ditados, explicitamente, pelo elaborador da norma, mas que estão contidos de forma imanente no ordenamento jurídico.

Entende-se, então, que os princípios gerais de direito são a última salvaguarda do intérprete, pois este [sic] precisa se socorrer deles para integrar o fato ao sistema.

5.4 DECISÕES DIVERGENTES DOS MAGISTRADOS EM LITÍGIOS ENVOLVENDO E-SPORTS NOS ÚLTIMOS 10 ANOS.

Por último iremos confrontar decisões divergentes dos magistrados em litígios dentro do esporte eletrônico. Diferente do item 4.2 que foi apresentado alguns casos midiáticos com a intenção de demonstrar que há bastantes litígios dentro do esporte eletrônico e por conta disso, os operadores do direito devem dar uma maior atenção para essa área, devido ao grande número de adeptos no esporte eletrônico além disso por conta da grande movimentação de dinheiro que o *E-sports* tem gerado e pela ausência de uma norma própria levando a violações de contrato, além de cláusulas abusivas, ambientes de trabalhos inadequados e jornadas de trabalho exorbitante. A partir de agora, vamos apresentar e analisar processos judiciais em andamento ou em outras situações dentro do esporte eletrônico. Com o intuito de demonstrar decisões divergentes entre magistrados, argumentos equivocados ou qualquer outra situação que apresente a necessidade de uma legislação própria para o esporte eletrônico para uma maior segurança jurídica¹⁶ ao longo do andamento processual.

5.4.1 Análise do caso processual do brtt (caso 1):

Proc. - 1001412-86.2018.8.26.0011 – 7º Vara Cível do Estado de São Paulo

Assunto: Procedimento Comum Cível - Indenização por Dano Material

Requerente: Red Canids E-sport Club Ltda.

Requerido: Clube de regatas do Flamengo e outros.

Juiz(a) de Direito: Dr(a). Sang Duk Sim

Exmo. Desembargadores: Gomes Varjão; Ligia Araújo Bisogni e Soares Levada

Relator: Cristina Zucchi

Órgão Julgador- 34ª Câmara de Direito Privado

¹⁶ A segurança jurídica é um princípio fundamental que tem relação com previsibilidade e coerência na aplicação do Direito, garantindo ao investidor, empresas, empregados e cidadãos comuns um cenário mais previsível, razoável e estável. A segurança jurídica favorece, portanto, a tomada de decisões de todos sobre como se portar e a previsão, com algum grau de certeza, das consequências que ocorrerão no futuro com relação aos atos que foram praticados no presente.

Este primeiro processo é referente a análise de caso 3 que consta no item 4.2.3 porém a análise agora não será das informações como valores e nem o mérito da causa que motivou as partes procurarem o judiciário, a partir de agora vamos apresentar e analisar a decisão do magistrado no decorrer do andamento processual e com isso tirarmos uma conclusão observando se ela vai ao encontro ou de encontro com a temática abordada nesta monografia jurídica.

A partir disso, neste litígio temos a seguinte situação o Juiz de Direito em primeira instância, julgou improcedente a ação em face do requerente. Sabendo dessa informação buscamos a motivação que levou a tal julgamento e um dos motivos segundo o magistrado foi que houve uma omissão dolosa por parte da requerente, visto que, não informou ao requerido o tempo que findava o contrato do atleta. Além disso o Juiz de Direito diz:

Ademais, a autora não demonstrou a participação do jogador em clube diverso concomitantemente à vigência do ajuste de fls. 29/40, quedando-se inerte, outrossim, em apontar quaisquer perdas e danos decorrentes das propostas que não chegaram a ser concluídas. Ante o exposto, JULGO a presente ação IMPROCEDENTE, nos termos do arts.487, I, e 488 do CPC/15. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2019).

Outro ponto a ser considerado na redação da sentença, foi a utilização do artigo 28, I, da Lei 9.615/98 conhecida como lei Pelé, portanto, vemos aqui a utilização da mesma de forma análoga para justificar algo no relatório de sua sentença.

Após a improcedência da ação, o requerente interpõe recurso conhecido embargados de declaração, porém o Juiz de Direito rejeita os embargos de declaração¹⁷ visto que o requerente utilizou tal recurso para reanálise do mérito dos argumentos apreciados na sentença fugindo da finalidade deste recurso especificamente.

Pois bem, a partir das negativas recebidas pelo julgador em primeira instância, o autor decide utilizar outra espécie de recurso denominado de apelação¹⁸. A partir da utilização deste recurso temos a presença no processo dos Exmo. Desembargadores e do relator(a). Surpreendentemente nesta fase processual os magistrado decidem dar procedência ao recurso do recorrente porém, de forma parcial, vejamos no

¹⁷ São uma espécie de recurso com a finalidade específica de esclarecer contradição ou omissão ocorrida em decisão proferida por juiz ou por órgão colegiado.

¹⁸ É decisão emanada do juiz de primeiro grau de jurisdição. Por intermédio da **apelação**, se busca obter a reforma total ou parcial da decisão impugnada, ou até sua invalidação sendo os autos remetido ao tribunal competente ou seja para segunda instancias.

relatório do acordão qual foi a fundamentação para mudança de posicionamento nos autos, de acordo com os magistrados:

Respeitado o convencimento do ilustre Juíza quo, não se verifica que a autora tenha omitido, dolosamente, informação sobre a duração do contrato vigente, conforme constou da fundamentação de fls. 436. O conjunto probatório deixou absolutamente claro que a proposta feita pela corrê Cursor, em seu nome e em nome do Flamengo (conforme e-mails de fls. 42, 48 e 50), a qual foi aceita pela autora-apelante (fls. 52). Tratando-se de empresas que fazem negociações com atletas, quase que rotineiramente, caberia a elas, antes da apresentação expressa e consciente de proposta pelo atleta em questão, a tomada de iniciativa para verificação dos termos do contrato então vigente ou, pelo menos, indagamem à detentora dos direitos (ora apelante), ou mesmo diretamente ao atleta, sobre a vigência do contrato. Desse modo, não se cogita de "silêncio intencional" por parte da autora-apelante, exigido pelo art. 147 do Código Civil, até porque não se vislumbra, nesse caso específico, haver o dever de informação, sem questionamento prévio. Ao contrário, o comportamento esperado de empresas atuantes no mercado seria o de fazer questionamentos prévios sobre o contrato vigente ou mesmo verificar, nos órgãos que administram e organizam as competições de games, em que condições o atleta até então atuava em nome da autora (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020)

Veja que de acordo com a citação acima, temos aqui uma posição contrária dos magistrado em relação a omissão dolosa e com isso eles utilizam-se do artigo 147 do Código Civil como fundamentação de seu argumento, o mesmo utilizado pelo juiz a quo contudo com uma interpretação diferente. Além disso, veja o restante do voto proferido pelos magistrado e perceba que seus argumentos vão de encontro ao que o juiz a de quo apresentou em seu relatório na sentença.

