

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Nicholas Bocchi

Esportes-propriedade e *eSports*: impactos da propriedade do jogo praticado como
esporte

Mestrado em Direito

São Paulo
2023

Nicholas Bocchi

Esportes-propriedade e *eSports*: impactos da propriedade do jogo praticado como esporte

Mestrado em Direito

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Direito Desportivo, sob a orientação do Prof., Dr. Cláudio Ganda de Souza.

São Paulo

2023

Banca Examinadora

À Mariana Orsi, eterna menina dos meus
olhos e matéria do que meus sonhos são
feitos.

AGRADECIMENTOS

Aos professores Paulo Feuz, pela visão humanizada no direito esportivo; Jean Nicolau, pelos debates (e embates) vitais para o amadurecimento desta dissertação; Rafael Fachada, cujos ensinamentos me guiam desde que iniciei a estudar direito esportivo; e Roberto Barracco pela condução das aulas e debates como nunca vi antes.

Aos colegas da turma de mestrado por dividirem suas experiências únicas e conhecimentos valiosos, nunca mais haverá turma tão completa e companheira como essa.

À Academia Nacional de Direito Desportivo pelo acolhimento e pelo ambiente fértil de estudos.

Agradeço ao meu orientador, Cláudio Ganda de Souza, pela paciência e compreensão.

Ao meu irmão, Hilário Bocchi Neto, por ser aquele que caminha ao meu lado e me carrega nas costas quando meus pés não aguentam mais. Não deixe o mar te engolir.

Ao meu irmão, Vinicius Bocchi, que ao expressar seu carinho e preocupação de maneira enérgica, contrapondo-se a minha morosidade, não me permite titubear.

A minha mãe, Christiane Bocchi, por todo sacrifício feito para proporcionar educação, saúde e conforto a mim e a meus irmãos.

Ao meu pai, Hilário Bocchi Junior, cuja determinação para me entender; coragem para me criticar; e paciência para me ver errar, jamais serei capaz de retribuir.

Aos meus sobrinhos, Bella e Lucca, por terem sido luz em meio a escuridão.

“Tudo é relativo aos bons costumes do
lugar [...]

Brinque de ser sério, leve a sério a
brincadeira”

Me Recuso - Composição de Rita Lee e
interpretação por Gal Costa.

Descansem em paz.

RESUMO

BOCCHI, Nicholas. **Esportes-propriedade e eSports**: impactos da propriedade do jogo praticado como esporte.

Esta dissertação aborda a natureza e regulamentação dos jogos eletrônicos competitivos, os *esports*, à luz de sua característica mais distintiva: ser propriedade.

O estudo objetiva determinar se a propriedade do jogo impacta na organização sua esportiva, diferencia-o do esporte analógico tradicional, impede sua classificação como esporte e requer regulamentação específica no contexto brasileiro.

Conclui-se que a característica do jogo de “ser propriedade” influencia a organização esportiva, devido ao poder político e econômico concentrado nos detentores dos direitos de uso do jogo.

Por outro lado, identifica-se que a propriedade do jogo não é exclusiva dos esportes eletrônicos e está relacionada ao amadurecimento do conceito de propriedade na sociedade capitalista contemporânea.

Verifica o enquadramento do esporte eletrônico nas conceituações científica, olímpica e estatal de esporte: segundo critérios objetivos definidos pela doutrina majoritária, o esporte eletrônico pode ser considerado esporte; O Comitê Olímpico Internacional interpreta que a Carta Olímpica restringe o reconhecimento como esporte olímpico aos *Virtual Sports*, esportes eletrônicos que simulam esportes que existem na realidade. Essa interpretação enfrenta divergência dos Comitês Olímpicos Asiáticos, que entendem que não há restrições; já o reconhecimento de uma atividade como esporte por cada Estado é subjetivo, sendo necessário que a atividade esteja alinhada aos princípios expressos em suas constituições. O Brasil adota a autodeterminação como único critério e enquadra o *esport* como esporte.

Por fim, observa que existem lacunas legislativas para garantir o acesso à prática esportiva eletrônica, parte essencial da dignidade da pessoa humana, e o seu uso como meio de promoção social, objetivos das normas constitucionais e infraconstitucionais brasileiras. Contudo, a propriedade do jogo eletrônico competitivo não origina nenhuma das lacunas legislativas encontradas.

Palavras-chave: Esporte eletrônico; Propriedade Intelectual; Jogo Eletrônico; Direito Desportivo.

ABSTRACT

BOCCHI, Nicholas. **Sports-property and eSports**: impacts of ownership of the game played as a sport.

This dissertation addresses the nature and regulation of competitive electronic games, eSports, considering their most distinctive characteristic: being property.

The study aims to determine whether game ownership impacts its sports organization, differentiates it from traditional analog sports, prevents its classification as a sport, and requires specific regulation in the Brazilian context.

It is concluded that the ownership of the game influences its sport organization due to the political and economic power concentrated in the rights holders of the game. On the other hand, it is identified that game ownership is not exclusive to electronic sports and is related to the maturation of the concept of property in contemporary capitalist society.

It examines the classification of electronic sports within scientific, Olympic, and state sport concepts: according to objective criteria defined by the majority doctrine, electronic sports can be considered a sport; the International Olympic Committee interprets that the Olympic Charter restricts recognition as an Olympic sport to Virtual Sports, electronic sports that simulate sports that exist in reality. This interpretation faces disagreement from Asian Olympic Committees, which believe that there are no restrictions; the recognition of an activity as a sport by each state is subjective, requiring the activity to be aligned with the principles expressed in their constitutions. Brazil adopts self-determination as the only criterion and classifies eSports as a sport.

Finally, it observes that there are legislative gaps to guarantee access to electronic sports practice, an essential part of human dignity, and its use as a means of social promotion, objectives of Brazilian constitutional and infraconstitutional norms. However, the ownership of competitive electronic games does not originate any of the legislative gaps found.

Keywords: Electronic Sports; Intellectual Property; Electronic Game; Sports Law.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Relação entre jogo, competição e esporte conforme Johan Huizinga.....	20
Figura 2 - Jogo, Atividade Física e Esporte conforme Rafael Fachada.....	22
Figura 3 – Calendário Esportivo 2022-2023 da modalidade Rainbow Six Siege.....	50
Figura 4 – Partida de xadrez esporte eletrônico entre Magnus Carlsen, então campeão mundial de xadrez, e Liem Quang Le na competição Meltwater Champions Chess Tour Oslo Esports Cup 2022.	57
Figura 5 – Ecossistema econômico do esporte eletrônico	67
Figura 6 – Nota Pública de Conciliação publicada por INTZ e-Sports Club Ltda e Julia Mayumi Araujo Nakamura.	97

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	PROPRIEDADE DO JOGO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA	18
2.1	Relação entre jogo e esporte.....	18
2.2	Jogo-propriedade eletrônico	23
2.3	Jogo-propriedade analógico	26
2.4	Poder e influência na organização esportiva.....	28
2.4.1	Modelo esportivo europeu: associativo-federativo.....	29
2.4.2	Modelo esportivo norte-americano	38
2.5	Conclusão	42
3	ORGANIZAÇÃO DO ESPORTE-PROPRIEDADE ELETRÔNICO	44
3.1	Regiões-Servidores.....	45
3.2	Modelos de Organização do Esporte-Propriedade Eletrônico	48
3.2.1	Modelo Centralizador	48
3.2.2	Modelo Liberal.....	52
3.2.3	Jogo-propriedade comódite.....	55
3.3	Esporte Eletrônico no Movimento Olímpico	58
3.4	Ecosistema econômico do Esporte-Propriedade Eletrônico.....	65
3.5	Conclusão	68
4	ENQUADRAMENTO DO ESPORTE ELETRÔNICO COMO ESPORTE.72	
4.1	Enquadramento no conceito de esporte	72
4.2	Aparente conflito com os princípios da autonomia e da liberdade ...	81
4.3	Subjetividade e Instrumentalidade no Reconhecimento do Esporte Eletrônico como Esporte	88
4.4	Conclusão	90
5	ESPORTE ELETRÔNICO NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO	92
5.1	Recepção pelo ordenamento jurídico brasileiro.....	92
5.2	Base constitucional e infraconstitucional do esporte	98
5.3	Desafios no esporte eletrônico e necessidade de regulamentação específica	103
5.4	Conclusão	106

6	CONCLUSÃO	108
	REFERÊNCIAS.....	110

1 INTRODUÇÃO

O mercado de jogos eletrônicos representa uma fatia expressiva da indústria de mídia e entretenimento e cresce em ritmo acelerado, gerando impactos sociais e econômicos na ordem de bilhões de dólares, mas carece de marco regulatório em grande parte do mundo.

Para se ter uma ideia, em 2017, o mercado de *games* já superava os mercados do cinema e da música juntos, com um faturamento que representava 6,1% de toda a indústria do entretenimento e a previsão é que em 2026 representará 10,9%. A principal força motriz para esse crescimento são os jogos sociais¹.

Jogos sociais são aqueles que permitem a participação de mais de um jogador de forma simultânea e que, além de proporcionar socialização, podem ter como objetivo a cooperação e/ou competição entre os jogadores.

Jogos multijogador competitivos são inegavelmente populares: sete dos dez jogos mais jogados no Brasil em 2022 têm como objetivo principal competir².

Contudo, o interesse dessa comunidade na competição vai além de apenas jogar e passa também por consumir mídia sobre os jogos, especialmente transmissões de torneios onde os melhores jogadores de cada modalidade representam clubes de forma profissional.

O Brasil, por exemplo, conta com 101 milhões de jogadores, dos quais 27%, além de jogar, também consomem vídeos e transmissões de esportes eletrônicos³. Diante disso, a organização de torneios para exploração do espetáculo esportivo já pode ser considerado um produto autônomo e sustentável.

Tendo em vista o impacto social e econômico do esporte eletrônico, que em 2022 movimentou 1,384 bilhão de dólares⁴, é natural que a academia, mercado e governos se debruçassem para analisar se a atividade pode ser de fato enquadrada como esporte a fim de determinar a legislação aplicável e se há a demanda para uma regulamentação específica. A discussão sobre o enquadramento como esporte também encontra eco em entidades como o Comitê Olímpico Internacional.

¹ PWC. Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026. 2022. p. 8.

² NEWZOO. Key Insights Into Brazilian Gamers. Newzoo, 2022. p. 13.

³ *Idem*. p. 9.

⁴ NEWZOO. Global Games Market Report 2022. Newzoo, 2022. p. 28.

Nas análises feitas pela doutrina e por órgãos estatais, que serão abordadas no decorrer deste trabalho, o fato de os jogos eletrônicos praticados competitivamente serem propriedade de pessoa determinada foi apontado como fator que pode: diferenciar o esporte eletrônico do esporte analógico tradicional; impedir seu reconhecimento como esporte; e/ou demandar uma regulamentação específica.

O presente trabalho tem por finalidade determinar se a propriedade do jogo eletrônico competitivo é elemento que impacta na organização esportiva da modalidade; se é elemento que diferencia o esporte eletrônico do esporte analógico tradicional; se é elemento impeditivo do seu enquadramento como esporte; e se origina a necessidade de regulamentação específica.

A fim de alcançar os objetivos propostos, inicialmente será abordada a propriedade do jogo e o contexto em que ele se encontra, para então verificar se o jogo-propriedade impacta a forma como o esporte se organiza, sobretudo em comparação com os modelos de organização do esporte analógico tradicional.

Em um segundo momento, com o intuito de aprofundar o entendimento sobre o objeto do estudo, serão expostas as formas como competições de esporte eletrônico efetivamente são organizadas.

Em seguida, será analisado se o esporte eletrônico pode ser enquadrado como esporte a luz de conceitos científicos, levando em consideração a propriedade do jogo.

Para demonstrar aplicação prática deste estudo, será apresentado como a União Europeia e o Comitê Olímpico Internacional estão enfrentando o tema à luz da propriedade do jogo.

Por fim, dar-se-á especial atenção ao estudo do esporte eletrônico no Brasil, observando a forma como a atividade se desenvolveu e foi recepcionada pelo ordenamento jurídico pátrio. Com base no cenário atual, avaliar-se-á os desafios que deverão ser enfrentados na regulamentação e construção de políticas públicas.

O desenvolvimento deste estudo se deu através de pesquisas bibliográficas, levantamento teórico, pesquisa em campo, apreciação de precedentes jurisprudenciais bem como de legislações aproveitáveis ao tema. A pesquisa baseou-se em doutrinas, artigos e outras publicações.

Vale ressaltar que a bibliografia científica sobre o tema, por se tratar de manifestação social recente, é bastante escassa.

O método utilizado no material estudado foi a análise interpretativa, com o intuito de abordar o conteúdo de forma didática e compreensiva.

Com o método analítico dedutivo aplicado, após a exposição de conceitos, ideias e interpretações, finalizou-se cada tópico e o estudo com conclusão.

2 PROPRIEDADE DO JOGO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

Neste tópico será examinado: se a propriedade do jogo é capaz de influenciar a forma como o esporte é organizado; se a propriedade do jogo é algo que diferencia as modalidades de esporte eletrônico das modalidades esportivas analógicas; e se os efeitos práticos causados pela propriedade do jogo na organização esportiva são inéditos.

Em respeito à regra da análise, de René Descartes, urge separar em três partes menores os problemas enfrentados neste tópico para alcançar os resultados acima propostos.

A primeira parte gira em torno de confirmar a hipótese de que as características de um determinado jogo são capazes de alterar a forma como a sua prática esportiva, competitiva e organizada, irá acontecer.

Deriva-se desta problemática uma outra mais específica, qual seja, verificar quais impactos o fato de o jogo “ser propriedade” tem na forma de como a prática esportiva é organizada.

A segunda parte consubstancia-se em demonstrar que não é exclusividade dos jogos eletrônicos “ser propriedade”, razão pela qual examinar-se-á, comparativamente, os impactos na prática esportiva dos jogos eletrônicos e não eletrônicos.

A terceira parte abordará a forma como se organizam os esportes cujos jogos não possuem a característica de “ser propriedade”, a fim de demonstrar que os impactos causados pela propriedade do jogo não são inéditos no direito esportivo, isso será feito comparando os aspectos relevantes das formas como o esporte tradicional se organiza com a forma como se organiza o esporte que tem como base o jogo-propriedade.

2.1 Relação entre jogo e esporte

Entender a relação entre jogo e esporte é de vital importância para vislumbrar como a característica de um afeta o outro. Essa relação já foi objeto de inúmeros estudos e a conclusão a que todos eles chegam é que não existe esporte sem jogo, sendo a competição um elemento essencial, embora cheguem a essa conclusão de formas diferenciadas.

Para o historiador Johan Huizinga, o jogo é algo que antecede a cultura e a sociedade humana⁵, contudo limita o objeto de seu estudo ao jogo enquanto uma forma específica da atividade humana⁶ e, neste contexto, entende que o jogo não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos, sendo necessário limitar-se a descrever suas principais características.⁷

Para Huizinga, o jogo possui as seguintes características⁸: a) voluntário, pois se sujeito a ordens ou se praticado instintivamente (não racionalmente), deixa de ser jogo; b) supérfluo, com finalidade em si mesmo, tornando-se necessário e urgente apenas na hipótese do prazer proporcionado pelo jogo se tornar uma necessidade; c) isolamento, por não pertencer à vida “comum”, tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É um *intermezzo*, um interlúdio na vida cotidiana; d) ordenado, diante da existência de regras para sua prática, definidas de forma material ou imaginária, deliberada ou espontânea, de forma que a menor desobediência a elas “estraga o jogo”; e) tensão, que traz consigo a incerteza, e, para o autor, apesar de ser característica presente em todos os jogos, se encontra de forma mais extremada nos jogos de azar e nas competições esportivas.

Ao estudar a competição entre duas ou mais pessoas, no sentido de verificar se ela se enquadra no conceito de jogo, o autor aponta que basta que essa atividade competitiva também tenha os elementos acima listados, concluindo que: “quanto a saber se temos o direito de incluir a competição na categoria de jogo, podemos, sem hesitações, responder afirmativamente.”⁹

Já o esporte, na visão de Huizinga, é o jogo competitivo praticado de maneira organizada. Johan fornece como exemplos de competições esportivas que se mantiveram constantes através dos tempos as “corridas a pé e de patins, de carros e de cavalos, o levantamento de peso, a natação, o mergulho, o tiro ao alvo etc” e faz menção também aos jogos de bola, e conclui que “embora os seres humanos tenham praticado essas atividades desde o início dos tempos, só em pequena medida elas costumam assumir a forma de jogos organizados.”¹⁰

⁵ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. p. 19

⁶ *Idem*. p. 22

⁷ *Idem*. p. 25

⁸ *Idem*. p. 25-30

⁹ *Idem*. p. 83

¹⁰ *Idem*. p. 277

Portanto, para Huizinga, o jogo é gênero do qual a competição é espécie, que por sua vez pode ser esporte, se praticado de forma organizada. Esse pensamento pode ser ilustrado da seguinte forma:

Figura 1 – Relação entre jogo, competição e esporte conforme Johan Huizinga¹¹.



No entanto, Huizinga também defende que o esporte pode se separar da esfera do jogo sob o argumento de que a partir do último quartel do século XIX, os jogos, sob a forma de esportes, estão se tornando cada vez mais sérios, com regras cada vez mais rigorosas e complexas e, portanto, esse “excesso de seriedade” faz com que haja o afastamento do esporte moderno das características essenciais do jogo: “seja qual for a sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa.”¹²

Enquanto Huizinga tece seus argumentos e conclusões acerca da relação entre jogo, competição e esporte com base no estudo histórico e reflexões filosóficas, Rafael Fachada¹³ faz um recorte mais pragmático e jurídico dessa relação, chegando em conclusões parecidas, mas com diferenças que merecem a atenção deste estudo.

¹¹ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

¹² *Idem*. p. 279

¹³ FACHADA, Rafael Terreiro. *Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma*. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021.

Propondo-se a conceituar “esporte, jogo e atividade física”, após a análise da doutrina e de documentos que tratam sobre o tema¹⁴, Fachada entendeu que esses fenômenos possuem como base os seguintes elementos: (a) método; (b) competitividade; e (c) práticas corporais.¹⁵

Por método, Fachada entende que é o elemento responsável por criar um padrão de ações e comportamentos. É elemento essencial do esporte, pois:

“não pode ser considerada esporte uma aspirante a modalidade que não apresente regras bem definidas [...]. É necessário um padrão rígido capaz de fazer a modalidade ser identificada pela sociedade, independentemente das adaptações realizadas em sua parte variável”¹⁶

Fachada conclui que isso também se aplica a representações do jogo e das atividades físicas, sendo elemento base de todas as manifestações.

Para definir competitividade, o autor recorreu ao significado da palavra dada por dicionário: “1. Pretender uma coisa simultaneamente com outrem; concorrer. 2. Restr. Disputar a vitória em partida, concurso, torneio, etc. 3. Ser comparável, rivalizar”¹⁷.

Mas adverte que não se pode confundir o significado de competir com uma exacerbada busca pela vitória e nem considerar que a vitória é algo essencial ao competidor.

Aponta que a competitividade é elemento base essencial do esporte e do jogo, mas não é da atividade física, ou seja, a competitividade pode estar presente na atividade física, mas não é necessária para a sua existência.

Já com relação a práticas corporais ou movimento corporal, Rafael Fachada roga que o termo seja entendido como “sinônimo de motricidade humana, que pode se apresentar na forma da psicomotricidade ou sociomotricidade.”¹⁸. Psicomotricidade se refere às condutas motrizes desenvolvidas de forma solitária, enquanto a sociomotricidade envolve a socialização das condutas motrizes.

¹⁴ Os documentos analisados pelo autor incluem: o Manifesto Mundial do Esporte, de 1968, elaborado pelo Conseil Internationale d'Education Physique et Sport; a Carta Europeia do Desporto, de 1992; e o Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF).

¹⁵ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 16

¹⁶ *Idem.* p. 17

¹⁷ FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio: o minidicionário da língua portuguesa. 7ª Ed. Curitiba: Ed. Positivo, 2008. *apud* FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 21

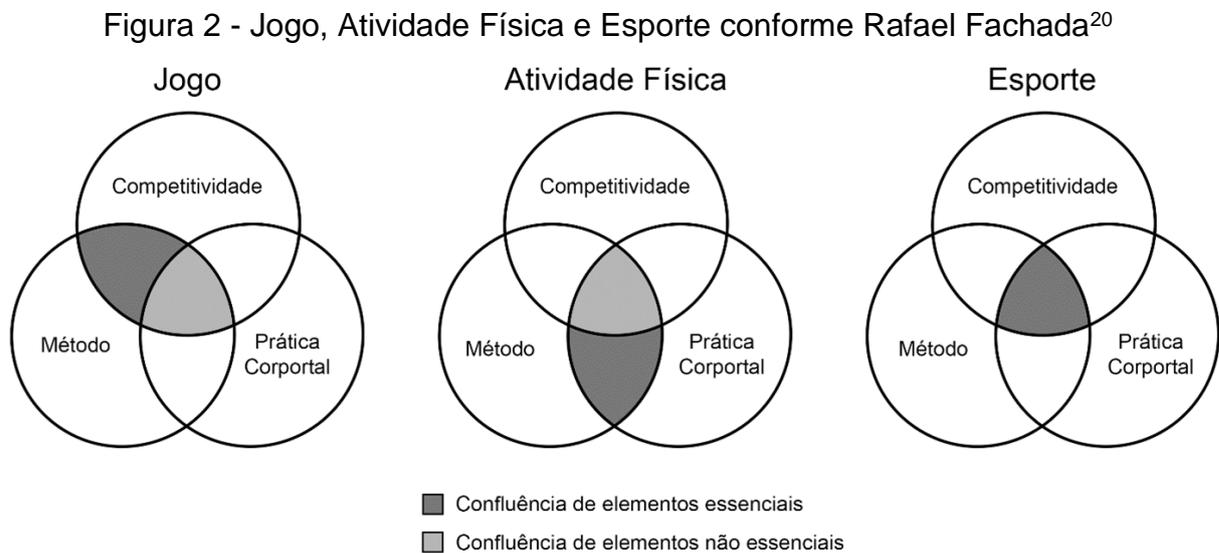
¹⁸ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 23

Nesse sentido, prática corporal (elemento base) e atividade física (manifestação) não podem ser confundidos. Prática corporal é qualquer movimento do corpo humano que o tire do repouso, enquanto a atividade física é a soma da prática corporal com método, ou seja, exige uma ritualização, sendo, portanto, termo mais restrito.

Para o esporte, a prática corporal e a atividade física são tratadas como elemento essenciais por Fachada, especialmente diante da observação de que “quando da análise dos diplomas acostados: Manifesto Mundial do Esporte (1968), Carta Europeia do Desporto (1992) e Estatuto do CONFEF, todos, sem exceção remontam o esporte a práticas corporais ou atividades físicas”¹⁹

Para o jogo, a prática corporal não é elemento essencial, mas pode estar presente.

A conclusão de todo o exposto quanto aos elementos bases das manifestações de jogo, atividade física e esporte, conforme Fachada, pode ser ilustrada da seguinte forma:



É importante observar que, para Fachada, o esporte exige mais que a confluência dos três elementos essenciais método, competitividade e prática corporal,

¹⁹ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 24

²⁰ *Idem.* p.11-25 (adaptado)

na verdade a presença dos três elementos, apesar de obrigatória, só existirá através da convergência do jogo e da atividade física.²¹

Em suma, enquanto para Huizinga o conceito de esporte exige apenas um jogo que seja competitivo e que seja praticado de forma organizada, o conceito de esporte para Rafael Fachada exige, além do jogo competitivo e organizado (método), é necessário que também haja a atividade física.

O conceito de esporte voltará a ser abordado em momento posterior deste trabalho, ao discutir o enquadramento do esporte eletrônico como esporte. Por ora, a constatação unânime de que o jogo é indispensável para a existência do esporte é suficiente. Nesse sentido: “todo esporte advém do jogo, e este é o vínculo cultural do esporte. Não existe Esporte sem Jogo. Mas existem Jogos que não apresentam vínculo com o esporte”²²

Assim, como exposto no entendimento de ambos os autores, o jogo praticado como esporte deverá ter suas regras estabelecidas de forma clara (consubstanciada na teoria de Huizinga como a característica “ordenada” do jogo; e na teoria de Fachada como o elemento essencial “método”).

As regras, enquanto característica inerente ao jogo, terão impacto direto na forma como o esporte será organizado. A título de exemplo, modalidades individuais e modalidades coletivas apresentarão diferenças vultuosas quanto a formação de suas entidades desportivas, isso porque a própria existência de entidade de prática desportiva é completamente dispensável nas modalidades individuais, enquanto nas modalidades coletivas é indispensável.

Demonstrada a relação entre jogo e esporte e que as características do jogo podem impactar diretamente na forma como o esporte irá se organizar, o próximo passo é estudar especificamente a característica do jogo de “ser propriedade” e seus efeitos na organização da prática competitiva.

2.2 Jogo-propriedade eletrônico

²¹ *Idem.* p.25

²² TUBINO, Manuel J.G.; TUBINO, Fábio M; GARRIDO, Fernando A.C.. Dicionário Enciclopédico Tubino do Esporte. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2007. p. 37 *apud* FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p.15

É possível observar que a maioria dos jogos praticados como esporte na atualidade têm sua origem em tempos remotos e suas regras passaram por inúmeras alterações até chegar ao seu formato atual.

É certo que enquanto as regras do jogo não haviam sido escritas, toda vez que uma partida iniciava, elas deveriam ser esclarecidas entre os jogadores, nesse sentido, Knap e Knap²³ expõem que “A característica que distingue um jogo folclórico dos demais é que, embora ele tenha regras, estas nunca foram escritas. Ninguém as conhece ao certo. Os jogadores têm a tradição como guia, mas devem decidir entre si os detalhes de como jogarão.”

Essa constatação demonstra que os métodos e instrumentos para a prática dessas modalidades esportivas foram desenvolvidas através do costume, fazendo com que sejam manifestações culturais com inúmeros contribuidores e impossível de definir um só dono e, por essa razão, esses jogos são considerados patrimônios da humanidade.

Já o jogo eletrônico terá desde seu nascedouro os métodos e instrumentos para a prática bem definidos, pois eles estarão contidos no código do *software* quando for criado pela desenvolvedora ou *publisher* (nome dado às empresas que criam os jogos eletrônicos). Sendo possível identificar não apenas quem criou os métodos e instrumentos para a prática do jogo, mas inclusive quem desenvolveu o código do *software*, não é difícil concluir que essa pessoa física ou jurídica terá todas as condições de reivindicar a propriedade do jogo.

A proteção da propriedade do jogo eletrônico se dá através de inúmeras normas que consagram as propriedades intelectuais, inclusive em acordos internacionais que são ratificados por decisões judiciais reiteradamente, como por exemplo o Tribunal de Justiça da União Europeia, que “reconheceu que os videojogos são obras criativas complexas com um valor único e criativo, que são protegidas tanto pela Diretiva 2009/24/CE relativa à proteção jurídica dos programas de computador como pela Diretiva 2001/29/CE relativa aos direitos de autor”²⁴

²³ KNAP, Mary; KNAP Herbert. One Potato, Two Potato...: The Secret Education of American Children. New York: Norton, 1976. *apud* GAIMAN, Neil. The Absolute Sandman: Volume 2. Barueri: Panini Brasil, 2014, p. 290.

²⁴ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrónico e os videojogos ([2022/2027\(INI\)](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html)). 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023.

Tendo em vista o contexto capitalista da sociedade moderna, a próxima conclusão lógica a ser constatada é que a pessoa que criou o jogo, normalmente uma empresa especializada nesse setor, terá criado o jogo para o explorar economicamente, inclusive a sua dimensão esportiva.

Dessa forma, o dono do jogo também é, por consequência, quem detém os direitos de exploração do jogo para organizar competições, direito disponível que pode ou não ser cedido. Na prática, aquele que detém a propriedade do jogo poderá determinar quem pode ou não ser entidade de administração de uma modalidade esportiva eletrônica.

Na prática esportiva formal, a desenvolvedora pode deixar livre o uso de seu jogo, permitindo que qualquer pessoa possa criar competições da modalidade; ela pode limitar o direito de uso apenas para aqueles para quem este direito foi cedido, de forma onerosa ou não, exclusiva ou não; ou então realizar ela mesma as competições da modalidade. Tudo dependerá de sua estratégia de negócios.

Com relação a prática informal dos jogos eletrônicos competitivos, em regra os jogadores dependerão de servidores que são mantidos pela desenvolvedora²⁵, que normalmente permitem uma capacidade altíssima de número de jogadores simultâneos.

Para que os jogadores possam acessar esses servidores, é necessário que eles façam um cadastro e aceitem os termos de uso e regras de conduta, que estabelecem punições que podem ir até o banimento.

A necessidade de acesso ao servidor para jogar dá à desenvolvedora controle e poder do esporte, até mesmo na sua prática informal.

