

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ

O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO

RICARDO GEORGES AFFONSO MIGUEL

RIO DE JANEIRO

2018

RICARDO GEORGES AFFONSO MIGUEL

O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Direito, pela Universidade Estácio de Sá.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Manuel Val

RIO DE JANEIRO

2018



Estácio

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIREITO

A dissertação

O ENQUADRAMENTO JURÍDICO DO ESPORTE ELETRÔNICO

elaborada por

RICARDO GEORGES AFFONSO MIGUEL

e aprovada por todos os membros da Banca Examinadora foi aceita pelo Programa de Pós-Graduação em Direito como requisito parcial à obtenção do título de

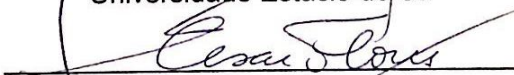
MESTRE EM DIREITO

Rio de Janeiro, 23 de julho de 2018.

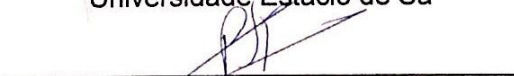
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Eduardo Manuel Val – Presidente
Universidade Estácio de Sá



Prof. Dr. Nilton César Flores
Universidade Estácio de Sá



Prof. Dr. Paulo Sérgio Feuz
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Yvone e Theophilo (*in memoriam*), que me ensinaram valores, cláusulas pétreas em minha vida.

À Daniela, por tudo. Com você vivencio os verdadeiros significados de companheirismo e parceria para toda a vida.

Aos meus filhos Ricardinho e Frederico, quando vejo seus sorrisos amorosos e ouço papai renovo toda a vontade de continuar os desafios.

Ao meu irmão Theophilo Filho, que sempre me incentivou a cursar o mestrado.

Ao meu orientador Eduardo Manuel Val, pelos parâmetros, sugestões e ensinamentos que permitiram este trabalho.

Ao meu amigo Marcelo Jucá, pela amizade de sempre e por ter me estimulado a ingressar no curso.

Ao doutorando Paulo José Pereira Carneiro Torres da Silva, pelo auxílio nas questões técnicas do tema.

RESUMO

Na sociedade globalizada, a tecnologia da informação é capaz de modificar culturas, e o esporte eletrônico surge como nova modalidade de prática desportiva. Sendo o direito ao desporto um direito fundamental constitucional, impende estabelecer o ordenamento jurídico desportivo que norteará as relações mantidas entre os seus protagonistas, a fim de se evitar riscos oriundos de ausência legislativa, ou mesmo de seu excesso. Para tanto, imprescindível compreender os conceitos dos elementos desportivos envolvidos, bem como a interferência e o desenvolvimento do esporte nos espaços socioeconômico, cultural e político. Por fim, partindo de um estudo comparativo com o modelo espanhol, estabelecer o reconhecimento dos *esports* como esporte e definir a ordem jurídica aplicável.

Palavras-Chave: *Esports*; esporte eletrônico; jogo eletrônico; direito desportivo; enquadramento jurídico.

ABSTRACT

In the globalized society, information technology is capable of modifying cultures, and electronic sport emerges as a new form of sports practice. Since the right to sport is a fundamental constitutional right, it is necessary to establish the sports legal system that will guide the relations maintained between its protagonists, in order to avoid risks arising from lack of legislation, or even its excess. Therefore, it is essential to understand the concepts of the sports elements involved, as well as the interference and development of sport in the socioeconomic, cultural and political spaces. Finally, starting from a comparative study with the Spanish model, establish the recognition of esports as a sport and define the applicable legal order.

Keywords: Esports; electronic sports; electronic game; sports law; the legal framework.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – A conceituação do jogo eletrônico como esporte	4
1.1 O conceito de esporte.....	4
1.2 A evolução do esporte	14
1.3 O conceito de atleta.....	22
1.4 A conceituação de jogo eletrônico.....	27
1.5 As competições de jogos eletrônicos.....	31
1.6 O jogo eletrônico como esporte.....	33
CAPÍTULO II – A visão econômico social do esporte eletrônico	37
2.1 A questão econômica	37
2.2 A questão social.....	45
2.3 O atleta comercial e o consumidor de esporte eletrônico	50
2.4 Cibercultura na sociedade interligada.....	61
2.5 Os riscos inerentes ao desenvolvimento tecnológico no esporte	68
2.5.1 Evolução social e riscos	68
2.5.2 Riscos do marco jurídico regulatório	76
CAPÍTULO III – O enquadramento jurídico do esporte eletrônico	81

3.1 O reconhecimento legal como esporte no Brasil	81
3.2 A regulamentação jurídica no Brasil	85
3.3 Considerações sobre o modelo espanhol.....	95
CONCLUSÃO	107
REFERÊNCIAS	110

INTRODUÇÃO

O pensamento que nos introduz nas razões pelas quais optamos pela temática acerca do enquadramento jurídico do esporte eletrônico é de Georges Ripert: “Quando o direito ignora a realidade, a realidade se vingando ignorando o direito”.

A sociedade nunca para de evoluir e de se transformar. Sendo o direito algo capaz de regular as relações sociais, econômicas e políticas, é imprescindível que observe as mudanças.

O esporte foi erigido à categoria constitucional de direito fundamental, dada sua função de integração social, união dos povos, pacificação, além de constituir forma de transmissão de valores éticos e morais; bem como da necessidade básica relacionada à saúde, educação e cultura, elementos essenciais a qualquer sociedade em desenvolvimento.

Assim, as transformações sociais também afetam o esporte e este deve acompanhá-las. Com o desenvolvimento tecnológico e a sociedade globalizada, comunicando-se de forma dinâmica através da *internet*, qualquer mudança na estrutura social em um canto do planeta chega muito rapidamente a outro lado, o que passou a alterar culturas dentro desta sociedade interligada.

O esporte, por sua vez, participa desta transformação de forma passiva e ativa, uma vez que a tecnologia é constantemente inserida na sua realidade, e ao mesmo tempo influencia outras transformações em outros meios sociais.

Deste modo, com o advento tecnológico dos novos jogos de computador (videogames), inclusive com partidas *online*, surgiram competições com expressão mundial, que envolvem público e quantias mais expressivas que vários esportes tradicionais.

Estas competições, protagonizadas por verdadeiros atletas, passaram a dominar o cenário desportivo, de modo que surgiu a discussão acerca do enquadramento da prática competitiva do videogame como esporte. Representam eventos que se traduzem em espetáculos, transmitidos para milhões de pessoas, e que passaram a influenciar toda uma sociedade de consumo, transformando hábitos e mercados, influenciando comportamentos sociais, políticos e econômicos.

O presente estudo está dividido em três capítulos, cujo escopo é defender a necessidade de reconhecer o jogo eletrônico como esporte e definir qual legislação será aplicável aos seus protagonistas.

Para tanto, no primeiro capítulo é necessário compreender conceitos básicos, especialmente de esporte, a fim de se argumentar a possibilidade de o jogo eletrônico merecer esta classificação, compreendendo as bases evolutivas desta prática até os dias atuais, com amparo em conceitos da sociedade moderna interligada, com sua cultura modificada pela tecnologia da informação e comunicação.

A corroborar com isso, imprescindível definir se o jogador de videogame pode ser caracterizado como atleta, assim como descrever o real cenário das competições.

A partir do segundo capítulo, recorrendo a conceitos interdisciplinares, pretendemos contextualizar o esporte eletrônico no cenário jusdesportivo, defendendo por intermédio de bases e conceitos sociológicos o relevo substancial de enquadrar o desporto eletrônico como esporte, mas também a necessidade de regulamentar juridicamente a atividade.

Contudo, para tanto será necessário prever e neutralizar os riscos naturalmente advindos das sociedades de massa, consumidoras de espetáculos, transformadas pela tecnologia em rede, riscos estes que paradoxalmente surgem tanto na presença como no vácuo da regulamentação jurídica.

No terceiro capítulo, entendemos por propor a regulamentação jurídica no Brasil com o menor esforço legislativo, observando o ordenamento preexistente.

Toda esta análise decorre da utilização de métodos investigativos de comparação, tendo sido escolhidos basicamente os cenários de nascimento dos esportes eletrônicos no mundo e onde mais se desenvolvem¹, a Coreia do Sul, passando pelo exemplo da França, um dos pioneiros a regulamentar a atividade em estudo e, finalmente, a comparação com a Espanha, expoente nos esportes com trabalhos de sucesso em diversas modalidades.

Comparar ordenamentos jurídicos se traduz em uma operação intelectual de cotejar dois estados (ou mais) com algo em comum². Assim, optamos efetivamente por realizar a comparação de modo microcomparativo com a Espanha, apenas comparando algumas propriedades do específico cenário “*jusdesportivo-trabalhista*” do esporte eletrônico.

O entendimento das diferentes ordens jurídicas nos possibilita criticar construtivamente o ambiente jurídico que estamos a estudar diretamente, de modo que isso contribua para o desenvolvimento deste sistema³, sendo necessária a observância de fatores que compõem toda uma atmosfera, como a lei, a cultura, o idioma etc⁴, o que guarda relação intrínseca com a sociologia jurídica.

Portanto, percorrendo todas as etapas da investigação desde o surgimento do jogo eletrônico competitivo até sua situação atual, passando por campos socioeconômicos, políticos, culturais e desportivos, nos será possível analisar a possibilidade de se considerar o jogo eletrônico um esporte e propor a regulamentação jurídica para as relações mantidas entre os seus praticantes e equipes.

¹ COTA, Adrián Mancera. Consideraciones durante el proceso comparativo. Disponível em: <<http://www.scielo.org.mx/pdf/bmdc/v41n121/v41n121a7.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018. p. 217.

² PIOVANIL, Juan Ignacio; KRAWCZYKLLII, Nora. Los Estudios Comparativos: algunas notas históricas, epistemológicas y metodológicas. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edreal/v42n3/2175-6236-edreal-42-03-00821.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018. p. 823-824.

³ *Idem*. p. 218.

⁴ *Idem*. p. 220.

CAPÍTULO I – A conceituação do jogo eletrônico como esporte

1.1 O conceito de esporte

Quando se fala de esporte todos parecem compreender do que se está a falar. É assunto que, salvo torcer por uma equipe ou outra, não gera disputas pessoais. “O esporte é universal”⁵.

Nosso contato com o esporte inicia-se cedo. Desde tenra idade ouvimos sobre a necessidade de praticar esportes⁶ por seus benefícios à saúde e por sua importância para a socialização. A educação física compõe o currículo escolar e proporciona aprendizagem sobre a prática de alguns esportes; um sistema educacional perpetrado desde a Grécia antiga⁷.

Exatamente por essa razão o esporte nos parece algo tão familiar e comum que raramente nos preocupamos com sua natureza⁸, vale dizer, o seu conceito real.

A noção geral que nos acompanha se refere, na verdade, à prática de atividade física aliada ao jogo. Todavia, Esporte é muito mais que desgaste físico ou o jogo em si.

No caso do futebol, a cada quatro anos acontece a Copa do Mundo FIFA, um evento de grande repercussão, mesmo nos países cujo futebol não é um esporte

⁵ FURTADO JÚNIOR, Elberto - Definir o Esporte. In: **Curso de Direito Desportivo Sistemico**. vol II. São Paulo: Quartier Latin, 2010. p. 268.

⁶ Essa é uma confusão comum entre prática de atividade física e prática de esporte, e que será esclarecida justamente no escopo deste capítulo.

⁷ TEIXEIRA, Cláudio Barbosa. O Desporto na História e na Sociedade. In: **Direitos Humanos e Ética no Desporto**. Coimbra: Coimbra Editora, S.A. 1ª ed., Junho 2015. ISBN 978-989-20-5813-9. p. 13.

⁸ *Idem*.

amplamente difundido, pois é um momento de representatividade mundial do país, que envolve o sentimento de Nação.

Movimento similar ocorre com os Jogos Olímpicos, porém, em razão de serem muitos esportes disputados ao mesmo tempo, há uma dispersão maior de torcidas, o que aparenta não ter a mesma repercussão do futebol, mas envolve o mesmo sentimento nacionalista.

Considerar uma atividade como esporte viabiliza incentivo financeiro público e privado, fornece elementos para regulamentações e aplicação de legislações específicas voltadas à seara desportiva, permite enquadramento como esporte olímpico, e gera, no caso do direito, uma interdisciplinaridade com ramos jurídicos.

É exatamente nesse contexto que reside o escopo de nosso trabalho, no qual pretendemos enquadrar o jogo eletrônico como modalidade de prática desportiva, reassaltando as repercussões sócio econômicas e a necessidade de regulamentação jurídica.

Definir Esporte⁹ é, pois, fundamental, sobretudo para o estabelecimento de legislação aplicável, uma vez que vigoram os princípios da autonomia do direito desportivo e da especificidade da lei esportiva, chamada de *lex sportiva*.

Para isso é necessário estabelecer requisitos e ressaltar que não existe definição única para Esporte¹⁰.

Antes, porém, oportuno esclarecer que propositalmente utilizaremos as palavras desporto e esporte como sinônimas. Muito se fala se há alguma diferença ou não¹¹. Na verdade, a origem do termo em francês suscita a utilização da

⁹ FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 269.

¹⁰ CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6. p. 16-17.

¹¹ FACHADA, Rafael Terreiro. **Direito desportivo. Uma disciplina autônoma**. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0099-7. p. 09.

expressão desporto, como é utilizada no português de Portugal, que sequer conhece a expressão Esporte.

Porém, com forte influência da língua inglesa, a palavra Esporte tornou-se mais frequente. Seja como for, não há qualquer diferenciação que influencie uma ou outra utilização, mas fato é que o termo consagrado objeto do presente estudo tem maior aceitação em inglês, *e-sports*¹², e, portanto, cabe melhor a denominação esporte eletrônico. Mas nada impede que utilizemos desporto, o que faremos para o bom uso do português, já que ambas as expressões são plenamente aceitas em nosso idioma.

Além da compreensão dos requisitos formadores do que seria esporte, também se faz fundamental entender a evolução de práticas até se chegar ao seu conceito.

Os requisitos ou elementos que devem existir para caracterizar o esporte são a atividade física; caráter interpessoal; existência de regras previamente estabelecidas; ocorrência de competição; e objetivo final competitivo e não meramente artístico¹³.

Estes elementos têm que coexistir obrigatoriamente. A ausência de um deles desnatura a caracterização da atividade como esporte.

O primeiro requisito – e no caso do escopo de caracterizar o jogo eletrônico como esporte, o mais complexo – se refere à prática de atividade física.

“Atividade física pode ser definida como qualquer movimento corporal, produzido pelos músculos esqueléticos, que resulta em gasto energético maior do que os níveis de repouso (CASPERSEN et alii, 1985), portanto, um simples movimento de um dedo pode ser considerado uma atividade física.

Mesmo apresentando alguns elementos em comum, a expressão Exercício Físico não deve ser utilizada com

¹² A grafia do termo tem variado nos textos específicos a respeito da matéria. Há quem escreva *esports* e *e-sports*. Assim, também utilizaremos estas expressões indistintamente ao longo do texto.

¹³ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

conotação idêntica a Atividade Física. É fato que tanto o Exercício Físico como a Atividade Física implica na realização de movimentos corporais produzidos pelos músculos esqueléticos que levam a um gasto energético, e, desde que a intensidade, a duração e a frequência dos movimentos apresentam algum progresso, ambos demonstram igual relação positiva com os índices de aptidão física. No entanto, Exercício Físico não é sinônimo de Atividade Física: o Exercício Físico é considerado uma subcategoria da Atividade Física.

Por definição, “Exercício Físico é toda Atividade Física planejada, estruturada e repetitiva que tem por objetivo a melhoria e a manutenção de um ou mais componentes da aptidão física (CASPERSEN et alii, 1985). Como exemplo, podemos citar uma caminhada de uma hora sem parar e com ritmo constante”.

Não obstante, em determinadas situações outras categorias da Atividade Física de nosso cotidiano podem, eventualmente, provocar adaptações positivas nos índices de aptidão física. No entanto, mesmo assim não devem se constituir como Exercício Físico. É o caso de algumas ocupações profissionais, de tarefas domésticas específicas ou outras atividades do dia a dia que, pelo seu envolvimento quanto á demanda energética, podem repercutir favoravelmente na aptidão física.

Igualmente, uma pessoa que torna seu tempo livre e as atividades destinadas ao lazer mais ativas fisicamente, deverá usufruir as vantagens quanto à aptidão física. Contudo, as dificuldades quanto ao seu planejamento, à sua estruturação e repetição as impedem de ser consideradas Exercício Físico.

O termo “Esporte” pode ser definido como um sistema ordenado de práticas corporais de relatividade complexidade que envolve atividades de competição institucionalmente regulamentada, que se fundamenta na superação de competidores ou de marcas e/ou resultados anteriores estabelecidos pelo próprio esportista (GENERALITAT DE CATALUNYA, 1991)”¹⁴.

Dessa transcrição se extrai dados importantes para a compreensão de uma definição de Esporte, bem como para que se possa considerar a prática do jogo eletrônico competitivo como uma modalidade esportiva. Mas dois pontos específicos

¹⁴ Disponível em: <<http://revistapilates.com.br/2012/07/09/diferencas-entre-atividade-fisica-exercicio-fisico-e-o-esporte/>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

merecem destaque, quais sejam o exercício físico como espécie do gênero atividade física; e o fato de a atividade física não exigir necessariamente demasiado esforço físico.

Portanto, há no texto uma definição de Esporte pertinente à análise sociológica dos elementos ou requisitos necessários para se considerar uma prática como Esporte, já que a definição vai ao encontro do que estamos a defender.

Além disso, ao contrário do senso comum, o elemento caracterizador do esporte não é o exercício físico, mas sim o gênero atividade física, sendo certo que o texto acima transcrito exemplifica que o simples mover de um dedo poderia ser considerado atividade física.

Sem a pretensão de concluir qualquer raciocínio e cientes da prematuridade da assertiva, com esses conceitos já é possível enquadrar a manipulação do controle de jogo eletrônico na categoria de atividade física.

Com efeito, a se comparar o tiro olímpico com o esporte eletrônico, é possível afirmar que a quantidade de movimentos praticados na primeira modalidade é menor, exigindo menos desgaste físico.

Por isso o conceito de atividade e esforço físico deve ser bem definido. Não se questiona o tiro olímpico como esporte, que sempre esteve presente nas edições de jogos olímpicos. Mas a se analisar a prática atualmente, verificamos que “nas competições, as armas passaram a funcionar com a ação de gás, ar comprimido, mola ou tecnologia a laser”¹⁵. Com efeito, no caso das armas a laser, nos parece que a modalidade muito se aproxima do próprio esporte eletrônico.

Na pré-história, o homem se movimentava muito mais, pois buscava seu próprio alimento, de modo que era obrigado a percorrer longas distâncias e carregar peso, o que, indubitavelmente é considerado como atividade física.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.cob.org.br/pt/Espportes/tiro-esportivo>>. Acesso em 25 jun. 2018.

Com a evolução da humanidade e a automação, como o advento do controle remoto, o homem passou a se desgastar menos, razão pela qual se tornou necessário inserir no cotidiano humano formas de desgaste físico e calórico. Essa modalidade de prática de atividade física utilizada por alguns para compor a definição de esporte, na verdade, se refere ao exercício físico, como caminhadas, corridas e práticas de jogos que envolvam o físico.

Mas para o jogo eletrônico, em que pese defendamos a existência de exercício físico na preparação do *ciberatleta*, basta considerar a atividade física para preencher este requisito.

Além disso, há que se considerar o caráter lúdico e emocional da disputa, e não só o conceito de atividade física, tanto que França e Rússia reconheceram o Xadrez como esporte¹⁶.

O segundo elemento se refere à inter-relação humana, ou relação interpessoal. Duas pessoas juntas praticando atividade física ou exercícios físicos nada representam. Mas se estão mantendo uma relação entre elas, de modo competitivo, se ambas tem o alcance de um mesmo objetivo a ser medido entre elas, haverá o preenchimento do requisito da inter-relação.

O terceiro elemento é a existência de regras. “Sem regra, inexistente Esporte”¹⁷. É fundamental que duas ou mais pessoas praticando atividade física e mantendo uma inter-relação estejam a realizar a prática nos mesmos moldes, da mesma forma, pois sem isso não há como avaliar a competição. Não há equilíbrio na disputa. Logo, é possível dizer que a necessidade da regra decorre da própria inter-relação das pessoas praticantes da atividade física.