Vale mencionar que a proposta gerou para a autora-apelante a expectativa de que o negócio já estava concretizado (tanto que liberou o atleta para conversar com as corrés sobre as bases contratuais entre eles e deixou de empreender esforços para uma eventual renovação do contrato então vigente entre o atleta e a orar corrente) uma vez que, segundo o conjunto probatório, tinha razões para acreditar que a negociação já estava concluída, tendo em vista a força vinculante da proposta. Assim sendo, respeitado o convencimento do ilustre Juíza quo, a ação é procedente em relação às corrés CR Flamengo e Cursor Sports, condenando-as solidariamente no pagamento da quantia de R\$ 50.631,30, pleiteada na inicial, corrigida desde o ajuizamento da ação e acrescida de juros legais de mora, contados da citação. Em razão da sucumbência, arcarão as corrés com o pagamento das custas despesas processuais despendidas pela autora-apelante, bem como nos honorários advocatícios sucumbenciais, fixados em 10% sobre o valor da condenação. Em relação ao atleta, o corrê Felipe Gonçalves da Rocha, forçoso reconhecer sua ilegitimidade passiva, não havendo nos autos qualquer indício de que detivesse efetivo conhecimento acerca das bases da proposta contratual em discussão, tampouco há evidências de suposto conluio com as corrés, uma vez que somente passou negociar as bases para sua transferência ao CR Flamengo após liberação e autorização da autora-apelante, como ela própria afirmou no e-mail de fls. 44. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020).

Em seguida, devido ao provimento parcial dado em favor do requerente, os requeridos inconformados com a referente decisão interpõe embargos de declaração argumentando que há uma omissão no voto dos desembargadores, porém, no relatório do voto dos embargos de declaração na primeira linha os julgadores dizem não haver omissão no acórdão, com isso rejeita os presentes embargos como você pode ver abaixo:

Destarte, os presentes embargos perdem possível sustentação e a pretensão está fora dos padrões exigidos pelo artigo 1.022 do CPC, uma vez que não há no acórdão embargado qualquer contradição ou obscuridade, tampouco omissão a ser sanada. Ante o exposto, pelo meu voto, rejeito os presentes embargos de declaração, nos termos do acórdão. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020)

Por último, após a rejeição dos embargos declaratórios, o requerido interpôs recurso especial¹⁹ contra o acórdão proferido na tentativa de alterar tal decisão em segunda instância, contudo, novamente teve seu recurso negado pelo motivo de não preencher os requisitos de admissibilidade com fundamento no artigo 1030, V, do CPC que diz o seguinte:

Recebida a petição do recurso pela secretaria do tribunal, o recorrido será intimado para apresentar contrarrazões no prazo de 15 (quinze) dias, findo o qual os autos serão conclusos ao presidente ou ao vice-presidente do tribunal recorrido, que deverá: V – realizar o juízo de admissibilidade e, se positivo, remeter o feito ao Supremo Tribunal Federal ou ao Superior Tribunal de Justiça, desde que [...] (BRASIL, 2015).

Dessa forma, atualmente a situação do processo encontra-se encerrado tendo sua baixa definitiva na data de 24 de novembro de 2019. Pois bem, veja como este processo demonstra a mudança de decisões e visões diferentes acerca do mesmo tema, além disso, vimos interpretações diferentes do mesmo artigo do código civil.

5.4.2 Análise do caso processual 1

Proc. – 1009071-39.2019.8.26.0100 – 41º Vara Cível do Estado de São Paulo.
Assunto: Procedimento Comum Cível - Indenização por Dano Moral – Direito de Imagem. Requerente: Cezar Oranges Callado. Requerido: Intz E-sports Club Ltda.

¹⁹ Uma ferramenta processual prevista na Constituição Federal, utilizada para recorrer ao STJ de decisão proferida por tribunal superior que contrarie ou negue vigência à lei federal, lhe atribua

Juiz(a) de Direito: Dr(a). Marcelo Augusto Oliveira. Exmo. Desembargadores: Luiz Antonia Costa; Luis Mario Galbetti e Mary Grun (ACORDÃO 1); Luis Fernando Nishi; Ruy Coppola e Kioitsi Chicuta (ACORDÃO 2). Relator: Miguel Brandi (ACORDÃO 1); Caio Marcelo Mendes de Oliveira (Acordão 2). Órgão Julgador - 32ª Câmara de Direito Privado

Diferentemente do processo anterior, este não tem nenhuma ligação ou correlação com os casos apresentados no item 4.2, dessa forma, vamos manter o planejamento de análise das decisões dos magistrados como feito anteriormente, contudo, vamos apresentar as motivações que levaram os envolvidos a procurarem o judiciário até mesmo para uma maior contextualização.

A partir disso, destacamos que se trata de uma ação sobre direito de imagem e danos morais sendo o requerente um *Cyber Atleta* e o requerido um clube de esporte eletrônico. De acordo com os fatos narrados, o autor alega que a ré utiliza sua imagem de forma indevida, além disso, alega ser necessário uma indenização por danos morais devido as péssimas condições que exerceu sua função nas *games house* disponibilizada pelo clube. Pois bem, na contestação²⁰ a ré nega as alegações da parte autora alegando que havia autorização para utilização da imagem que inclusive foi utilizado pelo requerente em suas redes sociais e com isso pede a improcedência da ação. Após sua defesa, o requerente faz jus da réplica para rebater o que foi dito na contestação.