Sintetizando o que foi exposto, a propriedade do jogo, na medida em que garante ao proprietário o poder de definir quem poderá organizar e até praticar a modalidade esportiva, impactará na forma que a prática esportiva será organizada.

Forçosa, portanto, a conclusão de que a característica “ser propriedade” dos jogos eletrônicos alterará a forma como sua prática esportiva será organizada.

É nesse contexto que o Parlamento Europeu entendeu que o esporte eletrônico se diferencia dos demais esportes por ser digital por definição e porque os “direitos de

²⁵ Atualmente é exceção o jogo que permite o jogador ser o *host*, ou seja, usar o próprio equipamento e banda para atuar como servidor.

propriedade intelectual pertencem ao editor dos jogos e os direitos em matéria de concorrência pertencem ao editor dos jogos ou são fixados contrato a contrato”²⁶.

No entanto, a conclusão do Parlamento Europeu não foi acertada na medida em que não é possível concluir que essa característica do esporte eletrônico realmente o diferencia de modalidades esportivas analógicas. Isso porque jogos analógicos, igualmente criados no contexto capitalista moderno, como o CrossFit e o Ironman Triathlon também possuem a característica “ser propriedade”, razão pela qual é fundamental o estudo dessas modalidades, o que será feito a seguir.

2.3 Jogo-propriedade analógico

O CrossFit não é apenas uma modalidade esportiva competitiva focada no treinamento e condicionamento físico, uma espécie de mistura de levantamento de peso olímpico, ginástica e atletismo, é também uma marca registrada e um método patenteado²⁷.

A palavra “método”, enquanto forma de se praticar o CrossFit e objeto da patente, obviamente não recebeu essa denominação por ter relação com a teoria de Rafael Fachada, contudo é importante observar que ela apresenta exatamente a mesma função enquanto elemento essencial do jogo: “um padrão rígido capaz de fazer a modalidade ser identificada pela sociedade.”²⁸

De um lado, a prática informal ou lúdica do CrossFit é impossível de ser controlada, na medida que qualquer pessoa pode praticá-lo dentro de casa ou em uma praça pública, de outro lado a empresa detentora da marca registrada faz um controle muito rígido da prática formal do esporte, especialmente em academias e em competições.

Qualquer pessoa que queira oferecer treinamento ou organizar uma competição da modalidade, em outras palavras explorar comercialmente o método e

²⁶ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrônico e os videojogos ([2022/2027\(INI\)](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html)). 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023.

²⁷ TORRES, José David Martínez. El Crossfit. ¿Deporte o Negocio?: Una Aproximación Desde el Punto de Vista Jurídico. Revista Brasileira de Direito Desportivo, Porto Alegre: LexMagister, v. 29, p. 273-282, 2017. p. 276

²⁸ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 16

a marca, precisa receber uma permissão da empresa, que instituiu um programa de afiliados para esse fim.

Relevante também a observação de que a empresa CrossFit Inc. reserva a si mesma os direitos de realizar a competição mundial da modalidade, denominada CrossFit Games.

No entanto, diferente dos jogos-propriedade eletrônicos, que têm facilidade em manter a propriedade do seu *software*, pois se trata de código único, o jogo-propriedade analógico enfrenta o desafio de evitar a degeneração do seu método e marca.

A marca degenerada, generificada, degenerescenciada ou vulgarizada é aquela que perdeu a sua função e capacidade de identificar um produto ou serviço específico e de diferenciá-la dos demais concorrentes: “A degeneração corrói a proteção da marca [...], de modo que qualquer exclusividade sobre elas se configura abusiva”²⁹.

Um exemplo de jogo-propriedade analógico que teve a sua marca degenerada é o Pilates, desenvolvido por Joseph Pilates, cujo dono da marca registrada também cobrava de academias para que pudessem oferecer aos seus alunos o treinamento com o método a que o registro se referia.

A empresa Pilates, Inc. teve o registro de suas marcas canceladas por decisão judicial³⁰, quando tentou cobrar outra empresa pelos seus usos indevidos.

Além do registro da marca e método “Pilates”, o registro referente aos equipamentos necessários para a prática do método também foi cancelado no processo judicial, vez que o réu era uma fabricante que produzia e vendia esses equipamentos.

Na fundamentação da decisão, o juízo aponta que, embora o autor tenha comprado os registros das marcas em 1992 e passou a controlá-las de forma rígida, elas haviam ficado abandonadas por tempo suficiente para tornarem-se genéricas.

Não há registro de competições formais de Pilates no período em que era marca registrada, entretanto a realização recente de competições do jogo demonstra

²⁹ SCHMIDT, Lélío Denicoli. Degeneração de marca. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Comercial. Fábio Ulhoa Coelho, Marcus Elidius Michelli de Almeida (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/246/edicao-1/degeneracao-de-marca>

³⁰ UNITED STATES DISTRICT COURT, S.D. NEW YORK. PILATES, INC., Plaintiff, v. CURRENT CONCEPTS, INC. and Kenneth Endelman, Defendants. 19 out. 2000. Disponível em: <https://h2o.law.harvard.edu/cases/4808>

que a atividade pode ser competitiva e os direitos de uso do jogo para organização de competições poderia ser controlado.

Tendo como exemplo negativo o Pilates, a CrossFit Inc. despence esforços no mundo todo para realizar a proteção da patente do método de treinamento criado em 1974 e patenteado em 2011³¹ e da marca CrossFit registrada em 1985³², para que possa continuar a controlar e explorar a prática formal do esporte de forma exclusiva.

No Brasil, a empresa CrossFit Inc. teve sucesso na concessão do registro da marca, pelo INPI, que ocorreu em 22.01.2019 através do processo nº 903046261. A empresa também tem judicializado dezenas de demandas para reter a distintividade da marca e obtido sucesso nessa cruzada³³.

Conclui-se, diante de todo o exposto, que a característica “ser propriedade” também é possível em jogos analógicos e possui idêntica capacidade de impactar na forma como a prática esportiva da modalidade ocorrerá, materializado na capacidade do dono do método e/ou da marca do jogo controlar os direitos de seu uso para a prática formal e para a organização de competições, o que resulta na concentração de poder econômico e político no meio esportivo.

A concentração de poder econômico e político no meio esportivo, por sua vez, pode ocasionar a disparidade de armas entre as pessoas físicas e jurídicas que compõem o sistema esportivo.

No entanto, é necessário verificar se a concentração de poder econômico e político é algo exclusivo dos esportes-propriedade e, caso negativo, como a concentração de poder é tratada pelos próprios integrantes do esporte ou por entidades reguladoras nos demais modelos de organização esportiva. O próximo tópico cuidará de examinar a concentração de poder nos esportes analógicos tradicionais.

2.4 Poder e influência na organização esportiva

³¹ TORRES, José David Martínez. El Crossfit. ¿Deporte o Negocio?: Una Aproximación Desde el Punto de Vista Jurídico. Revista Brasileira de Direito Desportivo, Porto Alegre: LexMagister, v. 29, p. 273-282, 2017. p. 276

³² USPTO - The United States Patent and Trademark Office. Disponível em: https://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3007458&caseType=US_REGISTRATION_NO&searchType=statusSearch

³³ Vide Apelação Cível nº 1043633-74.2019.8.26.0100 (TJSP) e Apelação Cível nº 0107805-43.2019.8.19.0001 (TJRJ)

O esporte passou por transformações desde a sua gênese até a atualidade. Passou pela fase do esporte antigo, de caráter lúdico e viés sociocultural relacionado aos grandes guerreiros e batalhas; pela fase moderna, marcado pelo associacionismo e pela prática esportiva como lazer no pouco tempo ocioso conquistado pelos operários na Revolução Industrial; e finalmente chega, em 1978, na fase contemporânea, voltada a interesses sociais, integração dos povos e promoção da paz³⁴.

Durante a fase contemporânea do esporte, “os eventos desportivos internacionais criaram um grande nicho de mercado, agregando a ele seus produtos derivados, como direitos de transmissão, apostas, patrocínio e distribuição de artigos”³⁵, concretizando a transformação do esporte em negócio.

Contudo, a organização do esporte, mesmo no contexto contemporâneo, é intimamente ligada a forma como ele se desenvolveu na fase moderna.

Este tópico será dedicado a estudar a forma como o esporte se organiza desde a fase moderna na Europa, nascedouro da organização em associações e federações; o modelo norte-americano, especialmente impactado pelos interesses sociais e econômicos contemporâneos; e, por último, na forma como os esportes-propriedade se organizam.

O enfoque deste estudo será nas relações de poder entre as três principais figuras do sistema esportivo: os atletas, as entidades de prática esportiva e as entidades de administração do desporto.

2.4.1 Modelo esportivo europeu: associativo-federativo

Martinho Neves Miranda ensina que a organização esportiva no modelo associativo-federativo como conhecemos hoje teve início no século XVIII, na Inglaterra, quando o ócio passou a não ser mais exclusividade da aristocracia:

“A penetração das atividades desportivas nas mais variadas classes sociais fez com que fossem sendo formadas diversas associações, que se constituíram como as principais responsáveis pelo efeito multiplicador da prática do desporto para além das fronteiras académicas.”³⁶

³⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019. p. 133

³⁵ MORAES, Guilherme Campos de. Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 154

³⁶ MIRANDA, Martinho Neves. O direito no desporto. 2. Ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011. p. 31.

Com a evolução e fortalecimento da prática desportiva, a competição entre as associações surge naturalmente, que, de acordo com Maurício de Figueiredo Corrêa da Veiga “viabilizou a criação de uma entidade central, responsável pela organização das competições” e completa: “Considerando a existência do fenômeno associativo em outros países, surgiu o substrato necessário ao fomento de federações internacionais responsáveis pela organização de competições em nível continental.”

37

A organização da grande maioria das modalidades esportivas se dá no formato associativo-federativo, que terá em sua base os atletas, que formam os clubes (Entidades de prática do desporto), que são filiados às federações. As federações ou confederações nacionais serão filiadas a uma federação internacional.

As federações internacionais, por sua vez, podem ser reconhecidas pelo Comitê Olímpico Internacional e, ao serem reconhecidos, passam a integrar o Movimento Olímpico, entendido como a ordem esportiva que gravita em torno desta entidade³⁸.

O modelo associativo-federativo, a rigor, tem como base o indivíduo que se associa com outros indivíduos a fim de alcançar um objetivo em comum e se pauta na democracia para a tomada de decisões.

Ocorre que esse modelo, na contemporaneidade, parece ter sido desvirtuado. No direito desportivo, autores apontam que a falta de conformidade – evidenciadas nos recentes escândalos no mundo do esporte protagonizados por federações internacionais, como a FIFA, do futebol – passa pela falta de governança democrática e transparente³⁹. Alguns autores nomeiam este fenômeno de “déficit democrático no esporte”⁴⁰.

Tendo em vista que o objetivo deste trabalho é analisar as estruturas de poder e seus impactos na organização e direito desportivos, urge o estudo da própria noção do associativismo e como ele foi desvirtuado, para tanto é necessário remontar à suas raízes no século XVII.

³⁷ VEIGA, Maurício de Figueiredo Corrêa da. Manual de direito do trabalho desportivo. São Paulo: LTr, 2020. p. 46-47

³⁸ NICOLAU, Jean Eduardo. Direito Internacional do Esporte. São Paulo: Quartir Latin, 2018. p. 40.

³⁹ CAMARGOS, Wladimir Vinycius de Moraes. A Constitucionalização do Esporte no Brasil. Autonomia Tutelada: Ruptura e Continuidade. Brasília: Universidade de Brasília, 2017. p. 140.

⁴⁰ MORAES, Guilherme Campos de. Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 153.

John Locke, contratualista que inaugura a noção de liberdade, igualdade e a noção de propriedade privada como sendo a base da justiça, entende que os homens em seu estado natural são livres e iguais, além de terem o poder de possuir bens. A fim de conservar a sua vida, liberdade, igualdade e propriedade, o homem, de forma consentida, procura viver em sociedade:

"E não é sem razão que ele procura e almeja unir-se em sociedade com outros que já se encontram reunidos ou projetam unir-se para mútua conservação de suas vidas, liberdade e bens, aos quais atribuo o termo genérico de propriedade."⁴¹

No entanto, alerta que mesmo na vida em sociedade é possível conflitos e guerras e, portanto, é necessário que o indivíduo procure o controle das ações dos outros indivíduos e do governo para que ele cumpra seu papel e não se desvirtue: "A ausência de um juiz comum dotado de autoridade coloca todos os homens em estado de natureza; a força sem direito sobre a pessoa de um homem causa o estado de guerra, havendo ou não um juiz em comum."⁴²

Locke então explicita a importância de associações privadas a fim de garantir os direitos dos indivíduos e controlar a concentração do poder⁴³.

As teorias de Locke são a base do pensamento de Alexis Tocqueville e John Stuart Mill, que vão concretizar o associativismo na contemporaneidade.

Para Tocqueville, após organizar-se em governo, é da natureza do homem continuar se organizando em grupos com os seus semelhantes e que essa organização é vital para a vida em sociedade e, então, não poderia ser alienado pelo legislador:

"Depois da liberdade de agir só, a mais natural ao homem é a de conjugar seus esforços com os esforços de seus semelhantes e agir em comum. O direito de associação parece-me, pois, quase tão inalienável por sua natureza

⁴¹ LOCKE, John. Dois tratados sobre o governo. São Paulo, Martins Fontes, 2005. p. 494.

⁴² LOCKE, John. Dois tratados sobre o governo. São Paulo, Martins Fontes, 2005. p. 397.

⁴³ SILVA, Guilherme Amorim Campos da. Liberdade de associação. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Administrativo e Constitucional. Vidal Serrano Nunes Jr., Maurício Zockun, Carolina Zancaner Zockun, André Luiz Freire (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/48/edicao-1/liberdade-de-associao>

quanto a liberdade individual. O legislador não poderia querer destruí-lo sem atacar a própria sociedade.”⁴⁴

A função política central das associações no estado social democrático seria o desenvolvimento de consciência crítica a fim de evitar a ditadura da maioria ou a arbitrariedade do príncipe.⁴⁵

Conclui que o estado não pode interferir na organização das associações com o intuito de estimulá-las e garanti-las a liberdade de exercer a autogestão e assumindo, isoladamente, os riscos das falhas estratégicas.

John Stuart Mill entende que não é a razão do homem que o distingue dos outros animais, mas sim sua liberdade de escolher e experimentar. A liberdade de associação está no rol de liberdades listadas por ele:

“A liberdade de cada indivíduo resulta a liberdade, dentro de certos limites, da combinação entre indivíduos; a liberdade de se unirem para qualquer fim que não envolva dano a terceiros supondo-se que as pessoas assim combinadas são de maior idade e não foram forçadas nem iludidas.”⁴⁶

Mill refina as ideias de Tocquerville para a contemporaneidade, mantendo a ideia de que o abuso do poder estatal e a “tirania da maioria” devem ser controlados:

“A vontade do povo significa praticamente a vontade da parte mais numerosa ou mais ativa do povo – a maioria, ou aqueles que conseguem fazer-se aceitos como maioria; em consequência o povo pode desejar oprimir uma parte da sua totalidade, tornando-se necessárias precauções contra essa atitude bem como qualquer outro abuso de poder.”⁴⁷

Para Mill, o regime associativo, livre e autônomo é ferramenta capaz de garantir esse controle, protegendo minorias e sendo vital para a busca da felicidade.

A construção teórica apresentada influenciará para que a liberdade de associação na contemporaneidade seja tratada como um direito fundamental individual e positivado em inúmeros textos constitucionais do século XX e na Declaração Universal dos Direitos Humanos, em seu art. 20^o. Na constituição federal

⁴⁴ TOCQUERVILLE, Alexis de. A democracia na América: leis e costumes. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p. 224.

⁴⁵ *Idem.* p. 223.

⁴⁶ MILL, John Stuart. A liberdade: utilitarismo. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 15.

⁴⁷ *Idem.* p. 13-14.

de 1988 ela está presente no art. 5º, Inciso XVII:” é plena a liberdade de associação para fins lícitos, vedada a de caráter paramilitar”.

É da sua origem no associativismo que o esporte é tratado, de forma ampla, como um movimento eminentemente privado, sendo imprópria a intervenção estatal⁴⁸. Este entendimento, traduzido como Autonomia Esportiva ganha ainda mais força após a segunda guerra mundial, por conta do uso do esporte como propaganda política pelos governos nazifascistas.

No Brasil essa noção chega apenas na redemocratização, consolidando a autonomia das entidades desportivas no art. 217 da Constituição Federal de 1988. Comentando a inclusão deste preceito pelo constituinte, Álvaro Melo Filho, assenta que a autonomia:

É, portanto, ínsita ao próprio desporto e cada entidade tem, dentro de certos limites de competência, plenos poderes de autorregulação e autonormatização, resguardadas tão apenas as clássicas áreas de responsabilidade estatal, ordem pública e segurança pública. E não poderia ser de outra forma. Com efeito, é plena a possibilidade de convivência entre a autonomia desportiva e os poderes de ordenação e de controle do Estado. Ou seja, não se negam, não se repelem e nem constituem *deux choses qui hurlent de se trover esemble*, sendo apenas aparente o antagonismo, na medida em que se complementam em harmoniosa interação e inarredável integração, sem transformar o desporto em ‘assunto de Estado’⁴⁹

Tendo definido as bases do associativismo e seus reflexos na organização do esporte contemporâneo, voltar-se-á ao estudo do fenômeno do déficit democrático das associações e federações desportivas.

Apesar da doutrina do associativismo entender que a associação trabalhará em prol da garantia dos direitos do indivíduo associado, o que se revela a partir dos escândalos nas entidades desportivas é o contrário. No decorrer dos anos inúmeros conflitos foram gerados pelo fato de que as decisões tomadas pelas federações foram no sentido de privilegiar a atividade econômica explorada por elas em detrimento do indivíduo que está na base do sistema, especialmente do indivíduo atleta.

⁴⁸ NICOLAU, Jean Eduardo. Direito Internacional do Esporte. São Paulo: Quartir Latin, 2018. p. 27-28.

⁴⁹ FILHO, Álvaro Melo. Nova lei Pelé: Avanços e impactos. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011. p. 43-44.

Perdidas as características do impulso inicial da criação das associações, desvirtua-se a sua finalidade. A associação não irá mais se preocupar em garantir os direitos dos seus membros e passa a servir interesses escusos⁵⁰.

Por consequência, desvirtua-se todo o contrato social e os novos ingressantes são submetidos a algo comparável ao “contrato de adesão”, instituto do direito do consumidor para se referir a contratos abusivos, onde a parte hipossuficiente – nesse caso o indivíduo atleta – não tem poder para negociar as cláusulas.

Um exemplo muito claro disso é o instituto do “passe”, que vigorou na ordem esportiva que gravita em torno do COI – Comitê Olímpico Internadcional por décadas e que beneficiava entidades esportivas em detrimento do atleta.

O “passe” se consubstancia em um vínculo associativo entre o clube e o atleta, necessário para que o atleta possa representar o clube nas competições organizadas por alguma federação. Na prática, ceifa a liberdade contratual do atleta, pois mesmo que ele assine contrato de trabalho com outro clube, não poderá representá-lo se não negociar o seu passe com o clube anterior.

No Brasil, o passe foi instituído em 1964 através do Decreto-Lei nº 53.820, e só foi efetivamente extinto em 2001 por influência do Caso Bosman, onde Jean-Marc Bosman, jogador de futebol belga, questionou a regra – que também era aplicada de forma similar na Europa – no Tribunal de Justiça da União Europeia e venceu.

Outro exemplo bastante relevante da priorização dos interesses da entidade esportiva em detrimento dos interesses do atleta é a proibição da manifestação. Há décadas o Comitê Olímpico Internacional mantém a Regra 50 em seu diploma normativo principal, a Carta Olímpica. A Regra 50 proíbe qualquer demonstração política, religiosa ou racial.

Inclusive, em pleno 2021, o Comitê Olímpico Internacional manteve esse posicionamento ao anunciar que puniria atletas que levantassem o punho ou se ajoelhassem como forma de protesto contra o racismo durante os jogos de Tóquio⁵¹.

⁵⁰ MORAES, Guilherme Campos de. *Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 153-183.

⁵¹ IOC. IOC Athletes' Commission's recommendations on Rule 50 and Athlete Expression at the Olympic Games fully endorsed by the IOC Executive Board. 21 Abr. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-athletes-commission-s-recommendations-on-rule-50-and-athlete-expression-at-the-olympic-games> Acesso em: 23 abr. 2023.

Não havia passado nem um ano da morte de George Floyd quando o Comitê Olímpico Internacional fez a coletiva de imprensa em que confirmou que puniria protestos antirracistas.

Importante lembrar a importância da figura de George Floyd, cidadão afro-americano que, em maio de 2020, foi morto por um policial que se ajoelhou sobre o seu pescoço. Isso causou a eclosão de manifestações antirracistas pelo mundo. O esporte como fenômeno social não poderia deixar de se manifestar.

Naquele momento, a FIFA, que é repetidamente criticada por não fazer o bastante para erradicar o racismo no futebol, pediu às associações nacionais (competentes para aplicar punições disciplinares) para que não punissem atletas que fizessem manifestações antirracistas⁵². A Federação Internacional de Futebol, no entanto, não extinguiu a regra que proíbe a liberdade de expressão.

Desta feita, resta claro que as principais associações esportivas não têm como objetivo aquela que seria sua função primordial de acordo com a teoria do contratualismo e associativismo, que é garantir aos seus membros (pessoas físicas) seus direitos, especialmente a liberdade e igualdade.

É importante relembrar que o associativismo, em tese, não aceita a intervenção externa, ocorre que em casos como o do jogador de futebol Jean-Marc Bosman, em que houve clara deturpação do contrato social original, onde o indivíduo é prejudicado pela associação que faz parte, a intervenção, inclusive a estatal, será aceita pelo sistema e/ou pela sociedade em que está inserido.

A intervenção poderá ser feita tanto por conta da provocação do próprio indivíduo (atleta) ou diante da percepção de que há a irritação de princípios constituintes do estado, que através do poder de polícia, entendido como faculdade que o Estado tem de limitar ou condicionar o exercício dos direitos individuais, o fará.

Essa dinâmica pode ser explicada pela teoria dos sistemas de Niklas Luhmann⁵³, na medida em que o sistema esportivo é autônomo e autopoietico, mas não é independente ou insubordinado, ou seja, caso o subsistema esportivo não seja capaz de coibir os efeitos negativos, haverá a irritação no ambiente em que está inserido, sobretudo se os efeitos negativos prejudicarem os direitos fundamentais

⁵² GLOBOESPORTE. Fifa pede que ligas não punam jogadores e clubes que apoiarem protestos no caso George Floyd. 01 jun. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-alemao/noticia/fifa-pede-que-ligas-nao-punam-jogadores-e-clubes-que-apoiarem-protestos-no-caso-george-floyd.ghtml> Acesso em: 23 abr. 2023.

⁵³ LUHMANN, Niklas. Introdução à Teoria dos Sistemas. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

reconhecidos desta forma pela sociedade, que irá agir para que a irritação desapareça.

Em 2013, o legislador brasileiro, diante do déficit democrático explicado neste tópico, incluiu o artigo 18-A na Lei nº 9.615/98, responsável por dispor que as entidades sem fins lucrativos (associações) somente poderão receber recursos da administração pública federal direta e indireta caso sigam alguns parâmetros de governança e conformidade, dentre eles representação da classe dos atletas.

Apesar do Estado não poder intervir diretamente em assuntos esportivos, por força do Art. 217 da Constituição, poderá criar condições para que as entidades esportivas possam receber recursos ou benefícios. Esse dispositivo foi alterado novamente em 2018 e 2020 para garantir ainda mais representatividade aos atletas através das condições alinhadas no Incisos I, V e VII, alíneas a, g, h e k do artigo 18-A da Lei nº 9.615/98.

Essas mudanças legislativas já foram capazes de causar alterações no sistema esportivo. O Inciso I, ao tratar do mandato de no máximo quatro anos e no máximo uma única recondução, causou alterações políticas profundas em ao menos 12 Confederações Brasileiras: do Atletismo (CBAT), de Badminton (CBBd), de Canoagem (CBCa), de Golfe (CBGolfe), de Handebol (CBHb), de Hipismo (CBH), de Karatê (CBK), de Pentatlo Moderno (CBPM), de Remo (CBR), de Tiro com Arco (CBTarco), de Tiro Esportivo (CBTE) e de Wrestling (CBW).

Na Confederação Brasileira de Handebol, o inciso VII, alínea *h*, ao instituir que ao menos um terço dos votos da assembleia têm que ser dos atletas, causou alterações relevantes na política da confederação em prol dos atletas:

A eleição para a Comissão de Atletas da Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), realizada ontem (16) de forma virtual, se tornou um marco no esporte brasileiro. Não apenas porque 788 pessoas votaram, possivelmente um recorde para eleições assim no Brasil, mas também porque os atletas rejeitaram serem representados pelos maiores ídolos da modalidade, em uma politização (e também polarização) inédita.⁵⁴

Em 2018, o Ministério do Esporte redigiu uma Cartilha de Governança em Entidades Esportivas com base na Lei 9.615/1998, e lá ressalta a importância da participação e representatividade dos atletas:

⁵⁴ VECCHIOLI, Demétrio. Atletas do handebol dizem, na urna, que ídolos não os representam. Uol, 17 out. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2020/08/17/atletas-do-handebol-dizem-na-urna-que-idolos-nao-os-representam.htm>

A democracia no ambiente esportivo está relacionada à possibilidade de acesso ao poder, à rotatividade nos órgãos de direção e à representação dos agentes que compõem o círculo de atuação da organização (ex.: atletas, árbitros, entidades de prática, dirigentes, patrocinadores, mídia, entre outras partes interessadas) nos órgãos de tomada de decisão.

Desta forma, entende-se que o aumento da participação de todos os atores envolvidos nas atividades das entidades de administração do desporto pode ajudar a aumentar a qualidade e a legitimidade das tomadas de decisões, tornando as ações destas organizações mais próximas daquilo que os envolvidos no esporte gostariam que fosse realizado.⁵⁵

A Nova Lei Geral do Esporte, lei número 14.597, de 14 de junho de 2023, não revogou a Lei Pelé que prevê os dispositivos supra referidos em razão de veto presidencial, mas de qualquer forma, reproduziu as normas de combate ao déficit democrático em seu artigo 36, tornando mais rígida a regra de recondução de presidentes de confederações, prevendo que são inelegíveis na eleição que suceder o presidente ou dirigente máximo, seu cônjuge e seus parentes consanguíneos ou afins até o segundo grau ou por adoção;

No contexto do objeto principal deste estudo, qual seja, o impacto da propriedade do jogo sobre a organização e direito esportivo, é possível observar que no sistema associativo-federativo, ainda que o jogo não tenha dono, existe a concentração de poder na figura da entidade de administração do desporto.

Em outras palavras, embora seja possível a existência de mais de uma entidade de administração do desporto para modalidades cujo jogo não possui dono, como o futebol, na prática o que se observa é uma concentração de poder econômico e político nas mãos de apenas uma Federação Internacional, que tem uma espécie de monopólio.

O reconhecimento dessa Federação Internacional pelo Comitê Olímpico Internacional reforça ainda mais a sua hegemonia.

É importante observar que essas Federações Internacionais procuram manter esse *status quo* de forma incisiva e até agressiva, como através do banimento de atletas e/ou clubes que participarem de competições, ligas ou torneios que não são organizados pela própria Federação Internacional ou seus afiliados.

Já há algum tempo os clubes de futebol considerados de elite pressionam a federação europeia de futebol, a UEFA, a realizar alterações nas competições que

⁵⁵ MEZZADRI, Fernando Marinho. HAAS, Luiz Gustavo Nascimento; SANTOS NETO, Raimundo da Costa; SANTOS, Thiago de Oliveira. Cartilha de Governança em Entidades Esportivas: Lei 9.615/98. 2ª. Ed. Brasília: Ministério do Esporte, 2018. p. 36.

organiza. O principal pedido é que haja mais partidas entre eles, uma vez que possuem os elencos mais competitivos e, portanto, mais atraentes.

Sem terem suas pretensões atendidas os clubes passaram a realizar negociações visando criar um campeonato de futebol europeu baseado nas ligas americanas.⁵⁶

Em 18/04/2021, a Superliga Europeia (European Super League) foi anunciada por um grupo de doze dos clubes mais ricos do mundo: Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester United e Tottenham, da Inglaterra; Atlético de Madrid, Barcelona e Real Madrid, da Espanha; e Inter de Milão, Juventus e Milan, da Itália.

O objetivo anunciado era não apenas um desenvolvimento econômico aos participantes, mas também salvar o futebol, já que a modalidade estaria deixando de ser interessante e o seu público encolhendo.

A repercussão não poderia ser pior: rapidamente a UEFA e FIFA prometeram punir com banimento os clubes e jogadores que participassem da superliga.