A partir daí naturalmente surge o quarto elemento, a competição. O atingimento de uma meta, um objetivo pré-definido na regra. Quem atinge tal objetivo sagra-se vitorioso. Trata-se do próprio estímulo à prática da atividade física,

¹⁶ FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 274.

¹⁷ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

mas que visto isoladamente, sem a inter-relação humana, não compõe o conceito de Esporte.

Por exemplo, um corredor de rua amador. Em regra ele estará competindo contra si, pois quer reduzir o tempo em que percorre determinada distância. Segue as regras da corrida de rua, distância, percurso etc., mas sem inter-relação com terceiros. Quando passa a buscar as primeiras colocações, essa competição deixa de ser individual e passa a ser interpessoal.

Outro exemplo a ser considerado é o Frescobol, esporte genuinamente brasileiro criado no Rio de Janeiro na década de 40¹⁸. As duas pessoas envolvidas no jogo são parceiros e não adversários. O esporte só teve sua primeira competição em 1984 e as duplas competem entre elas. Portanto, é um exemplo de prática de atividade física que só foi considerada esporte posteriormente, quando da adoção de regras e critérios de competição¹⁹.

Como último elemento tem-se que o objetivo final deve ser competitivo e não meramente artístico. O esporte é manifestação cultural tal qual a dança, porém esta tem conotação mais artística. Ainda que possa existir competição inserida em concursos de dança, há representação de atividade artística e não esporte²⁰ propriamente dito, apesar da reunião de todos os outros elementos²¹.

Devido à necessidade de coexistência de todos os elementos indicados, tanto a respeito da inter-relação dos participantes como pela compreensão e cumprimento de regras, forçoso concluir que animais até podem figurar ativamente

¹⁸ Disponível em: <<https://maisfrescobol.com/historia-do-frescobol/>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

¹⁹ *Idem*.

²⁰ Entretanto, o Comitê Olímpico Internacional reconhece a dança esportiva como esporte, mas não o trata como esporte olímpico. As competições são disputadas nos Jogos Mundiais, que se destinam a competições esportivas não olímpicas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dan%C3%A7a_esportiva>. Acesso em: 15 jan. 2018.

²¹ CASTRO, *op. cit.* p. 17.

em modalidades desportivas, mas somente seres humanos podem figurar como praticantes de esporte²².

No mesmo sentido, o Esporte se torna exemplo de instrumento de convívio social, uma vez que presente a inter-relação, a prática desportiva só ocorrerá com dois ou mais participantes²³.

Diversas teorias são adotadas na definição do Esporte. A doutrina publicista reflete a questão da definição de atividade física, o desempenho, competitividade e regramento²⁴.

Já a doutrina privatista adota a mesma sistemática com os mesmos elementos, mas admite autores que são mais permissivos ao classificar determinadas atividades como esporte, ou mesmo autores que não veem os elementos acima citados como componentes da definição de Esporte²⁵.

Ainda sobre os elementos de definição de esporte, é fundamental que se considere basear-se a prática em talento. Jogos de azar não podem ser considerados como modalidade desportiva²⁶.

Do mesmo modo, simples jogos devem ser diferenciados de esporte, e essa diferenciação do jogo para o esporte é fundamental porque muitos não consideram os *e-sports* uma modalidade de prática desportiva por entenderem tratar-se apenas de um jogo.

O esporte deriva do jogo. O jogo seria um gênero, do qual o esporte é uma espécie. Assim, existe jogo sem esporte, mas não existe esporte sem jogo²⁷.

²² *Idem.* p. 18.

²³ *Ibidem.*

²⁴ FURTADO JÚNIOR, *op. cit.* p. 271.

²⁵ *Idem.*

²⁶ *Ibidem.*

²⁷ TUBINO, Manoel J. G. **Dicionário Eiclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro, SENAC, 2007. p. 37.

Segundo Huizinga, primeiro a definir jogo, este consiste em:

“...uma atividade ou ocupação voluntária executada dentro de determinados limites de tempo e de lugar, de acordo com regras livremente aceitas mas absolutamente obrigatórias, tendo o seu objetivo em si próprio, e sendo acompanhado por um sentido de tensão, alegria e a consciência de que isso é diferente da vida normal”²⁸.

O jogo tornou-se mais competitivo, reduzindo a conotação lúdica bem como o conceito sócio-cultural²⁹.

Segundo os ensinamentos de Pierre Bourdier, exercícios físicos foram transformados em esporte justamente com a introdução de regras e do convívio social, ao qual entendemos se tratar da própria inter-relação pessoal dos praticantes³⁰.

“Parece indiscutível que a passagem do jogo ao desporto propriamente dito se tenha efectuado nas grandes escolas reservadas às “elites” da sociedade burguesa, nas *public schools* inglesas onde os filhos das famílias da aristocracia ou da grande burguesia retomaram um certo número de jogos populares, quer dizer, vulgares, fazendo-os sofrer uma transformação de sentido e de função inteiramente semelhante à que o campo da música erudita fez sofrer às danças populares, *bourrées*, sarabandas ou gavotas, fazendo-as entrar em formas eruditas como a *site*”.³¹

Percebemos assim que o jogo evoluiu para a prática desportiva dentro das escolas em aulas de educação física³², que já eram ministradas nas escolas da Grécia Antiga.

²⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens, essai sur la formation social du jeu*. Paris: Gallimard, 1951. Apud TUBINO, Manoel José Gomes. *Dimensões Sociais do Esporte*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2. p. 30-31.

²⁹ TUBINO, *op.cit.* p. 31.

³⁰ BOURDIER, Pierre. *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003. p. 184.

³¹ *Idem.* p. 185.

³² A esse respeito insta destacar a lição de Tubino, no sentido de que algumas modalidades de prática desportiva no passado serviram de instrumentos de dominação das classes dominantes, tanto

Isso ocorreu justamente por conta de uma transformação do esporte como mero elemento de lazer para trabalho, atividade rentável com espaço reconhecido dentro do cenário econômico.

O desporto passou a ser utilizado como parte integrante da formação do caráter do homem, pois ensina a competição dentro de regras justas e iguais para todos, o que equivale a transmitir ensinamentos de moral ou ética³³.

A própria Constituição Federal, no seu artigo 217 dispõe que:

“É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O poder público incentivará o lazer, como forma de promoção social”.(grifamos).

Diante do comando constitucional em destaque é possível perceber que o lazer é tratado na mesma esfera do dever estatal de promoção do esporte. O legislador elevou o lazer ao mesmo patamar constitucional da prática desportiva, pois o esporte é uma forma de lazer, sendo natural a evolução de jogo para esporte quando observados os parâmetros aqui tratados.

que o futebol foi proibido aos negros e pobres como modalidade desportiva, sendo que sua prática se dava em escolas inglesas e portuguesas destinadas às elites. TUBINO, *op. cit.* p. 25-26.

³³ BOURDIER, *op.cit.* p. 187.

A Carta Europeia do Esporte considera tratar-se de uma “atividade física, lúdica, emocional praticada com a intenção de exprimir ou melhorar sua condição física ou psíquica, de desenvolver as relações sociais ou obter resultados em competições de todos os níveis”³⁴.

Logo, nos traz uma definição mais ampla em termos de elementos, que guarda pertinência com a doutrina privatista.

Nos termos do artigo 9º, parágrafo 2º, do Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF), esporte pode assim ser definido:

“O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados”³⁵.

Percebe-se que não há definição unânime para Esporte, mas todas tangenciam os elementos tratados e, principalmente, abarcam a possibilidade de se considerar o jogo eletrônico como esporte.

1.2 A evolução do esporte

A evolução do esporte no comportamento da sociedade também faz parte da compreensão de sua possível definição. A análise da história desportiva e a evolução do jogo lúdico para o *business* desportivo também é fundamental. O

³⁴ FURTADO JUNIOR, *op. cit.*p. 271.

³⁵ Disponível em: <<http://www.confef.org.br/confef/conteudo/471>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

surgimento do *Commercial Athlete*, a figura do atleta que não compete pelo prazer de competir ou da vitória, mas pela premiação, pelo marketing e pela mídia como trabalho. Essa transformação ocorreu, basicamente, nos Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992³⁶.

Nesse sentido, acerca da difusão do esporte no mundo, a lição de Tubino:

“O esporte, após a ampliação da abrangência do seu conceito, passou a oferecer um elenco maior de aspectos socialmente relevantes, os quais passaram a se constituir em objetos de inúmeros estudos sociológicos.

Por outro lado, o exame diário do esporte pela mídia prova de formosíssima o interesse da população mundial por este fenômeno. Também o aumento considerável do número de praticantes de esportes no mundo e o surgimento ininterrupto de novas modalidades esportivas, sob diferentes perspectivas, evidenciam que o esporte, pela sua crescente relevância social, tornou-se um dos mais importantes fenômenos do final do século XX”³⁷.

A importância dessa análise para o escopo final deste trabalho é o fato de o esporte eletrônico atualmente representar números de fãs, rentabilidade financeira, mídia, marketing e repercussão muito maior que diversos esportes consagrados de outrora³⁸.

Essa mudança de rumos do esporte guarda pertinência com a questão do “ócio criativo”³⁹. Com efeito, em uma análise mercadológica descobriu-se que o esporte poderia ser associado ao trabalho, unindo os conceitos de trabalho e prazer.

O trabalho inicialmente era agrícola ou artesanal, tendo evoluído consideravelmente por ocasião da Revolução Industrial, o que implicou em

³⁶ CASTRO, *op. cit.* p. 38-39.

³⁷ TUBINO, *op. cit.* p. 17.

³⁸ Consulta simples aos sites <<https://www.superdataresearch.com/>>; <<https://newzoo.com/>>; <<https://www.esportearnings.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018, mostra dados impressionantes acerca do desenvolvimento do esporte eletrônico no mundo.

³⁹ DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. ISBN 85-86796-45-X. p. 153.

mudanças principiológicas em relação ao trabalho, além de haver forçado a sociedade a repensar sua vida laborativa⁴⁰.

Portanto, é fundamental que se entenda que a prática desportiva não é apenas lúdica, mas constitui atividade laboral, econômica e rentável, mesmo quando a modalidade desportiva em questão é o jogo eletrônico, pois tem implicações de mercado e subsistência de vários profissionais.

Em qualquer cenário do mundo atual o esporte é visto como solução para questões sociais seja como forma de sustendo quando profissionalmente praticado, seja para viabilizar o estudo ou mesmo a continuidade da prática desportiva.

O esporte funciona como importante meio de trabalho e, conseqüentemente, solução para famílias carentes, quando conseguem a inserção neste mercado específico. Funciona também como alternativa social no combate ao uso de drogas e da criminalidade.

Nos Estados Unidos da América a prática desportiva viabiliza o ingresso e a conclusão do curso universitário, pois ao atleta universitário é oferecida bolsa esportiva.

Sob qualquer ótica, seja a necessidade de trabalho, seja a viabilidade de estudo universitário, é necessária uma formação do atleta profissional em uma rotina rigorosa de treinos, disciplina, dedicação e privações.

Existem dois modelos de formação de atletas. O europeu, seguido pelo Brasil, e o americano. No primeiro há relativa intervenção estatal, variando de país para país, e a responsabilidade é cedida para os clubes. No segundo caso, nos Estados Unidos da América, a formação fica a cargo de escolas e universidades. Há uma integração, uma simbiose, entre a formação educacional e a esportiva, vale dizer, o esporte acaba por, efetivamente, fazer parte da educação e do

⁴⁰ *Idem.* p. 62.

desenvolvimento humano e, conseqüentemente, um sistema diferente de profissionalização do atleta e do esporte.

No cenário americano esses atletas são formados pelas próprias universidades, saindo delas para o profissionalismo em ligas independentes em diversos esportes⁴¹. Sendo assim, o modelo norte-americano se adequa a ideia de reunião do lazer, estudo, trabalho e esporte, corroborando a ideia do “ócio criativo”⁴², ainda que não estejamos a considerar o desenvolvimento tecnológico e o maior tempo livre.

No sistema europeu os clubes mantêm escolas de formação desportiva de cada modalidade e, a partir da determinada idade, os atletas podem se tornar profissionais, materializando o conceito de Domenico de Masi: a interseção do lazer com o trabalho⁴³.

A evolução temporal do esporte remete a três fases: esporte antigo, esporte moderno e esporte contemporâneo⁴⁴.

Não se sabe precisamente a origem do esporte. Diz-se que vem da evolução dos jogos, com características de dança, ritual religioso ou até mesmo de guerra, mas entende-se que há no homem um “instinto desportivo”⁴⁵.

Pensava-se que a prática desportiva teve início na Grécia, porém, achados arqueológicos remontam ao antigo Egito e à Creta. Contudo, foi na Grécia que o Desporto tomou dimensão cultural relevante⁴⁶.

⁴¹ Atualmente há universidades americanas que oferecem bolsas a atletas de esportes eletrônicos. Disponível em: <<http://goashland eagles.com/sports/esports/2017-18/releases/20180418e14vqd>>. Acesso em 24 jun. 2018.

⁴² De Masi, *op. cit.* p. 62.

⁴³ No Brasil, nos termos do artigo 29 da Lei 9.615/98, Lei Geral do Desporto, o atleta de futebol pode se tornar profissional a partir dos 16 anos, pois apenas a partir desta idade poderá assinar o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, requisito que a lei em vigor utiliza como caracterizador da profissionalização.

⁴⁴ BARROS, Marcelo Jucá. A Evolução da Legislação Desportiva no Brasil. **Revista Síntese de Direito Desportivo**. Ano 5, n. 26 (ago/set. 2015). São Paulo: IOB, 2011. p. 74.

⁴⁵ CASTRO, *op. cit.* p. 18-19.

O esporte antigo se refere à Grécia antiga, período em que lutas de guerreiros eram associadas às disputas dos atletas.

Esse período foi eternizado em *Ilíada* e *Odisseia*, de Homero, revelando o esporte como legítima manifestação cultural, em que pessoas ofereciam suas vitórias em agradecimento aos deuses⁴⁷.

Do mesmo modo, no mundo antigo, cada região tinha a sua batalha e, conseqüentemente, cada modalidade desportiva se desenvolvia guardando pertinência com o tipo de batalha, a forma de guerrear e a região⁴⁸.

A Revolução Industrial e o surgimento de sindicatos e associações marca o esporte moderno⁴⁹. Era o período do *associacionismo*, primeira manifestação da “referência ética e social no esporte”⁵⁰.

Acerca do surgimento do Esporte Moderno, ensina Tubino:

“Admitindo-se que existiu um Esporte da Antiguidade, cujas manifestações mais importantes foram os Jogos dos Gregos (Olimpíadas Gregas, Jogos Fúnebres, Jogos Píticos etc.), percebe-se que o chamado Esporte Moderno surgiu no século passado, criado por Thomas Arnold, na Inglaterra, numa perspectiva pedagógica que em momento algum restringiu os aspectos agonísticos das competições (Tubino, 1987)”⁵¹.

As primeiras competições passam a ter regras e em decorrência do associativismo inglês surgem entidades de prática desportiva relacionadas muitas vezes a sindicatos de fábricas da Inglaterra⁵².

⁴⁶ *Idem.* p. 21.

⁴⁷ *Idem.* p, 22.

⁴⁸ TEIXEIRA, *op. cit.* p. 11.

⁴⁹ MIRANDA, Martinho Neves. **O Direito no Desporto**. Editora Lumen Juris. Rio de Janeiro, 2007. p. 31-32.

⁵⁰ TUBINO, *op.cit.* p. 11

⁵¹ *Idem.*

⁵² BARROS, *op. cit.* p. 74.

A reunião de classes trabalhadoras em sindicatos e sua luta pela redução da carga de trabalho permitiu o acesso dos trabalhadores à prática desportiva⁵³, podendo-se dizer que o desporto moderno desenvolveu-se “na sombra da formação do direito do trabalho”⁵⁴.

A Revolução Industrial influenciou os meios de produção e, com o tempo, as reivindicações dos trabalhadores levaram à redução gradativa da jornada de trabalho, bem como ao desgaste físico e mental desses operários. O esporte, então, deixa de ser uma exclusividade das classes sociais mais elevadas⁵⁵.

Com o advento da máquina, de teares mais evoluídos e aplicação tecnológica da Revolução Industrial, após as conquistas obtidas pelo proletariado, o lazer tornou-se mais acessível, o que de modo ainda incipiente conduz à teoria do “ócio criativo”⁵⁶, já que posteriormente essa prática desportiva evoluiu para o profissionalismo.

Nesse sentido, os ensinamentos de Domenico de Masi, que demonstram a simbiose entre desporto, jogo e trabalho.

“O tempo livre. Um grande filósofo russo, Alexandre Koyré, escreveu: “Não é do trabalho que nasce a civilização: ela nasce do tempo livre e do jogo.” Mas eu creio que isso tenha sido mais verdadeiro no passado, quando era possível distinguir o trabalho do jogo, porque a maior parte dos trabalhos era de natureza física e provocava cansaço.

Não é por acaso que Henry Ford escreveu em sua autobiografia: “Quando trabalhamos, devemos trabalhar. Quando jogamos, devemos jogar. A nada serve tentar misturar as duas coisas. O único objetivo deve ser aquele de

⁵³ AMADO, João Leal. *Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo*. In: **Direito do Trabalho Desportivo**. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011. (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. p. 9.

⁵⁴ MANDIN, François. *Apud* AMADO, João Leal. *Idem*. p. 9.

⁵⁵ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Os Direitos da Personalidade na Relação Laboral: Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos sob a Ótica Luso-Brasileira. **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 2, nº 3, jan. a jun. / 2017. ISSN 2526-3110. p. 86.

⁵⁶ DE MASI, *op. cit.* p. 151.

desempenhar um trabalho e de ser pago por isso. Quando o trabalho estiver terminado, pode então começar o jogo, mas não antes.

Atualmente, este tipo de distinção, tipicamente industrial, perdeu muito seu significado. Já não era assim na época rural: o camponês e o artesão viviam no mesmo lugar em que trabalhavam, o tempo que dedicavam ao trabalho misturava-se ao das tarefas doméstica, ao dedicado a cantorias e a outras distrações.⁵⁷

Percebe-se que a indústria afetou totalmente o modo de vida e as relações de trabalho, as quais assumiram inicialmente posição de destaque, relegando ao segundo plano a diversão e a vida pessoal, ocasião em que havia impossibilidade de cumulação das duas situações⁵⁸. Posteriormente, a evolução tecnológica permitiu maior tempo livre e, conseqüentemente, a prática desportiva. Esta simbiose entre jogo e trabalho representa o moderno conceito de De Masi de harmonia entre a mente, o corpo, o trabalho e o divertimento⁵⁹.

Outra não é a situação que vem se apresentando na seara do esporte eletrônico.

O advento da *internet* e a popularização dos computadores tiveram impacto similar à Revolução Industrial para o desenvolvimento do esporte, de tal modo que nos leva a analisar se o jogo eletrônico pode ou não ser entendido como modalidade de prática desportiva.

A esse respeito, ensina Domenico de Masi:

“É importante refletir hoje sobre tudo isso, pois estamos às vésperas de uma revolução nova e, igualmente, drástica: a da reorganização informática, graças ao teletrabalho e ao comércio eletrônico, que trarão de volta o trabalho para dentro dos lares e, assim, nos obrigarão a rever toda a organização prática da nossa existência”⁶⁰.

⁵⁷ *Idem.* p. 151-152.

⁵⁸ *Idem.* p. 152.

⁵⁹ *Idem.* p. 153.

⁶⁰ *Idem.* p. 41.

Esta reflexão do autor se coaduna à atualidade e à transformação do jogo eletrônico em prática desportiva profissional.

Já o esporte contemporâneo iniciou-se com o advento da Carta Internacional da Educação Física e do Esporte (UNESCO/1978)⁶¹ e pode ser definido como:

“Fenômeno sociocultural cuja prática é considerada direito de todos e que tem no jogo o seu vínculo cultural e na competição seu elemento essencial, o qual deve contribuir para a formação e aproximação dos seres humanos ao reforçar o desenvolvimento de valores como a moral, a ética, a solidariedade, a fraternidade e a cooperação, o que pode torná-lo um dos meios mais eficazes para a convivência humana”⁶².

Ressalvada qualquer ousadia, é possível que atualmente estejamos diante de uma quarta fase do esporte. Evoluímos do esporte antigo, moderno e contemporâneo para a era da informação em tempo real.

