



**E-SPORTS:
VISÃO GERAL
E DESAFIOS
JURÍDICOS**

**BAP
TISTA
LUZ**

ADVOGADOS



BAPTISTA LUZ ADVOGADOS

R. Ramos Batista . 444 . Vila Olímpia

04552-020 . São Paulo – SP

baptistaluz.com.br

/ *Dennys Eduardo Gonsales Camara*
/ *Giuseppe Mateus Boselli Lazzarini*
/ *Pamela Michelena De Marchi Gherini*

E-sports: visão geral e desafios jurídicos

O esporte eletrônico, mais conhecido como e-sport, é definido pelo dicionário Oxford como uma competição *multiplayer* de jogos eletrônicos assistida por expectadores, normalmente praticada por jogadores profissionais¹. Outra definição apresentada pelo dicionário Cambridge é a 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 organizados². No entanto, essas definições parecem simplificar em demasia o complexo cenário dos e-sports.

De fato, estes giram em torno de competições de diferentes jogos eletrônicos envolvendo premiações e audiência; contudo, o seu desenvolvimento vem se tornando tão complexo quanto outros setores desportivos tradicionais. Os Jogos Asiáticos de 2018, por exemplo, sediaram competições de 6 modalidades³ de demonstração de e-sports. Além disso, o comitê responsável pelo evento sinalizou a possibilidade de tornar oficiais essas modalidades no ano de 2022⁴. Ainda sobre o crescimento do setor, no ano de 2016 a audiência

¹ Tradução livre de "A multiplayer video game played competitively for spectators, typically by professional gamers.". Oxford Living Dictionary. Disponível em < <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>>. Acessado em 04.09.2018

² Tradução livre de "the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events:". Cambridge Dictionary, Disponível em < <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>>. Acessado em 04.09.2018.

³ As modalidades de e-sport praticadas no evento foram *League of Legends (Riot Games)*, *Arena of Valor (Tencent Games)*, *Clash Royale(Supercell)*, *Pro Evolution Soccer(Konami)*, *Hearthstone (Blizzard)* e *Starcraft 2 (Blizzard)*.

⁴ SELVARAJ, Jonathan. **eSports and the Asian Games - the future is now**. ESPN. 31.08.2018. Disponível em < http://www.espn.in/espn/story/_/id/24541395/esports-asian-games-future-now>. Acessado em 04.09.2018.



mundial de e-sports foi estimada em 160 milhões e em 2018 a estimativa é de 215 milhões de espectadores⁵.

A aproximação dos esportes eletrônicos às modalidades tradicionais não está apenas ligada ao reconhecimento legislativo, mas também à importância que exercem na prática. Pensando apenas no mercado norte americano (que comparativamente ao asiático ainda é bem menor) vemos que em termos de audiência e em valor de prêmios os e-sports tem se destacado mesmo que ainda fiquem atrás no que se refere a retornos financeiros. Falando em números, apesar dos campeonatos de esportes tradicionais terem prêmios muito altos, como Wimbledon (em 2018, US\$ 43 milhões) ou U.S. Open Golf (em 2018, US\$ 12 milhões) os jogos eletrônicos vêm alcançando patamares semelhantes como o International DOTA 2 Championship cujo prêmio foi de US\$ 25,5 milhões em 2018 e o LoL Championship de 2017 com prêmio de US\$ 4,5 milhões. No mesmo sentido, enquanto o Campeonato de Wimbledon de 2018 teve uma audiência de 9,44 milhões, o LoL Championship de 2017 teve **106,2 milhões de espectadores**.⁶

Apesar da crescente importância, o e-sport não parece ser uma matéria estudada pelo direito nacional⁷. Dessa maneira, o presente artigo pretende apresentar esse novo e crescente cenário desportivo e indicar alguns desafios jurídicos enfrentados pelo ecossistema.

E-sport como esporte

Muitos questionam se os e-sports poderiam ser considerados como práticas esportivas⁸. O Comitê Olímpico Internacional ("COI") vem discutindo o tema⁹, mas qual seria a importância de classificar essa prática como desportiva?

Considerar o e-sport um esporte não se trata de mero um capricho. Essa categorização da atividade permite enquadrá-la na regulação

⁵ NEWZOO, **Free 2018 Esports Market Report**. 2018. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>>. Acessado em 04.09.2018.