Os protestos e críticas contra a Superliga fez com que o projeto, apenas dois dias depois de seu anúncio, fosse cancelado.

O futebol, especialmente na Inglaterra, é reconhecido como “o esporte mais democrático do mundo”, ideia fundada na forma que foi organizado inicialmente, mas como foi visto no decorrer do trabalho, a constatação não está próxima da verdade.

2.4.2 Modelo esportivo norte-americano

Embora a tradição associativa-federativa europeia tenha raízes profundas, inclusive no Brasil, ela não é a única forma de se organizar o esporte.

A experiência norte-americana, cujas ligas e torneios possuem donos declarados, nunca trataram o indivíduo-atleta como alguém que deveria ocupar ou ser representado em espaços de tomada de decisão. Ainda assim é possível observar que, atualmente, é extremamente bem-sucedida em garantir direitos e liberdades desta classe.

É necessário reforçar que isso foi conquistado gradativamente, pois não foi sempre assim.

⁵⁶ FEUZ, Gabriel Martins; CORRÊA, Marco Aurelio Martins Publio. Reflexões e impactos da Superliga no futebol atual. Lei em Campo: 30 abr. 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/reflexoes-e-impactos-da-superliga-no-futebol-atual/>

De forma inversa da lógica do associativismo, que inicia garantindo ao indivíduo seus direitos e vai se afastando disso, as franquias esportivas americanas iniciam com graves cerceamentos dos direitos dos atletas que vão gradativamente sendo garantidos.

Jimmy Golen e Warren Zola⁵⁷, explicam a história do poder nas ligas americanas de forma ímpar, sendo possível resumi-la em quatro momentos distintos.

O primeiro momento é quando os donos dos clubes, que empregam os jogadores e criam as ligas, concentram em suas mãos todo o poder político, decisório e econômico do esporte.

Considerado o “passatempo americano”, o *Baseball* teve algumas crises políticas já no primeiro momento, inclusive pela divisão da modalidade em uma liga do leste e outra do oeste, essa briga foi resolvida quando fizeram o “pacto nacional”, unindo as duas ligas e estabelecendo que os dois presidentes de cada liga e mais uma pessoa seriam responsáveis para resolver assuntos de negócios, bem como julgar os conflitos que surgissem dentro do sistema do *Baseball*.

No entanto, o sucesso do esporte fez com que interesses escusos surgissem, especialmente envolvendo apostas e combinação de resultados. As suspeitas foram se acumulando até que foi provado que houve combinação de resultado pelo time *White Sox*, inclusive com diversas confissões. Esse episódio ficou conhecido como o “*Black Sox Scandal*” e foi responsável por alterar os rumos do esporte norte-americano.

A direção do *Baseball* foi criticada pelo público e pela comunidade, que clamavam por mudanças. A principal percepção era a de que se os presidentes da liga são também donos dos clubes, as suas decisões serão sempre a favor dos clubes e não do esporte.

Nesse contexto um dos donos da equipe *Cubs*, Albert D. Lasker, propôs que a liga fosse presidida por três empresários poderosos que não fazem parte da comunidade do *baseball* a fim de que fossem representantes do público. Em 1920 o jornal *Chicago Herald & Examiner* anunciou o que ficou conhecido como “*Lasker Plan*”:

⁵⁷ GOLEN, Jimmy; ZOLA, Warren K. The Evolution of the Power of the Commissioner in Professional Sports, 2018. In: The Oxford Handbook of American Sports Law. MCCANN, Michael A. [Org.] New York: Oxford University Press, 2018. p. 19-44.

A operação prática desse acordo seria a seleção de três homens de reputação inquestionável e de campos diferentes do *baseball* que o mero conhecimento de que eles controlam o *baseball*, sozinho, garantiria que o interesse do público seria a prioridade, e assim, como consequência natural, todo o mal existente desapareceria.⁵⁸

O segundo momento é a consolidação do Lasker Plan, mas em vez de três homens, foi apenas um. O primeiro *Commissioner*, termo cunhado para se referir a essa figura do administrador-julgador das ligas americanas e assim são chamados até hoje, foi Kenesaw Mountain Landis.

Kenesaw Mountain Landis, então juiz federal dos Estados Unidos e com fama capaz de corrigir a percepção do público sobre o *Baseball*, fez três exigências para assumir a posição: poder ilimitado para decidir em nome do melhor interesse do *baseball*, contrato vitalício e impossibilidade de ser demitido.

Sem condições para negociar, os donos da liga aceitaram as três condições e, em 1920, Mountain Landis se tornou o *Commissioner* do *Baseball* e administrou o esporte sem questionamentos de sua autoridade até 1931, quando Mountain Landis foi contra os interesses dos donos da liga com base em seu poder de agir em nome do melhor interesse do *Baseball*.

Ao se colocar contra os interesses dos donos da liga, Mountain Landis teve a sua autoridade questionada no poder judiciário, que entendeu que o contrato entre a liga e Mountain Landis:

[...] dotou o Commissioner com todos os atributos de um benevolente, mas absoluto déspota, com poderes disciplinares de *pater familias* [...] as garantias são tão ilimitadas que nós só podemos concluir que as partes não tinham intenção de limitar o sentido do que seria uma conduta prejudicial ao *baseball*, mas destina-se a conferir ao *Commissioner* jurisdição para prevenir qualquer conduta destrutiva.⁵⁹

A decisão favorável ao *Commissioner* formalizou, portanto, que além de possuir poderes ilimitados, o alcance desses poderes também era ilimitado, pois dependia da própria opinião de Mountain Landis o que seria “o melhor interesse do *baseball*”.

Kenesaw Mountain Landis permaneceu *Commissioner* do *Baseball* até a sua morte, em 1944.

⁵⁸ GOLEN, Jimmy; ZOLA, Warren K. The Evolution of the Power of the Commissioner in Professional Sports, 2018. In: The Oxford Handbook of American Sports Law. MCCANN, Michael A. [Org.] New York: Oxford University Press, 2018. p. 26. Tradução nossa.

⁵⁹ GOLEN, Jimmy; ZOLA, Warren K. The Evolution of the Power of the Commissioner in Professional Sports, 2018. In: The Oxford Handbook of American Sports Law. MCCANN, Michael A. [Org.] New York: Oxford University Press, 2018. p. 29. Tradução nossa.

O terceiro momento chega quando há a escolha do segundo *Commissioner* do *Baseball*, isso porque, identificando o erro que cometeram com Landis, os donos da liga limitaram o poder, o alcance do poder e a duração do contrato do *Commissioner*. O *Commissioner* passou a ser um funcionário dos donos da liga e não mais um cargo ocupado por pessoa imparcial e autônoma.

Fica claro que o *Commissioner* passou a agir apenas em nome do interesse dos donos da liga, no entanto a imagem de Landis, para sempre entranhada no imaginário de grande parte da população estadunidense, faz com que o *Commissioner* seja visto como o mais justo quanto se pode ser até os dias de hoje.

Ainda dotado de muito poder dentro do esporte, mas agindo em favor dos interesses dos clubes, o *Commissioner* passou a ser um problema para os atletas, e ao ser um problema para os atletas, o sistema começa a causar irritações na sociedade e no Estado. O poder do *Commissioner* precisou ser limitado de alguma forma.

O quarto momento se inicia quando Marvin Miller é contratado pela Associação de Jogadores da *Major League Baseball* – MLB em 1966, para ser seu diretor executivo. Sob a sua direção a associação foi reconhecida como o sindicato mais poderoso dos Estados Unidos.

Através de acordos coletivos entre a liga e os atletas, Marvin Miller foi capaz de limitar o poder do *Commissioner* sobre os jogadores, garantindo seus direitos. Isso fez com que os problemas do esporte fossem prevenidos e os eventuais conflitos sejam tão pequenos que permaneçam dentro da bolha do esporte.

A importância de Marvin Miller para o esporte estadunidense é tão grande que ele passou a compor o hall da fama do *baseball* em 2020.

Miller é especialmente ovacionado entre os jogadores de *Baseball*. Quando Marvin assumiu a direção da associação de jogadores em 1966, o salário anual médio dos atletas da liga era US\$ 19.000,00 e, quando se aposentou em 1982, o salário médio era US\$ 241.497,00⁶⁰.

É necessário observar que o associativismo foi utilizado, mas apenas entre semelhantes, ou seja, os donos dos clubes são associados e constroem ferramentas

⁶⁰ GOLEN, Jimmy; ZOLA, Warren K. The Evolution of the Power of the Commissioner in Professional Sports, 2018. In: The Oxford Handbook of American Sports Law. MCCANN, Michael A. [Org.] New York: Oxford University Press, 2018. p. 30.

para terem seus interesses atendidos e, do outro lado, os atletas também se associaram e construíram ferramentas para terem seus interesses atendidos.

Inclusive, em âmbito esportivo, as manifestações antirracismo resultantes da morte de George Floyd foram mais intensas nas ligas americanas.

Não apenas gestos ou falas, diversos jogadores escolheram não jogar como forma de protesto, e os jogos foram cancelados. Mas nenhuma punição sequer foi cogitada, pelo contrário, as ligas se posicionaram ao lado dos atletas e se propuseram a fazer – e fizeram – alterações estruturais em nome do combate ao racismo.

A conclusão é que essa dinâmica, em que o jogador não tem qualquer perspectiva de fazer parte ou ter representatividade nos órgãos decisórios da entidade de administração do desporto, não dará causa a um cerceamento perpétuo de seus direitos.

Através do diálogo, negociações e imposições de limites fundada na própria noção de que o atleta é necessário para o espetáculo esportivo, é capaz de garantir as liberdades do indivíduo no sistema.

É possível observar que no sistema norte-americano, ainda que não haja proposta de democratização no esporte, consegue alcançar a participação e pertencimento do atleta, em alguns casos até de forma mais plena em comparação ao sistema europeu-continental, que se funda na noção de democracia, mas a derroga.

2.5 Conclusão

Neste capítulo foi possível concluir que as características de um jogo são capazes de influenciar a forma como a sua prática esportiva ocorrerá, tendo em vista que o jogo é a própria base do esporte.

Especificamente, a característica do jogo de “ser propriedade” certamente afetará a forma como sua prática competitiva será organizada, notadamente em razão do poder político e econômico que estará concentrado na pessoa física ou jurídica que deterá os direitos de administrar e regular o esporte-propriedade.

A concentração do poder causado pela propriedade do jogo também impactará nas relações entre este e os demais integrantes do sistema esportivo.

Resta concluído que a característica “ser propriedade” não é exclusiva às modalidades esportivas eletrônicas, tendo em vista que se trata de inovação trazida

pelo amadurecimento das noções de propriedade da sociedade capitalista moderna, tendo no Crossfit um exemplo de modalidade analógica cujo jogo tem dono definido.

Foi demonstrado que, mesmo em modalidades cujo jogo não possuem dono, é natural que haja a concentração de poder na figura da entidade que administra e regula o esporte, independente do modelo de organização esportiva adotada.

Os efeitos negativos advindos do abuso do poder concentrado poderão ser coibidos através da autorregulamentação para limitar os poderes da entidade que administra e regula o esporte. Contudo, caso os efeitos negativos não sejam coibidos, o Estado poderá intervir para garantir a paridade de armas neste ambiente.

Por conseguinte, o primeiro objetivo deste trabalho, qual seja, determinar se a propriedade do jogo eletrônico competitivo é elemento que impacta na organização esportiva da modalidade, foi concluído ao chegar à conclusão afirmativa.

O segundo objetivo deste trabalho, qual seja, determinar se a propriedade do jogo eletrônico competitivo é elemento que diferencia o esporte eletrônico do esporte analógico tradicional, também foi concluído ao chegar à conclusão negativa.

A fim de alcançar os demais objetivos deste estudo: definir se a propriedade do jogo eletrônico impede o enquadramento de sua prática competitiva e organizada como esporte; e se a propriedade do jogo eletrônico origina necessidade de regulamentação específica – é necessário amadurecer o entendimento do objeto de estudo, razão pela qual o próximo capítulo se dedicará a apresentar como a organização das modalidades de esporte eletrônico e seus ecossistemas econômicos funcionam.

3 ORGANIZAÇÃO DO ESPORTE-PROPRIEDADE ELETRÔNICO

O modelo associativo-federativo é fundado pelo indivíduo e tem nele a fonte de poder no sistema, que segue a lógica democrática.

O modelo norte-americano é fundado pelas entidades de prática e tem ligas com propriedade definida, e é nelas que se origina e se concentra o poder no sistema.

Já nos esportes eletrônicos, enquanto esportes-propriedade, a propriedade do jogo como esporte faz com que o dono dos direitos de organizar as competições seja o fundador do sistema, concentrando em si o poder político e econômico.

A fundação do sistema pela entidade de administração do desporto que detém os direitos de organizar competições de determinado jogo, fica especialmente clara no caso da modalidade Valorant, pois antes mesmo de ser possível jogar o jogo, a Riot Games, empresa dona do título, já apresentava os planos para a organização da prática esportiva.⁶¹

O caso do Valorant se torna ainda mais emblemático quando se vislumbra que os anúncios do lançamento do jogo e dos planos para a organização esportiva, além da consolidada confiança na Riot Games como organizadora de competições diante do sucesso das competições de League of Legends, jogo que também é propriedade da desenvolvedora, foi suficiente para que clubes de esporte eletrônico começassem a contratar atletas e formar times de um jogo que sequer havia sido lançado⁶².

O fato da participação dos atletas e entidades de prática desportiva ser dispensável para a fundação do sistema de um esporte-propriedade, permite que esse sistema seja concebido com base apenas na estratégia de negócios da empresa que explorará o jogo de forma competitiva.

Ainda que haja a possibilidade de inúmeros formatos, dada a liberdade do dono do jogo para definir a forma como o esporte-propriedade será organizado, na prática se observa que os esportes-propriedade se organizam de formas bastante parecidas, sendo possível até mesmo categorizá-las em alguns poucos modelos de organização, que serão descritos neste capítulo.

⁶¹ GERARDI, Lucas. Riot divulga planos iniciais de Esports para VALORANT. 15 abr. 2020. Disponível em: <https://baserush.com.br/planos-iniciais-esports-valorant/>. Acesso em: 05 mai. 2023.

⁶² UMBERTO, Pedro. Sentinels anuncia equipe de VALORANT com campeão mundial de Overwatch. 29 abr. 2020. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/sentinels-anuncia-equipe-de-valorant-com-campeao-mundial-de-overwatch>. Acesso em: 05 mai. 2023.

Mas antes de iniciar a abordagem dos modelos de organização do esporte eletrônico, é essencial abordar um aspecto que é elemento vital na organização de uma modalidade esportiva eletrônica: a divisão das ligas em regiões servidores.

3.1 Regiões-Servidores

O esporte analógico tradicional possui modelos de organização ligados aos limites territoriais dos estados nacionais, o que é reforçado pelo Comitê Olímpico Internacional ao basear a participação em seus eventos em representações nacionais.

De outro lado, o esporte eletrônico raramente toma conhecimento de barreiras territoriais ou geopolíticas.

Em regra, as modalidades de esportes eletrônicos adotam a criação de ligas cuja abrangência territorial segue um critério logístico, qual seja, a área que um servidor ou grupo de servidores é capaz de atender sem impactar o tempo de envio e recebimento de dados.

Servidor é um computador ligado à rede mundial de computadores que é capaz de estabelecer conexão com milhares de jogadores, recebendo e enviando dados.

O servidor de um jogo competitivo conectará os jogadores envolvidos em uma partida para que possam competir. O tempo de envio e recebimento de dados é extremamente importante para que os jogadores possam jogar com qualidade.

A título de exemplo, em um jogo que simula futebol, se um jogador apertar um botão no controle para que o seu personagem chute a bola ao gol, a informação do botão apertado será enviada para o servidor, que, ao receber, irá registrar que houve essa ação dentro do jogo. Em seguida, o servidor irá enviar essa mesma informação ao equipamento do jogador adversário, para que ele possa ter conhecimento de que houve o chute e, então, reagir de forma adequada.

O tempo que essa sequência de troca de informações leva para acontecer é chamada de latência e é medido em milissegundos. O ideal é que a latência em um jogo competitivo seja de, no máximo, 60 milissegundos (ms). A infraestrutura de cabeamento e a distância entre o servidor e o computador do jogador são alguns dos fatores que mais impactam na latência do jogo.⁶³

⁶³ CARVALHO, João Pedro Brito Cício; OLIVEIRA, João Ricardo Leite Mota; CARVALHO, Paulo. Jogos on-line: Estudo sobre QoE e QoS. Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2011.

Tendo em vista o altíssimo custo que envolve criar estruturas de servidores, as desenvolvedoras os instalam em locais estratégicos para que consigam atender a maior área possível, sem que os jogadores desta área sofram com latências superiores a 60 ms.

As ligas normalmente são organizadas com base nesse servidor, que abrange os participantes de todos os países da área que ele atende.

A divisão dos 35 países e 18 dependências do continente americano na modalidade League of Legends, por exemplo, é feita em apenas quatro regiões-servidores: América do Norte, América Latina Norte, América Latina Sul e Brasil.

Não é comum que um servidor atenda apenas um país como acontece com o Brasil. No League of Legends isso se repete com apenas mais sete países: China, Coreia do Sul, Japão, Filipinas, Vietnã, Tailândia e Turquia, pois possuem territórios vastos como o Brasil ou porque são geograficamente isolados. Nestes, a identidade nacional permanece forte, elemento que será abordado a seguir.

São vários os impactos da divisão das ligas em regiões-servidores, dentre eles se destacam a falta de identificação do jogador, clube e torcedor com o país de origem e a alteração nas regras de elegibilidade com base na região-servidor de origem e não na nacionalidade esportiva.

A falta de identificação do jogador, clube e torcedor com o país de origem acontece naturalmente em razão de diversos fatores, principalmente pelo fato de que o time e/ou atletas que vencerem a competição regional e se classificar para uma competição mundial não representarão o seu país, mas sim o seu servidor-região, já que a competição abrange entidades de prática de todos os países compreendidos pela área do servidor-região.

Além disso, os clubes procuram novos talentos em todo o mundo, sendo comum que o primeiro contrato do atleta com um time profissional não seja com um time do seu país de origem.

Outro fator é a costumeira criação de filiais do clube em outro país, seja para diminuir custos com locomoção para a sede da competição; pelo interesse em competir em ligas mais fortes; ou em busca de aumentar o número de torcedores.

Essa falta de identificação com o país de origem, seja pelo clube, pelo atleta ou pelo torcedor fica cristalina ao analisar os eventos que se seguiram após o início da guerra entre Rússia e Ucrânia, em março de 2022.

Em resposta às investidas bélicas da Rússia na Ucrânia, as Federações Internacionais e os Estados Nacionais impuseram sanções e/ou exigências a atletas e clubes russos⁶⁴.

No esporte eletrônico também houve ações nesse sentido. A Riot Games, por exemplo, cancelou todas as competições do servidor-região que abrange todos os países-membros da Comunidade dos Estados Independentes, incluindo a Rússia.

Nesse contexto, a entidade de prática esportiva Team Spirit, fundada em Moscou e que possui times de várias modalidades, anunciou o abandono dos planos de expansão de sua estrutura física na capital russa e a mudança da sede para Belgrado, na Sérvia. Em seu anúncio, reforçou a falta de identificação com a sua origem russa:

O esporte eletrônico nunca reconheceu fronteiras e nunca esteve preso a um ponto no mapa. Nós na Team Spirit construímos um relacionamento próximo com a comunidade ao redor do globo no decorrer de vários anos, e nós acreditamos que essa é a única forma de nos fortalecermos. Não importa onde você viva ou qual língua você fale, continue #spirited.⁶⁵

A Valve, detentora do Counter-Strike, também impôs sanções a organizações russas desta modalidade, mas conseguiu fazê-lo sem prejudicar os atletas que compunham as organizações.

Isso foi possível, pois nessa modalidade, a propriedade da vaga na competição obedece a uma regra chamada de “*3/5 rule*”, que define que a vaga na competição ou os pontos obtidos no decorrer da temporada para acesso ao campeonato mundial, conhecido como *major*, pertencem a um núcleo de três dos cinco jogadores que conquistaram a vaga ou os pontos.

A *3/5 rule* permitiu que as entidades de prática russas fossem proibidas de serem representadas na competição sem excluir ou suspender a participação dos jogadores.

No campeonato mundial *Intel Extreme Masters Rio Major 2022*, sediado no Rio de Janeiro, o grupo de jogadores, que até o início da guerra entre Rússia e Ucrânia representava a equipe russa Virtus.Pro, participou e foi campeão mundial utilizando a

⁶⁴ Destacaram-se a exigência de assinatura de um termo dizendo que não apoia o presidente da Rússia, feita pelo governo da Inglaterra, para que o tenista russo Daniil Medvedev pudesse participar do Torneio de Wimbledon; a exclusão do clube Spartak Moscou da Liga Europa de futebol; e a exclusão da seleção russa das classificatórias da Copa do Mundo de 2022, no Qatar.

⁶⁵ TEAM SPIRIT. Team Spirit opens an office in Belgrade. 24 mar. 2022. Twitter: @team__Spirit. Disponível em: https://twitter.com/Team_Spirit/status/1507024445596225537?s=20. Acesso em: 28 mai. 2023.

nomenclatura “*Outsiders*”, sem ligação a uma entidade de prática do esporte e sem uniforme.

No entanto, ainda que não haja um sentimento de identidade nacional por parte dos clubes e atletas, é possível encontrar uma espécie de cláusula de nacionalidade, “mecanismo historicamente utilizado com o fito de limitar a presença de estrangeiros nas competições esportivas”⁶⁶, nos regulamentos de competições de esporte eletrônico em algumas regiões-servidores.

A principal razão para a existência da cláusula que limita a participação de jogadores de outra região-servidor é o interesse de proteção do desenvolvimento e da competitividade da modalidade em regiões consideradas esportivamente mais fracas. Notadamente, essa também é a razão mais comum para a existência desse tipo de cláusula no futebol⁶⁷.

3.2 Modelos de Organização do Esporte-Propriedade Eletrônico

A fim de atingir os objetivos determinados neste estudo, a metodologia escolhida para descrever os modelos de organização do esporte-propriedade eletrônico foi apontar os aspectos mais relevantes para examinar os impactos que a propriedade do jogo exerce sobre a sua prática competitiva e organizada.

Os aspectos que serão abordados serão: a forma jurídica que a entidade de administração do desporto adota para exercer essa função e como se dá a relação entre a entidade de administração, entidades de prática e atletas nas funções típicas da prática do desporto.

Dar-se-á especial atenção a forma como a entidade de administração do desporto faz o controle disciplinar na modalidade, que envolve regulamentação, julgamento e aplicação de punições a fim de garantir a ordem e a integridade esportiva.

3.2.1 Modelo Centralizador

⁶⁶ NICOLAU, Jean Eduardo. *Direito Internacional do Esporte*. São Paulo: Quartir Latin, 2018. p. 222

⁶⁷ *Idem*. p. 228-242

O primeiro modelo de organização do esporte eletrônico a ser abordado, nomeado neste estudo como Centralizador⁶⁸ tem como principal característica a escolha, pela desenvolvedora que detém todos os direitos de exploração do jogo, de manter para si os direitos de regulamentar e administrar a prática competitiva e organizada do jogo-propriedade.

Neste modelo, o detentor original do jogo assumirá as principais funções típicas de uma entidade de administração do desporto: criar o regulamento de competição e disciplina; filiar as entidades de prática; receber inscrição dos atletas; realizar e operar os eventos, provas, partidas ou similares; e fiscalizar e julgar os participantes da modalidade conforme seus regulamentos de competição e disciplina.

São exemplos de modalidades que assumem este formato: League of Legends e Valorant, ambos jogos-propriedade da empresa Riot Games; o Free Fire, jogo-propriedade da empresa Garena; e o Rainbow Six: Siege, jogo-propriedade da empresa Ubisoft.

Para que suas modalidades tenham alcance global, as empresas que adotam o Modelo Centralizador precisam criar filiais em diversos países, a fim de operar as ligas regionais. Ao fazê-lo, é criada uma espécie de sistema piramidal encabeçada pela sede e que tem em sua base as filiais regionais.

Essa pirâmide empresarial funciona de forma bastante similar à pirâmide associativa do esporte analógico tradicional, inclusive no que tange a criação de sua própria *lex sportiva*, tendo em vista que a sede criará regras de caráter transnacional que serão aceitas e aplicadas por suas filiais regionais.

O regulamento da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends de 2023, por exemplo, internaliza o “Índice Global de Penalidades”, criado pela sede da Riot Games, em Los Angeles⁶⁹.

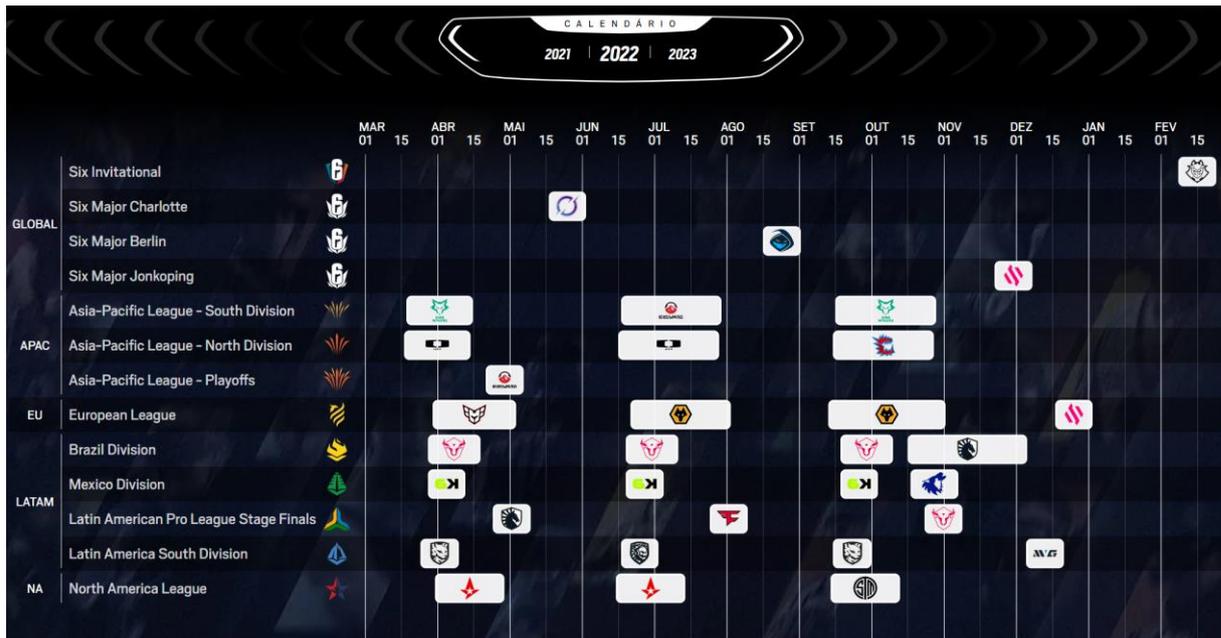
A centralização da organização pela desenvolvedora garante previsibilidade ao calendário esportivo, normalmente composto por campeonatos regionais longos que dão vaga a um campeonato internacional ao fim de cada etapa ou temporada, garantindo a participação de todas as regiões.

⁶⁸ Ao descrever este modelo de organização em outros artigos publicados, utilizávamos a denominação “Intervencionista”, no entanto entende-se que a denominação “Centralizador” é mais adequada.

⁶⁹ RIOT GAMES BRASIL. Campeonato Brasileiro de League of Legends – Regulamento Oficial (Versão 23.3). Lolesports, 22. mai. 2023. Disponível em: [https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt6c0cfa28e796cc73/646b8ae86fc71a61f6241da4/CBLOL - Regulamento Oficial \[v23.3\].pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt6c0cfa28e796cc73/646b8ae86fc71a61f6241da4/CBLOL - Regulamento Oficial [v23.3].pdf) Acesso em: 29 mai. 2023.

A título de exemplo, o calendário esportivo da modalidade Rainbow Six Siege para a temporada 2022-2023, foi composto de três etapas com campeonatos regionais e um internacional, mais o campeonato mundial, cuja qualificação se dá através de pontuação conquistada nas competições durante a temporada.

Figura 3 – Calendário Esportivo 2022-2023 da modalidade Rainbow Six Siege⁷⁰



No Brasil, a fiscalização, julgamento e punição por desrespeito às regras de competição e disciplina é bastante precária. Não há, por parte de qualquer uma das entidades de administração do esporte eletrônico que adota o modelo centralizador, qualquer preocupação em garantir transparência, devido processo legal e contraditório ao julgar e punir atletas.

Escândalos, como o vazamento do link da transmissão sem *delay*⁷¹ na Liga Brasileira de Free Fire⁷² e casos controversos, como a suspensão sem o devido processo legal e sem decisão definitiva da justiça desportiva do atleta Caio “Loop”

⁷⁰ Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/esports/rainbow-six/siege/home/3> Acesso em: 29 mai. 2023.