No Brasil tramita Projeto de Lei do Senado (PLS) 68/2017, que em seu artigo 1º, parágrafo 1º, assim define esporte: “Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo atividades recreativas, a promoção da saúde ou o alto rendimento esportivo”⁶³. Parece-nos que essa definição abarca toda a discussão, sem, contudo, eliminar as controvérsias.

Possivelmente trata-se de um conceito de esporte pós-contemporâneo, tal qual surgiu a sociedade pós-industrial, que se desenvolveu ativamente nas áreas da ciência e das artes, outrora ignoradas pela indústria⁶⁴. A prática desportiva também encontrou o seu espaço no desenvolvimento pós-industrial, incorporando um

⁶¹ BARROS, M. J. *op. cit.* p. 75.

⁶² TUBINO, *op. cit.* p. 36.

⁶³ Disponível em:

<<http://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=5070182&disposition=inline>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

⁶⁴ DE MASI, *op. cit.* p. 73.

conceito profissional de trabalho e, que na espécie desporto eletrônico, está prestes a ser rotulada como esporte do futuro, decorrente da revolução tecnológica.

1.3 O conceito de atleta

A definição de atleta tem relação intrínseca com a conceituação de esporte, pois guarda pertinência com a ideia de mudança de mera prática lúdica para o profissionalismo, o esporte como trabalho.

O conceito de atleta, assim como o de esporte, não é unânime. O PLS 68/2017 também traz a definição de atleta:

“Art. 69. A profissão de atleta é reconhecida e regulada por esta Lei, sem prejuízo das disposições não colidentes contidas na legislação vigente, no respectivo contrato de trabalho ou em acordos ou convenções coletivas. Parágrafo único. Considera-se como atleta profissional o praticante de esporte de alto nível que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e permanente e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração”⁶⁵.

Nota-se que esta definição mantém estreita relação com a atividade física. Além disso, define efetivamente quem é o atleta profissional, de alto rendimento. Mas se há o atleta profissional, qual a efetiva definição de atleta, sem que seja considerada a ideia de profissionalismo ou amadorismo?

Com efeito, em que pese a definição legal, a diferenciação entre atleta e desportista nem sempre é feita. A própria língua portuguesa não o faz especificamente. Atleta seria o praticante de esporte⁶⁶, mesmo tratamento dado ao desportista⁶⁷.

⁶⁵ *Idem*.

⁶⁶ Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/atleta>>. Acesso em: 20 jan.2018.

⁶⁷ Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/desportista>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

Já tivemos oportunidade de estudar o assunto em outra ocasião⁶⁸:

“Contudo, particularmente entendemos haver distinção entre estas figuras, tendo o atleta uma conceituação mais profissional que o desportista. Para nós, desportista é o indivíduo que pratica exercícios físicos com conotação de divertimento saúde e lazer.

Já atleta, que vem do grego *athletes*, e está relacionado aos lutadores que combatiam em jogos oficiais, portanto com o ânimo de competição. Assim, exemplificativamente, aquele que pratica corrida, inscreve-se em maratonas e outras corridas de rua, mas nada recebe por isso, ao contrário, paga a sua inscrição e todos os seus gastos, é apenas um desportista, ainda que tenha rendimento similar ao de atletas. Logo, a diferenciação do atleta do desportista é didática do ponto de vista da prática do esporte de diversas formas e incentivos por cada uma delas recebido”.

A Lei Geral do Desporto em vigor no Brasil, Lei 9.615/98, traz no seu artigo 3º a classificação do desporto:

“Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

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

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

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

⁶⁸ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso – Atleta: Definição, Classificação e Deveres. In: **Direito do Trabalho Desportivo**. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011. (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. p. 145.

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

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio⁶⁹.

Essa classificação deve ser entendida em conjunto com a definição de atleta, de modo que o desporto de participação e o educacional são praticados por desportistas, enquanto que o desporto de rendimento é praticado pelo atleta. Já o desporto de formação, que pode ser recreativo, competitivo ou de alta competição, comporta a participação tanto do desportista quanto do atleta. Quando praticado recreativamente ou competitivamente, seu praticante será considerado desportista. Porém, sendo desporto de alta competição, vale dizer, aprendizado para desporto de rendimento, o praticante em formação será um atleta.

De toda sorte, a Lei Geral do Desporto só considera o atleta como profissional no caso de existir um contrato especial de trabalho desportivo (art. 3º, parágrafo primeiro, inciso I). Já o PLS 68/2017 (art. 69, parágrafo único) trata como profissional qualquer atleta que retire seu sustento principal da prática desportiva.

“Nem sempre os atletas profissionais foram vistos como trabalhadores, tendo isso ocorrido por várias razões, dentre as quais o fato de que a prática do esporte sempre teve uma conotação lúdica, além da complexa evolução do amadorismo ao profissionalismo. Alie-se a isso, o fato de os atletas poderem ser celebridades e despertar paixões e no momento seguinte caírem no ostracismo ou gerar o sentimento de ódio em

⁶⁹ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 20 jan. 2018.

alguns⁷⁰. Tal é muito comum no contexto do futebol, especificamente. Aliás, a prática de qualquer esporte, de forma profissional ou amadora, até hoje carrega o estigma de ser um divertimento, sendo comum ouvirmos as pessoas dizerem em relação aos atletas do voleibol de praia, por exemplo, que invejam o trabalho deles dado a forma e local da prestação dos serviços. Apenas se esquecem de que além do treino no dia de sol, há o treino no frio, chuva, os treinos complementares nas academias, a alimentação e sono regrados, além de outras limitações. O trabalho não se resume no prazer do jogo apenas.

Do mesmo modo, o estrelato atingido por uma minoria de atletas, principalmente os jogadores de futebol, com remunerações milionárias, camufla a real condição do esporte profissional, e faz com que muitos dirigentes não vejam estes profissionais como tal, mantendo-os vinculados a associações sem fins lucrativos⁷¹.

Neste contexto, várias teorias foram cogitadas para explicar o trabalho do atleta, seja de natureza civil, seja um trabalho autônomo. Porém, sagrou-se vitoriosa a tese consagrada na Lei Pelé de contrato especial desportivo, portanto, de relação empregatícia para o atleta profissional.

Já para o atleta amador, hoje denominado não profissional, este só não é chamado de profissional porque a lei não o trata assim para efeitos do reconhecimento da relação de emprego, salvo algumas decisões da Justiça do Trabalho. De toda sorte, o importante na conceituação de atleta que acrescentamos à definição acima, é que este pode ser profissional ou amador, mas deve viver do esporte, daí tirar o seu sustento, seja por meio de contrato especial de trabalho desportivo, seja por incentivo de bolsas e patrocínios⁷².

No mesmo sentido dispõe o PLS 68/2017:

“Art. 79. A atividade assalariada não se consubstancia como a única forma de caracterização da profissionalização do atleta, do treinador e do árbitro esportivo, sendo possível também definir como profissional quem se remunere por meio de

⁷⁰ BARBAGELATA, Héctor-Hugo, *apud* BARROS, Alice Monteiro de. **Contratos e regulamentações especiais de trabalho**: peculiaridades, aspectos controvertidos e tendências. 3. ed. São Paulo: LTr, 2008. p. 97.

⁷¹ *Idem*. p. 97-98.

⁷² MIGUEL, *op. cit.* p. 145.

contratos de natureza cível, ainda que por meio da participação em resultados de sociedade da qual seja sócio ou acionista”.

Entendemos, portanto, que atleta será todo aquele desportista que pratica o desporto com conotação de trabalho, para retirar dali seu sustento. O que antes era chamado de atleta amador, na verdade é o desportista, já que atualmente, desde a fase comercial dos Jogos Olímpicos e do Esporte⁷³, não há mais que se falar em amadorismo. O esporte virou negócio e seu praticante um trabalhador.

Especificamente em relação à prática desportiva eletrônica, é possível que estejamos diante do esporte mais democrático já praticado em termos de distinção de sexo e gênero, o que tem enorme impacto econômico, pois permite maior inserção de pessoas no mercado de trabalho de forma equiparada em todos os direitos sociais e trabalhistas.

Considerando que, em princípio, a força e a constituição física do atleta são indiferentes para o praticante, torna-se totalmente desnecessária a divisão em categorias masculina e feminina, por exemplo, o que inclusive desafia ensinamentos de outrora acerca das razões pelas quais elegia-se uma determinada prática desportiva.

Além disso, deixa de ser pertinente a discussão acerca dos transgêneros, pois com a mudança de sexo o atleta poderá competir na categoria do seu sexo de eleição. Afinal, o desporto eletrônico não comporta distinção entre homens, mulheres e transexuais, porquanto todos podem ter o mesmo desempenho, já que a prática está relacionada à concentração e a habilidades motoras.

Ressalte-se que embora não haja intervenção de força física propriamente dita, é necessário bom condicionamento físico para superar horas de treinos e competições.

No pós-guerra e na época da indústria, a mulher ficou em segundo plano, relegada a tarefas domésticas sem reconhecimento da importância do seu trabalho,

⁷³ CASTRO, *op. cit.* p. 38-39.

ou mesmo outras atividades de menor expressão econômica e financeira⁷⁴. Reflexos dessa situação perduram ainda hoje com violação à isonomia salarial e social entre homens e mulheres. O mesmo ocorre no esporte, com pouco reconhecimento do futebol feminino, por exemplo.

Contudo, do mesmo modo que a mulher conquistou espaço no mercado de trabalho na sociedade pós-industrial em áreas como moda, ciências, jornalismo, artes⁷⁵, poderá fazê-lo no esporte, por intermédio do esporte eletrônico, já que neste não subsiste motivo para distinção.

1.4 A conceituação de jogo eletrônico

Antes de conceituar jogo eletrônico, é necessária uma familiarização com a sistemática desta atividade.

O estereótipo do praticante de jogo eletrônico comumente é associado a um jovem aficionado por videogame, pálido, nada atlético e que consome alimentos pouco nutritivos diante de um computador. É um retrato da inutilidade, do ócio por si só, sem qualquer qualidade para ser agregada.

Entretanto, esse preconceito deve ser afastado, sobretudo quando tratamos de um profissional do jogo eletrônico, que em nada se assemelha ao estereótipo descrito, e que efetivamente transformou o ócio puro e simples em “ócio criativo”⁷⁶.

Também não se está a tratar meramente dos jogos de console. Com a popularização da *internet* e a melhoria da qualidade dos computadores, os jogos eletrônicos tiveram sua prática amplamente difundida, adquirindo dimensões

⁷⁴ DE MASI, *op. cit.* p. 70-71.

⁷⁵ *Idem.* p. 71.

⁷⁶ DE MASI, *op. cit.* p. 151.

desportivas e relevância mundial, inclusive com algumas modalidades sendo praticadas *on line*⁷⁷.

Como já tivemos a oportunidade de escrever, “esses jogos deixaram de ser meros jogos solitários entre o participante e o computador e passaram a ser verdadeiros jogos de competição entre dois ou mais participantes (...) disputado em estádios de futebol com transmissão televisiva mundial.”⁷⁸

Atualmente existem jogos que podem ser disputados individualmente, de modo que o atleta disputa de sua própria residência e de forma autônoma. Há também os jogos coletivos, quando o jogador passa a integrar uma equipe.

Esses jogos passaram a ser praticados de forma competitiva, o que deu ensejo à expressão *e-sports* ou esporte eletrônico.

No caso de jogos em equipes, há um conjunto ordenado de jogadores, em que cada um deles exerce uma função diferente no *game*, sendo imprescindível o entrosamento. Assim, via de regra, vivem em um centro de treinamento mantido pela entidade administradora da equipe com a infraestrutura necessária para viabilizar treinos e preparação para os jogos.

⁷⁷ Independentemente da conceituação jurídica, ou mesmo a unanimidade de se considerar o jogo eletrônico como esporte, fato é que a imprensa mundial já trata diversas disputas de jogos eletrônicos como esporte. É o caso de canais de televisão por assinatura especializados em esporte que fazem toda a cobertura acerca dos *e-sports*. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2018-atual-campea-team-one-busca-ampliar-historia-no-cenario.ghtml>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

Ou dos próprios sítios que informam acerca das disputas, como, exemplificativamente, o campeonato brasileiro de League of Legends (um dos jogos mais famosos), conhecido como LoL, e cuja sigla da disputa brasileira é CBLol. Disponível em: < <https://br.lolesports.com/agenda/cblol-2018-etapa-1> > Acesso em: 21 ago. 2018.

⁷⁸ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (*e-sports*). **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2, julho - dezembro 2016. p. 15.

Sem qualquer pretensão de estabelecer uma definição, já podemos entender os *e-sports* como uma competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos vencedores⁷⁹.

Os atores envolvidos nos jogos eletrônicos e suas competições são os *publishers* (editores); os organizadores; as equipes; e os jogadores⁸⁰.

Os *publishers*, ou editores, são na verdade os proprietários dos jogos, responsáveis pela sua criação e desenvolvimento e detêm a propriedade intelectual e industrial. Por essa razão, podem também organizar as competições e eventos ou autorizar quem os realize⁸¹.

O sistema jurídico de propriedade intelectual e industrial protege toda criação de um *video game*. Portanto, todos os direitos de exploração dos jogos, salvo se cedidos contratualmente, são privativos do editor, que pode explorar o negócio, estabelecendo inclusive as regras da competição.

Os organizadores (ou promotores) da competição são aqueles que organizam e promovem os campeonatos. Sem que haja a competição não há que se

⁷⁹ “A expressão “*eSports*”, derivada do inglês “*eletronic sports*”, também conhecida como Esportes Eletrônicos, é o nome destinado às modalidades de competição profissional de jogos eletrônicos (*video games*).

A modalidade, que teve sua possível origem na Coreia do Sul e em alguns pontos da Ásia e da Europa, consiste na participação de campeonatos profissionais de jogos eletrônicos de estratégias em tempo real.

Os esportes eletrônicos de maneira geral, não se assemelham aos esportes tradicionais, por testarem principalmente os limites de agilidade e a capacidade de raciocínio dos competidores.

Inicialmente, os esportes eletrônicos tinham uma pequena audiência e pouca representação nos meios de comunicação. Então, a partir dos anos 2000 houve um aumento significativo de popularidade deste segmento, onde ocorreu também a proliferação de jogadores e equipes profissionais, que são patrocinados por alguma grande marca de games e participam de eventos e campeonatos ao vivo, com premiações em dinheiro para os concorrentes.

Além dos jogos de estratégia, os jogos de luta, tiro em primeira pessoa, futebol, são outras categorias que possibilitam este reconhecimento da modalidade. Atualmente, os títulos mais populares em competições profissionais são League of Legends (conhecido como LoL), DotA, StarCraft II e Counter-Strike: Global Offensive”. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/esports/>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

⁸⁰ MUÑOZ, Joaquín. La Regulación de los eSports em Europa. In: **Revista Brasileira de Direito Desportivo**. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756. p. 231.

⁸¹ *Idem*.

falar em *e-sport*, mas apenas em jogo eletrônico. É a existência da competição que dará o contorno desportivo buscado⁸².

As equipes funcionam de forma similar aos clubes de futebol. São compostas por jogadores contratados para disputar as competições e possuem estruturas de verdadeiros clubes de primeira divisão do futebol.

As residências, ou centros de treinamento, possuem nutricionistas, cozinheiros, preparadores físicos, psicólogos, treinadores, fisioterapeutas e médicos, disponibilizando toda infraestrutura necessária ao cotidiano do atleta de *e-sport* (*ciberatleta*).

Porém, dada ausência de uma regulamentação efetiva dos esportes eletrônicos, o que ocorre na maior parte dos países, cada uma dessas equipes tem uma estrutura jurídica diversa.

No Brasil, em geral, apresentam-se como sociedades empresárias de responsabilidade limitada, mas já há clubes que possuem seu próprio time de esporte eletrônico⁸³, o que leva a uma organização como associação.

A discussão sobre o enquadramento jurídico das equipes de esporte eletrônico não interfere diretamente na sua caracterização como esporte. Contudo, é de suma importância quando se trata do modelo jurídico que norteará a relação entre os atletas e as equipes.

O PLS 68/2017 define organização esportiva, ou equipe, como aquela que possui atletas profissionais em seus quadros, podendo ter qualquer estrutura jurídica.

⁸² *Idem*.

⁸³ O Clube de Regatas do Flamengo, por exemplo, já possui sua equipe de *e-sport*, cumprindo salientar que não se trata de jogo FIFA, que reproduz o futebol, mas sim de LoL (League of Legends), que nada se aproxima da modalidade futebol. Disponível em: <<http://www.flamengo.com.br/site/noticia/categoria/108>>. Acesso em 22 jan. 2018.

“Art. 80. Considera-se como voltada à prática esportiva profissional a organização esportiva, independentemente de sua natureza jurídica, que mantenha atletas profissionais em seus quadros”.

Os jogadores são competidores remunerados que integram equipes ou competem de forma autônoma, quando a modalidade (jogo eletrônico) permite.

Hoje um jogador profissional de esporte eletrônico pode ganhar tanto quanto um jogador de futebol⁸⁴.

O jogador brasileiro FalleN, que consta entre os 100 primeiros jogadores em premiações no mundo, já recebeu mais de U\$ 700.000,00 em prêmios⁸⁵.

Estamos aqui a tratar apenas do modelo esportivo, mas há muito mais além do esporte eletrônico em si. Trata-se de um mercado diversificado que envolve desde a venda dos jogos até fantasias relativas ao figurino de personagens dos *games*, materializando o mundo virtual, que se enquadra no conceito sócio econômico da “sociedade do espetáculo”, segundo a doutrina de Guy Debord⁸⁶.

1.5 As competições de jogos eletrônicos

As competições de jogos eletrônicos são verdadeiros espetáculos. Em 2016, a final do campeonato mundial de *League of Legends (LoL)* foi assistida por cerca de 43 milhões de pessoas em todo o mundo⁸⁷. A final do campeonato

⁸⁴ A esse respeito é interessante citar o caso do ex-atleta de futebol Wendell Lira, ganhador do prêmio Puskas por gol mais bonito em 2016, mas seis meses depois abandonou o futebol para se tornar um atleta de esporte eletrônico, ou *gamer*. O atual *ciberatleta* declarou que ganha mais do que quando era jogador de futebol e que seu canal no Youtube tem mais de 130 mil inscritos. Matéria disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2016/09/11/gamer-ha-2-meses-wendell-lira-diz-posso-dar-uma-vida-melhor-a-familia.htm>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

⁸⁵ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/players>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

⁸⁶ DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo** – Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997, ISBN 8585910178. p. 19.

⁸⁷ Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/653267_league-of-legends-final-do-mundial-bate-recordes-de-audiencia-duracao-e-premiacao>. Acesso em: 23 jan. 2018.

brasileiro da mesma modalidade em 2017 teve cerca de 2,6 milhões expectadores⁸⁸. As finais da NBA (liga de basquetebol profissional americano) tiveram menos expectadores que as finais do *LoL*⁸⁹.

As competições desportivas eletrônicas acontecem em grandes estádios, com observância ao regramento necessário à lisura da prática desportiva, inclusive com providências relativas à fiscalização de dopagem de atletas e a integridade da competição.

A Lei Geral do Desporto em vigor no Brasil, Lei 9.615/98, assim dispõe sobre competições profissionais:

“Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei. Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo” (grifamos).

Com relação ao desporto eletrônico, ao invocarmos o PLS 68/2017 é possível concluir que suas competições poderão ser consideradas oficiais, pois a transmissão pela *internet* observará os mesmos requisitos que as transmissões televisivas de outros esportes. Nesse sentido o artigo 206 do referido projeto dispõe que “a difusão de imagens de eventos esportivos baseada na rede mundial de computadores – Internet deve respeitar as disposições deste capítulo”.

De tudo o que foi visto até aqui entendemos que há elementos suficientes para caracterizar o jogo eletrônico disputado competitivamente como esporte.

⁸⁸ Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/6015-audiencia-da-decisao-do-cblol-2017-supera-a-da-edicao-passada>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

⁸⁹ Disponível em: <http://www.espn.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-world-series-clinchers>. Acesso em: 23 jan. 2018.

1.6 O jogo eletrônico como esporte

Ao analisarmos os elementos que compõem a definição de esporte podemos concluir que a atividade física não exige esforço físico substancial, bastando qualquer movimento que tire o organismo da posição de repouso. Outra não é a situação da prática de jogo eletrônico, onde o jogador passa várias horas concentrado, movimentando suas mãos ao operar um controle, em movimentos cadenciados, ordenados e com grande exigência de coordenação motora.