⁶ INGRAHAM, Christopher. **The massive popularity of esports, in charts**. 27.07.2018. The Washington Post. Disponível em <https://www.washingtonpost.com/business/2018/08/27/massive-popularity-esports-charts/?noredirect=on&utm_term=.1bb050d02d31>. Acessado em 11.09.2018.

⁷ Ao realizar pesquisas no sistema CAPES e no repositório da USP não foram encontrados trabalhos relacionando direito e e-sports. Por outro lado, existem trabalhos na área de psicologia e comunicação sobre o tema.

⁸ Apesar do vídeo ser enviesado por ser produzido pela *Riot Games*, detentora dos direitos sobre o e-sport *League of Legends*, ele compila as falas de vários jornalistas sobre esse questionamento. Disponível em <<https://youtu.be/j5QahFFHv0I>>. Acesso em 04.09.2018

⁹ O COI foi um dos organizadores do Fórum de E-sports para discutir as possibilidades de cooperação entre o cenário dos jogos eletrônicos e o cenário olímpico. Disponível em <<https://www.olympic.org/news/ioc-and-gaisf-to-host-esports-forum>>. Acessado em 04.09.2018.



desportiva, conferindo maior segurança jurídica à atividade dos times, dos atletas, das transmissoras, etc. Nos Estados Unidos, por exemplo, o reconhecimento de praticantes de e-sports como atletas profissionais permitiu a emissão de um tipo especial de visto para jogadores estrangeiros¹⁰. Por esta razão, buscar maior segurança jurídica para o setor permite que ele se torne mais atrativo, abrindo possibilidade para investimento ou para parcerias comerciais, ou seja, geração de recursos e crescimento do setor.

Em âmbito nacional, a Constituição Federal apresenta alguns dispositivos gerais sobre o desporto¹¹, sendo a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, popularmente conhecida como Lei Pelé, a regulamentação específica sobre a matéria. O artigo 3º da lei apresenta as formas de reconhecimento do desporto por 4 manifestações:

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

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

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

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

Ao pensarmos que o cenário de e-sport envolve várias entidades privadas que organizam times de diferentes modalidades para competir nacional e internacionalmente, a classificação **desporto de rendimento** se mostra mais próxima da prática.

Dessa forma, a legislação brasileira **não parece ser um obstáculo** para o reconhecimento do e-sport como uma prática desportiva em território nacional. Inclusive o Ministério do Esporte certificou a

¹⁰ LEJACQ, Yannick. **Score! Professional video gamers awarded athletic visas**. 22.07.2013. NBC News. Disponível em <<https://www.nbc.com/id/100904370>>. Acessado em 06.09.2018.

¹¹ Dentre os dispositivos constitucionais sobre o assunto, destacamos o artigo 217 por apresentar os deveres do Estado para o desporto. BRASIL. **Constituição Federal de 1988**.



Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (“CBDEL”) ¹² como entidade conveniada, podendo obter vantagens como a celebração de contrato de desempenho com o Ministério do Esporte ¹³

Apesar dessa legitimação já existente, alguns projetos de lei ¹⁴ (“PL”) foram propostos com o objetivo de regulamentar a matéria e **reafirmar** o reconhecimento do e-sport como prática desportiva.

Atores envolvidos e as suas relações

A Lei Pelé institui o Sistema Nacional do Desporto, que tem a finalidade de promover e aprimorar as práticas desportivas de rendimento, congregando as pessoas físicas e jurídicas de direito privado – com ou sem fins lucrativos - dedicadas à coordenação, administração, normatização, apoio e prática do desporto ¹⁵.

Dentro deste Sistema, de maneira geral, o esporte de rendimento é praticado por Entidades de Prática Desportiva – como os clubes – ou por atletas sem filiação a uma entidade. Esses atores podem ou não se organizar em Entidades de Administração do Desporto, geralmente na forma de Federações Regionais, que podem se reunir em Confederações Nacionais. Tomando a estrutura de governança do futebol como exemplo: a Confederação Brasileira de Futebol (“CBF”) é uma entidade nacional de administração do desporto que reúne as diversas entidades regionais, como a Federação Paulista de Futebol, a Federação Bahiana de Futebol, e as demais. Há também a possibilidade de criação de Ligas regionais e nacionais para regulamentar, promover ou organizar competições profissionais; como é o exemplo da Liga Nacional de Basquete.