⁷¹ Quando a competição é realizada online (e não presencialmente), a transmissão dos jogos possui um atraso, conhecido como “*delay*”, uma vez que se a transmissão for ao vivo, os times podem se valer de informações do adversário que dão vantagens indevidas.

⁷² BOCCHI, Nicholas. O escândalo do vazamento da transmissão sem delay. Lei em Campo, 06 nov. 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-escandalo-do-vazamento-da-transmissao-sem-delay/> Acesso em: 29 mai. 2023.

Coelho⁷³ pela Riot Games, coloca em dúvida a governança e conformidade, legalmente exigidos na administração do esporte.

Não há nenhum Tribunal de Justiça Desportiva constituído pelas desenvolvedoras, além disso, é evidente que não haver casos conhecidos de doping no esporte eletrônico brasileiro pode estar ligado a falta de controle, pelas entidades de administração, mesmo se tratando de obrigações legais previstas nos artigos 23 e 48-C da Lei n. 9.615/1998, respectivamente. Obrigações mantidas no bojo da Nova Lei Geral do Esporte ao não revogar a lei supracitada e reforçada, no caso do doping, no artigo 176.

A falta de governança e *compliance* também se estende às entidades de prática, que mesmo aproveitando-se de instrumentos da legislação esportiva, como o Contrato Especial de Trabalho Desportivo com atletas que compõem os seus times, deixam de observar obrigações legais, como mecanismos de transparência financeira prevista no art. 33 da lei n. 10.671/2003 e art. 2º da Nova Lei Geral do Esporte.⁷⁴

Essas transgressões, que prejudicam especialmente os atletas e consumidores do esporte eletrônico, estão intimamente ligadas a concentração de poder político e econômico pelas entidades de administração e de prática. Destaca-se que os atletas não possuem amparo de entidade representativa de seus interesses, seja associação ou sindicato.

Dessa forma, as desenvolvedoras que seguem o modelo Centralizador constroem o seu sistema – incluindo regras que controlam a integridade da competição – de forma muito similar ao associativo-federativo piramidal, característico do modelo europeu-continental.

As principais diferenciações residem no fato que, ao invés de ser uma pirâmide associativa, é uma organização piramidal organizada por uma só empresa, com a sede no topo e as filiais ocupando a base.

Além disso, as filiais, que fazem as vezes das federações nacionais, são regionais e organizam competições que podem envolver mais de um estado nacional.

⁷³ BOCCHI, Nicholas. Direito desportivo disciplinar no esporte. In: In: D'ELIA, Christiane; MARSOTI, Ariane Melo Micheletti; VENDRAMINI, Daniela Carvalho. (Org.). ESPORTS: Dimensão Esportiva. 1ed. São Paulo: Leader, 2022, p. 23-36.

⁷⁴ BOCCHI, Nicholas. Esportes Eletrônicos: As Obrigações Ignoradas pelas Entidades do Desporto. Revista Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD), v. 6, p. 437-458, 2021.

3.2.2 Modelo Liberal

O segundo modelo de organização do esporte eletrônico a ser abordado é o Liberal, que tem como principal característica a escolha, pela desenvolvedora que detém todos os direitos de exploração do jogo, de minimizar a sua participação na prática competitiva e organizada da modalidade.

Neste modelo, a desenvolvedora reserva para si poucas ou nenhuma função típica de uma entidade de administração do desporto. As empresas que adotam este modelo cedem, de forma onerosa ou não, os direitos para regulação e administração do desporto.

São exemplos de modalidades que se organizam neste modelo o DotA 2 e o Counter-Strike, ambos são jogos-propriedade da empresa Valve.

Diferente da modalidade League of Legends, onde uma mesma empresa com sede nos Estados Unidos e Filiais ao redor do mundo criam uma ordem esportiva internacional, a modalidade Counter-Strike terá uma ordem esportiva internacional muito mais caótica e complexa.

Ao ceder os direitos de organização de competições de seus jogos, a Valve se limita a estabelecer algumas regras para manutenção de uma qualidade mínima das competições, organiza o calendário esportivo e participa apenas da realização das competições mundiais, denominadas *Majors*, mas sempre em parceria com alguma empresa especializada em eventos esportivos eletrônicos.

Esse modelo liberal adotado pela Valve para organizar a prática de alto rendimento do Counter-Strike, fez com que dezenas de empresas especializadas em organizar competições de esporte eletrônico ao redor do globo, preenchessem o calendário esportivo anual com centenas de competições de curta duração e premiações altíssimas.

Apesar de não intervir diretamente no cenário competitivo, a Valve estabelece regulamentos que vinculam a observância das regras de uso do jogo, mesmo fora de competições, como requisito para elegibilidade de participação em campeonatos.

Um exemplo disso é não permitir a participação em campeonatos de jogadores que já receberam o chamado "*VAC Ban – Valve Anti-Cheat Banishment*", punição de banimento por uso de software que garanta vantagem indevida no jogo.

Para ilustrar a aplicação dessa regra, é possível citar o caso do jogador brasileiro Vinicius "v\$m" Moreira, que recebeu uma punição do sistema anti-cheat da

Valve em 2013, quando tinha 13 anos e sequer cogitava ser jogador profissional. Em 2018 tentou iniciar a carreira profissional, mas apesar de se destacar, foi impossibilitado de jogar competições oficiais, pois as regras vigentes proibiam a participação, sem exceções, de qualquer um com o 'VAC Ban'.

Devido à controvérsia e repercussão deste e outros casos, no início da temporada de 2021 a regra do *VAC Ban* foi suavizada: passou a ser inelegível o jogador que recebeu o banimento a menos de cinco anos ou se o banimento aconteceu após a primeira participação do atleta em um campeonato da Valve. Com isso, v\$ foi possibilitado de jogar campeonatos oficiais.

Contudo, o fato de a organização de campeonatos de Counter-Strike ser delegada para dezenas de outras empresas, propiciou o questionamento sobre a integridade das competições da modalidade.

Destacam-se casos em que jogadores que sofreram punições por condutas gravíssimas na competição de uma empresa, permaneciam elegíveis para jogar competições de outra organizadora, que não reconhecia a punição.

O principal problema que precisa ser resolvido neste modelo é a falta de comunicação e cooperação entre as organizadoras para supervisionar e investigar as condutas dos clubes e jogadores.

A solução encontrada pelo sistema do Counter-Strike foi a criação de uma coalisão.

Inicialmente chamada de *Esports Integrity Coalision*, a ESIC foi criada em 2016 a partir de uma reunião de esforços de diversas organizadoras de competição, clubes e atletas para prevenir, investigar e punir trapanças no esporte eletrônico, especialmente, mas não limitado a manipulação de resultados e dopagem em todos os esportes eletrônicos, especialmente no Counter-Strike.

Rapidamente a ESIC se tornou uma entidade autônoma e passou a se chamar *Esport Integrity Commission*.

A ESIC possui um Programa de Integridade composto pelo Código de Ética, Código de Conduta, Código Anticorrupção e Código Antidopagem, que definem os princípios basilares do programa e as condutas proibidas.

De forma similar à Agência Mundial Antidopagem, a ESIC também mantém uma Lista Proibida de substâncias. Além disso possui Procedimentos Disciplinares para definir as regras processuais e procedimentais de investigação, julgamento e punição.

Se torna um jurisdicionado da ESIC a organizadora de competições que se filia a ela, que devem incluir em seus regulamentos de competição o Programa de Integridade da ESIC. Por consequência, todos os clubes e atletas que participam das competições de organizadoras vinculadas à ESIC também se tornam jurisdicionados.

O funcionamento e os procedimentos da ESIC são *sui generis*, pois apesar de ter estrutura e procedimentos bastante similares aos órgãos controle de integridade e antidopagem presente no sistema esportivo internacional encabeçado pelo Comitê Olímpico Internacional, ela conta com a figura do *Commissioner*, pessoa que possui poder de decisão quase ilimitado e é muito característico do modelo norte-americano.

Após sete anos de existência, a ESIC ainda enfrenta dificuldades de se estabelecer como entidade séria e confiável. Apesar de ter sido responsável por grandes investigações que acarretou o julgamento e punição de dezenas de pessoas do meio do esporte eletrônico e possuir laços de cooperação com agências governamentais, destacando-se a parceria com a *United Kingdom Gambling Commission*, bem como com diversas empresas especializadas no controle do mercado de apostas e com operadoras de apostas em si, a ESIC nunca foi reconhecida pela Valve.

Destaca-se como exemplo de falta de coordenação entre a ESIC e a Valve, o caso que ficou conhecido como “Bug do Coach” ou “*Spectator Bug Exploitation*” que teve início em 2020⁷⁵.

Nesse caso, a ESIC revelou que dezenas de treinadores se aproveitaram de um bug, ou seja, uma vulnerabilidade no código do jogo, que permitia que suas equipes tivessem vantagem indevida na competição. Essa vulnerabilidade foi explorada por dezenas de pessoas no curso de 3 anos. Ao fim da investigação, a ESIC puniu 37 pessoas com suspensão que variaram entre 4 e 36 meses, dependendo do número de jogos e o impacto causado pela exploração do bug.

Ocorre que, como a Valve organiza as competições mundiais (*Majors*) e não é filiada à ESIC, ela possui liberdade para estabelecer as punições de forma autônoma. E assim o fez: sem o devido processo legal e sem contraditório, a Valve publicou o

⁷⁵ BOCCHI, Nicholas. Como abuso de poder nos esportes eixou o treinador da FURIA de fora do Major. Lei em campo, 12 nov. 2022. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/freerri-como-abuso-de-poder-nos-esports-deixou-o-treinador-da-furia-de-fora-do-major/> Acesso em: 29 mai. 2023

“2021 RMR Update”⁷⁶, onde comunicou as suspensões dos treinadores nos *Majors* com uma dosimetria da pena completamente diferente e muito mais punitiva.

Essa atitude impediu que o treinador da FURIA, Nicholas “guerri” Nogueira pudesse participar do *Major* de 2022 sediado em solo brasileiro, no Rio de Janeiro.

O treinador Alessandro "Apoka" Marcucci, que também foi julgado no caso do Bug do Coach, tinha perspectiva de participar do campeonato mundial na qualidade de apresentador e comentarista, mas a Valve foi clara em proibir a participação dos punidos na competição mundial em qualquer função.

Em março de 2023, os dois treinadores brasileiros anunciaram que a Valve havia comunicado que a suspensão foi revogada⁷⁷, contudo não houve qualquer declaração ou disponibilização de processo disciplinar por parte da desenvolvedora, reforçando a falta de transparência.

Em suma, observa-se que a necessidade do controle de integridade em um cenário caótico fez com que surgisse uma entidade autônoma que oferece soluções não apenas às organizadoras de competição de Counter-Strike, mas para toda comunidade do esporte eletrônico.

Contudo, a concentração de poder no dono do jogo possibilita que a Valve não se submeta à jurisdição da entidade criada pela comunidade, gerando insegurança jurídica para atletas, entidades de prática, treinadores e demais pessoa que compõem o sistema esportivo organizado no modelo Liberal, inclusive profissionais que trabalham na transmissão e organização dos eventos.

Fogem à regra da classificação entre os modelos Centralizador e Liberal os esportes eletrônicos que têm como base o jogo-propriedade comódite e o esporte eletrônico competido no contexto olímpico, hipóteses que serão debatidas a seguir.

3.2.3 Jogo-propriedade comódite

⁷⁶ VALVE. 2021 RMR Update. Counter-Strike, 27 jan. 2021. Disponível em: <https://blog.counter-strike.net/index.php/2021/01/32375/#:~:text=RMR%20points%20are%20reset%20for,is%20separate%20from%20their%20coach>. Acesso em: 29 mai. 2022.

⁷⁷ BIAZZI, Leonardo. When is FURIA's coach guerri being unbanned from CS:GO Majors? Dot Esports, 02 mar. 2023. Disponível em: <https://dotesports.com/counter-strike/news/when-is-furias-coach-guerri-being-unbanned-from-csgo-majors> Acesso em: 29 mai. 2023.

O conceito de jogo-propriedade comódite se refere a jogos cujo desenvolvimento é tão simples que a propriedade sobre o jogo, apesar de existir, não proporciona vantagens relevantes para a empresa desenvolvedora.

São exemplos de jogo e esporte propriedade comódite o xadrez e o poker.

O xadrez esport, como tem sido chamada a prática do xadrez através de computadores, inclusive por grão-mestres da modalidade⁷⁸, é um esporte-propriedade que tem como base um jogo eletrônico que simula o milenar jogo do xadrez.

Contudo, simular o tabuleiro e o jogo de xadrez é tarefa simples para as tecnologias de desenvolvimento de jogos eletrônicos disponíveis.

Dessa forma, embora cada código construído pelas empresas desenvolvedoras seja único e protegido pela legislação da propriedade intelectual, os jogos, para o jogador, serão similares ou quase idênticos.

É possível cogitar que com o avanço das tecnologias de desenvolvimento de jogos eletrônicos, diversos outros exemplos de jogo-propriedade comódite surgirão, especialmente quando tiverem como inspiração jogos analógicos que são propriedade da humanidade – e que não têm qualquer impedimento para serem simulados eletronicamente por qualquer pessoa.

O xadrez esporte eletrônico ganhou relevância e popularidade por conta da pandemia do coronavírus no início de 2020 e pelo impulsionamento dado pela série O Gambito da Rainha, lançado pela Netflix mais tarde no mesmo ano⁷⁹.

As desenvolvedoras que oferecem o jogo de xadrez eletrônico passaram a ser capazes de organizar competições tão relevantes quanto as que são reguladas pela FIDE - Federação Internacional do Xadrez e com premiações compatíveis ou até maiores.

Mesmo após o fim do distanciamento social causado pela pandemia do covid-19 e a volta dos eventos presenciais, as plataformas continuaram a organizar competições, cujas partidas são realizadas através de computadores, até mesmo presencialmente.

⁷⁸ KELEMAN, Luci. Hikaru Nakamura: 'Online chess as an sport is here to stay'. Dot Sport, 29 ago. 2022. Disponível em: <https://dotesports.com/chess/news/hikaru-nakamura-online-chess-as-an-sport-is-here-to-stay> Acesso em: 29 mai. 2023.

⁷⁹ REBELLO, Helena. "O Gambito da Rainha" põe xadrez em alta e dá luz a debate sobre machismo no esporte. Globo Esporte, 29 dez. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/outros-esportes/noticia/o-gambito-da-rainha-poe-xadrez-em-alta-e-da-luz-a-debate-sobre-machismo-no-esporte.ghtml> Acesso em: 29 mai. 2023.

Figura 4 – Partida de xadrez esporte eletrônico entre Magnus Carlsen, então campeão mundial de xadrez, e Liem Quang Le na competição Meltwater Champions Chess Tour | Oslo Esports Cup 2022.



É possível observar que os atletas que competem nas principais competições da modalidade eletrônica do xadrez, são os mesmos que praticam o esporte na modalidade OTB – *Over the Board*, termo utilizado para descrever a prática com tabuleiro físico.

Também durante a pandemia, os fãs de esporte eletrônico se aproximaram da prática do xadrez⁸⁰, especialmente porque os jogadores profissionais de xadrez, inclusive Grão-Mestres, começaram a fazer transmissões ao vivo em plataformas de transmissão como a Twitch, ambiente virtual onde jogadores dos mais variados jogos eletrônicos transmitem suas jogatinas e as entidades de administração transmitem suas competições.

Diante da popularidade do xadrez e de seus jogadores no ambiente digital, alguns clubes de esporte eletrônico contrataram jogadores profissionais de xadrez para representá-los em competições, destaca-se o caso do Hikaru Nakamura, um dos

⁸⁰ BORISOV, Alexey. Is Chess an esports? Esports Charts, 11 fev. 2021. Disponível em: <https://escharts.com/news/online-chess-esport> Acesso em: 19 jun. 2023.

melhores grão-mestres do mundo e do grão-mestre brasileiro, Krikor Sevag Mekhitarian, contratados pelos clubes Misfits e FURIA, respectivamente.

Em março de 2023, o Comitê Olímpico Internacional anunciou o *Olympic Esports Series*, evento de competições de esporte eletrônico que contará com o xadrez esporte eletrônico oferecido pela desenvolvedora Chess.com, além de outras nove modalidades de esporte eletrônico⁸¹.

A organização do esporte eletrônico no âmbito do Comitê Olímpico Internacional será abordada em seguida.

3.3 Esporte Eletrônico no Movimento Olímpico

A primeira discussão oficial sobre o esporte eletrônico no contexto olímpico ocorreu em 2017, durante o 6º *Olympic Summit*, reunião dos líderes do Movimento Olímpico. Na oportunidade, foi abordado o rápido crescimento das modalidades esportivas eletrônicas e o envolvimento de várias pessoas ligadas ao Olimpismo⁸².

A Cúpula chegou ao consenso que os *esports* apresentavam forte crescimento, especialmente entre a população jovem e poderiam ser uma plataforma de engajamento com o Movimento Olímpico; que os jogos eletrônicos competitivos poderiam ser considerados uma atividade esportiva e que jogadores se preparam e treinam de forma comparável à atletas de modalidades tradicionais; e que para uma modalidade esportiva eletrônica ser reconhecida pelo COI, deve respeitar os Valores Olímpicos e necessita de uma entidade que garanta a conformidade com as regras e regulamentos do Movimento Olímpico.⁸³

A discussão se tornou mais intensa a partir de 2018, ano em que os Jogos Asiáticos contaram com competições de diversos jogos eletrônicos como esporte de demonstração⁸⁴.

⁸¹ IOC. Olympic Esports Series. Olympics, 01 mar. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

⁸² IOC. Communique of the Olympic Summit, 28 out. 2017. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

⁸³ *Idem*

⁸⁴ As competições de esportes de demonstração não compõem o programa oficial do evento e seus vencedores não são premiados com medalhas.

Os Jogos Asiáticos de 2018, sediados nas cidades de Jacarta e Palembang, na Indonésia, contaram com competições de *HearthStone*, *Starcraft II*, *Pro Evolution Soccer 2018*, *League of Legends*, *Clash Royale* e *Arena of Valor*.⁸⁵

A estreia de modalidades de esportes eletrônicos em um evento multiesportivo com ligação ao Movimento Olímpico pode ser considerada bem-sucedida: os esportes eletrônicos tiveram três vezes mais audiência que todas as outras modalidades somadas⁸⁶.

No entanto, durante o encerramento dos Jogos Asiáticos de Jacarta, no primeiro dia de setembro de 2018, o presidente do Comitê Olímpico Internacional, Thomas Bach, expôs perspectiva negativa para o reconhecimento das modalidades de esporte eletrônico, contrariando o consenso do 6º *Olympic Summit*.

Thomas Bach afirmou que do ponto de vista do Comitê Olímpico Internacional, por conta da violência, os esportes eletrônicos “são contraditórios aos valores olímpicos e não podem ser aceitos”⁸⁷.

Se adiantando ao argumento de que existem esportes olímpicos de combate e/ou que têm como base habilidades bélicas, Thomas Bach, medalha de ouro na modalidade de esgrima nas olimpíadas de 1976, em Montreal, afirmou que “é claro que todo esporte de combate tem suas origens em uma luta real entre as pessoas, mas o esporte é a expressão civilizada sobre isso.”

Essas declarações reafirmaram a posição de Bach contra o reconhecimento dos esportes eletrônicos. Em julho de 2018, o presidente do COI já havia se posicionado sobre o assunto, abordando os interesses econômicos do esporte eletrônico como argumento para a negativa de reconhecimento: “Por que deveríamos fazer um evento para promover um evento para uma indústria? Esse não pode ser o futuro em que nós patrocinamos algo para fazer uma indústria mais rica”⁸⁸

O documento de autoria da Confederação Alemã de Esportes Olímpicos - DOSB intitulado “Lidando com simulação eletrônica de esportes, *eGaming* e ‘eSport’:

⁸⁵ FITCH, Adam. League of Legends among esports titles at 2018 Asian Games. Esports Insider, 14 mai. 2018. Disponível em: <https://esportsinsider.com/2018/05/2018-asian-games-esports>. Acesso em: 19 jun. 2023.

⁸⁶ ESPORTS CHARTS. Asian Games 2018 esports competitions. 13 set. 2018. Disponível em: <https://escharts.com/news/asian-games-2018>. Acesso em: 19 jun. 2023.

⁸⁷ WADE, Stephen. Bach: No Olympic future for esports until ‘violence’ removed. AP News, 01 set. 2018. Disponível em: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>. Acesso em: 19 jun. 2023. Tradução nossa.

⁸⁸ MORGAN, Liam. Money over mantra - why the IOC has chosen to launch its esports venture, 23 abr. 2021. Disponível em: <https://www.insidethegames.biz/articles/1107021/ioc-esports-venture-financial-motive>. Acesso em: 19 jun. 2023. Tradução nossa.

Posicionamento do Conselho Presidencial e do Conselho Executivo da Confederação Alemã de Esportes Olímpicos”, publicado em dezembro de 2018, consolidou a corrente contrária ao reconhecimento do esporte eletrônico como esporte no contexto olímpico⁸⁹.

Nesse documento, a DOSB inaugurou uma divisão dos esportes eletrônicos em categorias que denominou como *Virtual Sports* e *eGaming*.

Virtual Sports são os esportes eletrônicos que têm como base jogos que simulam esportes que existem na realidade, enquanto *eGaming* compreende esportes eletrônicos que têm como base qualquer jogo que não simule esportes que existem na realidade.

O documento descreve quatro problemas e os aponta como razões pelas quais nenhuma modalidade da categoria *eGaming* pode ser reconhecida como esporte.

Primeiro, que a Organização Mundial de Saúde classificou que jogos eletrônicos podem ser viciantes.

Segundo, que é tênue a ligação entre a orientação mercadológica do *eGaming* e a orientação pelo bem-estar público inerente ao sistema esportivo.

Terceiro, que muitos jogos estão em clara contradição com princípios éticos e com valores do esporte conforme previstos nos regulamentos da DOSB.

Quarto, e último, que a vasta maioria das modalidades *eGaming* são baseadas exclusivamente na lógica mercadológica, o que as torna incompatíveis com os princípios da autonomia e de participação do sistema esportivo.

Apesar de também não reconhecer nenhum *Virtual Sport* como esporte, a DOSB sugere que algumas modalidades desta categoria possuem o potencial de superar os quatro problemas supracitados através do uso de equipamentos que, além de simular o esporte virtualmente, também simule os movimentos corporais que atletas do esporte simulado realizam.

Além disso, a organização dessas modalidades deve ser feita por federações já reconhecidas pela DOSB, tendo em vista que é natural que um jogo que simula o futebol seja organizado por uma federação de futebol, por exemplo.

⁸⁹ DOSB. Dealing with electronic sport simulations, eGaming and "eSport": Positioning of the DOSB Presidential Board and Executive Board. 04 dez. 2018. Disponível em: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec_2018.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023. Tradução nossa.

Por fim, a DOSB declara que fará o que estiver ao seu alcance para que os seus entendimentos sejam aplicados ao redor do mundo e que “acolhe expressamente” as supracitadas declarações de Thomas Bach, enquanto representante do COI, acerca do não reconhecimento dos esportes eletrônicos.

Vale apontar que Thomas Bach faz parte do Conselho Presidencial da Confederação Alemã de Esportes Olímpicos, apesar de suas atividades estarem temporariamente suspensas por conta de seu cargo no COI⁹⁰.

A consolidação da corrente alemã, contrária ao reconhecimento do esporte eletrônico como esporte no contexto olímpico, alterou o tom dos consensos na cúpula do Movimento Olímpico.

Enquanto o consenso do 6º *Olympic Summit* de 2017 foi favorável a incorporação do esporte eletrônico ao Movimento Olímpico sem qualquer distinção, o consenso do 8º *Olympic Summit*, realizado em 2019, reproduziu e baseou a estratégia de inclusão dos esportes eletrônicos no Movimento Olímpico na divisão em categorias defendida pela corrente alemã.⁹¹

Quanto aos “jogos eletrônicos que simulam esportes”, a cúpula declarou potencial para cooperação e incorporação ao movimento esportivo. Por outro lado, quanto aos “outros jogos eletrônicos”, a cúpula concluiu que o movimento esportivo deve focar apenas no relacionamento com o jogador.⁹²

Apesar de seu entendimento ter prevalecido na cúpula do Olimpismo em 2019, a corrente alemã vem perdendo força desde então.

Durante a 135ª Sessão do COI, em 2020, Thomas Bach abandonou o seu posicionamento contrário ao reconhecimento como esporte de qualquer tipo de esporte eletrônico e passou a defender o reconhecimento dos *Virtual Sports*: “Quanto ao questionamento se um dia eles podem ser considerados para o programa olímpico, a resposta é sim. Depende de quando esse dia chegará”⁹³.

⁹⁰ DOSB. Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) Schirmherr: Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier. 01 abr. 2023. Disponível em: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Organigramme/Sport-in-Deutschland.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

⁹¹ IOC. Declaration of the 8th Olympic Summit, 07 dez. 2019. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

⁹² *Idem*

⁹³ GROHMAN, Karolos. Olympics: Games must connect with gamers to keep Olympics relevant – Bach. Reuters, 10 jan. 2020. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/us-olympics-ioc-idUSKBN1Z91M2> Acesso em: 21 jun. 2023.

A mudança drástica no entendimento de Bach, que apenas dois anos antes defendia que o COI não poderia promover competições de uma indústria para fazê-la mais rica, foi justificada por ele mesmo: “nós não podemos ignorar nosso envolvimento [com a sociedade] e nós temos que nos manter conectados. Nós temos que explorar nossas oportunidades”⁹⁴.

O presidente do COI abandona parcialmente a corrente alemã com o intuito de rejuvenescer o público dos Jogos Olímpicos, como uma das estratégias do Comitê Olímpico Internacional para reverter a crise que já afeta o seu principal produto.

Os principais fatores da crise enfrentada pelos Jogos Olímpicos são o envelhecimento da audiência televisiva, que inclusive já encolheu entre as edições de 2012 e 2016, sem que o aumento da audiência digital compensasse esse decréscimo,⁹⁵ e o esvaziamento na quantidade de cidades interessadas em sediar e financiar o megaevento.⁹⁶

Os planos estratégicos para reverter essa crise começaram a ser alinhados a partir da *Olympic Agenda 2020*, aprovada durante a 127ª Sessão do COI em 2014, em Mônaco, que estabeleceu uma série de reformas e diretrizes com o objetivo de moldar o futuro dos Jogos Olímpicos.

O foco principal da agenda é a reforma do processo de candidatura das cidades-sede, aprimorando a forma e reduzindo os custos de execução dos Jogos, além de buscar aumentar o envolvimento do público jovem nas competições olímpicas.⁹⁷

A título de exemplo, a *Olympic Agenda 2020* permitiu a inclusão de cinco modalidades focadas no público jovem da cidade-sede no programa esportivo de cada edição.

Essa regra foi responsável pela inclusão do surfe, skate, karatê, escalada e beisebol no programa esportivo dos Jogos de Tóquio 2020, realizados em 2021⁹⁸, e

⁹⁴ *Idem*

⁹⁵ IOC. Olympic Marketing Fact File: 2020 Edition, 2020. p. 25. Disponível em: <https://library.olympics.com/Default/digital-viewer/c-355225> Acesso em: 20 jun. 2023.

⁹⁶ FLYVBJERG, Bent; BUDZIER, Alexander; LUNN, Daniel. Regression to the Tail: Why the Olympics Blow Up, 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0308518X20958724> Acesso em: 20 jun. 2023.

⁹⁷ IOC. Olympic Agenda 2020 : 20+20 Recommendations. Olympics, 2014. Disponível em: <https://library.olympics.com/Default/digital-viewer/c-20238>. Acesso em: 20 jun. 2023.

⁹⁸ IOC. IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020. Olympics, 03 ago. 2016. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020> Acesso em: 20 jun. 2023.

pela inclusão do *breakdance*, skate, escalada e surfe no programa esportivo dos Jogos de Paris 2024.⁹⁹

A *Olympic Agenda 2020+5*, publicada em fevereiro de 2021, sucede a *Olympic Agenda 2020* e atualiza as diretrizes do Comitê Olímpico Internacional quanto aos esportes eletrônicos, reforçando o foco nos *Virtual Sports*.¹⁰⁰

Ainda não houve reconhecimento expresso de nenhuma modalidade de esporte eletrônico, mas a *Olympic Agenda 2020+5* deixa claro que não há impedimentos para o reconhecimento de modalidades de *Virtual Sports*.

Destaca-se a permissão expressa, dada às federações internacionais, de apresentar requerimento para a inclusão no programa esportivo dos Jogos Olímpicos da versão virtual e simulada dos esportes pelos quais são responsáveis.