Os atletas vivem em centros de treinamento (*gaming houses*) submetidos a rotina de treinos com rígida disciplina física e alimentar, onde são monitorados por diversos profissionais de saúde. Ou, atualmente foi retomado o conceito de *gaming offices*. Basicamente, ambos são centros de treinamento. A diferença é o fato de o atleta residir na *house*, o que permite uma maximização do tempo e maior controle da equipe. Já no *office*, o atleta apenas comparece para o trabalho, razão pela qual há uma maior separação entre as atividades pessoais e laborais⁹⁰.

⁹⁰ Nesse sentido as considerações de um atleta de esports acerca dos tipos de centro de treinamento:

“Gaming Office

Vantagens

Seu time tem um espaço próprio para treinar; Os jogadores tem um horário bem definido de trabalho; Você não mistura o lado profissional com o lado pessoal de cada um e isso faz com que a chance de acontecer atritos por fatores externos diminua muito; Como os horários são bem definidos eu sempre achei que o treino rendia mais e era mais produtivo o tempo que você ficava no gaming office; Todos atletas e pessoas que trabalham na equipe tem um tempo para trabalhar em conjunto e também um tempo para ter sua vida pessoal e seu espaço; Neste espaço normalmente existe o lugar para não apenas seu time treinar mas outro time ser convidado e com isso você consegue praticar em lan com o outro time, o que na minha visão é uma vantagem muito boa pois os principais campeonatos do mundo são jogados em lan; A organização não tem gastos com a estrutura para os jogadores morar, se alimentar e fazer a manutenção de tudo isso com cozinheira e faxineira por exemplo.

Desvantagens

Em um gaming office você tem que ter uma maturidade maior para controlar os horários de cada um porém isso também pode ser visto como uma vantagem pois cada um dos profissionais da equipe começam a ver a importância do coletivo e não apenas do individual; Você tem que se locomover até o lugar (como em qualquer outro trabalho); Se o jogador não tem um bom computador em casa para seus treinos individuais uma gaming house pode trazer uma maior vantagem para ele poder passar mais horas treinando; O time tem menos “controle” sobre cada jogador porém isto também pode ser algo bom ou algo ruim dependendo da situação de cada time.

Gaming House

Vantagens

Entretanto, no aspecto relacionado à caracterização de relação de emprego, não percebemos maiores consequências, salvo se a equipe ou time que treina no *gaming office* for uma associação de colegas que treinam em conjunto, todos com a mesma obrigação, sem subordinação entre os membros ou a alguém.

Porém, em havendo uma equipe que controla o trabalho, orienta treinos, remunera as atividades, estarão presentes os requisitos inerentes à relação de emprego.

Exemplificativamente, o instituto trabalhista do teletrabalho, insculpido nos artigos 75-A e seguintes da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), representa situação similar, na medida em que o trabalhador está fisicamente longe do ambiente laboral, trabalhando remotamente, com diminuição dos elementos que compõem o poder diretivo, porém sem constituir trabalho externo tampouco abrandar os elementos caracterizadores do vínculo empregatício.

Acerca da inter-relação humana, a disputa ocorre entre atletas ou entre equipes. Não há jogo contra o computador, porquanto os adversários são reais em um mundo virtual.

Seu time tem um espaço próprio para treinar, morar e comer; Se o time tiver um bom gerenciamento você consegue determinar horários para treinos, para outros compromissos e para os descansos também; Todos atletas e pessoas que trabalham na equipe tem um tempo para trabalhar em conjunto e se bem aproveitado o espaço você pode estabelecer um elo muito maior entre os jogadores da equipe nos momentos de lazer e descanso dentro da gaming house; As pessoas que estão na equipe não precisam se locomover até o espaço de treino todos os dias; Você tem um maior controle e autonomia sobre cada membro da sua equipe.

Desvantagens

Muitas vezes pode ser complicado estabelecer os horários de trabalho entre os profissionais da equipe pois parece que sempre eles estão em “horário de trabalho”; É complicado não misturar o lado profissional com o lado pessoal de cada um; O clube acaba tendo um maior gasto em relação a manutenção, alimentação e estrutura do espaço; A qualquer momento pode acontecer o “efeito Big Brother Brasil”; O jogador e membros da equipe tem uma liberdade menor em relação a sua vida pessoal e isso pode com o tempo acabar prejudicando a relação e performance do profissional”. Disponível em: <<https://gaules.tv/diferenca-entre-gaming-office-e-gaming-house/>> . Acesso em 25 jun. 2018.

O regramento existe como em qualquer esporte. Os editores criam os jogos e estabelecem as regras de participação⁹¹.

A competição é organizada em patamares similares aos grandes eventos desportivos tradicionais, participam apenas atletas profissionais, há cobrança de ingressos, fiscalização relativa à lisura da disputa, o que se coaduna com a definição de competição da Lei Geral do Desporto em vigor no Brasil.

No que concerne à conotação artística, a disputa havida entre jogadores de *e-sports* prescinde de critérios relativos à beleza de exibição.

Notamos, portanto, que as disputas de jogos eletrônicos apresentam concomitantemente todos os elementos essenciais para a caracterização como esporte, afastando-se do conceito de jogo que, conforme já explicitado, não pressupõe a inter-relação pessoal entre competidores e cujo resultado pode depender exclusivamente de sorte.

Oportuno destacar que o enquadramento desportivo do jogo eletrônico é alvo de crítica fundada no risco de monopólio pelo fato do editor poder limitar o trabalho de promotores, uma vez que detém a discricionariedade para a cessão dos direitos relativos aos eventos e competições⁹².

Particularmente não partilhamos dessa opinião, porquanto pensamos que a questão é mercadológica.

A existência de monopólio não constitui argumento para afastar a conotação desportiva, mesmo porque cada modalidade de jogo eletrônico é um produto único. Não parece razoável pensar que um único editor detenha os direitos

⁹¹ Em relação ao LoL, por exemplo, basta acessar o sítio do *game* para saber como jogar. Embora as competições tragam regulamentos específicos de observância obrigatória por todas as equipes. Disponível em: <<https://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/videos?category=Conhecendo&orderBy=>>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

⁹² MUÑOZ, *op. cit.* p. 232.

sobre todos os jogos disponíveis no mercado e sobre aqueles que serão futuramente lançados⁹³.

Pensamos que a resistência ao reconhecimento do jogo eletrônico como esporte decorre da certa inflexibilidade aos avanços tecnológicos que vem transformando a sociedade, o que vai de encontro ao próprio dinamismo do esporte, que já admite os esportes da mente, ou intelectivos.

Nesse sentido, a conclusão de Tubino acerca das transformações no mundo desportivo:

“A complexidade do mundo atual levou o quadro esportivo internacional a um dinamismo onde o número de praticantes profissionais de esporte, a quantidade de eventos e de modalidades crescem numa velocidade impressionante. É evidente que isso ocorre em todas as dimensões sociais do esporte. Para efeito de classificação, identificam-se várias correntes de modalidades esportivas:

- Os esportes tradicionais;
- Os esportes de aventura e da natureza (esportes radicais);
- Os esportes derivados de artes marciais;
- Os esportes motores;
- **Os esportes intelectivos;**
- Os esportes de criação nacional e de identidade cultural;
- Os esportes de expressão corporal e música;
- Os esportes derivados de outros esportes” (grifamos)⁹⁴.

Portanto, já há reconhecimento doutrinário da evolução desportiva que admite a prática do jogo eletrônico como modalidade esportiva, já que podemos inseri-la na classificação de desporto intectivo ou da mente.

⁹³ Exemplificativamente, a Riot Games fabrica o jogo *League of Legends*; O jogo Dota2 foi desenvolvido pela Valve Corporation; a série FIFA Soccer, lançada anualmente é desenvolvida pela Electronic Arts.

⁹⁴ TUBINO, *op. cit.* p. 85.

CAPÍTULO II – A visão econômico social do esporte eletrônico

2.1 A questão econômica

“O desporto não é uma ilha, é transversal a muitos setores de atividade”⁹⁵. Questões relevantes do mundo contemporâneo afetam o desporto que, mesmo com sua autonomia e especificidade legislativa, sofre interferência de ocorrências sociais que se espalham pelo mundo sem fronteiras cada vez mais rápido⁹⁶.

Essas afirmações demonstram que o desporto interage diretamente com os ramos da economia e da sociologia, cujos fenômenos devem ser observados, por interferirem na seara desportiva e nos espetáculos por esta proporcionados.

A definição de determinada prática como esporte tem relevância para seu enquadramento econômico, não sendo possível afirmar que a movimentação econômica e o impacto social gerados pela prática desportiva eletrônica profissional não sirvam de razão para se considerá-la uma modalidade desportiva. Justamente o envolvimento do esporte com a economia e com a questão social conduz ao enquadramento desportivo do jogo eletrônico e, conseqüentemente, à necessidade do enquadramento jurídico. Trata-se de um fenômeno econômico e social que aconteceu com o esporte de uma 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.

⁹⁵ MESTRE, Alexandre Miguel. **O Desporto na Constituição Europeia**. Coimbra: Almedina, 2004.

⁹⁶ MELO FILHO, Álvaro. **Nova Lei Pelé: avanços e impactos**. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011. p.272.

Existem vantagens econômicas e tributárias concedidas por lei ao esporte que são fundamentais. Exemplificativamente, o atleta pode receber o benefício denominado bolsa atleta e as equipes recebem incentivos financeiros e tributários.

Todavia, concomitantemente, ocorre o impacto econômico gerado na sociedade de consumo e pela infraestrutura e mercado de trabalho que viabilizam e se beneficiam do esporte, justificando a integração entre os meios social, econômico, desportivo e jurídico.

Para se entender a sistemática de funcionamento desta integração, cabe aplicar a Teoria dos Campos, de Pierre Bourdier, que constitui um modelo teórico que divide situações em diversos espaços sociais que interagem entre si. O autor explica as relações de dominação econômica de classes em sociedade por três conceitos básicos, quais sejam, campo, *habitus* e capital⁹⁷.

Os campos seriam espaços sociais, áreas de atuação social. Portanto, dentre outros, existem os campos da política, filosofia, sociologia, economia e também o desportivo. Cada um destes campos tem propriedades específicas e se comunica com outros sobre alguns conceitos e influências. Quem detiver maior domínio em um determinado campo buscará dominar outros espaços (campos) ampliando seu poder.

O conceito de capital não se resume ao acúmulo de bens e riquezas, mas a tudo que pode ser utilizado como recurso na esfera social, como acúmulo de conhecimento, relação social, prestígio, honra e cultura, vale dizer, o capital não é apenas material, mas também imaterial.

Já o *habitus* consiste na própria formação do indivíduo, seu estilo de vida, os conteúdos social e cultural adquiridos ao longo da vida. Por isso é mutável,

⁹⁷ BOURDIER, *op. cit.* p. 119.

admitindo transformações em decorrência do que é acumulado com o passar do tempo⁹⁸.

Na seara desportiva a aplicabilidade da teoria de Bourdier fica evidente se pensarmos, por exemplo, na interferência governamental no desporto, que representa a dominação de um campo em outro a fim de obter um controle de determinada situação.

Em princípio, sendo a prática desportiva relacionada ao lazer e algo eminentemente privado quanto ao profissionalismo, não há razão para que o Estado legisle e interfira diretamente em questões do desporto.

Porém, o uso do esporte em benefício da situação político governamental é relativamente comum. Hitler fez uso disso nos Jogos Olímpicos de 1936 em situação que uniu os conceitos desportivos, políticos, ideológicos e, posteriormente, acabou por ser utilizada tanto por capitalistas como por socialistas do pós guerra, o que também demonstra a conotação econômica⁹⁹.

No Brasil um caso clássico deu-se por ocasião do período ditatorial militar. Os campeões mundiais da Copa do Mundo FIFA de Futebol de 1970 foram utilizados para aproximar o governo da população. Com o país vivendo a euforia da conquista do título mundial, ao retornar ao Brasil a seleção brasileira visitou o Palácio do Planalto. O governo à época conseguiu, por intermédio do futebol, que a população acreditasse viver em uma atmosfera de progresso econômico e social, o chamado “milagre econômico”, o que contribuiu também para um momento de arrefecimento nas reivindicações contra o governo e problemas relacionados ao formato político adotado¹⁰⁰.

⁹⁸ “O *habitus*, sistema de disposições adquiridas pela aprendizagem implícita ou explícita que funciona como um sistema de esquemas geradores, é gerador de estratégias que podem estar objetivamente em conformidade com os interesses objetivos dos seus autores sem terem sido expressamente concebidas para esse fim”. BOURDIER, *op. cit.*, p. 125.

⁹⁹ TUBINO, *op. cit.* p. 12.

¹⁰⁰ Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=58>. Acesso em: 04 jun. 2018.

Acerca desta relação entre política e esporte, a lição de Bourdier:

“E, de facto, de maneira cada vez mais mascarada à medida que progridem o reconhecimento e o auxílio do Estado e no mesmo acto as aparências de neutralidade das organizações desportivas e dos responsáveis dessas organizações, o desporto é uma das paradas em jogo na luta política: a concorrência entre as organizações é um dos factores mais importantes do desenvolvimento de uma necessidade social, quer dizer socialmente constituído, de práticas desportivas, e de todos os equipamentos, instrumentos, pessoais e serviços correlativos; a imposição das necessidades em matéria de desporto nunca é tão evidente como em meio rural onde o aparecimento de equipamentos e de equipas é quase sempre, como hoje nos clubes de jovens ou da terceira idade, produto de ação da pequena burguesia ou da burguesia local que encontra nisso uma ocasião de impor os seus serviços políticos de incitamento e de enquadramento e de acumular ou alimentar um capital de notoriedade e de honorabilidade sempre susceptível de ser reconvertido em poder político”¹⁰¹.

No mesmo sentido, Douglas Kellner ao dizer que:

“Nos primórdios da era moderna, Maquiavel aconselhou seu príncipe sobre o uso produtivo do espetáculo para o governo e o controle da sociedade, e os imperadores e reis dos estados modernos cultivaram os espetáculos como parte de seus rituais de governo e poder. O entretenimento popular naturalmente teve suas raízes no espetáculo, enquanto a guerra, a religião, os esportes e outros aspectos da vida pública se tornaram terrenos férteis para a propagação do espetáculo por muitos séculos”¹⁰².

Historicamente governos se valeram da política do “pão e circo”¹⁰³, bem como os esportes sempre foram um espaço utilizado com a finalidade de

¹⁰¹ BOURDIER, *op. cit.* p. 195.

¹⁰² KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e triunfo do espetáculo**, p. 5. Disponível em: <<http://www.ciencianasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2013/07/35932881-A-Cultura-da-midia-e-o-triunfo-do-espetaculo.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

¹⁰³ “A política do Pão e circo (panem et circenses, no original em Latim) como ficou conhecida, era o modo com o qual os líderes romanos lidavam com a população em geral, para mantê-la fiel à ordem estabelecida e conquistar o seu apoio. Esta frase tem origem na Sátira X do humorista e poeta romano Juvenal (vivo por volta do ano 100 d.C.) e no seu contexto original, criticava a falta de informação do povo romano, que não tinha qualquer interesse em assuntos políticos, e só se preocupava com o alimento e o divertimento.

aproximação entre governo e povo. Essa questão política ilustra o viés econômico da prática desportiva, pois além da questão política, há também o interesse do governo na utilização do esporte como espetáculo a fim de movimentar a economia.

Seguindo na análise da doutrina bourdiana, nos campos estão presentes relações de poder, havendo constante tentativa de transformação em um conflito do novo com o antigo¹⁰⁴. Neste cenário, o esporte eletrônico busca encontrar o seu espaço. A “burguesia”, que pretende impor sua vontade, é representada pelos criadores dos jogos eletrônicos (*publishers*) e dissemina pela sociedade o desejo pela prática desses jogos por intermédio das competições.

Isso rende ao Estado divisas econômicas sob a forma de tributos, produção industrial, geração de empregos e turismo. Há interesse do Estado em incentivar a ideia desportiva, estimulando a massificação do esporte, seja para uso político ou finalidade econômica.

Esse é exatamente o caso da Coreia do Sul, país que desde o ano 2000 implementou políticas de incentivo e desenvolvimento da prática desportiva eletrônica, onde há um departamento de estado - *Korea e-Sports Association – KeSPA* – com este objetivo.

Para fazer frente à crise asiática que assolou o país na década de 1990, o governo sul coreano investiu em tecnologia e infraestrutura de redes, o que gerou investimentos privados em *lan houses*¹⁰⁵, denominadas *PC Bangs*. Os jovens

Assim, nos tempos de crise, em especial no tempo do Império, as autoridades acalmavam o povo com a a construção de enormes arenas, nas quais realizavam-se sangrentos espetáculos envolvendo gladiadores, animais ferozes, corridas de bigas, quadrigas, acrobacias, bandas, espetáculos com palhaços, artistas de teatro e corridas de cavalo. Outro costume dos imperadores era a distribuição de cereais mensalmente no Pórtico de Minucius. Basicamente, estes “presentes” ao povo romano garantia que a plebe não morresse de fome e tampouco de aborrecimento. A vantagem de tal prática era que, ao mesmo tempo em que a população ficava contente e apaziguada, a popularidade do imperador entre os mais humildes ficava consolidada.” Disponível em: <<http://verdademundial.com.br/2015/03/politica-pao-e-circo/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

¹⁰⁴ BOURDIER, *op. cit.* p. 121-122.

¹⁰⁵ “O termo LAN foi extraído das letras iniciais de “Local Area Network”, que quer dizer “rede local”, traduzindo assim uma loja ou local de entretenimento caracterizado por ter diversos computadores de última geração conectados em rede de modo a permitir a interação de dezenas de jogadores. O

passaram a buscar esses locais como ferramenta de divertimento e relação social, tal qual ocorre com outros esportes¹⁰⁶.

Com o crescimento da prática, grandes empresas, a mídia e o próprio governo passaram a estimular esse mercado, já que economicamente se mostrava bastante rentável.

O governo sul coreano utilizou o esporte eletrônico como ferramenta econômico social e, por isso, até hoje continua incentivando e protegendo toda infraestrutura do mercado de jogos eletrônicos, sendo possível afirmar que seu exemplo materializa com propriedade as teorias sócio econômicas de desenvolvimento discutidas no presente estudo.

Tendo o esporte eletrônico surgido na Coreia do Sul, era de se esperar que o país já tivesse reconhecido a prática como esporte. Todavia, isso não ocorreu formalmente, tendo havido apenas o reconhecimento do *esport* pelo Comitê Olímpico daquele país¹⁰⁷; além da instituição da Federação Internacional de *e-Sport* (IeSF), cujo objetivo é o reconhecimento esportivo do jogo eletrônico de forma mundial¹⁰⁸.

O modelo adotado pela Coreia do Sul para o desporto eletrônico é o de desenvolvimento econômico pelo regime da parceria público privada¹⁰⁹, que afasta o interesse imediato pelo reconhecimento formal da atividade como modalidade desportiva.

conceito de LAN House foi inicialmente introduzido e difundido na Coréia em 1996, chegando ao Brasil em 1998”.

Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/lan%20house/2845/>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

¹⁰⁶ Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport_801514.htm>. Acesso em: 11 jun. 2018.

¹⁰⁷ Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2268-e-sport-e-reconhecido-pelo-comite-olimpico-da-coreia-do-sul>>. Acesso em 25 jun. 2018.

¹⁰⁸ *Idem*.

¹⁰⁹ Disponível em: <http://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur>. Acesso em 25 jun. 2018.

Com efeito, dentro do conceito das propriedades específicas dos campos, descobertas a cada estudo de um novo campo proposto por Bourdier¹¹⁰, está inserida a seara desportiva, com as já citadas autonomia desportiva e legislação própria (*lex sportiva*). Porém, mesmo com institutos próprios, o desporto não se desenvolve sozinho, pois necessita interagir com a economia e a sociedade de consumo de modo a estimular seu próprio crescimento em termos de importância econômica. Quanto mais dinheiro estiver envolvido com determinada modalidade desportiva, maior importância ela terá no cenário econômico desportivo.

O esporte eletrônico pretende encontrar seu espaço e seu reconhecimento dentro do campo desportivo, de forma que se possa definir o modelo jurídico que o tutelará. Não bastam conceitos de educação física ou sociológicos para definir o jogo eletrônico como esporte. A contextualização da prática desportiva eletrônica profissional na esfera sócio econômica é essencial.

A sistemática que envolve a maioria dos esportes não é sempre a mesma, razão pela qual as questões sociais e econômicas também diferem.