Sobre a estrutura do Sistema Nacional do Desporto, é importante ressaltar alguns pontos:

- Os atletas e entidades de prática desportiva **são livres** para organizar a atividade profissional na forma que melhor entenderem, desde que respeitados os limites legais ¹⁶.

¹²Documento disponível em <http://www.esporte.gov.br/arquivos/Confederacao_Brasileira_de_Desportos_Eletronicos_CBDEL.pdf>. Disponível 06.09.2018.

¹³ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Artigo 56-A.

¹⁴ Em ordem temporal podemos citar PL 3450/2015, PL 7747/2017 e PLS 383/2017.

¹⁵ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Artigo 13.

¹⁶ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Artigo 26.



- A filiação a Federações ou Ligas - sejam elas regionais, nacionais, ou internacionais – não é obrigatória aos atletas e entidades de prática desportiva profissional.
- Não há qualquer limite para o número de Federações, Ligas ou outras entidades de organização da prática do esporte de rendimento. Assim, é plenamente possível que **diversas federações e ligas paralelamente organizem competições profissionais** da mesma modalidade.

Dessa forma, a prática profissional de um esporte não depende de uma estrutura de entidades específica; basta a organização de eventos competitivos com caráter profissional¹⁷.

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

Nenhuma entidade é “dona” do futebol, basquete, atletismo, ou qualquer outro esporte tradicional. Por outro lado, os jogos eletrônicos adotados como modalidades de e-sports são propriedade intelectual de seus respectivos desenvolvedores ou empresas publicadoras (“*publishers*”, como são comumente conhecidas). Essas entidades detêm controle sobre o uso e distribuição dos jogos, sendo as únicas legalmente capazes de alterar seus mecanismos internos de funcionamento.

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

¹⁷ “Art. 25. Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo.” BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.



Essa peculiaridade dos e-sports limita não somente a organização das competições, mas também o exercício de outros institutos do direito desportivo.

Outros desafios jurídicos

O direito de arena é um instituto próprio do direito desportivo, inserido no ordenamento jurídico brasileiro pelo artigo 42 da Lei Pelé¹⁸. Trata-se do direito das entidades desportivas e dos times de negociar, com exclusividade, a qualquer forma de captação, emissão, retransmissão, entre outras atividades comerciais, envolvendo as partidas das quais participem.

Ainda sobre o direito de arena, salvo se houver disposição coletiva de trabalho em contrário, 5% do valor do direito de arena deve ser repassado para o sindicato de atletas profissionais, que distribuirá o valor em partes iguais para todos os atletas presentes naquela determinada partida¹⁹.

No entanto, até o presente momento, não foi encontrada nenhuma organização sindical por parte dos atletas de e-sport ou até mesmo sua inclusão em sindicatos existentes. Apesar da Associação Brasileira de Clubes De E-sports (“ABCDE”) atuar como uma entidade autorregulamentadora²⁰ de seus integrantes que participam do setor, não foram encontradas informações sobre esse repasse para os atletas.

Essa falta de representatividade dos jogadores na dinâmica do cenário desportivo também pode prejudicar os atletas na medida em que eles não possuem uma representação mais ativa na defesa dos seus interesses e direitos.

Uma manifestação desse problema pode ser exemplificada pelo fato de que o artigo 94²¹ da Lei Pelé afirma que diversas normas da lei são de cumprimento obrigatório exclusivo dos atuantes no futebol. Uma série dessas obrigações exclusivas, presentes no artigo 28 da mesma

¹⁸ “Art. 42. Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.”

¹⁹ BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Artigo 42, §1º.

²⁰ ALVEZ, Tarsila. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports; entenda**. ESPN. 04.09.2017. Disponível em <http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda>. Acessado em 11.09.2018.

²¹ “Art. 94. O disposto nos arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e nº § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.” BRASIL. **Lei 9.615, de 24 de março de 1998**. Artigo 94.



lei, dizem respeito ao conteúdo do contrato especial de trabalho desportivo que confere direitos e garantias aos atletas²².

Apesar dos membros da ABCDE se comprometerem a realizar contratos desse tipo com seus atletas²³, entidades desportivas não integrantes da Associação não possuem nenhuma obrigação de fazê-lo.