Desde então, o Comitê Olímpico Internacional já promoveu dois eventos com competições de *Virtual Sports*, neles, as competições foram organizadas pelas Federações Internacionais que têm seus esportes simulados: o *Virtual Sports Series*, anunciado em abril de 2021 para compor os eventos dos Jogos Olímpicos de Tóquio¹⁰¹; e o *Olympic Sports Series*, evento realizado em 2023, com qualificatórias virtuais e finais presenciais em Suntec City, na Singapura¹⁰².

De acordo com Nothelfer e Trunk¹⁰³, em outubro de 2021, a Confederação Alemã de Esportes Olímpicos – DOSB, internalizou e aceitou através de uma espécie de memorando interno as novas diretrizes estabelecidas no âmbito do Comitê Olímpico Internacional, oficialmente flexibilizando a corrente alemã para reconhecer os *Virtual Sports* como esporte.

A estratégia de focar em *Virtual Sports*, adotada pelo COI, é frequentemente alvo de críticas por dificilmente ser capaz de atingir o objetivo de atrair o público jovem,

⁹⁹ IOC. Breaking approved as one of four provisional sports for Paris 2024. Olympics, 26 jun. 2019. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/paris-2024-provisional-breaking-climbing-surfing-skateboard> Acesso em: 20 jun. 2023.

¹⁰⁰ IOC. Olympic Agenda 2020+5 – Recommendations. Olympics, 02 fev. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/documents/international-olympic-committee/olympic-agenda-2020-plus-5> Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁰¹ IOC. The Olympic Virtual Series. Olympics, 22 abr. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-2021-things-to-know> Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁰² IOC. Um guia do jogador para as finais da Série Esports Olímpicos 2023. Olympics, 20 jun. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-2021-things-to-know> Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁰³ NOTHELPER, Nepomuk; TRUNK, Daniel. Virtuelle Sportsimulationen in verbands- und rechtspolitischer Hinsicht. Sport- und E-Sportrecht in der Praxis, 2022, p. 66-72.

vez que as modalidades que simulam esportes que existem na realidade são significativamente menos populares que as modalidades de *eGaming*.¹⁰⁴

Ademais, críticas mais severas são direcionadas ao COI quanto a escolha de modalidades de *Virtual Esports* que compuseram esses eventos. Não houve simuladores de futebol ou basquete envolvidos, por exemplo. Além disso, alguns jogos escolhidos são considerados inferiores – em qualidade e em popularidade – a concorrentes diretos, que simulam o mesmo esporte.¹⁰⁵

Contudo, não é unânime entre os membros do Movimento Olímpico apostar apenas no *Virtual Sport*.

Nesse sentido, os comitês olímpicos do continente asiático, favoráveis ao reconhecimento, sem distinção, dos esportes eletrônicos como esporte, afrontaram a diretoria do 8º *Olympic Summit* ao incluir modalidades de *eGaming* como esportes de medalha nos Jogos Asiáticos de 2022.

A 39ª Assembleia Geral do Conselho Olímpico da Ásia, sediada na cidade de Mascate, no Sultanado de Omã, em dezembro de 2020, aprovou a inclusão de oito modalidades de esporte eletrônico como esporte de medalha nos Jogos Asiáticos de 2022, com sede em Hangzhou, na China¹⁰⁶. A realização dos Jogos Asiáticos de 2022, no entanto, foi adiada para setembro de 2023 em razão da pandemia de covid-19¹⁰⁷.

As competições de esporte eletrônico organizadas pela Federação de Esportes Eletrônicos da Ásia (AESF), que compõem os Jogos Asiáticos Hangzhou 2022, inicialmente tinham como base oito jogos: *Arena of Valor*, *DotA 2*, *Dream Three Kingdoms 2*, *EA Sports FIFA*, *Hearthstone*, *League of Legends*, *PUBG Mobile* e *Street Fighter V*, mas em março de 2023 foi decidido, durante a 5ª reunião do Comitê de

¹⁰⁴ OLIVEIRA, Gabriel. Esports são esportes? Diretores do COI comentam polêmica. Globo Esporte, 01 mar. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/03/01/esports-sao-esportes-diretores-do-coi-comentam-polemica.ghtml>. Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁰⁵ FIGUEIREDO, Caio. Opinião: COI terá que lidar com as próprias escolhas no cenário de esportes eletrônicos. ESPN, 03 mar. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11701507/opiniao-coi-comeca-com-o-pe-esquerdo-no-cenario-de-esportes-eletronicos. Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁰⁶ FUDGE, James. BREAKING: Esports Joins Breakdancing as a Medaled Sport at the 2022 Asian Games. The Esports Observer, 16 dez. 2020. Disponível em: <https://archive.esportsobserver.com/esports-2022-asian-games/>. Acesso em: 20 jun. 2023.

¹⁰⁷ ANSARI, Aarish. Asian Games 2022 in China postponed to 2023. Olympics, 06 mai. 2022. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/asian-games-2022-postponed>. Acesso em: 20 jun. 2023.

Organização dos Jogos Asiáticos de Hangzhou, que o *Hearthstone* não faria mais parte da lista.¹⁰⁸

Dentre os jogos presentes nessa lista, apenas o *EA Sports FIFA* é indubitavelmente um *Virtual Sport*. O *Street Fighter V*, apesar de simular lutas entre dois competidores, o que poderia remeter a esportes de combate que existem na realidade, possui elementos fantasiosos, como uso de habilidades especiais inumanas e magias pelos personagens controlados pelo jogador.

3.4 Ecossistema econômico do Esporte-Propriedade Eletrônico

No decorrer deste capítulo, a fim de amadurecer o entendimento do objeto do estudo, foram examinadas as relações do núcleo do esporte eletrônico, composto pela entidade de administração, entidade de prática e atletas.

No entanto, considerando que o esporte eletrônico surge já na fase contemporânea, em que o esporte é explorado como negócio, não é possível ignorar que existem outras pessoas que influenciam em sua organização.

A exploração do esporte eletrônico como negócio torna especialmente relevante a participação das empresas que realizam as transmissões dos jogos, as empresas patrocinadoras e os torcedores consumidores.

As relações jurídicas que movimentam o mercado esportivo eletrônico são extremamente similares ao mercado esportivo analógico tradicional, com exceção da presença da desenvolvedora dona do jogo, que cede ou mantém para si os direitos de uso do jogo para organizar competições.

O organizador da competição, em conjunto com as equipes que irão disputá-la, negociam os direitos de transmissão dos espetáculos esportivos com empresas que têm o interesse de transmiti-los. E os espaços publicitários da transmissão são negociados com empresas interessadas em vincular suas marcas ao espetáculo.

É raro que haja exclusividade nos acordos que versam sobre a transmissão dos eventos, o que permite que a transmissão seja realizada também pela própria organizadora em seu canal nas plataformas digitais. Também é comum garantir,

¹⁰⁸ NALWALA, Ali Asgar. *Hearthstone dropped from Asian Games 2023 esports program*. Olympics, 16 mar. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/asian-games-2023-esports-hearthstone> Acesso em: 20 jun. 2023.

inclusive de forma gratuita, o direito total ou parcial de transmissão do espetáculo esportivo para influenciadores digitais.

A popularidade que entidades de prática e atletas angariam através da participação nos espetáculos esportivos gera interesse de empresas patrocinadoras associarem suas marcas à eles.

A popularidade das competições também faz com que as vendas dos jogos e as microtransações dentro deles sejam impulsionadas.

Além disso, os organizadores da competição, clubes e atletas, em conjunto com a desenvolvedora, criam bens digitais e físicos ligadas ao espetáculo esportivo para serem vendidos dentro e fora do jogo. A receita dessas vendas normalmente é compartilhada.

Os atletas de esporte eletrônico têm as mesmas fontes de renda que atletas de modalidades esportivas analógicas tradicionais: eles recebem salários, valores referentes à cessão do direito de uso de suas imagens, o direito de arena referente a sua participação no espetáculo esportivo e patrocínios individuais.

No entanto, é muito característico do atleta profissional de esporte eletrônico ter uma relação próxima dos seus fãs, especialmente porque é comum que os jogadores, no tempo livre, façam transmissões ao vivo de suas jogatinas ou criem conteúdo de entretenimento em suas redes sociais privadas.

O CPM¹⁰⁹ pago pelas redes sociais e as inscrições e doações feitas pelos fãs são fonte de renda significativas para muitos atletas de esporte eletrônico.

As transferências de jogadores entre clubes de esporte eletrônico, assim como ocorre nas modalidades analógicas tradicionais, também são responsáveis por relevantes movimentações financeiras. O valor de mercado para a transferência de jogadores de esporte eletrônico já chega aos milhões de reais, tanto no Brasil¹¹⁰, quanto no mundo¹¹¹.

Resta demonstrado que a forma como a exploração do esporte eletrônico, como negócio, ocorre de maneira muito similar a exploração dos esportes analógicos

¹⁰⁹ CPM (*cost per mile*) é a denominação dada ao valor pago ao criador de conteúdo em redes sociais como Twitch, Youtube, Tiktok, entre outros. O valor do CPM é calculado com base na quantidade de minutos assistidos ou visualizações que o usuário gerou para uma publicidade paga.

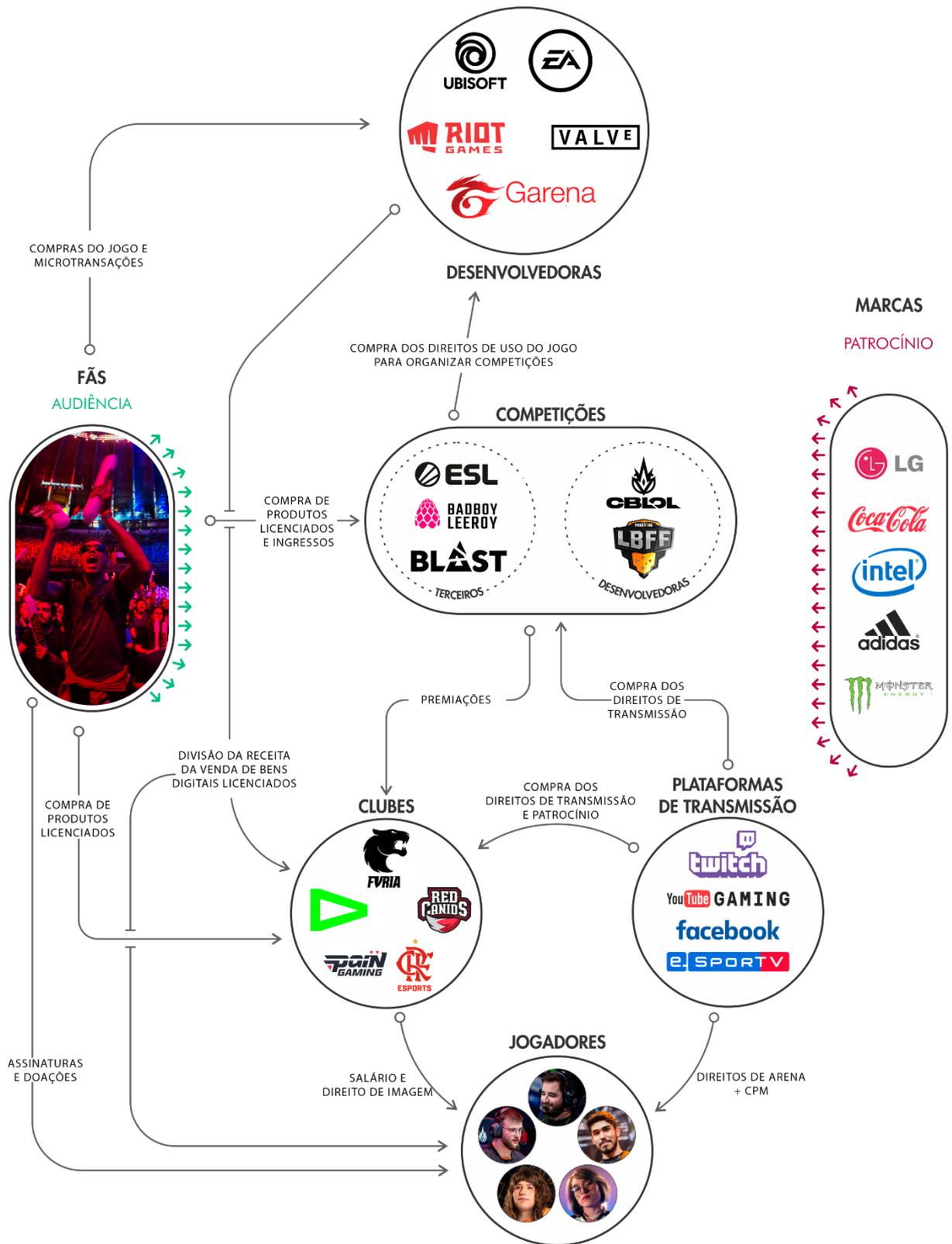
¹¹⁰ MARQUES, Roque. Lucaozy tem proposta de R\$ 1,4 milhão do MIBR. Dust2, 31 mai. 2023. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/36884/lucaozy-tem-proposta-de-r-14-milhao-do-mibr> Acesso em: 22 jun. 2023.

¹¹¹ TELLES, Bruna. CS:GO e LoL: veja contratações milionárias de jogadores nos esports. Techtudo, 08 nov. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/11/csgo-e-lol-veja-contratacoes-milionarias-de-jogadores-nos-esports.ghtml> Acesso em: 22 jun. 2023.

tradicionais, sendo que muitas relações jurídicas estão presente em ambas de forma idêntica.

O ecossistema econômico do esporte eletrônico pode ser ilustrado, sinteticamente, da seguinte forma:

Figura 5 – Ecossistema econômico do esporte eletrônico



3.5 Conclusão

Este capítulo foi dedicado a aprofundar o conhecimento sobre as formas como esporte eletrônico, enquanto esporte-propriedade, é organizado e explorado como negócio, a fim de que este estudo possa, posteriormente, verificar o enquadramento jurídico da atividade.

Restou demonstrado que o esporte eletrônico raramente toma conhecimento de barreiras territoriais ou geopolíticas e que têm suas ligas formadas com base em regiões-servidores, o que significa que uma liga poderá abranger quantos países forem possíveis à um servidor alcançar enquanto mantém latência aceitável para os jogos competitivos.

Os principais impactos da organização em Regiões-Servidores é alteração no formato das cláusulas de nacionalidade e a perda da identidade nacional no esporte eletrônico pelos torcedores, atletas e clubes, excetuados os casos em que a região-servidor abrange apenas um país.

Os sistemas dos esportes-propriedade eletrônicos são estabelecidos pela desenvolvedora dona do jogo e podem assumir inúmeros formatos, mas o que se observa na realidade é que as formas de organização são categorizadas em dois modelos, quais sejam, o Centralizador e o Liberal.

O modelo Centralizador se caracteriza pela retenção dos direitos de uso do jogo para organizar competições pela desenvolvedora, que irá assumir todas as funções típicas de uma entidade que administra e regula o esporte, inclusive o controle da disciplina e da integridade esportiva.

Nesse modelo, a desenvolvedora se organiza em uma espécie de sistema piramidal empresarial, com a sede da empresa no topo e as filiais regionais na base, e que funciona de maneira muito similar ao sistema piramidal associativo do sistema esportivo tradicional.

O modelo Liberal se caracteriza pela cessão à terceiros, de forma onerosa ou não, dos direitos de uso do jogo para organizar competições.

A desenvolvedora, ainda assim, mantém algumas funções na administração e regulação do esporte, especialmente a de criar e fiscalizar regras de qualidade mínima para as competições organizadas pelos cessionários, além de organizar o calendário esportivo da modalidade.

Nesse contexto, em que dezenas de empresas organizam competições da mesma modalidade, é necessário encontrar uma forma de padronizar e aplicar as regras de disciplina e competição.

Também foram examinadas duas situações excepcionais que não se enquadram em nenhum dos modelos acima explicados. Trata-se do esporte eletrônico que tem como base um jogo-propriedade comódite e a prática do esporte eletrônico no contexto olímpico.

Os jogos-propriedade comódite são jogos cujo desenvolvimento é tão simples que, apesar de terem um código único protegido pela legislação de propriedade intelectual, essa propriedade sobre o jogo não garantirá vantagem relevante.

São exemplos de jogos-propriedade comódite os jogos eletrônicos que simulam o xadrez e o poker. A organização dos sistemas esportivos que têm como base esses jogos se aproximam mais dos modelos tradicionais de organização dos esportes analógicos.

Já no contexto olímpico, foi possível verificar que o Comitê Olímpico Internacional, influenciado pela corrente alemã, dividiu o esporte eletrônico em categorias, quais sejam: o *Virtual Sport*, esportes eletrônicos que têm como base jogos que simulam esportes que existem na realidade; e o *eGaming*, esportes eletrônicos cujos jogos não simulam esportes que existem na realidade.

O COI estabeleceu como diretriz focar apenas nos *Virtual Sports* de modalidades que já têm Federação Internacional reconhecida e definiu que não há nenhum impeditivo para o reconhecimento desta categoria como esporte ou para sua inclusão no programa esportivo dos Jogos Olímpicos.

Contudo, essa diretriz não é unânime entre os membros do Olimpismo, tendo nos comitês olímpicos que compõem o Conselho Olímpico da Ásia os seus principais opositores, responsáveis por incluir modalidades de *eGaming* como esporte de medalha nos Jogos Asiáticos de 2022.

Por fim, apresentou a forma como o esporte eletrônico é explorado como negócio, abordando como as entidades de administração e prática e atletas se relacionam com os torcedores consumidores, empresas que fazem a transmissão do espetáculo e empresas patrocinadoras.

Conclui-se que o esporte eletrônico é explorado de maneira muito similar à que o esporte analógico tradicional é explorado.

Considerando todas as informações, dados e conclusões apresentados anteriormente, o estudo reúne as condições necessárias para se debruçar sobre os objetivos que ainda restam ser cumpridos: definir se a propriedade do jogo eletrônico

impede o enquadramento de sua prática competitiva e organizada como esporte; e se a propriedade do jogo eletrônico origina necessidade de regulamentação específica.

4 ENQUADRAMENTO DO ESPORTE ELETRÔNICO COMO ESPORTE

Com o intuito de definir se a propriedade do jogo eletrônico impede o enquadramento de sua prática competitiva e organizada como esporte, serão confrontados os critérios definidos pela doutrina e a descrição do esporte eletrônico, enquanto esporte-propriedade, feita no decorrer desta dissertação.

Em seguida, serão abordados argumentos contrários ao enquadramento do esporte eletrônico como esporte a fim de verificar se eles se sustentam frente à realidade e ao direito.

Por fim, serão dadas considerações acerca das subjetividades no reconhecimento de qualquer atividade como esporte, apontando a diferença entre os conceitos de esporte no contexto científico e social, no reconhecimento como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional e no enquadramento do esporte no ordenamento jurídico de um Estado.

Para então, no capítulo seguinte, analisar a recepção da atividade pelo ordenamento jurídico brasileiro.

4.1 Enquadramento no conceito de esporte

Neste tópico, dar-se-á especial atenção aos critérios definidos nas doutrinas de Huizinga e Fachada para enquadramento na definição de esporte, já analisados no tópico 2.1 deste estudo.

Para Huizinga¹¹², o esporte é uma atividade que faz parte da categoria competição, que por sua vez faz parte da categoria jogo.

Dessa forma, para verificar se o esporte eletrônico pode ser enquadrado como esporte conforme sua doutrina, será examinado se o esporte eletrônico compreende todas as características de um jogo, de competição e de esporte, conforme o autor.

De acordo com Huizinga, a atividade deve ter as seguintes características formais para ser considerado jogo¹¹³: voluntarismo, superfluidade, isolamento, ordenamento e tensão. Passar-se-á a examinar se essas características estão presentes no esporte eletrônico.

¹¹² HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

¹¹³ *Idem.* p. 25-30

A atividade objeto deste estudo, minuciosamente descrita e denominada esporte eletrônico possui todas as características formais de jogo.

É voluntária, pois jogar um jogo eletrônico é escolha racional do jogador; é supérflua, pois sua prática tem finalidade em si mesma; é isolada, pois seu local e duração são separados do cotidiano, é um interlúdio na vida cotidiana; é ordenada, pois há regras para sua prática, previstos de forma material e deliberada. As regras do jogo estão esculpidas no código do *software*; e, por fim, é tenso, pois o resultado da partida, prova ou semelhante é incerto.

Superado o enquadramento como jogo, uma vez que possui todas as características formais necessárias para enquadramento no conceito de jogo conforme Huizinga, o próximo passo é definir se é competição que se enquadra na categoria de jogo competitivo.

Para o autor, para que uma competição seja enquadrada na categoria de jogo, basta que haja a manutenção de todos os elementos formais do jogo, com especial atenção a superfluidade da atividade, para que a atividade não deixe de ser lúdica.¹¹⁴

A ação de jogar e competir deve começar e terminar em si mesma, “não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo”¹¹⁵. Isso não significa que a vitória não possa ser objeto de desejo, já que “é muito importante que o jogador possa gabar-se para outros de seus êxitos”.¹¹⁶

É possível apontar que o jogo eletrônico competitivo, quando praticado de forma casual ou em competições amadoras, mantém as características formais do jogo tal qual qualquer modalidade de esporte analógico tradicional.

Por fim, a transformação de jogo competitivo em esporte acontece quando há a “transição do divertimento ocasional para a [...] competição organizada”¹¹⁷ de forma espontânea.

Conforme descrito no capítulo anterior, o esporte eletrônico conta com competições organizadas, dessa forma é possível fazer o enquadramento do esporte eletrônico no conceito de esporte de Huizinga.

É relevante abordar a crítica que Huizinga tece acerca dos esportes praticados profissionalmente. Para ele, a sistematização e regulamentação exacerbada presente

¹¹⁴ *Idem.* p. 81-85

¹¹⁵ *Idem.* p. 84

¹¹⁶ *Idem.* p. 85

¹¹⁷ *Idem.* p. 277

no esporte profissional faz com que ele deixe de ser lúdico e, conseqüentemente deixe a esfera do jogo.¹¹⁸

A concentração do poder no ambiente esportivo, impacto direto da profissionalização e, no caso dos *esports*, também da propriedade do jogo praticado como esporte, poderiam ser vistos como elemento que afasta ainda mais o esporte do lúdico.

Contudo, o entendimento do autor é no sentido de considerar o esporte um jogo competitivo organizado e, depois, afirmar que o esporte pode deixar de ser jogo ao perder a característica lúdica, mas nunca deixar de ser esporte:

No caso do esporte, temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento.¹¹⁹

Outro aspecto relevante é que Huizinga não leva em consideração a presença ou intensidade do exercício físico para que a atividade se enquadre em seu conceito de esporte, afirmando expressamente que jogos de tabuleiro e de cartas são esporte¹²⁰.

A conclusão, portanto, é que o esporte eletrônico pode ser enquadrado no conceito de esporte de Johan Huizinga.

Resta verificar se também pode ser enquadrado no conceito de esporte contido na doutrina de Rafael Fachada¹²¹, mais pragmática.

Conforme proposto por Fachada¹²², o esporte é caracterizado pela convergência entre jogo e atividade física, que por sua vez são compostos por ao menos dois dos seguintes elementos: método, competitividade e movimento corporal.

No contexto da definição de esporte eletrônico, é necessário realizar três etapas para determinar se ele se enquadra nesse conceito.

A primeira etapa consiste em investigar se é possível identificar a presença do método e da competitividade nos jogos eletrônicos, elementos essenciais para se adequar à definição de jogo proposta pelo autor.

¹¹⁸ *Idem.* p. 278-279

¹¹⁹ *Idem.* p. 281

¹²⁰ *Idem.* p. 279

¹²¹ FACHADA, Rafael Terreiro. *Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma*. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021.

¹²² *Idem.* p. 25

A segunda etapa tem como objetivo aprofundar o entendimento do conceito de atividade física segundo Fachada, que é essencialmente composto pelo método e pelo movimento corporal.

Por fim, a terceira e última etapa busca verificar se o esporte eletrônico é uma atividade que engloba a convergência entre jogo e atividade física.

Para comprovar a presença do elemento método no esporte eletrônico, é necessário identificar a existência de um conjunto rígido de regras, normas, princípios, usos e costumes que regulem a prática do jogo, com a finalidade de que este jogo possa ser reconhecido pela sociedade em qualquer manifestação.¹²³

Com exceção das regras de competição e disciplina, que são estabelecidas em regulamentos específicos, todos os demais elementos desse padrão rígido mencionado por Fachada, estão incorporados no *software* do jogo.

O fato de o *software* ser composto por código-fonte registrado em instituições como o Instituto Nacional de Tecnologia da Informação¹²⁴, que garantem direitos de uso exclusivo para o criador, reforça a capacidade de identificação, pela sociedade, dos métodos do jogo e da modalidade esportiva.

Portanto, é possível afirmar que o elemento “método” está presente no jogo eletrônico.

A confirmação de que o jogo eletrônico possui o elemento competitividade, descrito por Fachada de forma abrangente¹²⁵, exige apenas a existência de disputa entre duas ou mais pessoas e que seja possível definir um vencedor.

Fachada alerta, de forma muito similar a Huizinga, sobre o excesso da busca pela vitória como algo negativo. Ambos entendem que a prática do jogo competitivo deve ter como fim ele mesmo, exemplificando sua tese a partir do encontro de grupo de amigos para confraternizar e praticar o handebol:

O resultado da partida entre eles é aspecto secundário do evento, talvez seja até completamente irrelevante, contudo, a partida, e logicamente a prática desportiva só pode ocorrer se ambos os times formados, ainda que com caráter meramente recreacional, competirem visando marcar gols contra o time adversário.¹²⁶

¹²³ *Idem.* p. 16-17

¹²⁴ Confirme Instrução normativa INPI/PR N° 099, de 08 de fevereiro de 2019.

¹²⁵ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 21

¹²⁶ *Idem.* p. 21-22

Considerando que esportes eletrônicos são essencialmente jogos eletrônicos sociais competitivos, que promovem a socialização e competição entre dois ou mais participantes, resta claro que o elemento competitividade, conforme descrito por Fachada, está presente no jogo eletrônico.

Considerando a presença evidente dos elementos método e competitividade no jogo eletrônico, é inevitável concluir que ele se enquadra no conceito de jogo proposto por Fachada.

No que tange à atividade física, Fachada entende que se trata de conceito obtido a partir da confluência dos elementos movimento corporal e método.

Movimento corporal, prática corporal ou motricidade humana, termos que o autor apresenta como sinônimos, significa qualquer gesto que represente a alteração do corpo humano no espaço e no tempo.

Movimento corporal, portanto, se trata de elemento que abrange qualquer participação humana, que será estreitado a partir da confluência com o elemento método, responsável por exigir que o movimento corporal seja realizado de formas específicas.

Essa confluência dará, de acordo com Fachada, origem ao conceito de Atividade Física: “movimento corporal realizado a partir de uma ritualização, ou seja, a partir de um método pré-definido”.

Destaca-se que o autor não leva em consideração aspectos como a intensidade ou benefício à saúde do movimento corporal para que seja originada a atividade física, apenas a ritualização. Na realidade, expressamente rejeita o atrelamento de saúde ou educação às definições de esporte, jogo e atividade física:

Isso porque o esporte é uma ferramenta, podendo ser utilizado para os mais variados objetivos, até mesmo algum eventualmente danoso à saúde e contrário a educação, incluindo-se a dos princípios éticos e morais.¹²⁷

O esporte eletrônico tem como característica a necessidade do uso de um *hardware* e um *software*, que devem ser vistos meramente como instrumentos para a prática do esporte, tal qual é o tabuleiro para o xadrez, a bola para o futebol, o taco para o beisebol, o cavalo para a equitação e ou o motor para o automobilismo.

São inúmeros os esportes que demandam um objeto ou animal para ser praticado sem que a atividade humana deixe de ser protagonista.

¹²⁷ *Idem.* p. 26

Portanto, a necessidade de um computador para a prática do esporte eletrônico não é suficiente para excluir a participação humana de forma pré-definida, o que consolida a presença do elemento Atividade Física no esporte eletrônico.

Por haver a convergência do jogo e da atividade física, forçosa a conclusão de que o *esport* pode ser considerado esporte conforme o conceito exposto por Rafael Fachada.

Restou demonstrado que o esporte eletrônico se enquadra nos conceitos de esporte das doutrinas propostas neste estudo.

Por outro lado, é importante ressaltar que existem inúmeras definições para esporte alinhada por acadêmicos, entidades privadas e estados nacionais.

Ricardo Miguel, por exemplo, realizou a análise do enquadramento jurídico do esporte eletrônico¹²⁸ e do reconhecimento como desporto olímpico¹²⁹ a partir de outros critérios e conceitos.