Na maioria das modalidades desportivas há uma entidade de administração do desporto que organiza, dirige e estabelece o regramento a ser seguido pelos praticantes, o que também ocorre no desporto eletrônico, mas de forma incipiente¹¹¹.

Porém, no esporte eletrônico são os *publishers* que definem como os jogos serão disputados. Por conta disso, há um interesse e um impacto econômico muito maior no desporto eletrônico que nos demais ramos desportivos, já que a indústria dos *games* envolve várias outras questões econômicas que não apenas aquelas relacionadas às modalidades desportivas tradicionais.

¹¹⁰ BOURDIER, *op. cit.* p. 119.

¹¹¹ Propositamente deixaremos de mencionar as entidades de administração do desporto eletrônico surgidas até agora no Brasil, pois em se tratando de questões muito novas, a legitimidade de representação ainda não está sedimentada como corre com esportes mais tradicionais.

Há um estímulo mais intenso da indústria do *video game* para a realização de competições profissionais, pois isso se reflete evidentemente na penetração que determinada modalidade de jogo terá na sociedade.

Portanto, a lógica que rege a prática desportiva eletrônica em termos de negócio é menos lúdica e mais capitalista, porque a empresa fabricante do jogo o venderá cada vez mais caso a modalidade passe a ser disputada como esporte, o que aumentará a capacidade de difusão da prática de determinado jogo na sociedade.

Nesse sentido, diz Bourdier que:

“(...) o desporto, como qualquer prática, é uma parada em um jogo de lutas entre as fracções de classe dominante e também entre classes sociais.

O campo das práticas desportivas é o lugar de lutas que têm, entre outras coisas, por parada em jogo o monopólio da definição legítima da prática desportiva e da função legítima da atividade desportiva, amadorismo contra profissionalismo, desporto-prática contra desporto-espetáculo, desporto distintivo – de elite – e desporto popular – de massa -, etc. e este campo insere-se ele próprio no campo das lutas em torno da definição do corpo legítimo e do uso legítimo do corpo, lutas que, além dos treinadores, dirigentes, professores de ginástica e outros negociantes de bens e de serviços desportivos, opõem os moralistas e em particular o clero, os médicos e em particular os higienistas, os educadores no sentido mais amplo – conselheiros conjugais, dietistas, etc - , os árbitros da elegância e do gosto – costureiros, etc.”¹¹².

Constata-se, pois, que erigir a prática do jogo à categoria de esporte resulta em grande impacto econômico, não somente pela movimentação comercial, mas também pelo incremento do mercado de trabalho e fomento a diversas áreas profissionais que poderão atuar nesse ramo desportivo, o que terá importantes implicações sociais como veremos a seguir.

¹¹² BOURDIER, *op. cit.* p. 189.

2.2 A questão social

A prática desportiva compõe o processo social que articula várias atividades sociais e possibilita o desenvolvimento da sociedade¹¹³. Esta prática desportiva, quando profissional, constitui uma forma de trabalho. Ocorre que, enquanto para as classes média e alta o esporte é uma opção de trabalho, para as classes menos favorecidas muitas vezes reflete a única opção de renda. Por essa razão, podemos afirmar que a maioria dos praticantes que busca a profissionalização no desporto está relacionada a famílias carentes.

Contudo, importa destacar que os atletas que auferem vultosa remuneração, como constantemente noticiado, não representam nem 1% dos atletas profissionais em atividade no Brasil. Apenas 3% dos atletas de futebol profissional ultrapassam a renda mensal de R\$ 51.000,00 (cinquenta e um mil reais)¹¹⁴.

Logo, é muito provável que um adolescente de classe média com acesso ao estudo em boas escolas pratique a atividade desportiva menos elitizada apenas de forma recreativa, sem anseios profissionais. Isso não é diferente no esporte eletrônico.

Porém, tal qual ocorre em algumas modalidades desportivas de elite – como esgrima, automobilismo ou golfe –, o esporte eletrônico pode não estar imediatamente ligado à oportunidade econômica das pessoas mais carentes em virtude do equipamento exigido para a prática do mesmo.

A esse respeito, mais uma vez cumpre invocar as lições de Bourdier¹¹⁵:

“... devemos ter presente, entre outras coisas, o facto de carreira desportiva, que se encontra praticamente excluída do campo das trajectórias admissíveis para uma criança de origem burguesa – exceptuados os casos do ténis ou do golfe -,

¹¹³ TUBINO, *op. cit.* p. 58.

¹¹⁴ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2018/05/jogador-brasileiro-ganha-quatro-salarios-minimos-por-mes-em-media.shtml>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

¹¹⁵ BOURDIER, *op. cit.* p.196.

representar uma das únicas vias de ascensão social para as crianças provenientes das classes dominadas: o mercado desportivo está para o capital físico dos rapazes como o rol dos prêmios de beleza e das profissões para que abrem – hospedeiras, etc. – está para o capital físico das raparigas. Tudo sugere que os “interesses” e os valores que os praticantes vindos das classes populares e médias importam para o exercício do desporto estão em harmonia com as exigências correlativas da profissionalização (que pode, evidentemente, coincidir com as aparências do amadorismo) quer da racionalização da preparação (treino) quer da execução do exercício desportivo imposta pela busca da maximização da eficácia específica (medida em “vitórias”, “títulos ou “recordes”), busca que é ela própria correlativa, como vimos, do desenvolvimento de uma indústria – privada ou pública – do espetáculo esportivo”.

Em contrapartida, políticas públicas de democratização do uso de computadores e acesso à *internet* viabilizam aos jovens, ainda que de classe social menos favorecida, praticar o jogo eletrônico em busca de ascensão social, profissional e financeira. Inegável, porém, que quanto mais baixa for a renda familiar, mais distante esse jovem estará da prática desta modalidade desportiva.

Uma das funções sociais do Estado é o fomento ao desporto como meio de bem-estar social¹¹⁶. Portanto, a relação existente entre Estado e esporte não é apenas de dominação para uso econômico ou ideológico-político. Também possui forte conotação social, ainda que associada a políticas públicas de inclusão social, de combate à violência e à pobreza, por exemplo. Tubino, inclusive, leciona acerca das três dimensões sociais do esporte, quais sejam o esporte-educação; o esporte-participação ou popular; e o esporte-performance ou rendimento¹¹⁷.

Desse modo, resta um vasto número de pessoas capazes de eleger o esporte eletrônico como sua preferência desportiva, bem como de trabalho, na hipótese de vir a se tornar um profissional. E o que será considerado para esta

¹¹⁶ TUBINO, *op. cit.* p. 23.

¹¹⁷ *Idem.* p. 35.

escolha se reflete no que Bourdier chama de “gosto pelo esporte”¹¹⁸, o que transcende o conceito de *habitus* desenvolvido pelo autor, e constitui questão de oferta e demanda com viés econômico em um sistema mercadológico capitalista.

“Temos aqui um caso de encontro entre a oferta, quer dizer a forma particular de que se revestem a prática e o consumo desportivos propostos num momento dado do tempo, e a procura, quer dizer as expectativas, os interesses e os valores dos praticantes potenciais, sendo a evolução das práticas e dos consumos reais o resultado do confronto e do ajustamento permanentes entre uma e outra coisa. É óbvio que a cada momento, cada um dos novos participantes do jogo deve contar com um estado determinado das práticas e dos consumos desportivos e da sua distribuição entre as classes, estado que não lhe incumbe modificar e que é o resultado de toda a história anterior da concorrência entre os agentes e as instituições cometidas com o “campo desportivo”. Mas se é verdade que, aqui como noutros lugares, o campo de produção contribui para produzir a necessidade dos seus próprios produtos, resta o fato de não se poder compreender a lógica segundo a qual os agentes se orientam para esta ou aquela prática desportiva e para esta ou aquela maneira de a realizar sem terem em conta as disposições perante o desporto, que, sendo elas próprias uma dimensão de uma relação particular com o corpo próprio, se inscrevem na unidade do sistema das disposições, o *habitus*, que está no princípio dos estilos de vida (seria por exemplo fácil mostrar as homologias entre a relação com o corpo e a relação com a linguagem que são características de uma classe ou de uma fracção de classe)”¹¹⁹.

A afirmação do referido autor contém evidente conteúdo econômico-social de aplicação na seara desportiva eletrônica. Com efeito, a escolha da modalidade de prática desportiva está intrinsecamente ligada à classe social da qual o praticante é oriundo. Naturalmente que seu modo de vida terá influência direta nessa escolha. Mas, além disso, há a questão mercadológica do que lhe é apresentado para

¹¹⁸ BOURDIER, *op. cit.* p. 182. “Por outras palavras, como se produz a procura dos “produtos desportivos”, como chega às pessoas o “gosto” do desporto e deste desporto em vez daquele, enquanto prática ou enquanto espetáculo? Mais precisamente, segundo que princípios escolhem os agentes entre as diferentes práticas ou consumos desportivos que lhes são oferecidos num momento dado do tempo como possíveis?”.

¹¹⁹ *Idem.* p. 196-197.

consumo dentro do mercado desportivo e o que ele poderá desenvolver nesse sistema.

Não se está a tratar do campo econômico isoladamente. Há total relação com o aspecto social. A opção pela prática desportiva envolve aptidões físicas, econômicas e culturais, justamente o que conecta a oferta e procura do praticante a sua classe social e à possibilidade de ingresso em determinada fração do campo desportivo, no caso o esporte eletrônico.

Modalidades desportivas que envolvem mais os aspectos físicos de força bruta, onde se incluem esportes coletivos, geralmente são praticadas por integrantes de classes sociais de menor renda, enquanto as classes mais altas buscam esportes em que se exige maior capital econômico e cultural¹²⁰.

Na verdade, Bourdier aborda questões relacionadas ao capital econômico, capital cultural e também ao tempo livre para a definição e escolha de prática de modalidades desportivas. Até mesmo a questão etária faz parte das referências, pois será, por exemplo, mais razoável que um jovem adolescente inicie a prática do esporte eletrônico que um adulto não tão familiarizado com as questões do desenvolvimento tecnológico¹²¹.

A doutrina de Tubino interage perfeitamente com as lições de Bourdier a esse respeito:

“Andreu Camps e Lagardera (Andreu, 1985), em estudos recentes sobre as preferências esportivas, concluíram que os contornos dos gostos esportivos são dependentes dos usos diferenciados do corpo nas práticas esportivas, as quais são marcadas por representações que induzem modelos de prática, segundo os lugares que se ocupa no espaço das posições sociais e também segundo a imagem dominante dos padrões feminino e masculino nesta mesma posição social. Isto quer dizer, em outras palavras, que o início dos gostos esportivos ocorre a partir da acomodação das estruturas das práticas

¹²⁰ *Idem.* p. 198-199.

¹²¹ *Idem.* p. 199-200.

esportivas, que compreendem uma diferença sexual no interior da diferença social. Finalmente, estes autores ainda reconhecem que a demanda social na prática do esporte depende dos fatores sociológicos, econômicos, técnicos e individuais”¹²².

Em que pese o desporto eletrônico seja mais voltado a classes que detenham um melhor poder aquisitivo, entendemos ser possível uma aplicação econômica e socialmente democrática dessa modalidade desportiva, ressalvando-se, outrossim, que o desporto eletrônico guarda contornos mais democráticos ao não considerar aptidões físicas relacionadas ao sexo ou a força.

Considerando o conceito de *habitus*, é necessário compreender quem será o atleta de esporte eletrônico dentro da lógica de mercado de consumo no campo desportivo, vale dizer, o perfil do sujeito que, nas palavras de Boudier, possui o “gosto” pelo esporte eletrônico.

Quando pensamos em jogos eletrônicos sob a ótica do praticante fazemos associação ao sedentarismo. Mas como o *habitus* pressupõe a possibilidade de constante transformação, o estereótipo do praticante do jogo eletrônico também se modificou.

Afastou-se do sedentarismo e de todos os outros predicados do imaginário que envolvem a figura do “nerd”, aproximando-se talvez do “geek”¹²³.

¹²² ANDREU CAMPS, E.O.; LAGARDELA, F. **Deport y municipio**. Barcelona: Publicaciones de Juventud y Sociedad, 1985. *Apud* TUBINO, *op. cit.* p. 67-68.

¹²³ “*Nerd* significa uma pessoa muito dedicada aos estudos, que exerce atividades intelectuais muitas vezes inadequadas para sua idade.

Muitas vezes o *nerd* esquece de atividades sociais prazerosas, como, participar com amigos de uma partida de futebol, se reunir com um grupo “para jogar conversa fora” entre outras atividades.

... O dito, *nerd*, é muitas vezes um solitário que se dedica a um *hobby* antissocial, podendo ter dificuldades em se integrar com um grupo, porque geralmente é também bastante tímido. ...

Nerd é decorrente de uma expressão usada na década de 1950 para os representantes de um Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento da Nortel, uma companhia de eletricidade do Canadá, e era designado para aqueles pesquisadores que trabalhavam no laboratório de tecnologia, e que passavam as noites em claro fazendo suas pesquisas. Nos idos de 1960 este termo começou a ser utilizando se referindo principalmente aos físicos e aos intelectuais.

Porém, no esporte eletrônico, como já aduzimos por ocasião da definição de esporte, o *ciberatleta* é alguém que tem rotina de atleta, com horários rígidos para treinos, necessidade de exercícios físicos gerais e específicos para suportar longas competições, alimentação balanceada, acompanhamento fisioterápico para evitar eventuais lesões por esforço repetitivo e, ainda, interação social com os membros da mesma equipe e até mesmo a inter-relação com os adversários¹²⁴.

Destarte, é possível afirmar que o *habitus* do jogador eletrônico sofre uma transformação quando a prática se torna desportiva e profissional. Ocorre a correlação entre o lazer e o jogo que constituem trabalho, passando assim a influenciar o sistema econômico diretamente.

2.3 O atleta comercial e o consumidor de esporte eletrônico

Ao narrar transformações na sociedade em relação ao trabalho, De Masi observa a evolução e o surgimento de novos modelos de atividades atrelados à tecnologia. Em sua análise, inicialmente as sociedades nômades, mais agrícolas, se tornam sedentárias, sendo que “a experiência de mudança estimula a criatividade”¹²⁵. Não se trata obrigatoriamente de mudança geográfica, admitindo-se a mudança no imaginário, ou mesmo, na sociedade pós-industrial, a viagem pela *internet*¹²⁶.

O sedentarismo não estimula a evolução sócio econômica, não faz surgir, na ótica mercadológica, novas possibilidades. As mudanças de locais e o acúmulo

Existe também o *Geek* que é chamado de *tecnonerd*, porém eles se diferenciam do nerd porque seu interesse maior é a tecnologia, a ciência e a informática”. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/nerd/>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

¹²⁴ No mesmo sentido a questão do surgimento das *PC Bangs* na Coreia do Sul, onde os jovens socializavam em relação aos jogos de *video game*. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport_801514.htm>. Acesso em: 11 jun. 2018.

¹²⁵ DE MASI, *op. cit.* p. 172.

¹²⁶ *Idem.* p. 173.

de conhecimento, ao contrário, possibilitam a transformação, exatamente como ocorre com a tecnologia e, por consequência, com o esporte eletrônico.

A prática do *video game*, antes vista como mero ócio inútil e sedentário, se modificou por intermédio dos avanços tecnológicos e pela “viagem” proporcionada pela *internet*, transformando o seu praticante em atleta. É a representação da criatividade estimulada pela mudança, a criação de uma nova modalidade desportiva, de um novo trabalho surgido em decorrência de transformações sociais e tecnológicas¹²⁷.

A sociedade de um modo geral se modificou. A título ilustrativo, atualmente apenas 1/3 dos lares no Brasil possui a linha telefônica fixa, já que preponderantemente a comunicação passou a ser feita por telefones móveis¹²⁸.

O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE tem estudo no sentido de quantidade de celulares por lar no Brasil com acesso a *internet*, bem como a quantidade de lares com computadores conectados à *internet*¹²⁹. Segundo tais dados, mais de 63% dos domicílios têm acesso à *internet*¹³⁰.

Não seria equivocado pensar que estatisticamente há grande probabilidade de que em cada um desses lares haverá alguém praticando o jogo eletrônico. Logo, não podemos afirmar categoricamente que o jogo eletrônico se destina eminentemente à classe dominante, deixando relegado aos menos favorecidos esportes mais físicos.

Os hábitos sociais se modificam, pelo que se modifica o tipo de consumo desportivo e o mercado econômico do esporte, que admite uma nova modalidade e aceita novos padrões de uma parcela da sociedade de consumo diferente, com

¹²⁷ *Idem*. p. 174.

¹²⁸ Disponível em: <<https://noticias.r7.com/economia/telefone-fixo-esta-presente-em-apenas-um-terco-dos-lares-no-brasil-21022018>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

¹²⁹ Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/saude/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?edicao=10500&t=resultados>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

¹³⁰ Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

produtos, marketing, alimentos, vestuário e objetos de consumo inerentes a uma sociedade capitalista e que sejam objeto de desejo de quem é praticante ou adepto do desporto eletrônico.

Nesse sentido, mais uma vez a lição de Bourdier, acerca das relações econômicas, denominadas de lutas, que já acontecem dentro de uma sociedade de consumo do desporto eletrônico. Disputas sobre a modalidade de esporte eletrônico que será mais difundida; a relevância de competições nacionais e internacionais; os modelos e materiais utilizados na prática desportiva; o sistema de treinamento; e sobre quem fará a transmissão da competição, são exemplos destas disputas comerciais.

Essa transformação social e econômica ocorrida pelo desenvolvimento tecnológico permitiu o surgimento de um novo tipo de esporte. Diz Bourdier que:

“Para concluir, indicarei apenas que o princípio das transformações das práticas e dos consumos desportivos deve ser procurado na relação entre as transformações da oferta e as transformações da procura: as transformações da oferta (invenção ou importação de desportos ou de equipamentos novos, reinterpretação de desportos ou de jogos antigos, etc.) engendram-se nas lutas de concorrência pela imposição da prática desportiva legítima e pela conquista da clientela dos praticantes comuns (proselitismo desportivo), lutas entre os diferentes desportos e, no interior de cada desporto, entre as diferentes escolas ou tradições (por exemplo ski em pista, fora de pista, de fundo, etc.), lutas entre as diferentes categorias de agentes cometidos com essa concorrência (desportistas de alto nível, treinadores, professores de ginástica, produtores de equipamentos, etc.); as transformações da procura são uma dimensão da transformação dos estilos de vida e obedecem portanto às leis gerais dessa transformação. A correspondência que se observa entre as duas séries de transformações liga-se sem dúvida, aqui como noutros lugares, ao facto de o espaço dos produtores (quer dizer o campo dos agentes e das instituições que estão em condições de contribuir para a transformação da oferta) tender a reproduzir, nas suas divisões, as divisões do espaço dos consumidores: por outras palavras, os *taste-makers* que estão em condições de produzir ou de impor (ou ainda de vender) novas práticas ou novas formas das práticas antigas (como os desportos californianos ou as diferentes espécies de expressão corporal), bem como os que defendem as práticas antigas ou as antigas maneiras

de praticar, cometem na sua acção as disposições e as convicções constitutivas de um *habitus* em que se exprime uma posição determinada no campo dos especialistas e também do espaço social, e encontram-se por isso predispostos a exprimir, e portanto realizar por meio da virtude da objetivação, as expectativas mais ou menos conscientes das fracções correspondentes do público dos profanos”.¹³¹

Neste contexto identificamos o diálogo entre as teorias de Bourdier e Debord¹³², quando este último constrói toda uma crítica ao capitalismo gerador de uma sociedade de aparências, onde o parecer é mais importante que o ter, ao mesmo tempo em que quanto mais se tiver, maior será a projeção social.

A ideia central de “sociedade do espetáculo” que convém utilizar no presente estudo se refere à excessiva mercantilização de questões voltadas à vida cotidiana, de modo que a intensificação do espetáculo, no caso o desportivo, provocaria um fenómeno de comercialização de produtos.

Na prática, quanto maior e mais famosa for a competição de determinado jogo eletrônico, maior será a sua penetração na sociedade e, portanto, mais jogos daquela versão serão vendidos para o público não competidor, mas que almeja a vida dos competidores. Ocorre uma espécie de ciclo vicioso do mercado produtor e consumidor.

A sociedade passa a dar valor a determinados locais, marcas e produtos, não pela qualidade efetiva dos mesmos, mas por um valor agregado incutido na vida cotidiana pelo “espetáculo”, por imagens.