Após essa breve narração do caso, temos no dia 30 de março de 2020 a sentença proferida pelo Juiz de Direito. Em relatório é dado a improcedência da ação, visto que, restou claro que o autor desistiu de dar continuidade ao contrato celebrado e ficou comprovado que o próprio requerente postou a imagens em suas redes sociais. Dessa forma de acordo com o Código Civil em seu artigo 20:

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. (BRASIL,2002)

²⁰ Uma das formas do réu de um processo se defender das acusações feitas contra ele na petição inicial. É na contestação que o réu pode atacar as alegações da parte autora, rebater os principais argumentos, impugnar as afirmações do autor e alegar a matéria de defesa do litígio.

De acordo com o artigo acima que não há que se falar em indenização quando comprovada a autorização da pessoa na utilização de sua imagem. Por fim, sobre os danos morais também não que se falar visto que o requerente não comprovou a péssima situação que vivia nas *games house*.

Posteriormente, devido a frustração do seu pedido, o requerente interpôs embargos de declaração, porém, o mesmo não foi acolhido pelo magistrado, que argumentou o seguinte:

Não há contradição, omissão ou obscuridade alguma na sentença proferida, uma vez que toda causa de pedir e pedido foram devidamente analisados, e de forma bastante clara. O embargante na verdade discorda dos fundamentos da decisão adotada, pretendendo modificação do julgado. Para tanto, porém, deve manejar recurso próprio, com efeito infringente, o que os embargos de declaração não possuem. Por tais motivos, rejeito os embargos de declaração (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020)

Novamente tendo seu pedido frustrado o requerente faz jus da apelação com fundamento de que houve cerceamento de defesa por conta do julgamento antecipado, para que o mérito processual seja revisto pelos desembargadores em segunda instância, buscando a reforma da decisão do juiz ad quo, porém, os magistrados de segunda instância não conheceram o recurso pelo seguinte motivo:

Cuida-se de ação de indenização de direitos de imagem e danos morais, fundada na existência de “contrato de atleta autônomo”, que previa a prestação de serviços de atleta de esportes eletrônicos do autor à ré (fls. 146/157). A matéria em questão (prestação de serviços) não se insere na competência desta Câmara. Em face do exposto, pelo meu voto, NÃO CONHEÇO do recurso e determino sua redistribuição a uma das Câmaras integrantes da Segunda ou Terceira Subseção de Direito Privado deste Tribunal. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020)

A partir do não conhecimento do recurso devido a incompetência da câmara houve redistribuição para uma câmara competente, os magistrados desta câmara negaram provimento ao recurso de apelação do autor. Em tese, temos aqui como argumentos para o indeferimento do recurso os seguintes embasamentos:

Em verdade, a leitura das razões recursais evidencia o inconformismo do apelante por nada ter recebido pela contratação, que resultou no fato do time, utilizando-se da classificação prévia obtida pela equipe “Nois Brinca”, prosseguir sem ele com a participação profissional nos jogos intermediada pela apelada, auferindo, eventualmente, algum lucro em razão desta participação, mas isto não se confunde com o direito à indenização pelo uso da imagem, que foi a causa de pedir da ação. Assim, tendo ficado no local por somente uma semana, não se vislumbra situação que ultrapassasse o mero aborrecimento e desconforto. Não se retratam condições que se assemelhassem ao trabalho escravo, questão colocada com evidente exagero. Nestes termos, fica mantida a sentença por seus próprios fundamentos, além dos que aqui se acrescentaram, com elevação da verba honorária de sucumbência para 12% do valor atualizado da causa, ficando a

exigibilidade suspensa em razão dos benefícios da gratuidade. Por estas razões, meu voto nega provimento ao recurso. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2020)

Vale ressaltar que a citação acima consta os argumentos que embasaram o indeferimento e está dividido em duas partes a primeira sobre o pedido de direito de imagem e o segundo sobre a indenização moral pedida pelo requerente. Por fim, chegamos à seguinte conclusão, diferentemente do caso analisado anteriormente, aqui não temos uma contradição entre os magistrados ou seja, temos a mesma linha de raciocínio do julgador de primeiro grau até os julgadores de segundo grau, contudo, é interessante a análise deste processo para reafirmar que há bastante litígio no esporte eletrônico, pois, este processo se difere dos casos apresentado no item 4.2 e além disso para apresentar a declaração do requerente acerca das condições do seus ambientes de trabalho mesmo ele não havendo prova suficiente para comprova sua alegação.

5.4.3 Análise do caso processual 2

Proc. – 1085393-37.2018.8.26.0100 – 3º Vara Cível do Estado de São Paulo. Assunto: Procedimento Comum Cível - Indenização por Dano Moral – Representação Comercial. Requerente: Art N Motion Fotografia e Produção de Filmes Eirelli. Requerido: Team One E-sports Club Ltda. Juiz(a) de Direito: Dr(a). Théo Assuar Gragno. Exmo. Desembargadores: Cauduro Padin; Herald de Oliveira e Francisco Giaquinto. Relator: Ana de Lourdes Coutinho Silva da Fonseca. Órgão Julgador - 13ª Câmara de Direito Privado.

O processo em análise agora é referente a uma celebração de contrato entre os envolvidos, segundo o que consta na sentença foi um contrato bem complexo, contudo, em resumo o que aconteceu foi seguinte: (i) a requerente firmou este contrato para representar a requerida e ir em busca de patrocínios, acordos comerciais, licenciamento, publicidade entre outros; (ii) pactuaram valores e porcentagens pelo serviço prestado e foram em buscas de diversas empresas e uma delas foi a Dell; (iii) por fim a requerente manteve contato e trocou minutas de contrato com a Dell mas o desfecho disso foi que a requerida fechou com a Dell e não repassou os valores pactuados com a requerente;

Em matéria de contestação a requerida diz que havia dois contratos um que era celebrado pela autora e outro por ela que versava sobre investimento na estruturação do clube, sendo assim os contratos tinham naturezas distintas. Posteriormente, houve replica por parte da requerida e a autora informou não haver mais interesse em produzir provas.