Os critérios levados em consideração por Miguel foram baseados especialmente nas doutrinas de Elberto Furtado Júnior¹³⁰ e Luiz Roberto Martins Castro¹³¹. Miguel analisou se estavam presentes no esporte eletrônico, de forma concomitante, os seguintes elementos objetivos e subjetivos:

Atividade física; interação entre pessoas praticantes; regramento uniforme previamente estabelecido; presença de competitividade juntamente com a realização de disputas e campeonatos; e, finalmente, um requisito bastante subjetivo que seria o escopo não exclusivamente artístico.¹³²

Ricardo Miguel conclui, após constatar presença de todos os requisitos no esporte eletrônico, pelo enquadramento dos jogos eletrônicos competitivos como esporte. Contudo, faz ressalva no sentido de que “não há definição unânime para esporte, mas todas tangenciam os elementos tratados”¹³³.

O autor aborda a existência de divergências doutrinárias em relação à inclusão de modalidades esportivas menos tradicionais. Aqueles que são mais flexíveis nesse

¹²⁸ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019.

¹²⁹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Reconhecimento dos esports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso-brasileiro. Rio de Janeiro: Processo, 2022.

¹³⁰ FURTADO JÚNIOR, Elberto. Definir o Esporte. In: Curso de Direito Desportivo Sistemático. Vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3.

¹³¹ CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Porto Alegre: INEJE, 2017.

¹³² MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Reconhecimento dos esports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso-brasileiro. Rio de Janeiro: Processo, 2022. p. 22

¹³³ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019. p. 32.

aspecto são denominados privatistas, enquanto os mais restritivos são chamados de publicistas.¹³⁴

Assim como o estudo realizado por Ricardo Miguel¹³⁵, o objetivo deste estudo não é buscar uma definição única para o esporte. No entanto, é válido contrapor os pontos defendidos pelos estudos com viés publicista, os quais consideram determinantes para não enquadrar os esportes eletrônicos como esporte.

Destaca-se a definição publicista de esporte presente no Posicionamento do Conselho Presidencial e do Conselho Executivo da Confederação Alemã de Esportes Olímpicos - DOSB¹³⁶. Esse documento, analisado na seção 3.3 deste estudo, foi responsável por consolidar a corrente contrária ao reconhecimento dos esportes eletrônicos no movimento olímpico.

Nesse documento, são apresentados os três elementos mais comumente elencados pelas doutrinas publicistas que impediriam o reconhecimento dos esportes eletrônicos: a exigência de intensidade na atividade física e de benefício à saúde, a incompatibilidade do esporte com interesses econômicos e o conflito com os princípios da autonomia e da liberdade esportiva.

O primeiro elemento, a exigência de intensidade na atividade física e de benefício a saúde, é o ponto mais frequente e antigo de discordância entre as doutrinas privatistas e publicistas, principalmente em relação ao enquadramento do xadrez como modalidade esportiva.

Conforme foi visto, Rafael Fachada expressamente rejeita essas exigências¹³⁷ e Huizinga sequer se debruça sobre a questão, reconhecendo expressamente a prática competitiva e organizada dos jogos de tabuleiro e de cartas como esporte¹³⁸.

Não obstante, é possível demonstrar, através de dados objetivos, que o esporte eletrônico é capaz de atender à essas exigências¹³⁹.

¹³⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Reconhecimento dos esports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso-brasileiro. Rio de Janeiro: Processo, 2022. p. 25.

¹³⁵ *Idem*. p. 26.

¹³⁶ DOSB. Dealing with electronic sport simulations, eGaming and "eSport": Positioning of the DOSB Presidential Board and Executive Board. 04 dez. 2018. Disponível em: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec__2018.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023. Tradução nossa.

¹³⁷ FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 26

¹³⁸ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. p. 279

¹³⁹ RAMOS, Rafael Teixeira; BOCCHI, Nicholas; CARDOSO, Breno Lenza. E-sports: propriedades jurídicas constitutivas e da relação entre seus atletas e clubes (equipes). In: ZAINAGHI, Domingos Sávio. (Org.). Direito Desportivo. Leme: Mizuno, 2022. p. 299-323.

Luciano Rosa¹⁴⁰ acompanhou os dados corporais dos atletas da modalidade de *League of Legends* durante toda a primeira temporada do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* de 2016.

Durante a transmissão da final da temporada, explicou quais os critérios objetivos para definir o conceito de exercício físico: frequência respiratória acima de 20 respirações por minuto e frequência cardíaca acima de 100 batimentos por minuto, limites que foram ultrapassados em diversos momentos das partidas.¹⁴¹

Em relação à exigência de benefício à saúde, é fundamental refutar o argumento apresentado pela Confederação Alemã de Desportos Eletrônicos, que afirma que a classificação dos jogos eletrônicos como uma atividade potencialmente viciante pela Organização Mundial da Saúde (OMS) dificulta a compatibilidade entre os esportes eletrônicos e o sistema esportivo.

Esse argumento não se sustenta ao considerarmos que a prática de qualquer modalidade esportiva pode ser prejudicial à saúde e até mesmo levar à morte. Como afirmado por Kenia Maynard da Silva e Ângelo Vargas:

Quando não praticado sob a égide de profissionais capacitados, tecnologia adequada, respeito aos limites do ser humano e, principalmente referências axiológicas, pode deixar de ser uma ferramenta para a saúde e se transformar em uma ferramenta para a morte.¹⁴²

Além disso, mesmo levando em conta a decisão da OMS de incluir o transtorno relacionado aos jogos eletrônicos na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), o Parlamento Europeu concluiu que os jogos eletrônicos e o esporte eletrônico ainda “podem proporcionar benefícios significativos para a saúde mental de muitos jogadores e podem disseminar valores positivos”.¹⁴³

¹⁴⁰ Fisioterapeuta (FCNM - 1999), possui Doutorado em Engenharia Biomecânica desenvolvido no Laboratório de Biomecânica da FEG-UNESP (2010) com a abordagem do controle motor no gesto esportivo e Mestrado em Engenharia Biomédica pela Universidade do Vale do Paraíba (2003). Foi Analista Biomecânico no Laboratório de Biomecânica e Coordenador de Fisioterapia do S. C. Corinthians Paulista (2011-2021), docente de biomecânica e fisioterapia traumato-ortopédica na Universidade de Taubaté/SP e Professor convidado da Universidade Federal de São Paulo (Especialização e Extensão).

¹⁴¹ CBLOL. CBLOL 2016 – Final 1ª Etapa, 02 abr. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WeK_sRvaM6I Acesso em: 25 jun. 2023.

¹⁴² DA SILVA, Kenia Maynard; VARGAS, Angelo. A morte do atleta. In: VARGAS, Angelo (Org.) Direito desportivo – Dimensões Contemporâneas. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2012. p. 185-198 *apud* FACHADA, Rafael Terreiro. Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 27

¹⁴³ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrônico e os videojogos (2022/2027(INI)). 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023

O segundo elemento publicista, que em tese impede o reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte, é a incompatibilidade do interesse econômico, inerente ao esporte eletrônico, com o sistema esportivo.

É importante ressaltar que, assim como ocorre erroneamente a supervalorização dos esportes analógicos tradicionais em relação aos seus benefícios à saúde, existe também a ideia equivocada de que o esporte, especialmente aquele praticado no âmbito do movimento olímpico, permanece intocado pelos interesses econômicos e sociais da sociedade capitalista contemporânea. Essa percepção não condiz com a realidade.

É evidente que o esporte, em todas as suas formas, está sujeito a influências e interesses econômicos. A comercialização de direitos de transmissão, patrocínios e o desenvolvimento de indústrias relacionadas são apenas algumas das manifestações da intrínseca relação entre o esporte e o sistema econômico.

Portanto, não é possível negar o enquadramento dos esportes eletrônicos no conceito de esporte com base na suposta incompatibilidade dos interesses econômicos com o sistema esportivo, uma vez que essa relação existe em todas as modalidades esportivas.

Na visão de Ricardo Miguel, esse argumento, que inicialmente aparenta impedir o reconhecimento do esporte eletrônico como esporte, na verdade atua em seu favor:

Justamente o envolvimento do esporte com a economia e com a questão social conduz ao enquadramento desportivo do jogo eletrônico e, conseqüentemente, à necessidade de enquadramento jurídico. Trata-se de um fenômeno econômico e social que aconteceu com o esporte de maneira geral, e agora especificamente se apresenta no esporte eletrônico. A importância de se considerar determinada prática como modalidade desportiva existe em decorrência de situações econômicas e sociais.¹⁴⁴

O terceiro e último elemento publicista, que em tese impede o reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte, é o conflito entre os princípios esportivos da autonomia e da liberdade com a propriedade do jogo eletrônico.

Esse elemento está diretamente relacionado ao objetivo deste estudo de determinar se a propriedade do jogo eletrônico competitivo é capaz de impedir o seu reconhecimento como esporte, razão pela qual merece análise em um tópico próprio.

¹⁴⁴ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O enquadramento jurídico do esporte eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019. p. 57

4.2 Aparente conflito com os princípios da autonomia e da liberdade

Neste tópico serão analisados os princípios esportivos da autonomia e da liberdade e se de fato há conflito entre esses princípios e a propriedade do jogo eletrônico competitivo.

Conforme foi abordado no item 2.4.1 desta dissertação, que tratou do modelo associativo-federativo do esporte, a evolução do esporte a partir do associativismo leva a uma abordagem que o considera, de forma geral, como um movimento essencialmente privado¹⁴⁵.

O princípio da autonomia surge do entendimento de que as organizações esportivas devem ter o direito de regular e administrar o esporte sem interferência externa. A partir dessa perspectiva, o esporte é visto como um sistema autônomo e autopoietico.

Na Carta Olímpica, a autonomia esportiva é considerada Princípio Fundamental do Olimpismo:

Reconhecendo que o esporte ocorre no contexto da sociedade, as organizações esportivas dentro do Movimento Olímpico devem adotar a neutralidade política. Elas possuem os direitos e obrigações da autonomia, o que inclui estabelecer e controlar livremente as regras do esporte, determinar a estrutura e governança de suas organizações, desfrutar do direito de eleições livres de qualquer influência externa e ter a responsabilidade de garantir a aplicação dos princípios de boa governança.¹⁴⁶

Esse princípio é geralmente abordado pela doutrina do direito desportivo sob a perspectiva da não intervenção do estado no sistema esportivo.

Essa ênfase na não intervenção estatal ganha força após as experiências históricas em que o esporte foi instrumentalizado para fins políticos e ideológicos, especialmente durante a segunda guerra mundial pelos estados nazifascistas¹⁴⁷ e na guerra fria por ambos os lados.¹⁴⁸

No entanto, as interferências externas nas regras do esporte e na estrutura e governança da entidade de administração do desporto não se restringe a intervenção estatal.

¹⁴⁵ NICOLAU, Jean Eduardo. Direito Internacional do Esporte. São Paulo: Quartir Latin, 2018. p. 27-28.

¹⁴⁶ IOC. Olympic Charter. Lausanne: International Olympic Comitee, 2021. p. 8. Tradução nossa.

¹⁴⁷ VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. Manual de direito do trabalho desportivo. 4. ed. São Paulo: LTr, 2022. p. 54-58

¹⁴⁸ MORAES, Guilherme Campos de. Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 67-68

A Confederação Alemã de Esportes Olímpicos¹⁴⁹ defende que a lógica mercadológica dos esportes eletrônicos é incompatível com o princípio da autonomia pelo risco de interferência externa.

Ocorre que o raciocínio que leva a essa conclusão foi composto de duas premissas falsas.

A primeira das premissas falsas da DOSB é que o dono do jogo e a entidade de administração do desporto serão sempre pessoas distintas.

O dono do jogo pode assumir para si as funções de entidade de administração do desporto, essa escolha é a principal característica do modelo de organização Centralizador do esporte-propriedade, explorado no item 3.2.1 deste estudo.

Quando o proprietário do jogo e a entidade que administra e regulamenta o esporte são a mesma pessoa, não há risco de interferência externa.

Essa premissa é falsa mesmo no contexto do movimento olímpico, onde é necessário que as entidades de administração do desporto se organizem na forma de federações. Isso porque não há nada que impeça que uma federação internacional desenvolva ou adquira a propriedade de um jogo eletrônico.

Não apenas é possível, como já objeto de estratégia prevista na *Olympic Agenda 2020+5*. O Comitê Olímpico Internacional planeja explorar o potencial dos *Virtual Sports* ao “auxiliar as federações internacionais a desenvolverem formas virtuais e simuladas de seus esportes”.¹⁵⁰

A segunda premissa inverídica adotada pela DOSB é que o princípio da autonomia é absoluto e que qualquer risco de interferência externa é inconcebível.

Isso porque o sistema esportivo convive com riscos e concretizações de interferências externas a todo momento e não é por isso que as modalidades deixam de ser esporte.

Se o princípio da autonomia fosse absoluto para fins de reconhecimento de uma modalidade como esporte, as competições de futebol organizadas no sistema encabeçado pela Federação Internacional de Futebol Associação – FIFA não seriam enquadradas.

¹⁴⁹ DOSB. Dealing with electronic sport simulations, eGaming and "eSport": Positioning of the DOSB Presidential Board and Executive Board. 04 dez. 2018. Disponível em: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec__2018.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

¹⁵⁰ IOC. Olympic Agenda 2020+5 – Recommendations. Olympics, 02 fev. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/documents/international-olympic-committee/olympic-agenda-2020-plus-5>. Acesso em: 21 jun. 2023. p. 22. Tradução nossa.

Isso porque a FIFA, de forma objetiva, não estabelece e nem controla livremente as regras do esporte, tendo em vista que quem define as regras do jogo é a International Football Association Board – IFAB, fundada pelas quatro associações de futebol britânicas (Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte) em 1886. A FIFA foi criada em 1904 e uniu-se à IFAB em 1913¹⁵¹.

Na realidade, não seria possível enquadrar nesse critério nenhum esporte olímpico, tendo em vista que todas as federações internacionais estão sob risco de sofrerem interferência externa ao se submetem à jurisdição estatal do país onde estão sediadas, à jurisdição do Tribunal Arbitral do Esporte e às regras antidopagem da Agência Mundial Antidopagem¹⁵².

No modelo Liberal de organização do esporte eletrônico, caracterizado pela cessão dos direitos de uso do jogo para organização de competição, é possível inferir que o contrato entre o cedente e o cessionário estabelece condições que atendam o interesse de ambas as partes.

Em vista disso, ainda que haja permissão contratual para algum tipo de interferência do cedente sobre o cessionário, ela não será indevida, vez que pactuada.

É evidente que pode haver situações em que o sistema esportivo de uma modalidade de esporte eletrônico esteja efetivamente em conflito com a autonomia esportiva, mas não é possível tratar a exceção como regra como faz a definição publicista da DOSB.

Portanto, conclui-se que não há conflito entre a propriedade do jogo eletrônico competitivo e o princípio da autonomia esportiva.

Resta analisar o aparente conflito entre o princípio da liberdade esportiva e a propriedade do jogo eletrônico competitivo.

A DOSB¹⁵³ afirma que a lógica mercadológica dos jogos eletrônicos também encontra incompatibilidade com o princípio da participação, também reconhecido como princípio da liberdade esportiva.

¹⁵¹ RUEL, Renata. IFAB aprova alterações nas regras do jogo. Lei em Campo, 04 mar. 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/ifab-aprova-alteracoes-nas-regras-do-jogo/> Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁵² MORAES, Guilherme Campos de. Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 122.

¹⁵³ DOSB. Dealing with electronic sport simulations, eGaming and "eSport": Positioning of the DOSB Presidential Board and Executive Board. 04 dez. 2018. Disponível em: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec__2018.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

O princípio da liberdade esportiva busca garantir a participação de qualquer pessoa no esporte, encontrando na capacidade ou interesse de cada um os únicos limitadores aceitáveis.

Na Carta Olímpica, a liberdade esportiva é considerada Princípio Fundamental do Olimpismo:

A prática do esporte é um direito humano. Todo indivíduo deve ter a possibilidade de praticar esportes, sem discriminação de qualquer tipo e no espírito olímpico, que requer compreensão mútua com um espírito de amizade, solidariedade e jogo limpo.¹⁵⁴

Expandindo a interpretação desse princípio, a Associação Global de Federações Esportivas Internacionais - GAISF (antiga SportsAccord), entende que para que uma atividade seja considerada esporte, sua prática não pode depender de equipamentos que possuem apenas um fornecedor.¹⁵⁵

Foi visto que o esporte eletrônico depende do uso de um *hardware* e um *software*. O *hardware* pode ser qualquer dispositivo eletrônico com poder computacional, como um *smartphone*, computador pessoal ou console de *videogame*. O *software* é o jogo eletrônico competitivo.

A propriedade do jogo eletrônico competitivo garante o monopólio sobre os direitos de uso do jogo e, portanto, faz com que um dos equipamentos necessários para a prática do jogo tenha apenas um fornecedor.

Além disso, empresas como Sony, Microsoft e Nintendo que produzem seus próprios *hardwares*, como o *PlayStation*, o *Xbox* e o *Switch*, respectivamente, negociam com desenvolvedores de jogos para que desenvolvam jogos exclusivos para seus consoles, inclusive competitivos.

Nesses casos, tanto o *hardware* quanto o *software*, necessários para a prática do desporto eletrônico, contam com apenas um fornecedor.

A título de exemplo, o jogo de corrida automobilística *Gran Turismo 7*, desenvolvido pela empresa *Polyphony Digital*, é um jogo exclusivo para o console *PlayStation*, da *Sony*.

Contudo, a constatação de que há monopólio no fornecimento dos equipamentos necessários para a prática do esporte eletrônico, não necessariamente

¹⁵⁴ IOC. Olympic Charter. Lausanne: International Olympic Comitee, 2021. p. 8. Tradução nossa.

¹⁵⁵ SPORTSACCORD. Definition of Sport, 2012. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20121205004927/http://www.sportaccord.com/en/members/definition-of-sport> Acesso em: 23 jun. 2023

encontra incompatibilidade com o princípio da liberdade esportiva, especialmente ao se analisar a teleologia da norma, que é o de garantir acesso ao esporte.

O que deve ser analisado é a capacidade do indivíduo de ter acesso aos equipamentos necessários para determinada prática esportiva. Quando se trata de acesso aos consoles e aos jogos eletrônicos, que podem ser amplamente encontrados em lojas físicas e digitais ao redor do planeta, resta necessário apenas o interesse do indivíduo.

Nesse sentido, o *Gran Turismo 7*, com monopólio no fornecimento do *hardware* e do *software* necessários para sua prática, foi o *Virtual Sport* eleito pela Federação Internacional do Automóvel – FIA e aceito pelo COI para fazer parte da competição *Olympic Esports Series*.¹⁵⁶

Oportuno abordar a alegação de que os equipamentos necessários para a prática esportiva eletrônica exigem investimentos vultuosos.

Esse argumento diz respeito à acessibilidade e não ao acesso. Ainda que a acessibilidade seja uma virtude, para o princípio da liberdade e para a definição do esporte importa apenas o acesso.

Observa-se que esportes como o pólo, automobilismo, esgrima e golfe também demandam investimentos em equipamentos que parcela muito restrita da população são capazes de fazer, até mais do que os jogos eletrônicos.

O princípio da liberdade esportiva também pode ser interpretado no sentido de que a prática do esporte não pode ser restringida pela necessidade de se associar a entidade do setor, o que poderia significar um problema para o reconhecimento do esporte eletrônico como esporte.

Como foi abordado anteriormente, para ser possível a prática do esporte eletrônico, é necessário estabelecer relações jurídicas com o dono do jogo eletrônico competitivo ou para quem ele cedeu os direitos de uso de seu jogo, tanto na dimensão informal, quanto formal do esporte.

Na prática informal, o indivíduo deverá se relacionar com a pessoa física ou jurídica que vende o jogo e/ou fornece os serviços necessários para jogá-los, como o acesso ao servidor. Essa relação pode ser facilmente identificada como uma relação consumerista.

¹⁵⁶ IOC. Olympic Esports Series. Olympics, 01 mar. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

A relação entre o jogador e a empresa que fornece o jogo e os serviços necessários para a sua prática está inserida no contexto contemporâneo, que conta com mecanismos de proteção ao consumidor presentes no direito internacional.

O reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor, da necessidade de transparência na contratação e da impossibilidade de renúncia à indenização por dano, são uniformizados a partir de instrumentos de direito internacional público, destacando-se para esse fim a Resolução 39/248 da Organização das Nações Unidas.¹⁵⁷

Dessa forma, aspectos negativos da necessidade do indivíduo, na qualidade de consumidor, se relacionar com o fornecedor do jogo e/ou dos serviços necessários, especialmente no que tange a acesso, são atenuados.

Na prática formal, o indivíduo deverá se relacionar, na qualidade de atleta, obrigatoriamente com a entidade de administração do desporto que possui os direitos de uso do jogo.

No entanto, não é outra a situação vivida por atletas em modalidades em que uma federação internacional é capaz de, na prática, monopolizar o esporte formal.

Guilherme Campos de Moraes¹⁵⁸ e Wladimir Camargos¹⁵⁹ apontam que a globalização do esporte através do modelo europeu exige que as associações esportivas sejam monopolistas por natureza, princípio tradicionalmente aceito no direito alemão (*Ein-Platz-Prinzip*).

De acordo com Moares, a posição monopolística reside no fato de que o sistema esportivo encabeçado pelo Comitê Olímpico Internacional e pelas Federações Internacionais reconhecem apenas uma federação nacional por modalidade.

O autor também assinala que o monopólio é reforçado pelos regulamentos de federações inseridas nesse sistema, que restringem os federados de participarem de campeonatos não organizados ou autorizados por elas – inclusive sob ameaça de banimento.

¹⁵⁷ FEDERIGHI, Suzana Maria Pimenta Catta Pretta. A proteção internacional do consumidor. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Internacional. Cláudio Finkelstein, Clarisse Laupman Ferraz Lima (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/506/edicao-1/a-protecao-internacional-do-consumidor> Acesso em: 20 jun. 2023.

¹⁵⁸ MORAES, Guilherme Campos de. Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016.

¹⁵⁹ CAMARGOS, Wladimir Vyncius de Moraes. A Constitucionalização do Esporte no Brasil. Autonomia Tutelada: Ruptura e Continuidade. Brasília: Universidade de Brasília, 2017.

Fica clara que a necessidade de se associar a entidade do setor para a prática esportiva, especialmente no nível da excelência ou alto rendimento, está configurada em todos os esportes organizados em Federações Internacionais reconhecidos pelo Comitê Olímpico Internacional.

Portanto, é possível chegar a duas hipóteses quanto a existência ou não de conflito da propriedade do jogo eletrônico competitivo com o princípio da liberdade esportiva.

A primeira hipótese é baseada na aplicação do princípio da liberdade de forma absoluta, sem nenhum tipo de ponderação que flexibilize ou permita o conceito de monopólio.

Nessa hipótese, o jogo eletrônico competitivo não pode ser reconhecido como esporte, mas também exclui o reconhecimento como esporte de toda e qualquer modalidade reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional, notadamente organizadas a partir do modelo europeu.

A segunda hipótese, baseada na aplicação do princípio da liberdade de forma que permita o monopólio, no entanto sem admitir impedimentos ao acesso pelo indivíduo ao esporte, conclui que o jogo eletrônico competitivo pode ser considerado esporte, assim como as modalidades olímpicas.

Entende-se que a conclusão acertada é aquela prevista na segunda hipótese.

Ao se debruçar sobre “o risco de monopólio pelo fato do editor poder limitar o trabalho de promotores”, Ricardo Miguel também chega à conclusão de que “a existência de monopólio não constitui argumento para afastar a conotação desportiva” dos esportes eletrônicos.¹⁶⁰

Conclui-se, portanto, que a propriedade do jogo eletrônico competitivo, por si só, não constitui elemento capaz de restringir a autonomia das entidades esportivas e nem o acesso do indivíduo ao esporte eletrônico.

Diante de todo o exposto, demonstrou-se que os argumentos da doutrina publicista não se sustentam diante da realidade e do direito, pois são contraditórias ou baseadas em premissas falsas.

Não obstante, não é possível negar o envolvimento de toda a sociedade com o fenômeno esportivo, razão pela qual no próximo capítulo serão abordados aspectos

¹⁶⁰ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019. p. 53.

subjetivos que podem integrar o conceito de esporte de um indivíduo e qual o parâmetro que um estado adota para estabelecer uma definição de esporte.

4.3 Subjetividade e Instrumentalidade no Reconhecimento do Esporte Eletrônico como Esporte

Enquanto textos acadêmicos buscam uma definição perene de esporte, o que se enxerga na sociedade é uma tendência a definições efêmeras.

Isso acontece porque o esporte é uma das atividades de lazer mais importantes da sociedade, uma forma primária e atávica de autoexpressão.¹⁶¹

Assumindo que o esporte dificilmente é visto como algo negativo, quando um indivíduo é desafiado a definir o esporte, ele tenderá a moldar a definição de esporte em torno dos valores que entende serem positivos – evidenciado o caráter subjetivo do conceito social de esporte.

Por consequência, quando o indivíduo se depara com uma atividade cujos valores entende não serem compatíveis com os seus, é natural que não enquadre aquela atividade com esporte em detrimento de ressignificar a definição de esporte que subjetivamente construiu.

A pluralidade de valores, própria de uma sociedade democrática, resulta na multiplicidade de definições sociais que o esporte pode receber, tornando improvável a unanimidade nos critérios para o reconhecimento das atividades como esporte.

Ao analisar o fenômeno dos combates dos gladiadores romanos, Huizinga¹⁶² aponta que “apesar de seu caráter sanguinolento, supersticioso e escravista” eram chamados de jogo (*ludus*), capazes de serem considerados esporte.

Na sociedade contemporânea é difícil imaginar que exista um indivíduo que em seu âmago defenda que uma atividade sanguinolenta, supersticiosa e escravista seja um jogo ou esporte.

¹⁶¹ VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. Manual de direito do trabalho desportivo. 4. ed. São Paulo: LTr, 2022. p. 38

¹⁶² HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. p. 279

A capoeira segue uma lógica inversa, trata-se de uma atividade que já foi objeto de marginalização e preconceito, mas que na atualidade é amplamente reconhecida como esporte.¹⁶³

Exemplo ainda mais recente de atividade que já foi marginalizada e recebeu amplo reconhecimento como esporte é o skate. A atividade já teve sua prática proibida na cidade de São Paulo em 1988 pelo então prefeito Jânio Quadros¹⁶⁴ e em 2021 fez parte do programa esportivo dos Jogos Olímpicos de Tóquio¹⁶⁵.

Existem modalidades que enfrentam divisão de pensamentos quanto o seu reconhecimento e o esporte eletrônico é um deles. Ricardo Miguel entende que “a resistência ao reconhecimento do jogo eletrônico como esporte decorre da certa inflexibilidade aos avanços tecnológicos que vem transformando a sociedade.”¹⁶⁶

Outro exemplo que tem dividido opiniões são as modalidades que são praticadas com a participação de animais, como a tourada, vaquejada e rodeio, que enfrentam questionamento sobre os direitos dos animais, especialmente com relação a crueldade.¹⁶⁷

Elementos subjetivos como esses também podem afetar o reconhecimento das atividades como esporte por um estado nacional, que tem seus valores expressos em sua constituição.

Ao se referir a constituição, considerou-se concomitantemente os dois sentidos de constituição conforme Hans Kelsen: no sentido lógico-jurídico, em que constituição se refere a norma hipotética fundamental; e no sentido jurídico-positivo, em que constituição se refere à norma positiva suprema.¹⁶⁸

Conclui-se que a essência do esporte é impossível de ser capturada em termos objetivos, podendo a tentativa de fazê-lo ser classificada como uma aporia. Aplica-se ao esporte, a reflexão realizada pelo filósofo francês Blaise Pascal:

¹⁶³ MELO FILHO, Álvaro. O desporto na ordem jurídico constitucional brasileira. Malheiros: São Paulo, 1995. p. 54.

¹⁶⁴ BRANDÃO, Leonardo. Entre a marginalização e a esportivização: elementos para uma história da juventude skatista no Brasil. Dourado, MS, Brasil: UNES, 2008.

¹⁶⁵ IOC. IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020. Olympics, 03 ago. 2016. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020> Acesso em: 20 jun. 2023.

¹⁶⁶ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico. São Paulo: Quartier Latin, 2019. p. 53.

¹⁶⁷ VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. A tourada em Portugal e a Vaquejada no Brasil: aspectos jurídicos. Brasília: Nobilitar, 2021.

¹⁶⁸ SILVA, José Afonso da. Curso de Direito Constitucional Positivo. 23. ed. São Paulo: Malheiros, 2014. p. 41.

Um diz que a essência da justiça é a autoridade do legislador, outro, a comodidade do soberano, outro, o costume presente; e é o mais seguro: nada, segundo somente a razão, é justo por si; tudo se move com o tempo. O costume faz toda equidade, pela simples razão de ser recebida; é o fundamento místico da autoridade. Quem a remete a seu princípio a aniquila.¹⁶⁹

Nada, segundo somente a razão, é esporte por si.

É necessário, portanto, analisar caso a caso a definição de esporte para cada indivíduo a fim de chegar a uma resposta objetiva quanto ao enquadramento de uma ou outra atividade.