“A sociedade que repousa sobre a indústria moderna não é fortuitamente ou superficialmente espetacular, ela é fundamentalmente *espetaculista*. No espetáculo da imagem da economia reinante, o fim não é nada, o desenvolvimento é tudo. O espetáculo não quer chegar a outra coisa senão a si mesmo”¹³³.

¹³¹ BOURDIER, *op. cit.* p 202.

¹³² DEBORD, *op. cit.* p. 18-19.

¹³³ *Idem.* p. 18.

A esse respeito se torna curioso observar a relação que o aficionado pelo jogo eletrônico tem pela vida virtual. Em alguns momentos ele se projeta na tela, incorporando o personagem de determinado jogo, sendo que muitos fãs de jogadores comparecem às competições fantasiados de personagens dos jogos (*games*). O consumidor não profissional do jogo eletrônico se projeta na figura do *ciberatleta*, o que representa uma sociedade de consumo¹³⁴.

Outra situação com as mesmas características está representada nos clubes de futebol que mantêm times de jogos eletrônicos de modalidades distintas da sua finalidade apenas para criar identidade com o público no intuito de angariar mais torcedores.

Segundo Douglas Kellner sobre Debord ao tratar da sociedade de espetáculo, “o conceito descreve uma sociedade de mídia e de consumo, organizada em função da produção e consumo de imagens, mercadorias e eventos culturais”¹³⁵.

Os espetáculos seriam os instrumentos de divulgação, “mecanismos culturais de lazer e consumo”¹³⁶, o que se aplica à seara desportiva para os eventos

¹³⁴ “Nomes de peso como Coca-Cola, Nissan, Volkswagen, Samsung, Logitech, Dell, Acer, Netshoes entre outras investiram mais de US\$ 578,00 milhões em patrocínios, eventos e transmissões do e-Sports em 2015. [...]. Todas estão atrás do lucro, de expandir seus negócios e de alavancar a marca até os extremos do Mundo. E os e-Sports proporcionam isso. E proporcionam diretamente dentro do nicho que mais consome esportes eletrônicos, que é garantida entre 14 a 25 anos. Esse público é ávido por novidades, estão sempre conectados e atentos a tudo o que acontece no meio. E são consumistas natos. Vestem camisas, bonés, fantasias, broches, colares, óculos, tênis, calças, enfim, tudo o que lembra e tem a cara do personagem/jogo favorito eles compram.

Aqui vale uma ressalva que o público dos esportes eletrônicos não são somente os cyber-atletas em si. Usando o futebol como analogia, fica fácil assimilar que nem todo mundo que torce, joga. No e-Sports é a mesma coisa. Existem aqueles que nem videogame ou computador tem em casa, mas se interessam pela dinâmica do jogo, pelo design dos personagens, pela estrutura montada ou simplesmente porque gostam de acompanhar as batalhas nos jogos. Esse público tem o e-Sports como uma forma de entretenimento e lazer”. Disponível em: <<https://www.gankesports.com.br/2017/11/03/porque-investir-em-e-sports/>>. Acesso em: 08 jun. 2018. A presente reportagem mostra que a sociedade envolvida no esporte eletrônico se enquadra perfeitamente na doutrina “debordiana” da sociedade do espetáculo.

¹³⁵ KELLNER, *op. cit.* p. 5.

¹³⁶ *Idem.* p. 6.

e competições, em torno de toda uma produção voltada ao consumo e reflexo econômico:

“Há tempos o esporte é uma das áreas que fazem parte do espetáculo com eventos como as Olimpíadas, o Super Bowl, a Copa do Mundo e os campeonatos da NBA, atraindo grande público e ao mesmo tempo gerando verbas publicitárias altíssimas. Esses rituais culturais celebram os mais profundos valores da sociedade (por exemplo, a competição, a vitória, o sucesso e o dinheiro), e as empresas estão dispostas a investir grandes verbas para terem seus produtos associados a esses eventos. Na verdade, parece que a lógica do espetáculo da mercadoria está inexoravelmente penetrando nos esportes profissionais, que não podem mais se realizar sem o acompanhamento dos líderes de torcidas, mascotes gigantes que brincam com os jogadores e com o público, sorteios, promoções e competições que exibem os produtos de vários patrocinadores. Os próprios estádios são dotados de equipamentos que reproduzem eletronicamente as jogadas, bem como de anúncios gigantes dos vários produtos que circulam para a saturação máxima, antecipando a propaganda ambiental na qual localidades urbanas inteiras se tornam cenas para aumentar o consumo. Tanto o estádio Arenas como o United Center, em Chicago, o América West Arena, em Phoenix, o Enron Field, em Houston foram batizados depois de receberem o patrocínio dessas empresas. É claro que depois de grandes escândalos empresariais ou falência, como o caso da Enron, os campos tiveram que mudar de nome! O Texas Ranger Ballpark, em Arlington, Texas, além do campo esportivo, tem um shopping center, escritórios comerciais e um restaurante no qual, por um bom preço, pode-se assistir aos jogos enquanto se come e bebe. A arquitetura do estádio do Texas Ranger é um exemplo da implosão dos esportes e do entretenimento e do espetáculo pós-moderno. Um lago artificial circunda o estádio, enquanto o corredor interno é parecido com o da catedral de Chartres e a estrutura, de pedras, dá um visual semelhante ao do capitólio do Texas, em Austin. Dentro há esculturas feitas de chifres de bois do Texas, painéis sobre o Texas e a história do beisebol, e outros elementos icônicos dos esportes e do Texas. A implosão dos esportes e do entretenimento e a beleza do local se tornaram típicos nos palácios esportivos. O Tropicana Field, na Baía de Tampa, Flórida, por exemplo, “tem um shopping de três andares, com instalações para os fãs irem ao barbeiro, realizar suas transações bancárias ou experimentar uma gelada no bar da

Budweiser. Há, ainda, uma parede para escaladas destinada às crianças e um showroom para a venda de carros” (Ritzer, 1998: 229)¹³⁷.

No cenário do esporte eletrônico tudo isso fica mais evidente. Com a transformação da sociedade em decorrência da tecnologia, o mercado econômico desportivo também se viu transformado e ampliado, o que implica em novas relações econômicas, sociais e jurídicas em regência da sociedade, pois a capilaridade e a velocidade da troca de informações mercadológicas ocorre de forma mais fluida.

A crítica construída por estes pensadores se refere à mercantilização de setores sociais antes não afetados pelo braço do capitalismo, pela busca de acumulação de riqueza e lucro, conforme indicado por João Freire Filho em uma releitura da doutrina de Debord¹³⁸.

“Debord situa o espetáculo dentro do quadro de referência do capitalismo avançado e seu imperativo estrutural de acumulação, crescimento e lucro mediante a transformação em mercadorias de setores previamente não colonizados da vida social e da extensão da racionalização e do controle burocrático às esferas do lazer e da vida cotidiana”.

Trata-se da força da indústria do entretenimento influenciando diretamente a vida das pessoas, o que guarda total pertinência com os aspectos econômicos e sociais até aqui discutidos, mesmo porque o esporte é espécie do gênero entretenimento.

Comparativamente com os esportes mais tradicionais como futebol, por exemplo, seria o mesmo que adquirir as camisas ou chuteiras utilizadas por jogadores ídolos e, natural e involuntariamente, dentro de uma cadeia mercantil velada, fazer propaganda de produtos apenas pela questão de possuir e usar algo.

¹³⁷ *Idem.* p.7.

¹³⁸ FREIRE FILHO, João. **A sociedade do espetáculo revisitada**. Revista FAMECOS: Porto Alegre. nº 22. Dezembro 2003. p. 35-36.

“..., os cidadãos, no entendimento de Debord, contribuem para a causa da espetacularização da sociedade não devido às suas falhas morais, mas de forma compulsória, como peça das engrenagens das forças produtivas: “O homem separado de seu produto produz, cada vez mais e com mais força, todos os detalhes de seu mundo. Assim, vê-se cada vez mais separado de seu mundo. Quanto mais sua vida se torna seu produto, tanto mais ele se separa da vida”¹³⁹.

Para a sociedade é importante que se aparente acumular riqueza, que Debord classifica como a mudança do “ter” explicitado por Marx para o “parecer ter”¹⁴⁰.

Mas a questão não se restringe ao consumo puro e simples. Também se refere ao trabalho. A relação da teoria de Debord com a ideia de ócio criativo, na conjugação do prazer e trabalho se materializa no esporte eletrônico quando o inicialmente jogador de videogame é mero consumidor, mas ao se transformar em atleta o que era apenas prazer se transforma em trabalho. Contudo, esse mesmo atleta não abandona a situação de consumidor do próprio produto que ajuda a produzir, pois nas competições divulga os *games*, e todos os produtos que são objeto de consumo na sociedade relacionados ao esporte eletrônico. Ademais, consome o produto para si, além de fazer parte de toda essa cadeia de forma quase involuntária, quando, na verdade, ao que tem consciência, estaria apenas trabalhando para receber o salário ao fim do mês.

“O espetáculo submete para si os homens vivos, na medida em que a economia já os submeteu totalmente. Ele não é nada mais do que a economia desenvolvendo-se para si própria. É o reflexo fiel da reprodução das coisas, e a objetivação infiel dos produtores”¹⁴¹.

Nesse sentido, a explicação de Freire Filho acerca da teoria de Debord:

“O domínio espetacular está diretamente vinculado, segundo Debord, à fabricação ininterrupta de “pseudobens”, “pseudo

¹³⁹ *Idem.* p. 38.

¹⁴⁰ *Idem.* p. 39.

¹⁴¹ DEBORD, *op. cit.* p. 18.

necessidades” e “pseudogozos” pelo consumo moderno, numa ruptura absoluta do desenvolvimento orgânico das necessidades sociais. Na fase primitiva da acumulação capitalista, a economia política se fixara nos meios e métodos de exploração do homem como operário, como força de trabalho; jamais o considerava em seus momentos de ócio, em sua humanidade. Esse ponto de vista da classe dominante se inverteu assim que o grau de abundância atingido na produção das mercadorias exigiu uma “colaboração” a mais por parte do operário. Na sociedade do espetáculo, o operário ganha uma existência fora do universo da produção; passa a ser adulado, por imperativos estruturais, como consumidor.

Segundo Debord, o sistema espetacular, que define o trabalhador como um consumidor, tenta moldar e posteriormente explorar seus desejos e suas necessidades. Como a sociedade moderna se caracteriza pela transformação em mercadoria e pela racionalização, as necessidades do homem (suas preferências e escolhas) são, elas próprias, alvos de intensa pressão social, tanto em relação à sua forma (as necessidades sempre precisam ser necessidade de mercadorias) quanto a seu conteúdo (competição por status, marketing pessoal, imagens de estilo de vida etc.). Quando as necessidades do indivíduo são determinadas pela sociedade e são definidas como necessidades de seu produto, os indivíduos simplesmente se identificam com a sociedade e consideram-na satisfatória, não porque ela satisfaz suas necessidades, mas porque definiu suas necessidades em termos das satisfações que oferece (Slater, 2002, 127)¹⁴².

Segundo a teoria de Debord, o homem se descola da sua situação de operário e se transforma em consumidor que alimenta a sociedade do espetáculo e consequentemente a economia, com aplicação direta na sistemática do desporto eletrônico.

“(...) Ele é o seu próprio produto, e ele próprio fez suas regras: é um pseudo-sagrado. Ele mostra o que é: o poder separado, desenvolvendo-se em si mesmo no crescimento da produtividade por intermédio do refinamento incessante na divisão do trabalho na parcelarização dos gestos, desde então dominados pelo movimento independente das máquinas; e trabalhando para um mercado cada vez mais vasto. Toda a comunidade e todo o sentido crítico se dissolveram ao longo

¹⁴² FREIRE FILHO, *op. cit.* p. 40.

deste movimento, no qual as forças que puderam crescer, separando-se, ainda não se reencontraram”¹⁴³.

Esta questão é representada cotidianamente por intermédio de uma prática comum entre os atletas de esporte eletrônico e que materializa a interseção das doutrinas de De Masi, Bourdier e Debord. Nos intervalos dos treinos nas *gaming houses*¹⁴⁴, vale dizer no momento de descanso dos atletas, na maioria das vezes o divertimento é continuar jogando o mesmo jogo pelo simples prazer de jogar sem estar competindo, sem estar atento às estratégias e restrito a táticas e técnicas pré-definidas pelos treinadores. É o uso do jogo como entretenimento pelo próprio operário.

Portanto, a teoria “debordiana” dialoga perfeitamente com a de Bourdier ao tratar do “gosto”, a escolha pelo esporte juntamente com a questão do *habitus* de cada um no campo desportivo. Segundo Bourdier acerca do desporto-espetáculo, o povo criou o desporto com origem nos jogos e estes retornaram ao povo por intermédio do espetáculo, mas como “mercadoria de massa”, isto é, o próprio povo passa a consumir o produto por ele criado¹⁴⁵.

Pode-se extrair da doutrina de Bourdier que a transmissão massiva de espetáculos desportivos transcende o público (povo) e reforça a questão profissional, o que gera retroalimentação do sistema, no qual o profissional divulga para o público em geral o espetáculo e o sucesso deste fará com que o mesmo público incrementalmente o consumo relacionado àquela prática desportiva, de modo que haverá mais sucesso, mais atrativo e conseqüentemente, maior público; logo, mais circulação de mercadoria¹⁴⁶.

¹⁴³ DEBORD, *op. cit.* p. 23.

¹⁴⁴ O mercado tem utilizado o termo *gamehouse* para denominar os centros de treinamento dos times ou equipes de esporte eletrônico, sendo certo que em muitas delas o atleta vive na residência.

¹⁴⁵ BOURDIER, *op. cit.* p. 191.

¹⁴⁶ *Idem.* p. 192.

No mesmo sentido a lição de Tubino ao dizer que a lógica do mercantilismo foi introduzida no esporte pelo espetáculo e se refere a uma manifestação das sociedades de massa¹⁴⁷.

“Nas formas de competição, passam a domina os circuitos, para que os produtos de patrocínio possam parecer mais vezes. Já existem aqueles críticos e estudiosos do fenômeno esportivo que afirmam que o esporte virou um grande espetáculo de televisão. É evidente ainda que existe todo um processo de imitação deste esporte-espetáculo, de alto nível e de grandes espetáculos, para a prática popular.”¹⁴⁸

Este é o cenário do esporte eletrônico, de grande difusão para o público em geral. Estima-se que mais de 40 milhões de pessoas assistam às finais dos principais campeonatos desportivos no mundo. Atualmente existem emissoras de televisão disputando o mercado de transmissão de competições de esportes eletrônicos, o que demonstra claramente a ideia de difusão do produto¹⁴⁹. O interesse dos atletas e dos organizadores das competições é a visibilidade do esporte. Conseqüentemente, a visibilidade dos produtos a serem consumidos.

Cumprir registrar que não estamos a tratar apenas do tradicional televisoramento de competições pela TV aberta ou a cabo¹⁵⁰, mas também de *streaming*¹⁵¹, pois há um vasto público cativo que assiste às disputas pelo computador, em tempo real pela *internet*.

¹⁴⁷ TUBINO, *op.cit.* p. 55.

¹⁴⁸ *Idem.* p. 54.

¹⁴⁹ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

¹⁵⁰ Exemplos de canais de TV a cabo que transmitem competições de *e-sports* são os canais *e_sportv* e o canal específico da ESPN, respectivamente disponíveis em: <<http://gamereporter.uol.com.br/sportv/>> e <http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league>. Acesso em: 06 jun. 2018.

¹⁵¹ “*Streaming* é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, e foi criada para tornar as conexões mais rápidas.

Um grande exemplo de *streaming* é o site Youtube, que utiliza essa tecnologia para transmitir vídeos em tempo real.

Sendo assim, o alcance de público e a possibilidade do consumo imediato *online* constitui uma revolução do sistema do espetáculo desportivo e reflete exatamente as teorias econômico sociais de consumo e diferenciação cultural esposadas pelos autores citados.

Nesse sentido Douglas Kellner:

“Nas últimas décadas, a indústria cultural possibilitou a multiplicação dos espetáculos por meio de novos espaços e sites, e o próprio espetáculo está se tornando um dos princípios organizacionais da economia, da política, da sociedade e da vida cotidiana. A economia baseada na internet permite que o espetáculo seja um meio de divulgação, reprodução, circulação e venda de mercadorias. A cultura da mídia promove espetáculos tecnologicamente ainda mais sofisticados para atender às expectativas do público e aumentar seu poder e lucro”¹⁵².

2.4 Cibercultura na sociedade interligada

O esporte é forma de manifestação cultural estando plenamente envolvido com os campos econômico e social. O surgimento de um novo modelo de esporte guarda pertinência com as transformações culturais e econômicas decorrentes dos avanços tecnológicos obtidos a partir da globalização e da *internet*, que tornaram

Em inglês, a palavra *stream* significa córrego ou riacho, e por isso a palavra *streaming* remete para o fluxo, sendo que no âmbito da tecnologia, indica um fluxo de dados ou conteúdos multimídia. Muitas pessoas assistem filmes, seriados ou jogos de futebol em *streaming*.

O *live streaming* permite que o utilizador veja um programa que está sendo transmitido ao vivo. Existe também a possibilidade de transmitir um evento através do *live streaming*, para que pessoas que estão longe possam assistir.

Quando a ligação de uma rede é banda larga, a velocidade de transmissão da informação é muito maior, dando a sensação ao usuário de que o áudio e o vídeo são transmitidos em tempo real. Atualmente, emissoras de televisão, bem como rádios FM e AM, além de várias empresas que realizam eventos, utilizam esta tecnologia para interação digital com seus ouvintes e clientes.

O *streaming* possibilita que um usuário reproduza mídia, como vídeos, que são sempre protegidos por direitos autorais, de modo que não viole nenhum desses direitos, tornando-se bastante parecido com o rádio ou a televisão aberta. A tecnologia é também muito usada em jogos online, em sites que armazenam arquivos, ou em qualquer serviço onde o carregamento de arquivos é bastante rápido”. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/streaming/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

¹⁵² KELLNER, *op. cit.* p. 5.

possível a existência relações comerciais advindas do “espetáculo” do esporte eletrônico.

A sociedade sempre conviveu com a informação como capital (utilizando o conceito de Bourdier). Porém, com o avanço tecnológico, a circulação de informação tornou-se mais rápida.

É possível compreender a relação estabelecida entre informação, cultura e esporte eletrônico pelo surgimento desta nova modalidade desportiva na Coreia do Sul, mas que rapidamente se alastrou pelo mundo alterando hábitos e consumo de diferentes sociedades culturalmente distintas.

A utilização do computador por meio da *internet* transformou o desenvolvimento das relações sociais, impondo uma mudança cultural pela circulação da informação. Vivemos hoje num ambiente de cibercultura¹⁵³, tendo sido criada “uma verdadeira teia mundial”¹⁵⁴.

Esta mesma teia é utilizada economicamente pelos fabricantes dos jogos (*publishers*) para difundir o produto para consumo generalizado, tanto no enquadramento desportivo, por intermédio das competições, como pela prática livre. A mesma modalidade praticada nos países asiáticos também o é em todos os países do planeta.

Portanto, é possível afirmar que esporte, cultura, economia e sociedade estão absolutamente interligados. A título de exemplo, O Ministério dos Esportes brasileiro pretende interligar a questão dos *esports* tratada no Ministério dos Esportes com os Ministérios da Ciência e Tecnologia, Indústria e Comércio e

¹⁵³ RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura**. Sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação. São Paulo: Hacker Editores, 2002. ISBN 85-86179-36-1.

¹⁵⁴ CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 19. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. ISBN 978-85-7753-036-6. p. 107.

Turismo. Para tanto, estuda a criação de uma câmara interministerial de modo a buscar ambiente propício a incentivos a modalidade¹⁵⁵.

A visão inicial que constitui uma crítica ao sistema tecnológico, a *cirbercultura*, é a fusão da pessoa com o computador, a vivência apenas na realidade tecnológica buscando a constituição do indivíduo de acordo com as comparações e modelos presentes na rede de comunicação eletrônica e não em relações sociais tradicionais¹⁵⁶.

As pessoas desejam ser iguais às outras, formando uma sociedade de consumo, que dialoga com a própria ideia de sociedade de espetáculo. A figura do indivíduo se “dissolve” no ambiente eletrônico¹⁵⁷.