Por fim temos o relatório do magistrado onde julga parcialmente procedente os pedidos da requerente fundamentando que com as provas apresentadas, considera hábil o julgamento antecipado da lide, onde o magistrado diz o seguinte:

Pelo que até aqui se expôs, conclui-se que: (i) o contrato celebrado entre as partes previu exclusividade, em favor da ART N, na negociação de contratos envolvendo a imagem e marca da TEAM ONE; (ii) a ART N tomou parte na negociação levada a efeito com a DELL; (iii) a TEAM ONE e a DELL celebraram contrato de patrocínio (por meio do qual o patrocinador pagou recursos ao patrocinado em troca da divulgação de sua marca nos uniformes dos cyber-atletas); e (iv) a ART N não incorreu em mora ou cumprimento defeituoso de suas obrigações contratuais. A essas conclusões, acresça-se que o fato, encarecido na contestação, de o contato inicial da DELL ter sido feito diretamente com o representante da TEAMONE (fls. 180/184) não subtrai o direito da autora à remuneração contratada, seja porque ela atuou efetivamente na negociação, como se viu, seja porquanto as partes avençaram exclusividade na representação ou agência (art. 31 da L. 4.886/65 c.c. arts.721 e 714 do Código Civil). (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2019)

Sintetizando a citação acima que diz que foi parcial a condenação, pois, a requerente terá direito ao que é devido pela ré se tratando dos contratos celebrados com a Dell, contudo, em relação aos contratos futuros que a requerida poderá estabelecer, a autora não terá nenhum direito sobre estes contratos.

Após esta decisão, a autor descontente interpôs embargos de declaração questionando o pedido que lhe foi negada mas a ré manifestou-se pelo desprovemento dos declaratórios. O Juiz de direito prosseguiu afirmando não haver contradição em sua sentença, contudo, admitiu haver a seguinte omissão:

Quanto à omissão, de fato, a sentença não referiu os teclados e mouses, nem distinguiu os modelos dos computadores. Suprindo a omissão apontada, explico que a TEAM ONE pagará o valor correspondente a 20% de todos os equipamentos descritos nos subitens, ii e iii da cláusula 4.2. (fl. 353), considerando-se o valor comercial de julho de 2018. Posto isso, dou provimento parcial ao recurso para, suprimindo os vícios apontados, explicitar, quanto ao item ii do dispositivo da sentença, que a condenação imposta à TEAM ONE se traduz no valor correspondente a 20% de todos os equipamentos descritos nos subitens, ii e iii da cláusula 4.2. do contrato com a DELL (fl. 353), considerando-se o valor comercial de tais equipamentos julho de 2018, ficando mantidos, no mais, os termos da sentença. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO, 2019)

Assim, ambos envolvidos no processo descontentes com o resultado decidem interpor recurso de apelação em busca da reforma da decisão do juiz ad quo. Nesse sentindo temos a autora reafirmando que faz jus de um dos seus pedidos negados em primeiro grau referente a comissões, contratos futuros e multa da cláusula penal e em contrapartida temos a ré alegando que houve cerceamento de direito de defesa visto que houve julgamento antecipado pelo juiz ad quo. Dessa forma, os magistrados decidem pelo não conhecimento do recurso por parte da autora devido a desistência e o não provimento por parte da ré.

Finalizando, temos a interposição do recurso da apelação já que a ré não está satisfeita com o posicionamento dos magistrados. Dessa forma, a fundamentação da decisão em resumo é a seguinte: (i) todas as questões que foram trazidas em segunda instância na apelação foram apreciadas e enfrentadas no acórdão; em relação a alegação trazida pela ré de cerceamento de direito de defesa em sua apelação, temos o seguinte posicionamento no recurso especial:

Não procede a assertiva de infringência à legislação federal arrolada, eis que o E. Superior Tribunal de Justiça, a propósito da questão concernente à alegada necessidade da realização da prova requerida, assim tem apreciado o tema:"(...) 1. Conforme a jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça, não há cerceamento de defesa quando o julgador considera desnecessária a produção de prova ou suficientes as já produzidas.2. A Corte local concluiu que o julgamento antecipado não caracterizou cerceamento de defesa, uma vez que a prova colacionada aos autos era suficiente para a convicção do magistrado sentenciante. A alteração da conclusão do acórdão recorrido encontra óbice na Súmula 7 do STJ" (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO,2021)

Por fim, no relatório do recurso especial temos os magistrados afirmando que as questões já foram consagradas e pacificadas e por isso não há mais o que se falar e não será admitido posterior embargos de declaração. Dessa forma está análise processual não há contradições entre os julgadores de cada instância, eles seguem a mesma linha de raciocínio e interpretação. Contudo, a análise se torna válida já que diferente das análise anteriores, o caso processual 3 apresenta uma empresa de grande porte e um clube de esporte eletrônico, ou seja, ambos têm poder financeiro alto para contratar bons advogados para representá-los, diferente quando há um atleta envolvido que nem sempre tem esse poder financeiro. Ou seja, isso mostra a diversidade de litígios dentro do esporte eletrônico, além disso, deve ser ressaltado os valores que orbitam esses litígios.

5.4.4 – Análise do caso processual 3

Proc. – 1001838-93.2021.8.26.0011– 4º Vara Cível do Estado de São Paulo. Assunto: Procedimento Comum Cível - Direito de Imagem. Requerente: Alexsandro Ferreira. Requerido: Electronic Arts Nederland Bv e Electronic Arts Limited. Juiz(a) de Direito: Dr(a). Vanessa Bannitz Baccala da Rocha. Exmo. Desembargadores: Cesar Peixoto; Piva Rodrigues; José Aparicio Coelho. Relator: Cesar Peixoto. Órgão Julgador - 9ª Câmara de Direito Privado

O caso a ser analisado a partir de agora envolve uma empresa fabricante de jogos eletrônicos bem conhecida com muito dos seus jogos sendo utilizados para competições, oportunizando assim que pessoas se profissionalizem e se tornem *Cyber Atletas* desses jogos. No polo ativo temos um jogador de futebol requerendo direito de imagem alegando que em determinado jogo de futebol dos anos de 2009 e 2010 fabricado pela requerida é utilizado sua imagem, entretanto, a petição inicial foi protocolada no ano de 2021 quase uma década depois mas o jogo até hoje é vendido e por isso o dano seria continuado não havendo que se falar em prescrição. Em matéria de contestação a requerida confronta o requerente fortalecendo a ideia da prescrição havendo “*suppressio*” por conta do tempo decorrido para buscar a via judicial. Por fim, abordam não haver nada com isso, visto que, existiu uma empresa intermediária que faz todo o processo de cessão de direito de imagens.