Aplica-se a mesma conclusão ao reconhecimento do esporte eletrônico como esporte por um estado nacional, razão pela qual a recepção dos esportes eletrônicos pela República Federativa do Brasil será objeto de estudo no próximo capítulo.

4.4 Conclusão

Este capítulo foi dedicado a verificar o enquadramento do jogo eletrônico competitivo à definição de esporte, a fim de definir se a propriedade do jogo eletrônico impede o enquadramento de sua prática competitiva e organizada como esporte.

As conclusões a este problema foram as seguintes:

Para a doutrina especializada majoritária, o esporte eletrônico pode ser considerado esporte, mesmo levando em consideração os critérios da corrente publicista, mais restritiva em admitir modalidades desportivas menos tradicionais.

Para o Comitê Olímpico Internacional, o reconhecimento como esporte do esporte eletrônico se limita às modalidades cujo jogo eletrônico simula esportes que existem na realidade. Essa diretriz não é unânime no movimento olímpico, com corrente que defende o reconhecimento sem restrição.

Em nenhuma dessas definições a propriedade do jogo eletrônico competitivo demonstrou ser impeditivo para o seu enquadramento como esporte.

Por outro lado, para o indivíduo, o reconhecimento do esporte eletrônico dependerá da identidade dos valores que possui, com os valores presentes na atividade, sendo necessária a avaliação caso a caso.

Isso também vale para o reconhecimento de uma atividade como esporte por um estado nacional, que tem em sua constituição, enquanto norma hipotética

¹⁶⁹ PASCAL, B. Pensées. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p. 470

fundamental e norma positiva suprema, o conjunto de valores que devem ser analisados.

Posto isso, é necessária a análise da recepção dos esportes eletrônicos pelo ordenamento jurídico brasileiro para alcançar o último objetivo deste estudo, qual seja, definir se a propriedade do jogo eletrônico origina necessidade de regulamentação específica.

5 ESPORTE ELETRÔNICO NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Neste capítulo será analisada como se deu a recepção do esporte eletrônico pelo ordenamento jurídico brasileiro e se a atividade demanda uma regulamentação específica, especialmente devido a propriedade do jogo eletrônico competitivo.

Para esse fim, inicialmente será descrita como se deu a evolução da atividade no Brasil e como as relações jurídicas contidas nela são tratadas pelos particulares e pelo poder público.

Sem receio de adiantar a conclusão de que o jogo eletrônico competitivo foi recepcionado como esporte, o segundo tópico dedicar-se-á a construir o entendimento da base constitucional e legal do esporte no Brasil.

No terceiro tópico, tomando como ponto de partida o estado em que se encontra o cenário do desporto eletrônico no Brasil e a resolução do Parlamento Europeu sobre o tema¹⁷⁰, serão alinhados quais desafios o estado brasileiro terá que enfrentar para alcançar os objetivos estabelecidos pelas normas constitucionais e infraconstitucionais.

Por fim, analisar-se-á se existe a necessidade de inovação regulatória para enfrentar os desafios e atingir os objetivos alinhados no tópico anterior. Se houver, será identificado se a necessidade de inovação regulatória decorre da propriedade do jogo eletrônico competitivo.

5.1 Recepção pelo ordenamento jurídico brasileiro

O desenvolvimento e popularização de uma modalidade esportiva está intimamente ligado aos meios de comunicação pelo qual o esporte é divulgado, especialmente a forma como o espetáculo esportivo é transmitido para o público.

A popularidade do futebol cresceu na medida em que a transmissão e o jornalismo esportivo no Brasil evoluíram. O esporte nacional brasileiro ganhou as páginas dos jornais, depois as ondas do rádio e em seguida a televisão, que logo

¹⁷⁰ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrônico e os videojogos (2022/2027(INI)). 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023

ganhou cores. Em cada evolução, ocorreu uma explosão no crescimento da popularidade da modalidade.¹⁷¹

O esporte eletrônico no Brasil também segue a lógica do crescimento de popularidade com base no meio de comunicação usado para divulgá-lo.

No final dos anos 90, o modelo de negócio das *Lan Houses*, estabelecimentos com computadores ligados em rede local que permitia a prática de jogos eletrônicos competitivos entre os frequentadores pagantes, se espalhou pelo Brasil.¹⁷²

Esse ambiente social possibilitou a prática informal dos jogos eletrônicos competitivos, enquanto o interesse de atrair consumidores motivou as *Lan Houses* a organizarem competições, consolidando a ocorrência da prática formal.

A socialização que esse ambiente proporcionava era o principal meio de divulgação dos espetáculos esportivos profissionais que já ocorriam ao redor do mundo.

No período em que as *Lan Houses* estiveram em seu auge, o esporte eletrônico brasileiro experimentou um primeiro momento de grande popularidade, destacando-se a modalidade Counter-Strike, com equipes brasileiras campeãs mundiais.

No entanto, com o crescente aumento de computadores pessoais nas residências brasileiras e aprimoramento da velocidade de conexão à rede mundial de computadores, o modelo de negócio das *Lan Houses* entrou em decadência na segunda metade dos anos 2000.

Apesar dos computadores estarem presentes, os serviços oferecidos pelos provedores de internet não eram suficientes para a divulgação do esporte eletrônico, que naquele momento não conseguiu ser suficientemente popular para alcançar os meios de comunicação impressos, por rádio ou televisivo.

Foi só a partir de 2013, que o esporte eletrônico brasileiro reuniu as condições necessárias para voltar a se desenvolver. Destaca-se a criação de plataformas de transmissão via *streaming* como o *youtube* e a *twitch* e o investimento da Riot Games em servidores e ligas esportivas do jogo *League of Legends* no Brasil.

¹⁷¹ CLEMENTE, Mariane Sequeto Gomes. O uso da tecnologia no futebol: As imagens de televisão como provas em julgamentos do Superior Tribunal de Justiça Desportiva. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2013.

¹⁷² MACEDO, Tarcízio. Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports. *Galáxia* (São Paulo), v. 48, 2023.

O modelo de organização centralizador adotado pela Riot Games para expandir a influência do jogo *League of Legends* pelo mundo foi diretamente responsável pelo crescimento do esporte eletrônico brasileiro da forma que como se deu.

O *League of Legends* é um jogo competitivo gratuito, que tem como fonte de receita a venda de bens digitais dentro do jogo, mas que não impactam nas chances de vitória, como itens cosméticos que alteram a aparência dos personagens jogáveis, chamadas de *skins*.

A fim de impulsionar o número de jogadores e as vendas dentro do jogo, a Riot Games investiu na construção de um cenário esportivo global. No Brasil, a empresa começou a organizar competições em 2012 e instalou um servidor no território brasileiro em 2013.

Além disso, a Riot Games estabeleceu um programa de pagamento de ajuda de custo para os times que participassem de suas competições, possibilitando que os clubes pagassem a participação dos atletas.

Os clubes, devido a essa ajuda de custo, foram capazes de se estruturar e se profissionalizar, inclusive para posteriormente terem times em outras modalidades.

Em apenas três anos, o esporte eletrônico brasileiro renasceu e foi capaz de lotar o Allianz Parque na final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* de 2015.¹⁷³

O ano de 2015 também foi marcado pelo primeiro conflito envolvendo esporte eletrônico que chegou ao judiciário e a primeira manifestação do Ministério do Esporte sobre o esporte eletrônico.

O caso Kabum E-sports Marketing Ltda versus André Eidi Yanagimachi Pavesi, Keyd Gaming Ltda e Telefonica Brasil Ltda¹⁷⁴ foi o primeiro caso que envolve relação esportiva eletrônica a ser recebido pelo poder judiciário brasileiro.

Conforme narrado no processo, o jogador André Eidi Yanagimachi Pavesi, conhecido como “esA”, foi contratado por Kabum E-sports Marketing Ltda como reforço para seu time de *League of Legends*. Ocorre que, logo em seguida, o jogador teria celebrado contrato com outra equipe, a Keyd Gaming Ltda, desrespeitando a cláusula de exclusividade.

¹⁷³ ARAUJO, Bruno. ‘League of Legends’: G1 mostra como foi a final no estádio do Palmeiras; veja. G1, 09, ago. 2015.

¹⁷⁴ TJ-SP. Procedimento Ordinário - Indenização por Dano Material: 1004462-71.2015.8.26.0320. Juiz: Guilherme Lopes Alves Lamas.

A equipe Kabum, sentindo-se lesada pela quebra do contrato, propôs ação ordinária de cobrança por inadimplemento contratual combinado com indenização por danos materiais contra os réus André Eidi Yanagimachi Pavesi, Keyd Gaming Ltda e Telefonica Brasil Ltda.

A empresa Telefonica Brasil Ltda foi incluída no polo passivo em razão de sua ligação com a equipe Keyd Gaming Ltda, com quem possuía contrato de *naming rights*. O nome que a equipe utiliza em competições até dias presentes é Vivo Keyd Stars.

Em decisão que extinguiu a ação por incompetência da justiça comum, o juiz observou que o contrato de prestação de serviço e cessão dos direitos de imagem em muito se assemelhava aos contratos realizados com atletas de futebol e reconheceu o vínculo de emprego, apontando que a competência para julgar a lide seria da justiça do trabalho:

O co-requerido foi contratado como "cyber-atleta", sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada "League of legends", organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos.

A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes.

[...]

E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho.¹⁷⁵

O juiz verificou que no caso concreto a atividade daquele jogador profissional de *League of Legends* era semelhante à do jogador de futebol e aplicou o entendimento próprio do direito desportivo de reconhecer prontamente o vínculo de emprego, tendo em vista que é comum a realização de contratos de natureza civil com atletas em busca de esconder a real natureza da relação.¹⁷⁶

Tendo em vista a incompetência declarada pela justiça comum e a aplicação da lei 9.615/1998 (Lei Pelé), a Kabum distribuiu nova ação na justiça do trabalho¹⁷⁷, neste processo as partes chegaram a um acordo e o processo foi extinto.

No mesmo ano de 2015, após provocação feita ao Ministério do Esporte sobre o assunto, foi publicado o Parecer da Consultoria Jurídica do Ministério do Esporte

¹⁷⁵ TJ-SP. Procedimento Ordinário - Indenização por Dano Material: 1004462-71.2015.8.26.0320. Juiz: Guilherme Lopes Alves Lamas, Data de Publicação: 04/09/2015.

¹⁷⁶ RAMOS, Rafael Teixeira. Curso de direito do trabalho desportivo: as relações especiais de trabalho do esporte. Salvador: JusPudivm, 2021. p. 71-79

¹⁷⁷ Processo n. 0012032-31.2015.5.15.0014 que correu na 1ª Vara do Trabalho de Limeira, no Tribunal Regional Trabalhista da 15ª região.

(Parecer nº. 91/2015/CONJUR-ME/CGU-AGU), que entendeu que "esporte é um direito social, não cabendo às leis reconhecerem a existência ou prática dos mesmos, apenas fomentar a sua prática, independente da modalidade escolhida".¹⁷⁸

Posteriormente, na 38ª reunião ordinária, realizada em 23 de junho de 2017, o Conselho Nacional do Esporte - CNE, órgão colegiado de deliberação, normatização e assessoramento do esporte brasileiro, deliberou sobre o tema da definição de esporte no Brasil.¹⁷⁹

O então Ministro de Estado do Esporte e Presidente do CNE, Leonardo Carneiro Monteiro Picciani, diante de pedidos de reconhecimento como esporte de algumas modalidades, defendeu a aplicação do princípio da autodeterminação.

A aplicação do princípio da autodeterminação no esporte, conforme defendeu o presidente do CNE, tem sua gênese no art. 217 da Constituição Federal, é confirmada por legislação ordinária¹⁸⁰ e o entendimento é acompanhado pela jurisprudência dos tribunais.

Nesse sentido, o próprio pedido de reconhecimento como esporte ou apresentação de projeto de lei de incentivo, por exemplo, são suficientes para demonstrar a autodeterminação, não cabendo ao CNE ou qualquer outra autoridade brasileira restringir o seu reconhecimento.

Após debate e deliberação, com apenas um voto contrário, ficou decidido que o reconhecimento de uma modalidade como esporte no Estado Brasileiro segue o princípio de autodeterminação. Ressalvou-se que, quanto ao repasse de recursos públicos, existem outros critérios para avaliação.

O caso Julia Mayumi Araujo Nakamura vs INTZ e-Sports Club Ltda é mais do que capaz de demonstrar a autodeterminação do esporte eletrônico como esporte.

A ação trabalhista correu em segredo de justiça no Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região e terminou após acordo entre as partes. O acordo deu origem a uma nota pública de conciliação, publicada em formato de imagem nas redes sociais das partes:

¹⁷⁸ apud SICA, André; FEHÉR JUNIOR, André Thomas. Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil. *Análise*, 22 mar. 2022. Disponível em: <https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil> Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁷⁹ BRASIL. CNE. Ata da 38ª Reunião ordinária realizada em 23 de junho de 2017. Diário Oficial da União nº 131, 11 de jul. 2017.

¹⁸⁰ Citou o Estatuto da Igualdade Racial como exemplo de legislação ordinária que reforça a aplicação do princípio da autodeterminação, que trata do esporte e lazer em seus artigos 21 e 22, reconhecendo que a atividade da capoeira pode se manifestar como esporte, luta, dança ou música.

Figura 6 – Nota Pública de Conciliação publicada por INTZ e-Sports Club Ltda e Julia Mayumi Araujo Nakamura¹⁸¹.

NOTA PÚBLICA DE CONCILIAÇÃO

Como parte de seu compromisso com o público, fãs, seguidores e membros de toda comunidade do LoL, **INTZ** e **MAYUMI** informam que celebraram acordo para resolver o conflito de forma pacífica e finalizar as ações judiciais que moviam reciprocamente.

Os termos do acordo refletem o espírito de conciliação alcançado entre as duas partes, que encerram a relação de direito desportivo decorrente da rescisão do contrato de trabalho mantido entre o Clube e a *proplayer*, com o pagamento de parte da cláusula indenizatória, encerrando, assim, o relacionamento do Clube com a atleta que seguirá seu caminho no mundo dos esportes eletrônicos.

Ambos reconhecem ainda que, pelas boas práticas desportivas, a comissão técnica dos clubes tem autonomia para definir as estratégias de treino e a escalação apropriada a cada momento, conforme o desempenho de cada jogador e jogadora.

A Mayumi e a INTZ ressaltam o seu compromisso com aplicação do direito desportivo nos moldes da Lei 9.615/98 para a proteção dos direitos dos(as) atletas que participam desse universo.

Por fim, com o encerramento das ações judiciais mediante a celebração de acordo, ambos consideram que suas pendências estão finalizadas e informam que não comentarão mais sobre o assunto.

INTZ e MAYUMI

¹⁸¹ NAKAMURA, Julia Mayumi Araujo. Nota Publica de Conciliação. 05 mar. 2021. Twitter: @jumayumin1. Disponível em: <https://twitter.com/jumayumin1/status/1367927722362740737>. Acesso em: 23 jun. 2023.

Na nota pública de conciliação, no trecho em que a atleta profissional e o clube “ressaltam o seu compromisso com aplicação do direito desportivo nos moldes da Lei 9.615/98 para a proteção dos direitos dos(as) atletas que participam desse universo”¹⁸², eles também reforçam a autodeterminação do esporte eletrônico como esporte.

O esporte eletrônico foi objeto de projetos desportivos com interesse de captação de recursos via Lei de Incentivo ao Esporte (lei 11.438/2006). Entre 2019 e 2022 a pasta do esporte considerou aptos para captação 34 projetos que envolvem esporte eletrônico.¹⁸³

Outra decisão relevante tomada pelo poder executivo foi o deferimento, pela Coordenação-Geral de Imigração Laboral, de visto de atleta profissional ao atleta de esportes eletrônicos português Alexandre Rodrigues, em 19 de fevereiro de 2021.¹⁸⁴

No início de 2023, foi instalada a Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos na Câmara dos Deputados, bem como criado Grupo de Trabalho Interministerial pelo Ministério do Esporte, a fim de estudar necessidade de regulamentação específica e formulação de políticas públicas para o esporte eletrônico.

A partir desse conjunto de decisões e ações do poder executivo e a consolidação de uma jurisprudência com aplicação da legislação esportiva, é possível concluir pelo reconhecimento do esporte eletrônico como esporte pelo estado brasileiro.

5.2 Base constitucional e infraconstitucional do esporte

Concluído que o esporte eletrônico se enquadra na definição de esporte brasileira, que leva em consideração a autodeterminação da atividade para esse fim, resta definir se a propriedade do jogo eletrônico competitivo demanda regulamentação específica.

¹⁸² NAKAMURA, Julia Mayumi Araujo. Nota Publica de Conciliação. 05 mar. 2021. Twitter: @jumayumin1. Disponível em: <https://twitter.com/jumayumin1/status/1367927722362740737>. Acesso em: 23 jun. 2023.

¹⁸³ BRASIL. MINISTÉRIO DO ESPORTE. Projetos aptos a captação atualizada. 06 jan. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/esporte/pt-br/acoes-e-programas/lei-de-incentivo-ao-esporte>. Acesso em: 21 jun. 2023.

¹⁸⁴ TARGINO, Victor. Visto de trabalho para atletas de esporte eletrônico no Brasil – Leading Case. Lei em campo, 24 mar. 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/visto-de-trabalho-para-atletas-de-esporte-eletronico-no-brasil-leading-case/>. Acesso em: 22 jun. 2023.

O estudo da necessidade de regulamentação específica será feito a partir do entendimento de que a regulamentação da atividade visa a concretização de políticas públicas com a finalidade de alcançar os objetivos propostos na constituição e nas normas infraconstitucionais.

Assumirá também o entendimento de José Afonso da Silva quanto a função da norma no estado democrático de direito: realizar o princípio da igualdade e da justiça não pela sua generalidade, mas pela busca da igualização das condições dos socialmente desiguais.¹⁸⁵

Nesse sentido, é necessário fazer uma análise sistêmica da base constitucional e infraconstitucional do esporte no Brasil, a fim de definir quais são os objetivos que o Estado busca alcançar, além de quais são os deveres que assume para si e quais são os direitos e deveres que atribui a outrem para que os referidos objetivos sejam alcançados.

Paulo Feuz¹⁸⁶ aponta que, antes de analisar o que a constituição diz sobre o esporte em si, é necessário entender quais os valores presentes na estruturação do Brasil enquanto Estado.

Nesse sentido, de acordo com o jurista, o Brasil é constituído como um “Estado Democrático de Direito, tendo como fundamentos a soberania, a cidadania, a dignidade da pessoa humana, os valores sociais do trabalho e da livre iniciativa e do pluralismo político”¹⁸⁷.

Considerando esses valores, passa-se a fazer a leitura do artigo 217, que trata especificamente do esporte.

No caput do artigo, o estado absorve para si o dever de fomentar as práticas esportivas como direito de cada um.

Ao definir o esporte como direito de cada um, o constituinte não deixa dúvidas de que o esporte deve ser tratado como um instrumento necessário para a consolidação da dignidade da pessoa humana, “devendo ser tutelado, protegido e garantido sua aplicação, organização e gestão, para que o mesmo cumpra função social em nosso estado”¹⁸⁸ como um dos elementos do piso vital mínimo.

¹⁸⁵ SILVA, José Afonso da. Curso de Direito Constitucional Positivo. 23. ed. São Paulo: Malheiros, 2014. p. 123.

¹⁸⁶ FEUZ, Paulo Sérgio. O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no Estado Democrático de Direito. In: VARGAS, Ângelo (org.). Direito Desportivo: diversidade e complexidade. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. P. 95-104

¹⁸⁷ *Idem.* p. 101

¹⁸⁸ *Idem.* p. 103

A forma que o constituinte definiu como adequada para garantir a aplicação, organização e gestão do esporte foi através do fomento e não da intervenção direta.

O fomento é baseado especialmente no princípio da subsidiariedade, que impõe ao Estado deveres positivos e negativo. O dever negativo se refere ao estado não impedir os indivíduos na condução de suas próprias ações; os deveres positivos impostos são o de incitar, suprir e sustentar os atores insuficientes quando necessário.

Conforme Ana Luiza Chalushnak, “A atividade fomentadora visa à satisfação indireta das necessidades públicas, vez que a pessoa que realiza a atividade fomentada é o agente fomentado, e não a Administração Pública.”¹⁸⁹

É importante observar que o parágrafo 3º, do artigo 217, prevê que “O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social”, reforça o uso do esporte como instrumento para satisfação das necessidades públicas e seu dever de fomento.

Conforme o acórdão do Supremo Tribunal Federal na ADI 2.163¹⁹⁰, a prática esportiva como lazer a que se refere o caput e o parágrafo 3º, deve ser interpretada de forma extensiva. Além do acesso à prática esportiva, também deve ser tratado como direito de todos o acesso ao espetáculo e às praças esportivas.

O Inciso II define a prioridade de destinação de recursos públicos, privilegiando o desporto educacional em detrimento do desporto de alto rendimento.

Além de eleger o sistema de fomento, que garante protagonismo às pessoas físicas e jurídicas de direito privado, o constituinte também internalizou o princípio esportivo da autonomia, já abordado acima no contexto da *lex sportiva*.

O Inciso I visa garantir a autonomia das entidades esportivas quanto a sua organização e funcionamento, o que permite que as entidades se organizem na forma societária e assumam o modelo de organização do esporte que bem entenderem.

Por outro lado, autonomia não significa independência. Serão impostos limites à autonomia esportiva sempre que o Estado visualizar que outros princípios mais caros à sociedade podem estar sendo violados, especialmente direitos fundamentais.

¹⁸⁹ CHALUSNHAK, Ana Luiza. O fomento como forma de instrumento concretizador do direito fundamental ao desenvolvimento nacional sustentável. *Âmbito Jurídico*, 2011.

¹⁹⁰ BRASIL. ADI 2.163, Relator(a): Min. LUIZ FUX, Relator(a) p/ Acórdão: Min. RICARDO LEWANDOWSKI, Tribunal Pleno, julgado em 12 abr. 2018. Publicado em: 01 ago. 2019.

Guilherme Campos de Moraes¹⁹¹ explica que os assuntos esportivos podem ser alocados em zonas com base no limite da autonomia privada imposto pela soberania estatal.

Na primeira zona, de densidade esportiva máxima, estão os assuntos em que há consenso se tratar de objeto de regulação exclusiva e autônoma das entidades esportivas, como as regras do jogo, critérios técnicos e regimentos de organização esportiva.

A segunda zona, de funcionamento interno das entidades esportivas, se refere a forma societária e conteúdo de seus contratos sociais. No Brasil, as entidades desportivas são livres para escolher a forma societária e organização interna, mas têm que se ajustar aos modelos que foram desenhados pelo Estado a fim de garantir direitos civis e políticos dos sócios e/ou associados.¹⁹²

Destaca-se que, pelo esporte ser atividade de alto interesse social, as entidades esportivas também são limitadas em sua autonomia no que tange à observância dos princípios de transparência financeira e administrativa e conformidade com as leis e os regulamentos externos e internos; moralidade na gestão esportiva; responsabilidade social de seus dirigentes, conforme art. 2º, parágrafo único da lei 14.597/2023.

A terceira zona, de densidade desportiva mínima, representa os assuntos em que há consenso se tratar de objeto de regulamentação estatal, especialmente os direitos fundamentais. O Autor dá como exemplos os “seguros, normas de higiene, relações de trabalho, previdência social, publicidade, segurança nas arenas desportivas, *marketing*, *sponsoring*, etc”.¹⁹³

A quarta zona, de densidade desportiva média, compreende os assuntos em que tanto o Estado quanto as entidades esportivas vão reivindicar a regulamentação. Esses assuntos são frequentemente pivôs de conflitos entre o público e o privado, mas também podem ser objeto de uma regulamentação conjunta, como o que acontece com os esforços antidopagem.

¹⁹¹ MORAES, Guilherme Campos de. *Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 96-99

¹⁹² BRASIL. ADI 3.045, Relator(a): Min. CELSO DE MELLO, Tribunal Pleno, julgado em 10 ago. 2005. Publicado em: 01 jun. 2007.

¹⁹³ MORAES, Guilherme Campos de. *Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016. p. 98

A base do princípio da autodeterminação é a interpretação conjunta do pluralismo político enquanto valor do Estado Democrático de Direito, do reconhecimento do esporte como um dos elementos da dignidade da pessoa humana e da autonomia própria do esporte.

O inciso III define que o esporte profissional e não profissional deve receber tratamentos diferenciados.

O conceito de esporte profissional é objeto da legislação ordinária. Até 14 de junho de 2023, o esporte profissional era “caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva”, conforme previa o art. 3º, parágrafo 1º, Inciso I da Lei Pelé (lei 9.615/1998).

A vinculação à presença de contrato de trabalho para o esporte ser considerado profissional causava confusões, como por exemplo em modalidades individuais, em que a própria presença de um empregador é dispensável.

A partir de 15 de junho de 2023, com a publicação da Nova Lei Geral do Esporte (lei 14.597/2023) o conceito de esporte profissional foi alterado e tem como base a participação de atleta que “se dedica à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tem nessa atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como recebe sua remuneração”, conforme Art. 72, parágrafo único do diploma legal.

O inciso IV, do artigo 217, da Constituição trata de proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

Por fim, os parágrafos 2º e 3º, do artigo 217, da carta magna tratam da justiça desportiva, estabelecendo uma exceção ao Direito de Ação, previsto no artigo 5, XXXV, da Constituição¹⁹⁴ ao prever que só admitirá ações relativas à disciplina e à competição após esgotadas as instâncias da justiça desportiva ou superado o prazo de 60 dias para esta proferir a decisão final.

A justiça desportiva foi regulamentada pela lei 9.615/1998, como determina o dispositivo constitucional e pode ser vista como um instrumento de paridade de armas no sistema esportivo de cada modalidade, tendo em vista que todos os envolvidos são jurisdicionados, inclusive a entidade que regula e administra o esporte.

¹⁹⁴ FEUZ, Paulo Sérgio. Do importante veto presidencial na Lei Geral do Esporte para a garantia da Justiça Desportiva Constitucional. Lei em campo, 19 jun. 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/do-importante-veto-presidencial-na-lei-geral-do-esporte-para-a-garantia-da-justica-desportiva-constitucional/> Acesso em: 19 jun. 2023.

O colégio de julgadores, chamados de auditores, é composto de nove membros, dos quais dois são indicados pela entidade de administração do desporto, dois são indicados pelas entidades de prática, dois são indicados pela Ordem dos Advogados do Brasil, dois são indicados pelos atletas e um é indicado pelos árbitros.

Entende-se que a justiça desportiva é instrumento importante para garantir o devido processo legal e o contraditório de forma especializada e célere.

Além disso, o sistema de indicações permite que haja garantia que todos os espectros políticos esportivos sejam observados, pois ainda que os auditores tentem trajar o manto da imparcialidade, continuam humanos e, portanto, proferirão decisões com base em suas subjetividades.

5.3 Desafios no esporte eletrônico e necessidade de regulamentação específica

Neste tópico serão alinhados alguns obstáculos a serem superados para que sejam cumpridos os objetivos constitucionais e infraconstitucionais, quais sejam, o acesso ao esporte e uso do esporte como ferramenta de promoção social.

Identificado obstáculo a ser superado, será analisado se existe lacuna legislativa que impede a sua superação.

O objetivo deste estudo é verificar se a eventual lacuna legal constatada é originada pela propriedade do jogo eletrônico competitivo.

Em primeiro lugar, é necessário observar que nenhuma desenvolvedora optou por organizar suas competições oficiais no Brasil utilizando o modelo de organização associativo-federativo.

Embora a Constituição Federal, por meio da garantia de autonomia desportiva, permita que a entidade que administra e regula o esporte adote modelos de organização que não sejam o associativo-federativo, a regulamentação infraconstitucional é toda baseada nesse modelo.

O Campeonato Brasileiro de *League of Legends* se tornou liga fechada, seguindo um modelo de organização semelhante ao norte-americano. Contudo, sem a característica de associações ou sindicatos esportivos fortes, como acontece nos Estados Unidos e Canadá, é possível verificar uma dupla vulnerabilidade dos atletas.

Os atletas, que são naturalmente vulneráveis frente a quem detêm os direitos de uso do jogo para organizar a competição e tipicamente vulneráveis frente ao clube

empregador na relação trabalhista, atingem um novo patamar de hipossuficiência após essas duas figuras associarem-se e não haver regulamento para trazer paridade de armas para esta relação.

Observa-se que os clubes de futebol já estão há algum tempo estudando e negociando tornarem-se sócios para fundarem ligas fechadas e podem sofrer com essa lacuna legal, com efeitos colaterais como a liga ser considerada grupo econômico e terem que responder solidariamente por dívidas trabalhistas, por exemplo.