Porém, ao mesmo tempo em que acontece o suposto esvaziamento de relações sociais tradicionais na construção do indivíduo, a cibercultura o faz desenvolver habilidades individuais¹⁵⁸, que poderão ser utilizadas como ferramentas de trabalho e consumo, além de permitir estabelecer relações sociais, mas por um meio diferente, conforme exemplificamos ocorrer no caso das *PC Bangs* sul coreanas.

No mesmo sentido as lições de Manuel Castells ao explicar que o ambiente cibernético permite interação entre pessoas cujos vínculos sociais são escassos; bem como possibilita a manifestação de expressão de grupos sociais oprimidos¹⁵⁹. Esta lição guarda pertinência com a questão democrática da prática do jogo eletrônico, mais voltada a um cenário virtual, que possibilita a prática de todos sem distinções.

¹⁵⁵ Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/criatividade/indicacao/ministerio-dos-esportes-vai-abrir-uma-camara-de-esports-no-brasil/>>. Acesso em 25 jun. 2018.

¹⁵⁶ RÜDIGER, *op. cit.* p. 125/128.

¹⁵⁷ *Idem.* p. 130.

¹⁵⁸ *Idem.* p. 134.

¹⁵⁹ CASTELLS, *op. cit.* p. 443.

Em outras palavras, apesar de toda estrutura cultural, social e econômica ser a mesma, o meio utilizado no desenvolvimento destes “campos” (como denomina Bourdier) é diferente. A finalidade e a evolução são as mesmas que a sociedade viveu no passado, porém agora percorrem outro caminho. O meio se modificou, mas o que a sociedade busca é o mesmo.

“O que mudou não foi o tipo de atividade em que a humanidade está envolvida, mas sua capacidade tecnológica de utilizar, como força produtiva direta, aquilo que caracteriza nossa espécie como uma singularidade biológica: nossa capacidade superior de processar símbolos”¹⁶⁰.

O esporte eletrônico acompanha a mudança cultural e representa um contexto econômico, conforme se depreende da citação de Francisco Rüdiger acerca do conceito capitalista na cibercultura.

“A hipótese que defendemos é a de que, na ótica aqui sugerida, a tendência predominante na formação da cibercultura, pelo menos a médio prazo, é a subordinação da imaginação criadora aos imperativos sistêmicos da indústria cultural capitalista”¹⁶¹.

As transformações desportivas ocorrem naturalmente dentro da sociedade, mas com o advento da cibercultura e da sociedade em rede deram azo ao surgimento da prática desportiva eletrônica, que é um esporte como outro qualquer.

Desta forma, mais um fator a ser considerado no enquadramento do jogo eletrônico como modalidade desportiva é a existência do desejo de mercado, de oferta e procura em decorrência da correlação dos conceitos de capital, campo e *habitus* extraídos da doutrina bourdiana.

Esta imposição capitalista silenciosa, que se relaciona diretamente com a sociedade do espetáculo e com a doutrina bourdiana de inter-relação dos campos, decorre da vontade do homem estabelecendo os desejos da sociedade. O

¹⁶⁰ *Idem.* p. 155.

¹⁶¹ RÜDIGER, *op. cit.* p. 153.

computador, na verdade, constitui mero instrumento. Nesse sentido a lição de Rüdiger:

“As máquinas ainda estão longe de pensarem. Os controladores da coisa é que o fazem, e o fazem de modo que não pensemos, uma vez que sabem, através de todo tipo de cálculo e informação, como nos conduzimos normalmente em sociedade”¹⁶².

Sendo assim, a transformação cultural materializada na *cibercultura* representa a vontade do homem em buscar alternativas mercadológicas cada vez mais inovadoras para obter desenvolvimento e lucro. O esporte eletrônico representa exatamente um nicho para este objetivo que, se explorado com parcimônia e segurança econômica, social e jurídica, será de grande valia para quem o venha a explorar.

Por conta desta mesma questão sócio cultural não se pode desconstituir o conceito desportivo do jogo eletrônico pelo simples fato de estar atrelado ao computador. O esporte eletrônico se passa em um ambiente virtual, mas a sua disputa e quem alimenta os movimentos da máquina (personagens) está no plano real. A prática desportiva não é do personagem, mas de quem – no plano real – faz o personagem se mover no cenário virtual. Trata-se da “cultura da virtualidade real”¹⁶³.

Segundo Manuel Castells:

“... estamos testemunhando um ponto de descontinuidade histórica. A emergência de um novo paradigma tecnológico organizado em torno de novas tecnologias da informação, mais flexíveis e poderosas, possibilita que a própria informação se torne o produto do processo produtivo. [...] Ao transformarem os processos de processamento da informação, as novas tecnologias da informação agem sobre todos os domínios da atividade humana e possibilitam o estabelecimento de conexões infinitas entre diferentes domínios, assim como entre os elementos e agentes de tais atividades. Surge uma

¹⁶² *Idem.* p. 155.

¹⁶³ CASTELLS, *op. cit.* p. 455.

economia em rede profundamente interdependente que se torna cada vez mais capaz de aplicar seu progresso em tecnologia, conhecimentos e administração na própria tecnologia, conhecimentos e administração. Um círculo tão virtuoso deve conduzir à maior produtividade e eficiência, considerando as condições corretas de transformações organizacionais e institucionais igualmente drásticas”¹⁶⁴.

Com efeito, ao tratar da tecnologia da informação, os ensinamentos do autor têm aplicação concreta também na seara do esporte eletrônico. Ao conectarmos a expressão “economia em rede profundamente interdependente” ao desporto, podemos defender uma autonomia do esporte eletrônico, que existe com seus próprios fundamentos, como qualquer outra modalidade desportiva, mas obviamente guarda pertinência com o tronco comum conceitual de esporte. Como o esporte eletrônico depende da tecnologia e sua capilaridade na teia sócio econômica mundial é substancial, esta modalidade absorve perfeitamente os paradigmas aqui indicados.

O esporte eletrônico é a representação desportiva de uma sociedade conectada, modificada culturalmente para admitir uma nova modalidade de prática desportiva, para aceitar um esporte que se desenvolve nos planos real e virtual, do mesmo modo em que esta sociedade se transformou culturalmente em decorrência da aplicação da tecnologia da informação e da vida social em rede.

“Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas – isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos – são transformados de maneira fundamental pelo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”¹⁶⁵.

Para Castells, rede é uma nova morfologia social, que existiu em outros modelos sociais, mas que agora está dotada da tecnologia da informação¹⁶⁶. Entendemos que o conceito moderno de rede utilizado pelo autor pode ser caracterizado pelo conceito de Bourdier de campo, porém dotado de tecnologia da

¹⁶⁴ *Idem.* p. 135/136.

¹⁶⁵ *Idem.* p. 414.

¹⁶⁶ *Idem.* p. 553.

informação. Destarte, a relação estabelecida entre os campos é muito mais fluida, trabalha com mais velocidade e eficiência, não se podendo negar sua representatividade na sociedade.

Portanto, a transformação da sociedade decorrente dessa revolução cultural, social e econômica causada pela tecnologia da informação fluida permitiu o desenvolvimento do esporte eletrônico, que não reúne apenas as características sociológicas inerentes à definição de esporte, mas também possui relevo econômico e cultural para conquistas de seu espaço no campo desportivo.

Esta transformação altera o modo de viver da sociedade com reflexos em todos os espaços sociais (campos, segundo Bourdier). Natural que afete também o campo desportivo. Para Cartells, estamos diante de uma nova era decorrente das transformações da sociedade.

“Sob perspectiva histórica mais ampla, a sociedade em rede representa uma transformação qualitativa da experiência humana. Se recorrermos à antiga tradição sociológica segundo a qual a ação social no nível mais fundamental pode ser entendida como padrão de transformação das relações entre a Natureza e a Cultura, realmente estamos em uma nova era”¹⁶⁷.

A sintetizar o pensamento da interação existente entre esporte e cultura Tubino leciona que vários estudiosos do esporte, ele próprio inclusive, “entendem que o vínculo cultural de cada modalidade esportiva estará no jogo que a originou”¹⁶⁸. Isso guarda total pertinência com a sociedade interligada e o surgimento do esporte eletrônico como manifestação da cultura atual.

Adequar o pensamento desportivo à sociedade digital é fundamental para se entender o jogo eletrônico como esporte. Como dissemos, talvez estejamos diante do “esporte futuro” a suceder o esporte contemporâneo. Possivelmente chegamos à quarta fase da evolução do esporte, na qual temos o gênero *e-sport*, que abarca as diversas modalidades, quais sejam *LoL*, *FIFA*, e tantos outros.

¹⁶⁷ *Idem.* p. 560.

¹⁶⁸ TUBINO, *op. cit.* p. 30.

Neste sentido caminham nações como Coreia do Sul, Alemanha, China, Rússia, Itália, África do Sul e França, que já regulamentaram a prática dos *e-sports* mediante seu reconhecimento¹⁶⁹.

2.5 Os riscos inerentes ao desenvolvimento tecnológico no esporte

2.5.1 Evolução social e riscos

Conforme considerações até agora esposadas, é possível depreender que houve uma transformação social, econômica e desportiva, que enquadra a sociedade em uma era mais moderna, logo mais desenvolvida.

Contudo, todo desenvolvimento tem um custo. A modernidade não se apresenta apenas por vantagens, mas surge associada a riscos inerentes a uma sociedade que progride em alguns aspectos, mas deve superar obstáculos.

Nesse sentido, Ulrich Beck aborda a questão da sociedade de risco, aduzindo que “a produção de *riqueza* é acompanhada sistematicamente pela produção social de *riscos*”¹⁷⁰.

Trata-se de situação paradoxal com contradições entre “forças produtivas” e “forças destrutivas”, pois a mesma sociedade modernizada “distribui riquezas e riscos”¹⁷¹.

Podemos entender como risco o revés advindo do progresso de um modo geral, exemplificados pelo autor em casos de saúde, aumento de poluição, dentre outras questões.

¹⁶⁹Disponível em: <<https://www.manualdosgames.com/alemanha-reconhece-e-sports-como-esporte/>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

¹⁷⁰ ULRICH, Beck. **Sociedade de risco**. Rumo a uma outra modernidade. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. ISBN 978-85-7326-450-0, p. 23.

¹⁷¹ *Idem*. p. 25.

Na seara desportiva o conceito de sociedade de risco se apresenta com a mesma propriedade. Havendo inter-relação entre os campos desportivo, econômico, social e jurídico, certamente o desenvolvimento tecnológico que dá ensejo à nova modalidade de prática desportiva e ao surgimento de uma nova infraestrutura de mercado também gera problemas de natureza correspondente ao avanço obtido.

Exemplificativamente, no mundo desportivo o risco já se apresentou por ocasião da profissionalização do esporte conjugada às interferências político-ideológicas de governos. No período da Guerra Fria, na competição pela hegemonia desportiva, constatou-se aumento dos casos de *doping* e fraudes, apequenando a ética no desporto e o conceito de *fair play*. Por outro lado, paradoxalmente, a relevância social do esporte cresceu justamente em decorrência da competição e da visibilidade¹⁷².

Segundo leciona Beck, a sociedade sempre se deparou com os riscos inicialmente tomados como uma questão pessoal, em que a assunção destes riscos era inerente à ousadia sem conotação geral para a sociedade. Entretanto, com o desenvolvimento da indústria a natureza destes riscos passou a atingir a sociedade como um todo, obrigando uma mudança de pensamento em relação à análise do desenvolvimento, vale dizer a necessidade de sopesar o custo benefício¹⁷³.

“... os riscos profissionais da industrialização primária pertencem a uma outra era. Os perigos das forças produtivas químicas e atômicas altamente desenvolvidas suspendem os fundamentos e categorias nos quais nos apoiávamos até então para pensar e agir – espaço e tempo, trabalho e ócio, empresa e Estado Nacional, até mesmo as fronteiras entre blocos militares e continentes”¹⁷⁴.

Destarte, a teoria de Beck dialoga perfeitamente com as análises de De Masi e as mudanças de conceitos econômicos de trabalho dentro da velocidade da evolução - transformação social, que também são salientadas por Castells.

¹⁷² TUBINO, *op. cit.* p. 12.

¹⁷³ BECK, *op. cit.* p. 25.

¹⁷⁴ *Idem.* p. 27.

No mesmo sentido com os conceitos de campo de Bourdier, pois o risco não ficará restrito ao aspecto social, sendo indiferente a noção de classe social ocupada pelo indivíduo, já que atingirá indistintamente a todos, incorporando, pois, uma conotação política de equilíbrio e interesse geral acerca dos benefícios e malefícios de determinada ação.

“Objetivamente, porém, os riscos produzem, dentro de seu raio de alcance e entre as pessoas por ele afetados, um efeito equalizador. Nisto reside justamente sua nova força política. Nesse sentido, sociedades de risco simplesmente não são sociedades de classe; suas situações de ameaça não podem ser concebidas como situações de classe, da mesma forma como seus conflitos não podem ser concebidos como conflitos de classe”¹⁷⁵.

Na ótica de mercado o que se faz é a avaliação destes riscos frente a obtenção de lucro e maior desenvolvimento. Contudo, estes riscos não se esgotam em si ou em uma ocorrência única, projetam-se para o futuro¹⁷⁶ gerando consequências chamadas por Beck de *“efeito bumerangue”*, pois os mesmos riscos subestimados por aqueles que lucram com determinada atividade revertem em seu desfavor¹⁷⁷.

Conseqüentemente, em uma aplicação específica à temática do esporte eletrônico, a título de ilustração, a prática excessiva e descontrolada poderia levar ao vício do jogador, o que poderia acarretar em regulações para conter a prática ou mesmo sua proibição, gerando uma diminuição de receita ou proibição de fabricação e venda dos *games*¹⁷⁸. Este risco específico impacta em outros mercados

¹⁷⁵ *Idem.* p. 43.

¹⁷⁶ *Idem.* p. 39.

¹⁷⁷ *Idem.* p. 27.

¹⁷⁸ Nesse sentido, desde janeiro de 2018 a Organização Mundial de Saúde passou a considerar o vício na prática do videogame como distúrbio mental. “A OMS alerta que a classificação de “gaming disorders” poderão ajudar os governos, pais e autoridades de saúde a identificar os riscos. A agência de saúde da ONU afirma, porém, que esses casos são muito raros, atingindo menos de 3% dos gamers”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/disturbio-de-games-oms-classificacao-em-videogames-como-doenca.ghtml>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

econômicos, como clínicas de tratamento psicológico ou psiquiátrico e de fisioterapia em razão de problemas mentais e físicos que o adicto poderá sofrer.

A discussão de relevo substancial se materializa ao unirmos as questões do jogo eletrônico e da violência em uma inter-relação dos campos desportivo e social. Várias das modalidades de *games* contêm simulações de lutas e armas o que, em uma análise psicológica, se poderia afirmar haver um estímulo à violência ou ao contato com conteúdo inadequado, o que corresponde a um risco da atividade. Inclusive, releva observar que a fim de conter parcialmente esses riscos os fabricantes dos jogos utilizam limitações etárias à prática do jogo, o que, por sua vez, gera impacto econômico porque as competições passam a ter os mesmos parâmetros, havendo possibilidade de redução no número de jogadores profissionais¹⁷⁹.

Ambos os casos são exemplos de riscos sociais que afetam qualquer praticante da modalidade, mas que repercutem no cenário econômico daqueles que exploram a lucratividade gerada pelo enquadramento desportivo do jogo eletrônico.

No que concerne à questão laboral da prática desportiva, a doutrina suscita risco relacionado à exploração de mão de obra. Segundo Manoel Tubino:

“Estes grupos, ligados a poderosas estruturas de comunicação de massa, tornam-se pouco a pouco verdadeiros *feudos esportivos*, onde todos os demais envolvidos trabalham principalmente para os interesses destes novos senhores feudais. Assim já aconteceu no automobilismo, e em inúmeras federações internacionais”¹⁸⁰.

Com efeito, os esportes eletrônicos se enquadram perfeitamente neste risco, dada a existência do controle dos *games* pelos editores, por exemplo.

A alienação econômico social do praticante de esporte eletrônico também constitui um risco. Considerando a rotina extenuante de um atleta profissional, estes

¹⁷⁹ Disponível em: <<https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/esports/x0ONnE07-idade-minima-para-jogar-competitivamente>>. Acesso em 18 jun. 2018.

¹⁸⁰ TUBINO, *op. cit.* p. 48.

deixam de buscar outras experiências profissionais, o que tem impacto após o encerramento da carreira, normalmente prematura em comparação a outras profissões, justamente por conta da natureza da atividade¹⁸¹.

Diante da existência constante dos riscos do *esports*, faz-se necessário compreender o ensinamento de Beck acerca do que representa a sociedade de risco, pois esta não discute uma igualdade de condições para todas as classes sociais, mas sim a tentativa de neutralizar ou diminuir os riscos que poderão atingir a todos indistintamente¹⁸².

De toda sorte, o risco também é utilizado de forma mercadológica quando a indústria do *game*, no caso, tira proveito do risco, gerando novas necessidades e, portanto, novos mercados que acabarão por ampliar lucros. Basicamente a ideia consiste no que Beck denomina de “risco *autofabricável*”¹⁸³.

Situação que retrata o “risco autofabricável” com propriedade no cenário de desenvolvimento tecnológico é a indústria dos programas antivírus para computadores. É um sistema que se retroalimenta, pois para cada vírus que surge cria-se o antídoto e assim sucessivamente. O mercado se vê obrigado ao consumo recorrente a fim de diminuir ou neutralizar os riscos de contaminação da máquina, inclusive impactando o mercado de trabalho com profissionais especializados em ambos os lados.

A esse respeito a história do surgimento dos vírus e antivírus de computador:

“Em 1949, John Von Neumann estabeleceu a Teoria dos Autômatos Auto-reprodutores, apresentando pela primeira vez a possibilidade de se desenvolverem pequenos programas replicáveis, capazes de controlar outros programas com uma estrutura semelhante. Apesar do conceito poder ter milhares de aplicações legítimas na informática, é fácil imaginar as

¹⁸¹ *Idem.* p. 49.

¹⁸² BECK, *op. cit.* p. 60.

¹⁸³ *Idem.* p. 67-68.

implicações negativas desta teoria defendida por Von Neumann: os vírus informáticos. Programas que se replicam tanto quanto possível, aumentando a sua população exponencialmente.

Em 1959, nos laboratórios informáticos da Bell, três jovens programadores: Robert Thomas Morris, Douglas Mclroy e Victor Vysotsky, criaram um jogo chamado CoreWar, baseado na teoria de Von Neumann, e em que os programas combatiam entre si, tentando ocupar tanta memória quanto possível, e eliminar os programas opositores. Este jogo é considerado o precursor dos vírus informáticos.

Em 1972, Robert Thomas Morris criou o primeiro vírus digno dessa designação: o Creeper, que infectava máquinas IBM 360 na ARPANET (o predecessor da Internet), mostrando uma mensagem no ecrã dizendo “I’m the creeper, catch me if you can”. Para o eliminar, foi criado um vírus chamado Reaper para o procurar e destruir. Esta é a verdadeira origem dos antivírus atuais.

Ao longo dos anos 80 os PC’s foram tornando-se populares, e cada vez mais pessoas começaram a perceber de tecnologia e a criar os seus próprios programas. Foi nesta década que se começaram a ver os primeiros criadores dedicados de programas maliciosos, e em 1981, Richard Skrenta criou o primeiro vírus de propagação massiva: o Elk Cloner, que mostrava um poema a cada 50 reinicializações dos computadores infectados.

Em 1984, Frederick B. Cohen utilizou pela primeira vez a expressão vírus informático, num estudo definindo-o como “um programa capaz de “infectar” outros programas, modificando-os de modo a incluir-lhes uma cópia evoluída de si mesmo”.

Em 1987, o vírus Jerusalém ou Friday 13, surgiu com a capacidade de infectar arquivos com as extensões .EXE e .COM. Foi reportado pela primeira vez na Universidade Hebraica de Jerusalém e tornou-se um dos vírus mais famosos da história.

Em 1999, o worm Happy, desenvolvido por Spanska, iniciou uma nova tendência no malware que permanece até aos dias de hoje: o envio de worms por e-mail.

Em 2000, a propagação rápida e massiva da infecção do vírus LoveLetter (conhecido também como “I love you”), encheu as manchetes em todo o mundo. Este worm também se distribuiu por e-mail e utilizou técnicas de engenharia social para

enganar utilizadores. Este foi o início da era das epidemias em larga escala, que atingiram o seu clímax em 2004.