Pois bem, após um breve resumo do que levou o requerente a buscar o judiciário e após isso uma síntese das alegações dos envolvidos, vamos adentrar na análise das decisões proferidas pelos magistrados em primeira e segunda instância. Dessa forma, temos a expedição do ato processual sentença que ao analisarmos temos o favorecimento da causa para a parte requerente onde a juíza reconhece o direito do autor sobre indenização devida pelo direito de imagem dele. Sendo assim, a juíza vai ao encontro do que o requerente alegou em inicial sobre o aspecto do dano continuado não havendo que falar de prescrição e indeferiu alegação de existir uma empresa intermediária já que não haver provas suficientes nos autos do processo. Contudo, a pretensão do autor era de R\$ 20.000,00 e a decisão foi de R\$10.000,00.

Posteriormente, houve a juntada de embargos de declaração nos autos do processo entretanto não conseguimos visualizar se foi do requerente por conta do valor decidido ou da requerida que foi frustrada pela decisão da juíza de direito. A mesma, conheceu

o recurso já que todos os elementos de admissibilidade se fizeram presente, contudo, negou o recurso, visto que, os embargos de declaração tem a finalidade de sanar uma omissão, obscuridade ou uma contradição o que não ocorreu no presente caso já que tudo foi apreciado na sentença.

Após o indeferimento dos embargos de declaração ambas as partes fizeram jus da apelação. O réu se faz das mesmas argumentações utilizada nos embargos indeferido, contudo, o autor busca discutir porque deve arcar com os valores processuais, visto que, foi a parte vitoriosa na ação e sobre a correção monetária que na sentença consta como a partir da data do ato processual.

Por fim, temos o acórdão proferido pelos excelentíssimos desembargadores, que reconhecem a apelação que se apresenta com os requisitos de admissibilidade porém indeferem o pedido da ré indo ao encontro da decisão apresentada pelo juiz a de quo, contudo, em relação a parte autora modificam a decisão do juiz a de quo em relação a correção monetário que de acordo com o colegiado ocorre neste caso a partir do fato danoso.

Deve-se ressaltar que até a presente data 09 de junho de 2022 o processo não se encontra finalizado, podendo a parte prejudicada buscar em última instância a alteração da decisão.

6 SEGURANÇA JURÍDICA E FONTE SECUNDARIA MAIS UTILIZADAS PARA RESOLUÇÕES PROCESSUAIS O ESPORTE ELETRÔNICO

Como foi visto nos itens anteriores é através das fontes que surge o direito, havendo classificações entre fontes primárias e secundárias. A partir disso já sabemos que tudo que versa sobre o E-sports é decidido por fontes secundárias, já que existe uma ausência de norma regulamentadora específica para o esporte eletrônico e por conta disso, faz jus da lei Pelé entre outras normas de forma análoga para suprir tal ausência. Como visto no item 4.3 fizemos uma síntese acerca do tema fontes e a partir disso buscamos dados para identificar qual fonte secundária mais utilizada pelos magistrados como embasamento para suas decisões.

Pois bem, não há registro desse dado e por conta disso foi pensado hipóteses que justificasse a falta desse dado: (a) primeiramente, a temática abordada ser muito recente, como foi dito ao longo da monografia, o esporte eletrônico se tornou um fenômeno recentemente, inclusive, vimos no item 4.4 que os casos processuais analisados são bem recente; (b) outro fator que pode explicar a ausência do dado talvez seja que ninguém tenha pensado em coletar esses dados ou ainda não houve a necessidade dessa coleta;

Mas através do item 4.4 podemos sugerir uma possibilidade de resposta para esse questionamento. Através das análises processuais com maior percepção para as decisões dos magistrados foi possível observar que em suas decisões na maioria dos processos analisados havia menção²¹ sobre a lei Pelé, quando versava sobre questões trabalhistas utilizavam a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), Código Civil e etc. Em conclusão, acreditamos que nos acervos processuais relacionados ao esporte eletrônico na maior parte vamos encontrar resoluções baseada na fonte secundária denominada analogia, ou seja, o magistrado vai enquadrar o esporte eletrônico dentro do contexto da lei Pelé.

A partir disso, como vimos nos itens anteriores a explanação sobre fontes, se faz necessário uma breve introdução sobre o termo segurança jurídica. Essa necessidade

²¹ No item 4.4.2 há menção do Código Civil - 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 [...]; Além da menção a lei pele [...]inexistir direito ao passe do esportista, ainda que respaldado em anterior contrato especial de trabalho desportivo (artigo 28, I, da Lei 9.615/98).

é por conta que a temática abordada nesta monografia faz referência à uma ausência de norma no esporte eletrônico gerando a consequência denominada insegurança jurídica. Ou seja, temos aqui uma situação que os magistrados vão se utilizar de fontes secundárias, todavia, existe uma certa liberdade para entendimentos diferentes sobre o esporte eletrônico e conseqüentemente decisões divergentes. Nesse caso teríamos ao longo do rito processual decisões diferentes, fazendo com que as partes envolvidas não tenham uma segurança dentro do processo, pois, ela pode ganhar em primeira instância, mas vir a perder em instâncias superiores.

Vale ressaltar que em outras áreas existem por diversas vezes decisões contraditórias nas diferentes instâncias. Mas, no caso do esporte eletrônico, quantas dessas decisões divergentes podem ter ocorrido por consequência de não haver uma legislação própria, por falta de conhecimento dos magistrados acerca do esporte eletrônico, visto que é uma temática bem contemporânea?

Para elucidar o caso da segurança jurídica a análise processual do primeiro caso seria um excelente exemplo onde temos a requerente em primeira instância perdendo e tendo seu embargo de declaração negado, porém em instâncias superiores, obtém êxito nas suas pretensões. Veja que, nesse sentido, essa instabilidade é muito prejudicial para os envolvidos já que dessa forma o importante não é como começa (1º instância) o processo, mas, sim, como termina (2º e 3º instância).

Devemos ainda mais dar relevância a segurança jurídica, visto que ela é prevista em nossa carta magna – Constituição Brasileira de 1988 que diz o seguinte em seu artigo 5º, inciso XXXVI: “A lei não prejudicará o direito adquirido, o ato jurídico perfeito e a coisa julgada”. Dessa forma, havendo previsibilidade em nossa carta magna, não há o que ser discutir e se é necessária a criação de uma norma para evitar para evitar essa instabilidade e conseqüentemente o desrespeito ao que consta em nossa constituição.