É cabível também o exemplo dos esportes de combate, que também não se organizam no modelo associativo-federativo e sofrem com a falta de regulamentação no setor.¹⁹⁵

Não é objetivo desta dissertação esgotar os modelos de organização que sofrem com lacuna legal no ordenamento jurídico brasileiro e nem esgotar quais são os seus efeitos. É suficiente a sua mera constatação e verificar que não se trata de lacuna originada pela propriedade do jogo eletrônico competitivo, vez que a lacuna existe também para esportes analógicos tradicionais.

No decorrer deste estudo foi observado que o poder político e econômico no sistema esportivo eletrônico está concentrado na figura do dono do jogo eletrônico competitivo ou de quem é cessionário dos direitos de uso do jogo para administrar e regular competições.

Por meio desse poder e da ausência de vigilância do poder público, as entidades que administram e regulam o esporte eletrônico têm sido capazes de sistematicamente desrespeitar obrigações que lhes são atribuídas pelas normas desportivas constitucionais e infraconstitucionais.¹⁹⁶

É notório que nenhuma entidade que administra ou regula o esporte eletrônico no Brasil instituiu uma justiça desportiva, obrigação constitucional como visto acima e legal prevista no artigo 23, inciso I, da lei 9.615/1998.

Com exceção das competições de *Counter-Strike*, jurisdicionadas da ESIC, nenhuma entidade que administra e regula o esporte eletrônico adotou, implementou e aplicou as regras antidopagem, obrigação prevista no artigo 48-C da lei 9.615/1998 e no artigo 176 da lei 14.597/2023.

¹⁹⁵ COSTA, Elthon José Gusmão da. Aspectos jurídicos do desporto MMA. Leme: Mizuno, 2023.

¹⁹⁶ BOCCHI, Nicholas. Esportes Eletrônicos: As Obrigações Ignoradas pelas Entidades do Desporto. Revista Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD), v. 6, 2021, p. 437-458.

Também é possível verificar que entidades que administram e regulam o esporte eletrônico no Brasil não exigem da entidade de prática desportiva o comprovante do visto de trabalho do atleta de nacionalidade estrangeira, necessária para a manutenção da inscrição do atleta na competição, obrigação prevista no artigo 46, parágrafo 2º da lei 9.615/1998.

Nenhuma entidade que administra e regula o esporte eletrônico no Brasil realiza a certificação de organização esportiva formadora de atleta conforme prevê o artigo 29, parágrafo 3º, da lei 9.615/1998 e no artigo 99, parágrafo 2º, da lei 14.597/2023.

Nenhuma entidade que administra e regula o esporte eletrônico e nem as entidades de prática possuem mecanismos de transparência, especialmente financeira, conforme obriga o artigo 2º, Inciso I, da lei 14.597/2023.

Esses obstáculos, no entanto, não representam nenhum tipo de lacuna legal, sendo efetivamente causados pela falta de cumprimento das leis que já existem.

Diante do ordenamento jurídico vigente, é ilegal a aplicação do código antidopagem da ESIC nas competições de *Counter-Strike*, isso porque a construção legislativa do sistema antidopagem no Brasil obriga a adoção, implementação e aplicação das regras antidopagem do sistema da Agência Mundial Antidoping.

A obrigação de vinculação ao sistema da Agência Mundial Antidoping claramente desrespeita o princípio da autonomia esportiva e o princípio da liberdade de associação. O estado brasileiro pode estabelecer critérios mínimos de aplicação de um sistema antidopagem sem obrigar a associação à uma agência específica.

Essa necessidade de inovação legislativa, para permitir controle da dopagem por agências especializadas em esporte eletrônico é evidente, no entanto, não é causada pela propriedade do jogo eletrônico competitivo.

O Parlamento Europeu estabeleceu como estratégia prioritária “o aumento da participação de mulheres nos videogames e nos esportes eletrônicos”¹⁹⁷, isso porque verificou que, apesar do número de mulheres jogadoras ser superior ao número de homens, ainda não existe “representação adequada, equitativa e não estereotipada das mulheres nos videogames”.¹⁹⁸

¹⁹⁷ PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrônico e os videogames (2022/2027(INI)). 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023

¹⁹⁸ *Idem*.

Para reverter esse quadro, o Parlamento entendeu que é necessário “continuar a efetuar progressos e garantir às mulheres maior igualdade em todos os cargos da cadeia de valor”.¹⁹⁹

No Brasil, os dados referentes às mulheres nesse mercado são parecidos, com apenas 29,8% das vagas na área de jogos e esporte eletrônico ocupadas por mulheres, apesar de serem maioria como jogadoras.²⁰⁰

Soma-se a preocupação com a diversidade de pessoas pretas e pardas, que somam 50,3% dos gamers, mas ocupam apenas 22% das vagas na indústria de *games* e *esports* e ocupam menos ainda cargos de liderança, somente 0,98%.²⁰¹

Ainda no sentido de acesso diferenciado à prática esportiva eletrônica, é importante mencionar que a indústria do esporte eletrônico está massivamente concentrada no estado de São Paulo, mais especificamente na capital, fazendo com que outros estados tenham acesso dificultado a essa prática, ainda que digital.

Foi visto que o artigo 217, caput, da Constituição é suficiente para determinar que essas pessoas tenham acesso de forma integral e sem discriminação à prática esportiva, desta forma não há lacuna legislativa. O que existe é a necessidade de formulação de políticas públicas para superar este desafio.

A conclusão obtida após a análise dos obstáculos ao acesso à prática esportiva eletrônica e do seu uso como ferramenta de promoção social, constatados por este estudo é que, apesar de haver lacunas legislativas para a superação dos referidos obstáculos, elas não são originadas pela propriedade do jogo eletrônico competitivo.

5.4 Conclusão

Este capítulo se dedicou a analisar se a propriedade do jogo eletrônico competitivo origina a necessidade de regulamentação específica.

Foi possível verificar que o Brasil adota o princípio da autodeterminação para reconhecimento de uma atividade como esporte.

¹⁹⁹ *Idem.*

²⁰⁰ FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

²⁰¹ BONDIOLI, R. Pretos no topo: por que ainda é difícil ver a diversidade chegando em cargos de liderança no mercado de games? Gazeus Games, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://blog.gazeus.com/pretos-no-topo-por-que-ainda-%C3%A9-dif%C3%ADcil-ver-a-diversidade-chegando-em-cargos-de-lideran%C3%A7a-no-919fb1d04101> Acesso em: 22 jun. 2023.

A partir dessa informação, demonstrada a autodeterminação dos jogos eletrônicos competitivos como esporte, aliada às decisões dos poderes executivo e judiciário sobre o assunto, concluiu-se que a atividade foi recepcionada como esporte pelo ordenamento jurídico brasileiro.

Em seguida, foi estudada a base constitucional e infraconstitucional do esporte no Brasil, a fim de determinar quais são os objetivos que o constituinte definiu para a atividade.

Chegou-se à conclusão de que o estado brasileiro tem como objetivo garantir, através do fomento, acesso à prática esportiva enquanto um dos elementos da dignidade da pessoa humana no estado democrático de direito, bem como o seu uso como ferramenta para a promoção social.

Por fim, foram analisados os obstáculos que podem ser constatados no esporte eletrônico que impedem ou dificultam o cumprimento dos objetivos acima citados e se é necessária a inovação regulatória para superação dos obstáculos. Foi observado que existem lacunas legislativas, mas nenhuma delas é oriunda da propriedade do jogo como esporte.

6 CONCLUSÃO

A presente dissertação se propôs a estudar o fenômeno dos jogos eletrônicos competitivos a luz de sua característica mais marcante no contexto econômico e político: ser propriedade de uma pessoa física ou jurídica.

O estudo encontra relevância social ao observar que o esporte eletrônico é objeto de debates e deliberações acerca de sua natureza e/ou políticas públicas necessárias nos poderes legislativos e executivo do Brasil, além de entidades estrangeiras como o Parlamento Europeu e Comitê Olímpico Internacional. Nesses debates, o fato de que jogo possui dono é assunto central.

Tendo isso em vista, o estudo elegeu como objetivos definir se o fato do jogo eletrônico competitivo ser propriedade: é elemento que impacta na organização esportiva da modalidade; se é elemento que diferencia o esporte eletrônico do esporte analógico tradicional; se é elemento impeditivo do seu enquadramento como esporte; e se origina a necessidade de regulamentação específica.

Este estudo concluiu que as características de um jogo têm influência na forma como a prática esportiva ocorre, uma vez que o jogo é a própria base do esporte.

Especificamente, a propriedade do jogo afetará a forma como a prática competitiva e organizada ocorrerá, devido ao poder político e econômico concentrado nas mãos daqueles que possuem os direitos de administrar e regular o esporte.

Além disso, verificou-se que a propriedade não é exclusiva nos esportes eletrônicos, mas sim uma característica presente no amadurecimento da noção de propriedade na sociedade capitalista moderna.

Tendo em vista a existência de propriedade sobre jogos analógicos competitivos, como o Crossfit, a propriedade não é elemento que diferencia o esporte eletrônico do esporte analógico.

Após a exposição minuciosa do fenômeno social do esporte eletrônico e através do método lógico-dedutivo, verificou-se o seu enquadramento nas definições de esporte propostas e as conclusões obtidas foram as seguintes:

Segundo a doutrina especializada majoritária, o esporte eletrônico pode ser considerado esporte. Foram abordados e rechaçados critérios da doutrina publicista, mais restritiva ao reconhecimento de modalidades menos tradicionais.

O Comitê Olímpico Internacional reconhece o esporte eletrônico apenas nas modalidades em que o jogo eletrônico simula esportes existentes na realidade. No

entanto, essa diretriz não é consensual dentro do movimento olímpico, havendo correntes que defendem o reconhecimento sem restrições.

Nenhuma dessas definições considera a propriedade do jogo eletrônico competitivo como impeditivo para sua classificação como esporte.

Por outro lado, o reconhecimento do esporte eletrônico pelo indivíduo é baseado no alinhamento dos valores presentes na atividade com seus próprios valores, exigindo uma avaliação caso a caso.

O reconhecimento de uma atividade como esporte por um estado nacional também depende da análise dos valores contidos em sua constituição.

Nesse sentido, verificou-se que o Brasil adota o princípio da autodeterminação para reconhecer uma atividade como esporte.

Tendo em vista a autodeterminação do esporte eletrônico e as decisões do poder executivo e judiciário, possível concluir pelo reconhecimento do *esport* como esporte no Brasil.

Em seguida, analisou-se a base constitucional e infraconstitucional do esporte no Brasil para determinar os objetivos estabelecidos pelo legislador para essa atividade. Concluiu-se que o Estado brasileiro tem como objetivo garantir, por meio do fomento, o acesso à prática esportiva como um dos elementos da dignidade da pessoa humana no estado democrático de direito, além de utilizá-la como uma ferramenta para a promoção social.

Em derradeiro, foram examinados os obstáculos existentes no esporte eletrônico que impedem ou dificultam o cumprimento dos objetivos mencionados anteriormente e se é necessário promover inovações regulatórias para superar tais obstáculos.

Conclui-se que há lacunas legislativas, mas nenhuma delas está relacionada à propriedade do jogo como esporte.

REFERÊNCIAS

ANSARI, Aarish. **Asian Games 2022 in China postponed to 2023**. Olympics, 06 mai. 2022. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/asian-games-2022-postponed> Acesso em: 20 jun. 2023.

BIAZZI, Leonardo. **When is FURIA's coach guerri being unbanned from CS:GO Majors?** Dot Esports, 02 mar. 2023. Disponível em: <https://dotesports.com/counter-strike/news/when-is-furias-coach-guerri-being-unbanned-from-csgo-majors> Acesso em: 29 mai. 2023.

BOCCHI, Nicholas. **Como abuso de poder nos esports deixou o treinador da FURIA de fora do Major**. Lei em campo, 12 nov. 2022. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/freeguerri-como-abuso-de-poder-nos-esports-deixou-o-treinador-da-furia-de-fora-do-major/> Acesso em: 29 mai. 2023

BOCCHI, Nicholas. **Direito desportivo disciplinar no esporte**. In: D'ELIA, Christiane; MARSOTI, Ariane Melo Micheletti; VENDRAMINI, Daniela Carvalho. (Org.). ESPORTS: Dimensão Esportiva. 1ed. São Paulo: Leader, 2022, p. 23-36.

BOCCHI, Nicholas. **Esportes Eletrônicos: As Obrigações Ignoradas pelas Entidades do Desporto**. Revista Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD), v. 6, 2021, p. 437-458.

BOCCHI, Nicholas. **eSport e Olimpismo: Interesse e Desafios**. In: MAFFRA, Caroline Moura; ARAUJO, Victor Targino de. (Org.). eSPORT vs Direito. 2021. p. 173-191.

BOCCHI, Nicholas. **O escândalo do vazamento da transmissão sem delay**. Lei em Campo, 06 nov. 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-escandalo-do-vazamento-da-transmissao-sem-delay/> Acesso em: 29 mai. 2023.

BONDIOLI, R. **Pretos no topo: por que ainda é difícil ver a diversidade chegando em cargos de liderança no mercado de games?** Gazeus Games, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://blog.gazeus.com/pretos-no-topo-por-que-ainda-%C3%A9-dif%C3%ADcil-ver-a-diversidade-chegando-em-cargos-de-lideran%C3%A7a-no-919fb1d04101> Acesso em: 22 jun. 2023.

BORISOV, Alexey. **Is Chess an esports?** Esports Charts, 11 fev. 2021. Disponível em: <https://escharts.com/news/online-chess-esport> Acesso em: 19 jun. 2023.

BRANDÃO, Leonardo. **Entre a marginalização e a esportivização: elementos para uma história da juventude skatista no Brasil**. Dourado, MS, Brasil: UNES, 2008.

BRASIL. ADI 2163, Relator(a): Min. LUIZ FUX, Relator(a) p/ Acórdão: Min. RICARDO LEWANDOWSKI, Tribunal Pleno, julgado em 12 abr. 2018. Publicado em: 01 ago. 2019.

BRASIL. CNE. **Ata da 38ª Reunião ordinária realizada em 23 de junho de 2017**. Diário Oficial da União no 131, 11 de jul. 2017.

BRASIL. MINISTÉRIO DO ESPORTE. **Projetos aptos a captação atualizada**. 06 jan. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/esporte/pt-br/acoes-e-programas/lei-de-incentivo-ao-esporte> Acesso em: 21 jun. 2023.

CAMARGOS, Wladimir Vinycius de Moraes. **A Constitucionalização do Esporte no Brasil. Autonomia Tutelada: Ruptura e Continuidade**. Brasília: Universidade de Brasília, 2017.

CARVALHO, João Pedro Brito Cício; OLIVEIRA, João Ricardo Leite Mota; CARVALHO, Paulo. **Jogos on-line: Estudo sobre QoE e QoS**. Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2011.

CASTRO, Luiz Roberto Martins. **Conceito e Evolução Sociológica do Esporte**. In: Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo. Porto Alegre: INEJE, 2017.

CBLOL. **CBLOL 2016 – Final 1ª Etapa**. 02 abr. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WeK_sRvaM6I Acesso em: 25 jun. 2023.

CHALUSNHAK, Ana Luiza. **O fomento como forma de instrumento concretizador do direito fundamental ao desenvolvimento nacional sustentável**. Âmbito Jurídico, 2011.

COSTA, Elthon José Gusmão da. **Aspectos jurídicos do desporto MMA**. Leme: Mizuno, 2023.

DA SILVA, Kenia Maynard; VARGAS, Angelo. **A morte do atleta**. In: VARGAS, Angelo (Org.) Direito desportivo – Dimensões Contemporâneas. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2012. p. 185-198

CLEMENTE, Mariane Sequeto Gomes. **O uso da tecnologia no futebol: As imagens de televisão como provas em julgamentos do Superior Tribunal de Justiça Desportiva**. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2013.

DOSB. **Dealing with electronic sport simulations, eGaming and "eSport": Positioning of the DOSB Presidential Board and Executive Board.** 04 dez. 2018. Disponível em: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec__2018.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

DOSB. **Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) Schirmherr: Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier.** 01 abr. 2023. Disponível em: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Organigramme/Sport-in-Deutschland.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

ESPORTS CHARTS. **Asian Games 2018 esports competitions.** 13 set. 2018. Disponível em: <https://escharts.com/news/asian-games-2018>. Acesso em: 19 jun. 2023.

FACHADA, Rafael Terreiro. **Direito Desportivo: uma Disciplina Autônoma.** 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021.

FEDERIGHI, Suzana Maria Pimenta Catta Pretta. **A proteção internacional do consumidor.** Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Internacional. Cláudio Finkelstein, Clarisse Laupman Ferraz Lima (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/506/edicao-1/a-protecao-internacional-do-consumidor>

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: o minidicionário da língua portuguesa.** 7ª Ed. Curitiba: Ed. Positivo, 2008

FEUZ, Gabriel Martins; CORRÊA, Marco Aurelio Martins Publio. **Reflexões e impactos da Superliga no futebol atual.** Lei em Campo: 30 abr. 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/reflexoes-e-impactos-da-superliga-no-futebol-atual/> Acesso em: 21 jun. 2023.

FEUZ, Paulo Sérgio. **Do importante veto presidencial na Lei Geral do Esporte para a garantia da Justiça Desportiva Constitucional.** Lei em campo, 19 jun. 2023. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/do-importante-veto-presidencial-na-lei-geral-do-esporte-para-a-garantia-da-justica-desportiva-constitucional/> Acesso em: 19 jun. 2023.

FEUZ, Paulo Sérgio. **O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no Estado Democrático de Direito.** In: VARGAS, Ângelo (org.).

Direito Desportivo: diversidade e complexidade. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. p. 95-104

FIGUEIREDO, Caio. **Opinião: COI terá que lidar com as próprias escolhas no cenário de esportes eletrônicos.** ESPN, 03 mar. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11701507/opiniao-coi-comeca-com-o-pe-esquerdo-no-cenario-de-esportes-eletronicos. Acesso em: 21 jun. 2023.

FILHO, Álvaro Melo. **Nova lei Pelé: Avanços e impactos.** Rio de Janeiro: Maquinária, 2011.

FITCH, Adam. **League of Legends among esports titles at 2018 Asian Games.** Esports Insider, 14 mai. 2018. Disponível em: <https://esportsinsider.com/2018/05/2018-asian-games-esports>. Acesso em: 19 jun. 2023.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022.** ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

FUDGE, James. **BREAKING: Esports Joins Breakdancing as a Medaled Sport at the 2022 Asian Games.** The Esports Observer, 16 dez. 2020. Disponível em: <https://archive.esportsobserver.com/esports-2022-asian-games/> Acesso em: 20 jun. 2023.

FURTADO JÚNIOR, Elberto. **Definir o Esporte.** In: Curso de Direito Desportivo Sistêmico. Vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3.

GAIMAN, Neil. **The Absolute Sandman: Volume 2.** Barueri: Panini Brasil, 2014

GERARDI, Lucas. **Riot divulga planos iniciais de Esports para VALORANT.** 15 abr. 2020. Disponível em: <https://baserush.com.br/planos-iniciais-esports-valorant/> Acesso em: 05 mai. 2023.

GLOBOESPORTE. **Fifa pede que ligas não punam jogadores e clubes que apoiarem protestos no caso George Floyd.** 01 jun. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-alemao/noticia/fifa-pede-que-ligas-nao-punam-jogadores-e-clubes-que-apoiarem-protestos-no-caso-george-floyd.ghtml> Acesso em: 23 abr. 2023.

GOLEN, Jimmy; ZOLA, Warren K. **The Evolution of the Power of the Commissioner in Professional Sports,** 2018. In: The Oxford Handbook of American Sports Law. MCCANN, Michael A. [Org.] New York: Oxford University Press, 2018. p. 19-44.

GROHMAN, Karolos. **Olympics: Games must connect with gamers to keep Olympics relevant – Bach**. Reuters, 10 jan. 2020. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/us-olympics-ioc-idUSKBN1Z91M2> Acesso em : 27 mai. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo Como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IOC. **Breaking approved as one of four provisional sports for Paris 2024**. Olympics, 26 jun. 2019. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/paris-2024-provisional-breaking-climbing-surfing-skateboard> Acesso em: 20 jun. 2023.

IOC. **Communique of the Olympic Summit**. Olympics, 28 out. 2017. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

IOC. **Declaration of the 8th Olympic Summit**. Olympics, 07 dez. 2019. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

IOC. **IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020**. Olympics, 03 ago. 2016. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020> Acesso em: 20 jun. 2023.

IOC. **IOC Athletes' Commission's recommendations on Rule 50 and Athlete Expression at the Olympic Games fully endorsed by the IOC Executive Board**. 21 Abr. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-athletes-commission-s-recommendations-on-rule-50-and-athlete-expression-at-the-olympic-games> Acesso em: 23 abr. 2023.

IOC. **Olympic Agenda 2020+5 – Recommendations**. Olympics, 02 fev. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/documents/international-olympic-committee/olympic-agenda-2020-plus-5> Acesso em: 21 jun. 2023.

IOC. **Olympic Charter**. Lausanne: International Olympic Comittee, 2021.

IOC. **Olympic Esports Series**. Olympics, 01 mar. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 29 mai. 2023.

IOC. **Olympic Marketing Fact File: 2020 Edition**. Olympics, 2020. Disponível em: <https://library.olympics.com/Default/digital-viewer/c-355225> Acesso em: 20 jun. 2023.

IOC. **The Olympic Virtual Series**. Olympics, 22 abr. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-2021-things-to-know>
Acesso em: 21 jun. 2023.

KNAP, Mary; KNAP Herbert. **One Potato, Two Potato...: The Secret Education of American Children**. New York: Norton, 1976.

LOCKE, John. **Dois tratados sobre o governo**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

LUHMANN, Niklas. **Introdução à Teoria dos Sistemas**. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

KELEMAN, Luci. **Hikaru Nakamura: 'Online chess as an sport is here to stay'**. Dot Esport, 29 ago. 2022. Disponível em: <https://dotesports.com/chess/news/hikaru-nakamura-online-chess-as-an-sport-is-here-to-stay> Acesso em: 29 mai. 2023.

MARQUES, Roque. **Lucaozy tem proposta de R\$ 1,4 milhão do MIBR**. Dust2, 31 mai. 2023. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/36884/lucaozy-tem-proposta-de-r-14-milhao-do-mibr> Acesso em: 22 jun. 2023.

MELO FILHO, Álvaro. **O desporto na ordem jurídico constitucional brasileira**. Malheiros: São Paulo, 1995.

MEZZADRI, Fernando Marinho. HAAS, Luiz Gustavo Nascimento; SANTOS NETO, Raimundo da Costa; SANTOS, Thiago de Oliveira. **Cartilha de Governança em Entidades Esportivas: Lei 9.615/98**. 2ª. Ed. Brasília: Ministério do Esporte, 2018.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. São Paulo: Quartier Latin, 2019

MIRANDA, Martinho Neves. **O direito no desporto**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011.

MORAES, Guilherme Campos de. **Lex sportiva: entre a esfera pública, a autonomia privada e a necessidade de accountability**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2016.

MORGAN, Liam. **Money over mantra - why the IOC has chosen to launch its esports venture**. Inside the Games, 23 abr. 2021. Disponível em: Acesso em: 19 jun. 2023.

NAKAMURA, Julia Mayumi Araujo. **Nota Publica de Conciliação**. 05 mar. 2021. Twitter: @jumayumin1. Disponível em:

<https://twitter.com/jumayumin1/status/1367927722362740737>. Acesso em: 23 jun. 2023.

NALWALA, Ali Asgar. **Hearthstone dropped from Asian Games 2023 esports program**. Olympics, 16 mar. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/en/news/asian-games-2023-esports-hearthstone> Acesso em: 20 jun. 2023.

NASCIMENTO, Mirella. **Fãs de games lamentam fechamento da primeira lan house do Brasil**. G1, 01 abr. 2010. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1552689-6174,00-FAS+DE+GAMES+LAMENTAM+FECHAMENTO+DA+PRIMEIRA+LAN+HOUSE+D+O+BRASIL.html> Acesso em: 21 jun. 2023.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2022**. Newzoo, 2022.

NEWZOO. **Key Insights Into Brazilian Gamers**. Newzoo, 2022.

NICOLAU, Jean Eduardo. **Direito Internacional do Esporte**. São Paulo: Quartir Latin, 2018.

NOTHELFER, Nepomuk; TRUNK, Daniel. **Virtuelle Sportsimulationen in verbands- und rechtspolitischer Hinsich**. Sport- und E-Sportrecht in der Praxis, 2022, p. 66-72.

PARLAMENTO EUROPEU. **Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrónico e os videojogos (2022/2027(INI))**. 2022. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.html Acesso em: 09 abr. 2023

PASCAL, B. **Pensées**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

PRENSKY, M. **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001.

PWC. **Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026**. Omdia, 2022.

RAMOS, Rafael Teixeira. **Curso de direito do trabalho desportivo: as relações especiais de trabalho do esporte**. Salvador: JusPudivm, 2021.

RAMOS, Rafael Teixeira; BOCCHI, Nicholas; CARDOSO, Breno Lenza. **E-sports: propriedades jurídicas constitutivas e da relação entre seus atletas e clubes (equipes)**. In: ZAINAGHI, Domingos Sávio. (Org.). Direito Desportivo. Leme: Mizuno, 2022. p. 299-323.

RIOT GAMES BRASIL. **Campeonato Brasileiro de League of Legends – Regulamento Oficial (Versão 23.3)**. Lolesports, 22. mai. 2023. Disponível em: [https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt6c0cfa28e796cc73/646b8ae86fc71a61f6241da4/CBLOL_-_Regulamento_Oficial_\[v23.3\].pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt6c0cfa28e796cc73/646b8ae86fc71a61f6241da4/CBLOL_-_Regulamento_Oficial_[v23.3].pdf) Acesso em: 29 mai. 2023.

RUEL, Renata. **IFAB aprova alterações nas regras do jogo**. Lei em Campo, 04 mar. 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/ifab-aprova-alteracoes-nas-regras-do-jogo/> Acesso em: 21 jun. 2023.

SCHMIDT, Lélío Denicoli Schmidt. **Degeneração de marca**. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Comercial. Fábio Ulhoa Coelho, Marcus Elidius Michelli de Almeida (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/246/edicao-1/degeneracao-de-marca>

SICA, André; FEHÉR JUNIOR, André Thomas. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil**. Análise, 22 mar. 2022. Disponível em: <https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil> Acesso em: 21 jun. 2023.

SILVA, Guilherme Amorim Campos da. **Liberdade de associação**. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Direito Administrativo e Constitucional. Vidal Serrano Nunes Jr., Maurício Zockun, Carolina Zancaner Zockun, André Luiz Freire (coord. de tomo). 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.

SILVA, José Afonso da. **Curso de Direito Constitucional Positivo**. 23. ed. São Paulo: Malheiros, 2014.

TEAM SPIRIT. **Team Spirit opens an office in Belgrade**. 24 mar. 2022. Twitter: @team__Spirit. Disponível em: https://twitter.com/Team__Spirit/status/1507024445596225537?s=20. Acesso em: 28 mai. 2023.

TELLES, Bruna. **CS:GO e LoL: veja contratações milionárias de jogadores nos esports**. Techtudo, 08 nov. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/11/csgo-e-lol-veja-contratacoes-milionarias-de-jogadores-nos-esports.ghtml> Acesso em: 22 jun. 2023.

TJ-SP. **Procedimento Ordinário - Indenização por Dano Material: 1004462-71.2015.8.26.0320**. Juiz: Guilherme Lopes Alves Lamas.

TOCQUERVILE, Alexis de. **A democracia na América: leis e costumes**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

TORRES, José David Martínez. **El Crossfit. ¿Deporte o Negocio?: Una Aproximación Desde el Punto de Vista Jurídico**. Revista Brasileira de Direito Desportivo, Porto Alegre: LexMagister, v. 29, p. 273-282, 2017.

TUBINO, Manuel J.G.; TUBINO, Fábio M; GARRIDO, Fernando A.C.. **Dicionário Enciclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2007.

UMBERTO, Pedro. **Sentinels anuncia equipe de VALORANT com campeão mundial de Overwatch**. 29 abr. 2020. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/sentinels-anuncia-equipe-de-valorant-com-campeao-mundial-de-overwatch> Acesso em: 05 mai. 2023.

UNITED STATES DISTRICT COURT, S.D. NEW YORK. **PILATES, INC., Plaintiff, v. CURRENT CONCEPTS, INC. and Kenneth Endelman, Defendants**. Disponível em: <https://h2o.law.harvard.edu/cases/4808>

VECCHIOLI, Demétrio. **Atletas do handebol dizem, na urna, que ídolos não os representam**. Uol, 17 out. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2020/08/17/atletas-do-handebol-dizem-na-urna-que-idolos-nao-os-representam.htm>

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. **A tourada em Portugal e a Vaquejada no Brasil: aspectos jurídicos**. Brasília: Nobilitar, 2021.

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. **Manual de direito do trabalho desportivo**. 4. ed. São Paulo: LTr, 2022.

WADE, Stephen. **Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed**. AP News, 01 set. 2018. Disponível em: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a> Acesso em: 19 jun. 2023.