Outro ponto importante e específico do ecossistema é a atividade de *stream* que consiste na transmissão ao vivo de jogadores, atletas ou não, jogando ou interagindo com o seu público por meio de plataformas. Tal atividade acaba consolidando influenciadores digitais^{24 25} (mais conhecidos nesse ramo como *streamers*) nesse ecossistema, independente da sua interação com a esfera desportiva.

Streamers de sucesso acabam firmando contratos com diversos atores, devido à sua situação de influenciador digital. A *Twitch*, plataforma de *stream* popular no meio, realiza contratos “de parceria”²⁶ com os *streamers* para mantê-los na plataforma. Diversas empresas também procuram esses influenciadores digitais para patrocina-los como forma de publicidade. Exemplos desses contratos são aqueles realizados por entidades desportivas do cenário, que visam cativar novos torcedores por meio desses influenciadores²⁷.

Nessas relações contratuais envolvendo influenciadores e diversas marcas diferentes é importante que eles destaquem o caráter publicitário da dessas parcerias em meio ao conteúdo dos *streamers*. A necessidade da identificação publicitária se encontra no artigo 36²⁸ do Código de Defesa do Consumidor (“CDC”).

²² Aqui podemos citar o limite de concentrações semanais realizados pelos atletas, a previsão de acréscimos remuneratórios, repouso semanal, jornada de 44 horas, entre outros.

²³ SET, Ricardo. Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. 01.02.2017. MyCNB. Disponível em < <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes>>. Acessado em 11.09.2018.

²⁴ A equipe de Pesquisa e Desenvolvimento do Baptista Luz Advogados já realizou um estudo específico sobre influenciadores digitais. Disponível em <<https://baptistaluz.com.br/institucional/manual-juridico-sobre-influenciadores-digitais/>>. Acessado em 11.09.2018.

²⁵ O maior *streamer* da atualidade em número de inscritos é o jogador Ninja, com mais de 11 milhões de inscritos em seu canal da *Twitch*. Enquanto que o maior *streamer* do Brasil, na mesma plataforma de *stream*, é o Yoda com cerca de 1,1 milhão de inscritos. Disponível em < <https://socialblade.com/twitch/top/100/followers>>. Acessado em 11.09.2018.

²⁶ As informações sobre esses contratos estão disponíveis em <<https://www.twitch.tv/partner/signup>>. Acessado em 11.09.2018.

²⁷ Observando as contas pessoais na *Twitch* de alguns *streamers*, temos que o jogador Yoda é parceiro do time Red Canidis, os jogadores Jovirone, Picoca e Riyukka são parceiros da Pain Gaming. Disponível em < <https://www.twitch.tv/>>. Acessado em 11.09.2018.

²⁸ “Art. 36. A publicidade deve ser veiculada de tal forma que o consumidor, fácil e imediatamente, a identifique como tal.”. BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.



Vale também pontuar que toda e qualquer menção, em âmbito publicitário, ao jogo eletrônico praticado deve ser previamente acordada com a *publisher* para não violar os seus direitos autorais²⁹ e marcários³⁰ sobre os jogos.

Conclusão

O cenário do e-sport ainda se encontra em crescimento e desenvolvimento. A novidade do tema apresenta desafios para institutos do direito, seja pelo papel único na cadeia desportiva desempenhado pelas *publishers*, seja pela relação da matéria com o direito esportivo.

No presente artigo nos limitamos à uma breve apresentação do setor e algumas questões jurídicas inerentes à sua prática. Assim, contribuímos para uma fase inicial desse debate no qual, futuramente, pretendemos observar alguns aspectos com maior profundidade.

Com isso em mente, incentivar o debate acadêmico e esclarecer aspectos jurídicos controversos sobre o tema pode ajudar a garantir segurança jurídica para um mercado com grande potencial de crescimento e que pode atrair investidores e parceiros como vem acontecendo em diversos países.

²⁹ “Art. 81. A autorização do autor e do intérprete de obra literária, artística ou científica para produção audiovisual implica, salvo disposição em contrário, consentimento para sua utilização econômica.”. BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 fevereiro de 1998**. Artigo 81.

³⁰ “Art. 189. Comete crime contra registro de marca quem:

I - reproduz, sem autorização do titular, no todo ou em parte, marca registrada, ou imita-a de modo que possa induzir confusão; ou”. BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Artigo 189, inciso I.