Nas palavras de José Afonso da Silva (2006), temos a seguinte definição para segurança jurídica:

A segurança jurídica consiste no 'conjunto de condições que tornam possível às pessoas o conhecimento antecipado e reflexivo das conseqüências diretas de seus atos e de seus fatos à luz da liberdade reconhecida'. Uma importante condição da segurança jurídica está na relativa certeza que os indivíduos têm de que as relações realizadas sob o império de uma norma devem perdurar ainda quando tal norma seja substituída (SILVA, J., 2006, p. 133).

Dessa forma, essa breve explanação sobre segurança jurídica se torna bem importante porque no final de tudo o presente trabalho busca essa finalidade de criação de uma norma contribuindo para maior segurança jurídica no esporte eletrônico.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese ao longo da monografia jurídica o que mais chama atenção e que devemos destacar é a história do esportes eletrônicos para evidenciar o aspecto contemporâneo da temática abordada na pesquisa. Outro ponto que devemos dar relevância é as características abordada que faz dessa modalidade esportiva se diferenciar dos demais esportes praticados. Além disso, devemos dar bastante destaque para a parte mais pratica das pesquisas onde apresentamos diversos casos de forma midiática e processual e analisamos eles com objetivo de demonstrar o prejuízo que uma ausência de norma pode estar causando no cenário do esporte eletrônico e para provar que no *E-sports* há existência de bastantes litígios, visto que, existem bastantes interesses e interessados no esporte eletrônico.

Devemos destacar que o presente estudo visa contribuir para a criação de uma lei especifica para o esporte eletrônico já que atualmente existe o projeto de lei (*p/s.383/2017*) em andamento no Senado Federal, todavia, atualmente a situação desse projeto está paralisado e está monografia pode reunir embasamento para justificar a criação desta lei. Além disso, caso a criação da lei seja concluída poderemos estar ajudando todos os envolvidos que orbitam no esporte eletrônico terem sucesso nas suas pretensões judiciais e a partir disso diminuindo diversas injustiças que ocorrem no *E-sports*.

A presente pesquisa demandou bastante trabalho do pesquisador, visto que, tivemos um grande acervo de dados espalhados e dessa forma é necessário reunir esses dados para que conclusões sejam obtidas. Vale ressaltar que a análise desses dados foi bastante dificultada pelo sistemas eletrônicos dos órgãos judiciais que por muitas vezes eram bastante complexos para a realização da pesquisa ou por muitas vezes não disponibilizavam os dados necessários para a realização da análise. Além disso, a presente pesquisa é limitada pelo que já foi dito anteriormente, pelo aspecto contemporâneo dificultando obtenção de dados, ou seja, futuramente a quantidade de dados que orbita essa temática vai ser muito maior podendo pesquisas futuras ter um resultado diferente e podendo também abrir portas para outros estudos ou servir de embasamento para pesquisadores no futuro.

Ao final da pesquisa, a base dos dados que se apresentarem bastante sólidos e confirmaram a teoria por trás disso tudo, ela poderá ajudar no entendimento dos

legisladores que por anos tem um projeto de lei em discussão sobre a referida problematização já apresentada.

De acordo com o que foi debatida ao longo da monografia e das pesquisas realizadas temos aqui base de dado suficiente para olhar de forma positiva para uma criação de uma legislação própria para o esporte eletrônico, visto que, não há dúvidas de que existem muitos litígios dentro do *E-sports* e muitos conceitos e situações únicas que outras modalidade esportivas não apresentam. Portanto para haver uma maior segurança jurídica para aqueles que vão em busca do judiciário pleiteando seus direitos uma legislação única seria mais eficaz para satisfação desses direitos além de evitar prejuízos, abusos, cláusulas abusivas no esporte eletrônico.

Por fim, devemos destacar que a presente pesquisa não está embasada em muitos autores, porém, o que temos aqui é um grande acervo de casos e processos analisados mesmo com toda dificuldade encontrada pelos caminhos que foram superadas com uma excelente orientação e percepção de outras pessoas com quem debati sobre o tema e que estavam ou por dentro da temática abordada ou por dentro da estruturação de um TCC e todos fizeram parte da conclusão desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. **O que é Propriedade Intelectual?**. Disponível em: <<https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>> Acesso em: 20 ago. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em 06 maio. 2022.

BRASIL. **Lei de Introdução as Normas do Direito Brasileiro**. Decreto lei nº 4.657, de 04 de setembro de 1942. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm> Acesso em: 02 maio 2021.

BRASIL. **Lei n. 10.406, 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 jan. 2022. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm> Acesso em 31 out 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de Março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências**, DF, 23 mar. 1998. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm>. Acesso em: 20 ago 2021.

CLASESDEPERIODISMO. **Tecnología 5G espera crear 22 millones de empleos**. Disponível em: <<http://www.clasesdeperiodismo.com/2017/01/26/tecnologia-5g-espera-crear-22-millones-de-empleos/>>. Acesso em: 18 abr. 2022.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **O que são os eSports?**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>>. Acesso em: 3 ago. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **Prós e Contras da Regulamentação do eSports**. <Disponível em: Prós e Contras da Regulamentação do eSports - CBeS - Confederação Brasileira de eSports (cbesports.com.br)>. Acesso em: 25 fev. 2022.

DIREITONET. **As fontes do direito e a sua aplicabilidade na ausência de norma**. Disponível em: <<https://www.direitonet.com.br/artigos/exibir/5763/As-fontes-do-direito-e-a-sua-aplicabilidade-na-ausencia-de-norma#:~:text=sua%20conta%20gratuita%3A-,As%20fontes%20do%20direito%20e%20a%20sua%20aplicabilidade%20na%20aus%C3%A2ncia,norma%20para%20o%20caso%20concreto>>. Acesso em: 11 mai. 2022.

DOC PLAYER. **E-SPORTS: VISÃO GERAL E DESAFIOS JURÍDICOS**. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/110087087-E-sports-visao-geral-e-desafios-juridicos.html>>. Acesso em: 30 abr. 2022.

ESPN. **Decisão judicial do 'caso brTT' é favorável à RED Canids contra Cursor e Flamengo.** Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7512174/decisao-judicial-do-caso-brtt-e-favoravel-a-red-canids-contr-a-cursor-e-flamengo>. Acesso em: 2 mai. 2022.

ESPN. **Especialistas apontam que 'Lei do Esport' traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro.** Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro>. Acesso em: 1 set. 2021.

EXAME. **Games beneficiam concentração, diz estudo.** Disponível em: <<https://exame.com/ciencia/games-beneficiam-concentracao-diz-estudo/>>. Acesso em: 14 abr. 2022.

FIA BUSINESS SCHOOL. **ESports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games.** Disponível em: <<https://fia.com.br/blog/esports/#:~:text=Os%20eSports%20s%C3%A3o%20competi%C3%A7%C3%B5es%20organizadas,conjunto%20de%20computadores%20em%20rede>>. Acesso em: 8 ago. 2021.

FOLHA DE S.PAULO. **Internet foi criada em 1969 com o nome de "Arpanet" nos EUA.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u34809.shtml>>. Acesso em: 24 mar. 2022.

GLOBO. **Free Fire: LOUD e Bak se processam na Justiça por quebra de contrato.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-loud-e-bak-se-processam-na-justica-por-quebra-de-contrato.ghtml>>. Acesso em: 9 mai. 2022.

GLOBO. **Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidades trabalhistas.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/jogadores-processam-santos-e-sports-por-irregularidades-trabalhistas.ghtml>>. Acesso em: 4 mai. 2022.

GLOBO. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

GLOBO. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 30 ago. 2021.

GLOBO. **Pesquisa revela o que o brasileiro gosta de fazer no tempo livre.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2018/09/13/pesquisa-revela-o-que-o-brasileiro-gosta-de-fazer-no-tempo-livre.ghtml>>. Acesso em: 1 abr. 2022.

GOVERNO FEDERAL. **Https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet.** Disponível em: <<https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet>>.

br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet>. Acesso em: 28 abr. 2022.

MAZZOTTA, A. F. B. A. C. P. H. D. C. V. J. D. O. L. P. K. P. L. D. S. B. R. P. S. M. J. D. S. **ACESSIBILIDADE AO ESPORTE, CULTURA E LAZER PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA**. CCBS – Programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 16-28, jun./2012. Disponível em: <https://www.mackenzie.br/fileadmin/OLD/47/Graduacao/CCBS/Pos-Graduacao/Docs/Cadernos/Volume_12/2o_vol_12/Artigo2.pdf>. Acesso em: 15 set. 2021

OFICINA DA NET. **O começo da internet no Brasil**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/904/o_comeco_da_internet_no_brasil>. Acesso em: 30 mar. 2022.

P&R AUTOMOÇÃO INDUSTRIAL. **O QUÊ VOCÊ SABE SOBRE A EVOLUÇÃO DA INTERNET?**. Disponível em: <<http://blog.perautomacao.com.br/evolucao-da-internet/>>. Acesso em: 20 abr. 2022.

PUBLISHED IN TENDÊNCIAS DIGITAIS. **A ascensão dos eSports**. Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%AAs-digitais/a-ascens%C3%A3o-dos-esports-a70ce1d96ee5>>. Acesso em: 16 abr. 2022.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 3 ago. 2021.

SENADO NOTÍCIAS. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado Fonte: Agência Senado**. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado#:~:text=Assim%20como%20nos%20games%2C%20os,um%20ano%20decisivo%20em%202020>>. Acesso em: 2 set. 2021.

SILVA, Natalia Pimenta. **Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas)**. 2020. 40 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Direito) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília, Brasília - DF, 2020.

START UOL. **Caso brutt: MPT investiga Reapers e Imperial e mira clubes de eSports**. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/05/19/caso-brutt-mpt-investiga-reapers-e-imperial-e-mira-clubes-de-esports.htm>>. Acesso em: 1 mai. 2022.

UOL BRASIL ESCOLA . **JOGOS ELETRÔNICOS: INFLUÊNCIAS POSITIVAS E NEGATIVAS DOS GAMES EM MEIO A SOCIEDADE..** Disponível em: <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm>>. Acesso em: 13 abr. 2022.

APÊNDICE A

UNISALES - CENTRO UNIVERSITÁRIO SALESIANO

CURSO DE DIREITO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TÍTULO DA PESQUISA: A atual regularização jurídica do *E-sports* em território nacional apresenta efetividade de sua aplicação em casos concretos?

PESQUISADOR RESPONSÁVEL: Vicente de Paulo Colodeti

OBJETIVOS, JUSTIFICATIVA E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA: Reunir evidências que permitam demonstrar a necessidade de estabelecimento de legislação específica à prática de *E-sports*. Inicialmente porque eu me encontro dentro da comunidade praticante de *E-sports* me levando a possuir um elemento que está inerente ao pesquisador que é a curiosidade e um elemento inerente a pesquisa que é a dúvida pois a dúvida leva a pesquisa. Atualmente existe um projeto de lei(pls.383/2017) que visa regulamentar o *E-sports* no brasil. Porém, há pessoas que divergem sobre a regulamentação e por isso a pesquisa é uma forma de esclarecer a necessidade ou não da regulamentação. A pesquisa contará com fontes primárias e secundárias. A primária pela presença do procedimento de um questionário direcionado para o público em geral dos *E-sports* para obter a visão deles a respeito de uma parte da problematização que trata da regulamentação do *E-sports*. Vale ressaltar que o questionário será composto de perguntas abertas e fechadas sendo elas de composição própria, tendo como público alvo a comunidade em geral dos esporte eletrônicos. Já em relação a fonte secundária, será composta da leitura de uma única monografia jurídica existente que trata do mesmo tema e uma problemática parecida porém não igual da Natalia Pimenta Silva (eSPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos, 2020) aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyber atletas)". Será também utilizado jurisprudências disponibilizadas pelos Tribunais de Justiça e

conteúdo online que tenha prestígio dentro da comunidade científica para compor a pesquisa.

DESCONFORTO E POSSÍVEIS RISCOS ASSOCIADOS À PESQUISA: A pesquisa em questão não apresenta riscos aos sujeitos de pesquisa.

BENEFÍCIOS DA PESQUISA: Ponto importante que devemos destacar é o da insegurança jurídica que aflige os Cyber Atletas, visto que, a legislação que regulamenta o E-sports foi promulgada em 1998 entretanto só a partir de 2010 o E-sports apresentou relevância em território nacional. Diante disso, temos um esporte atual legislado por uma lei fora do seu tempo e isso abre precedente para que Cyber Atletas tenham seus direitos violados e que decisões proferidas pelos magistrados não sejam absolutas, visto que, a legislação abre precedente para múltiplas interpretações a depender de quem estará julgando o caso concreto.

ANÁLISE ÉTICA DO PROJETO: O presente projeto de pesquisa foi analisado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário Católico de Vitória, cujo endereço é Av. Vitória n.950, Bairro Forte São João, Vitória (ES), CEP 29017-950, telefone (27) 33318516.

FORMA DE ACOMPANHAMENTO E ASSISTÊNCIA: Quando necessário, o voluntário receberá toda a assistência médica e/ou social aos agravos decorrentes das atividades da pesquisa. Basta procurar o(a) pesquisador (a) inserir aqui o nome do pesquisador responsável, pelo telefone do trabalho inserir aqui o número do telefone de trabalho, com ddd ou pessoal inserir aqui o número de telefone pessoal, com ddd (é necessário ter pelo menos um dos dois números de contato), e também no endereço inserir aqui o endereço completo da instituição que o pesquisador responsável faz parte.

ESCLARECIMENTOS E DIREITOS: Em qualquer momento o voluntário poderá obter esclarecimentos sobre todos os procedimentos utilizados na pesquisa e nas formas de divulgação dos resultados. Tem também a liberdade e o direito de recusar sua participação ou retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem prejuízo do atendimento usual fornecido pelos pesquisadores.

CONFIDENCIALIDADE E AVALIAÇÃO DOS REGISTROS: As identidades dos voluntários serão mantidas em total sigilo por tempo indeterminado, tanto pelo

executor como pela instituição onde será realizada a pesquisa e pelo patrocinador (quando for o caso). Os resultados dos procedimentos executados na pesquisa serão analisados e alocados em tabelas, figuras ou gráficos e divulgados em palestras, conferências, periódico científico ou outra forma de divulgação que propicie o repasse dos conhecimentos para a sociedade e para autoridades normativas em saúde nacionais ou internacionais, de acordo com as normas/leis legais regulatórias de proteção nacional ou internacional.

CONSENTIMENTO PÓS INFORMAÇÃO DO PARTICIPANTE VOLUNTÁRIO: Eu, Osvaldo Rodrigues Junior, portador da Carteira de identidade _____, expedida pelo Órgão SSP, por me considerar devidamente informados(a) e esclarecido(a) sobre o conteúdo deste termo e da pesquisa a ser desenvolvida, livremente expresse meu consentimento para inclusão, como sujeito da pesquisa. Afirmando também que recebi via de igual teor e forma desse documento por mim assinado.

DATA: _____/_____/_____

Assinatura do Participante Voluntário

Vicente de Paulo Colodeti

Assinatura do Pesquisador Responsável

APÊNDICE B

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNISALES - SALESIANO

CURSO: Direito

TEMPO APROXIMADO DE RESPOSTA: 8 MINUTOS

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado(a),

Você está sendo convidado para participar da pesquisa " A ATUAL REGULARIZAÇÃO JURIDICA DO E-SPORT EM TERRITÓRIO NACIONAL APRESENTA EFETIVIDADE DE SUA APLICAÇÃO EM CASOS CONCRETOS?" por meio deste questionário online.

Os resultados desta pesquisa permitirão compreender o que os jogadores casuais de jogos eletrônicos entendem sobre o E-sports . Suas respostas serão enviadas automaticamente ao Professor Doutor Vicente de Paulo Colodeti, vinculado ao corpo docente do curso superior de Serviço Social do Centro Universitário Unisales – Salesiano.

Este questionário não solicita sua identificação, garantindo seu anonimato total durante todos os processos de análise e divulgação dos resultados desta pesquisa.

Os dados coletados aqui constituirão um banco de dados que ficará sob a guarda dos pesquisadores do projeto por cinco anos, podendo, eventualmente, ser utilizados em pesquisas futuras. Depois desse prazo, os dados serão destruídos.

A decisão em não participar da pesquisa não acarretará nenhum tipo de constrangimento. Além disso, o participante poderá retirar seu consentimento a qualquer momento, sem qualquer tipo de prejuízo ou dano. A qualquer momento, o participante poderá fazer perguntas aos pesquisadores, que têm a obrigação de prestar os devidos esclarecimentos. Caso não se sinta esclarecido, você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Centro Universitário Unisales – Salesiano pelo telefone (27) 3331-8500 ou através do seguinte endereço: Avenida Vitória nº 950. Bairro Forte São João. Vitória (ES). CEP.: 29.017-950.

Garantimos que este Termo de Consentimento será seguido e que responderemos a quaisquer questões colocadas pelo participante.

Prof. Dr. Vicente de Paulo Colodeti - DIREITO/UNISALES - SALESIANO

Orientando graduando Osvaldo Rodrigues Junior/UNISALES - SALESIANO

Declaro que li os detalhes descritos neste documento. Entendo que eu sou livre * para aceitar ou recusar e que eu posso interromper minha participação a qualquer momento. Eu concordo que os dados coletados para o estudo sejam usados para os propósitos acima descritos. Para participar da pesquisa, é necessário que você concorde com o termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Você concorda em participar desta pesquisa?

SIM

Não

Em sua opinião, como você definiria o esporte? *

Sua resposta

Analisando as perguntas acima e a temática, na sua opinião deveria ter sido abordado algo mais? o que poderia melhorar? se sim, dê exemplos. *

Sua resposta

Na sua opinião existe alguma diferença entre o E-sports e o esporte? Se sim, quais diferenças? *

Sua resposta

Atualmente existe um projeto de lei em tramitação para a criação de uma legislação própria para o E-sports. Você seria a favor ou contra? *

A favor

Contra

Nenhuma das alternativas anteriores

O que é um E-sports? *

Sua resposta

Visando os cyber atletas o projeto de lei para a criação de uma legislação própria seria benéfica ou maléfica para eles? *

- Benefica
- Malefica
- Nenhuma das alternativas anteriores

Na sua opinião, jogos online podem ser considerados esportes? Justifique. *

Sua resposta

Voltar

Enviar

Página 3 de 3

Limpar formulário