2004 foi o ano de worms como o Mydoom, Netsky, Sasser ou o Bagle, desenvolvidos para causar o pânico geral, tendo conseguido atingir com sucesso este propósito. Este foi o pior ano para este tipo de epidemias, e curiosamente o último. Os criadores de malware começaram a perceber que as suas habilidades poderiam conseguir muito mais do que apenas encher manchetes... Era possível ganhar muito dinheiro, gerando um novo modelo de negócio.

A onda de mudança

Por volta do ano 2005, os ciber-criminosos começaram a aperceber-se de que a criação de malware se poderia tornar um modelo de negócio extremamente lucrativo.

Entre os tipos de código malicioso mais lucrativos destacaram-se os banker Trojans.

Este tipo de malware passou a ser desenvolvido para roubar informação confidencial, particularmente relacionada com serviços bancários online, e frequentemente distribuído através da exploração de vulnerabilidades, spam ou outro malware que transfira o banker Trojan para computadores.

Entre outras ameaças latentes relacionadas com o modelo de negócio do malware, incluem-se o spyware e o adware, que são utilizados por determinadas empresas de software que, em troca do fornecimento de software gratuito aos utilizadores, recolhem informação sobre a sua atividade e hábitos de navegação na Internet.

Como os celulares e outros dispositivos móveis se tornaram mais populares, eles também se tornaram alvos para a indústria de malware.

Em 2004, o Cabir.A e o ComWar.A surgiram como os primeiros exemplos de códigos desenvolvidos para celulares, PDA's e outros dispositivos móveis. O ComWar.A não se distribuía apenas por Bluetooth, mas também através de mensagens MMS, enviando-se aos contatos das vítimas. Atualmente existe malware desenvolvido para todas as plataformas existentes: Symbian, PocketPC, Palm, etc, e entre os canais de propagação incluem-se SMS, MMS, ligações por infra-vermelhos e Bluetooth.

Os sistemas operacionais mais afetados continuam a ser as versões de 32bits do Windows, por representarem cerca de 90% do mercado. É portanto óbvia a atenção que os hackers lhe atribuem, no sentido de aumentar as probabilidades de sucesso das suas criações. Um outro obstáculo para os criadores de malware relativamente aos sistemas Linux e Macintosh, é o fato de que a maioria dos utilizadores detém níveis mais elevados de conhecimentos informáticos, o que reduz a eficácia de propagação por não se deixarem “enganar” facilmente¹⁸⁴.

De fato, este relato caracteriza não apenas a noção de “risco autofabricável”, mas também a sociedade tecnológica expandindo a comunicação por intermédio da tecnologia da informação no contexto da *cibercultura*. É a representação da interface entre as teorias de Beck, Castells e Rüdiger.

Não se está a defender a estagnação tecnológica, tampouco que os riscos constituem visão exagerada dos problemas gerados. Mas apenas que se considere a prática de métodos preventivos de riscos de qualquer espécie, pois estes não são causados pelo desenvolvimento, e sim pela falta de cautela na sua aplicação. De forma exemplificativa, a criação desenfreada de jogos eletrônicos com conotação desportiva profissional poderia levar ao desinteresse pela modalidade, já que os jogadores não se fixariam em nenhum *game* numa incessante busca pela atualização. Por conseguinte, não haveria interesse do público em assistir competições e a sociedade do espetáculo ficaria maculada.

Portanto, trata-se de mercado a ser explorado, mas com parcimônia, pois a mesma indústria que alimenta a “sociedade do espetáculo” poderá ser corrosiva aos seus interesses em decorrência da aplicação dos conceitos de “risco autoaplicável” e “efeito bumerangue”, nas palavras de Debord e Beck, respectivamente.

A esse respeito ensina Beck:

¹⁸⁴ Disponível em: <<https://www.pandasecurity.com/brazil/homeusers/security-info/classic-malware/>>. Acesso em 19 jun.2018.

“Esta é minha *tese*: A origem da crítica e do ceticismo em relação à ciência e à tecnologia encontra-se não na “irracionalidade” dos críticos, mas no *fracasso* da racionalidade científico-tecnológica diante de riscos e ameaças civilizacionais crescentes.

[...]

As ciências tecnológicas estão cada vez mais claramente diante de uma *virada histórica*: ou bem, elas continuam trabalhando e pensando ao longo das veredas já trilhadas no século XIX, confundindo assim as situações problemáticas da sociedade de risco com as da sociedade industrial, ou então enfrentam o desafio de uma genuína e preventiva supressão do risco. Para tanto, elas precisam rever e alterar suas próprias concepções de racionalidade, cognição e práxis, assim como as estruturas institucionais nas quais essas concepções são aplicadas”¹⁸⁵.

A complexidade da transformação social está presente no desafio do caminho trilhado entre presente e futuro. A sociedade digital faz tramitar mais rapidamente os riscos inerentes ao seu desenvolvimento nos campos social, político e econômico, o que se traduz no que hoje representa a sociedade de risco: “risco da modernização”¹⁸⁶. Estas questões devem ser consideradas em qualquer espaço social, logo também devem ser observadas no desporto quando se está a discutir o surgimento de uma nova modalidade que envolve proporcionalidade direta com a tecnologia e o desenvolvimento.

2.5.2 Riscos do marco jurídico regulatório

Apesar da inter-relação existente entre indústria, economia e tecnologia o desenvolvimento destes campos não ocorre em perfeita sincronia¹⁸⁷.

Na mesma seara é possível inserirmos o direito, compreendendo-se que a regulação jurídica isolada não é a solução para os problemas do Estado ou da sociedade, mesmo porque guarda intrínseca relação com economia e mercado,

¹⁸⁵ BECK, *op. cit.* p. 71- 87.

¹⁸⁶ *Idem.* p. 99.

¹⁸⁷ CASTELLS, *op. cit.* p. 114.

muitas vezes se afastando da proteção do Estado social, o que gera um comportamento paradoxal, pois a regulamentação dá ensejo a desigualdades¹⁸⁸.

Como leciona De Giorgi:

“E, de fato, enquanto alternavam-se gerações de novos direitos, a especificação do sistema do direito produzia uma cada vez maior necessidade de legalidade; enquanto um número cada vez maior de pretensões à igualdade e à dignidade, à autodeterminação e à liberdade de ação, encontravam reconhecimento constitucional, podia-se observar a prática da violência legítima e a produção de desigualdade através do exercício do direito.

[...]

É assim que a era dos direitos manifesta-se como era da exclusão, da marginalização, do isolamento imunizante. É assim que o reconhecimento das diferenças produz novas desigualdades e as amplifica, enquanto a afirmação plena das subjetividades presentes e das possíveis subjetividades futuras aumenta o limiar que impede o acesso ao direito”¹⁸⁹.

Portanto, apesar de cotidianamente estarmos a buscar regulamentação jurídica para diversas situações sócio econômicas, nem sempre o marco regulatório jurídico livrará a sociedade da ocorrência de riscos sociais e, conseqüentemente, jurídicos.

Com efeito, podemos extrair das lições do autor que a tentativa de legalizar cada situação pode dar ensejo à desigualdade e, por conseguinte, à exclusão, pois as desigualdades naturais reguladas juridicamente ensejam desigualdades¹⁹⁰.

O direito regula as questões sociais e ao fazê-lo aparentemente gera estabilidade. Entretanto, apenas contém situações presentes, pois não vislumbra

¹⁸⁸ DE GIORGI, Raffaele. **Direito, Democracia e Risco**. Vínculos com o futuro. Porto Alegre: Sérgio Antonio Fabris Editor, 1998. p. 69.

¹⁸⁹ *Idem*. p. 73-74.

¹⁹⁰ *Idem*. p. 76.

ocorrência futura, bem como não ataca as causas geradoras do evento que requer regulação.

Os ensinamentos de De Giorgi vão ao encontro da teoria de Beck, já que o primeiro faz referência à “sociedade de risco” ao contextualizar a mesma em relação à modernização e sociedade no futuro¹⁹¹.

Logo, ainda que se regule juridicamente determinadas situações, os riscos jurídicos e sociais não serão neutralizados, pois não há como se prever todas as situações possíveis. Além disso, há o paradoxo da regulação causar a exclusão de determinada hipótese.

Não se está a defender o não enquadramento jurídico. Ao contrário, entendemos pela necessidade de regular juridicamente determinada situação, observando-se o futuro e situações preexistentes, tendo em vista que nem toda situação nova necessita de um tratamento jurídico específico. O novo dialoga com o antigo, de modo que ordenamentos jurídicos havidos para determinadas situações podem ser aplicados a questões enquadradas juridicamente do mesmo modo.

Outro não é o caso do desporto eletrônico. Como visto, as situações mercadológicas e sociais geradas pelo desporto eletrônico são novas, mas correspondem e interagem perfeitamente com as questões do futebol.

Dada a similaridade de situações, entendemos desnecessário criar todo um ordenamento jurídico para regular a prática desportiva quando já existem leis passíveis de aplicação que efetivamente gerarão a inclusão dos praticantes do *esport* no contexto jusdesportivo.

A criação, nesse momento, de uma legislação própria para o desporto eletrônico pode excluí-lo de um tratamento jurídico comum, marginalizando a atividade. É possível aplicarmos ordenamento jurídico existente, observando apenas as peculiaridades inerentes a cada modalidade de prática desportiva.

¹⁹¹ *Idem.* p. 195.

Isso não é novidade. É mera aplicação da *lex sportiva* respeitando a especificidade do desporto. Há a lei geral que será aplicada a cada modalidade por intermédio dos princípios gerais de direito, bem como princípios inerentes ao direito desportivo e regras de hermenêutica.

Destarte, entendemos pelo enquadramento jurídico do desporto eletrônico nos exatos termos do ordenamento jurídico preexistente, sem a criação de novas normas, vale dizer, no caso brasileiro, pela aplicação da Lei Geral do Desporto ou daquela que venha a substituí-la.

Em sede comparativa, na França foi editada apenas uma legislação que reconhece a prática do jogo eletrônico como esporte e contém algumas regulações, aplicando ao *ciberatleta* o código de trabalho francês¹⁹².

A lei nº 2016-1321, de 7 de outubro de 2016, basicamente garante, regulamenta e desenvolve a atividade do esporte eletrônico na França e diferencia a prática desportiva do jogo de azar, pois este é proibido no país.

Os jogadores são considerados profissionais e as competições são regulamentadas, porém não há fins lucrativos e a remuneração dos menores fica depositada em conta específica, que só poderá ser movimentada quando da maioridade.

Portanto, notamos que a França seguiu exatamente o caminho que estamos a tratar, qual seja, o de que prescinde a criação de um novo arcabouço jurídico a regular um sistema que ainda está em pleno desenvolvimento. A França apenas editou regulamento jurídico com finalidade de enquadramento desportivo e, por consequência, laboral, com aspectos econômicos e tributários para a atividade. Valeu-se, portanto, de normas preexistentes aplicáveis à nova modalidade, o que vai ao encontro do nosso pensar.

¹⁹² Disponível em:
<<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>>. Acesso em 18 jun. 2018.

O não reconhecimento da prática como esporte, deixando-a à margem de uma regulamentação jurídica própria, constitui desafiar as teorias de risco social, econômico e jurídico e os efeitos disso certamente desaguarão no Poder Judiciário.

CAPÍTULO III – O enquadramento jurídico do esporte eletrônico

Após analisarmos a relevância do reconhecimento da prática do jogo eletrônico profissional como esporte, bem como do respaldo econômico, social, político e desportivo para tal, chegamos ao cerce do presente estudo, que trata do enquadramento jurídico que deve ser dispensado a essa atividade.

Com efeito, seu enquadramento jurídico está longe de ser pacífico, cuja definição é preponderante para estabelecermos, além das questões nos diversos espaços sociais, qual legislação regerá as relações jurídicas advindas das relações comerciais havidas entre os vários protagonistas do espetáculo do esporte eletrônico.

O cenário atual no Brasil é de indefinição, o que permite um vácuo legislativo e jurídico e produz o risco de instabilidade em todos os campos aqui analisados. Porém, a necessidade de regulamentação já foi identificada pela sociedade do desporto eletrônico, sendo possível constatar ações positivas no sentido do enquadramento jurídico da atividade.

3.1 O reconhecimento legal como esporte no Brasil

Do mesmo modo que a regulamentação francesa, como já explicitamos, no Brasil as casas legislativas têm debatido projetos de lei que propõem definir o jogo eletrônico como prática desportiva.

Nesse sentido, o Projeto de Lei do Senado 383/2017:

“Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho”.

Também existem outros projetos de lei em sentido similar para alterar a Lei Geral do Desporto e considerar a prática do jogo eletrônico como modalidade desportiva.

“PROJETO DE LEI Nº 3450 DE 2015: Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Essa lei altera a Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V:

“Art. 3º

V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação”.

“PROJETO DE LEI Nº 7747/2017:

Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação:

“Art.3º.....

§ 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.”

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação” .

Todos estes projetos de lei convergem a respeito do reconhecimento do desporto eletrônico. Porém, ao cotejarmos cada um individualmente com as questões de análise de risco por nós tratadas, algumas considerações merecem destaque.

Com efeito, o Projeto de Lei do Senado 383/2017 se mostra mais completo. Contudo, caminhando de encontro à análise de risco suscitada, tenta esgotar a matéria e definir todas as possibilidades da prática desportiva eletrônica, o que confronta a teoria de De Giorgi, uma vez que excesso de inclusão equivale à exclusão e, conseqüentemente dá margem a desigualdades.

A nosso sentir não cabe ao legislador tentar satisfazer todos os anseios de determinado setor da sociedade ao editar ou propor uma lei. A lei deve ser genérica de modo a abarcar o maior número de situações e indivíduos possível. Ao se referir, por exemplo, a determinados tipos de tecnologia, ainda que ressalvadas outras similares, o projeto em exame cria um engessamento evolutivo, pois se em um futuro próximo surgir uma tecnologia diferente capaz de incrementar o desporto eletrônico, a lei ficará ultrapassada e carecerá de interpretação extensiva para continuar regulando a matéria.

Esse é um risco a ser evitado, pois desnecessário editar-se nova legislação que sabidamente requererá interpretação futura. Quanto menor a necessidade de interpretar a lei, menos controvérsias terão que ser resolvidas nos Tribunais. Outrossim, apenas em uma visão construtiva, o Projeto de Lei do Senado 383/2017 contempla princípios já insculpidos no ordenamento jusdesportivo brasileiro, sendo desnecessário reproduzi-los.

Já os outros dois projetos de lei referem-se apenas à alteração legislativa na Lei Geral do Desporto ao determinarem que se acrescente dispositivo reconhecendo o jogo eletrônico como prática desportiva.

Estes projetos se coadunam com as ideias de legislação e risco jurídico expostos por Di Giorgi e Beck, pois legislam o mínimo possível, reconhecendo a

prática desportiva eletrônica e enquadrando esta modalidade na legislação em vigor no país. Basicamente o que ocorre na França.

3.2 A regulamentação jurídica no Brasil

Uma vez reconhecido o jogo eletrônico profissional e competitivo como modalidade de prática desportiva, releva estabelecer qual será a regra jurídica aplicável nas relações advindas do esporte e seus protagonistas.

Conforme nos ensina João Leal Amado, atualmente podemos afirmar que o atleta que extrai seu sustento da prática desportiva pode ser um trabalhador empregado, pois emprega sua mão-de-obra por conta de terceiros¹⁹³.

A legislação trabalhista brasileira é aplicável de forma subsidiária à Lei Geral do Desporto, conforme preconiza o art. 28, § 4º, da Lei 9.615/98. Sendo assim, é corolário lógico do enquadramento jusdesportivo do esporte eletrônico que a relação mantida entre os atletas e suas equipes observará o regramento jurídico geral preexistente (Lei Geral do Desporto) e, sendo o caso, a legislação trabalhista (Consolidação das Leis do Trabalho).

Naturalmente que só será reconhecido o vínculo empregatício quando preenchidos os requisitos inerentes à relação de emprego insculpidos no artigo 3º da CLT¹⁹⁴, quais sejam, pessoalidade, onerosidade, não eventualidade e subordinação. E, conforme já abordado, a rotina do atleta de esporte eletrônico, salvo quando autônomo, pressupõe a presença dos requisitos básicos da constituição da relação empregatícia.

¹⁹³ AMADO, *op. cit.* p. 10.

¹⁹⁴“Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual”.

O artigo 3º, parágrafo 1º, inciso I, da LGD dispõe acerca da exigência do contrato especial de trabalho desportivo para a caracterização do atleta como profissional¹⁹⁵.

Deste modo, o atleta de esporte eletrônico será considerado profissional quando mantiver com a equipe um contrato de trabalho, sendo empregado regido pela LGD e pelas leis trabalhistas.

A *lex sportiva* será aplicada de forma principal a estas relações, dada a observância dos princípios da autonomia do direito desportivo e da especificidade da lei desportiva. Na ausência de norma desportiva específica aplicar-se-á a lei trabalhista para regular a relação empregatícia, desde que não haja incompatibilidade¹⁹⁶. Trata-se de natureza normativa dualista, pois a atividade do atleta será desportiva e laboral, estando o mesmo sob a égide dos dois ordenamentos legislativos¹⁹⁷.

Sendo assim, o tratamento jurídico dispensado ao atleta empregado de *esport* deve ser o mesmo dispensado a qualquer atleta emegado de outras modalidades, respeitando-se as peculiaridades da modalidade de prática desportiva¹⁹⁸.

Existem hipóteses em que o atleta de *esport* será autônomo, por exemplo, quando praticar determinado jogo sem se vincular a uma equipe, quando participa

¹⁹⁵ Nos termos dos artigos 442 e 444 da CLT, a terminologia contrato de trabalho se refere à relação de emprego. A Lei Geral do Desporto ao se referir a contrato especial de trabalho desportivo considera a existência da relação de emprego, utilizando a mesma terminologia da CLT. A análise da LGD demonstra que as relações mantidas entre atletas profissionais e entidades de prática desportiva pressupõem o vínculo empregatício. A relação de emprego é uma espécie do gênero relação de trabalho. Este gênero engloba não só o liame empregatício, mas também a relação autônoma.

¹⁹⁶ VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. **Manual de direito do trabalho desportivo**. São Paulo: LTr, 2016. ISBN 978-85-361-8840-9, p. 34

¹⁹⁷ BARROS, Alice Monteiro de. *op. cit.* p. 109-110.

¹⁹⁸ Nesse sentido o artigo 68 do PLS 68/2017: “O trabalhador da área do esporte desempenha atividades laborais permeadas por peculiaridades e especificidades, estabelecendo relações com as organizações esportivas, independentemente de sua natureza jurídica, por meio das formas previstas na legislação civil ou trabalhista brasileira”.

das disputas individualmente e não vive ou frequenta *gaming houses* ou *gaming offices* (ou, mesmo que o faça, não estará subordinado a uma equipe ou pessoa). Porém, ainda que retire da prática desportiva a sua subsistência, para efeitos da LGD não será considerado profissional, pois não terá um contrato especial de trabalho desportivo¹⁹⁹. De todo modo, será um trabalhador.

A Lei Geral do Desporto estabelece:

“Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.

§ 1º O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia.

§ 2º A filiação ou a vinculação de atleta autônomo a entidade de administração ou a sua integração a delegações brasileiras partícipes de competições internacionais não caracteriza vínculo empregatício.

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica às modalidades desportivas coletivas” (grifamos).

Diante desta disposição, entendemos que para todas as modalidades de esporte eletrônico em que o *game* for coletivo não poderá haver o enquadramento do atleta como autônomo, razão pela qual o desporto eletrônico, quando caracterizado pela prática de forma coletiva, será regido subsidiariamente pela lei trabalhista, podendo a modalidade optar pela aplicação dos dispositivos legais da Lei Geral do Desporto específicos para o futebol, na forma do artigo 94 da lei²⁰⁰.

¹⁹⁹ Eventual alteração legislativa poderá sanar esta questão, pois como já tratamos, o projeto de lei de alteração da LGD pretende passar a considerar como profissional o atleta que retira sua subsistência da prática desportiva.

²⁰⁰ Art. 94 da Lei 9.615/98. “O disposto n°s arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e n° § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.

Parágrafo único. É facultado às demais modalidades desportivas adotar os preceitos constantes dos dispositivos referidos no caput deste artigo”.

Deixar de considerar empregado o atleta profissional de esporte eletrônico das modalidades coletivas constituirá desafio à jurisprudência trabalhista²⁰¹, além de risco econômico e social decorrente da instabilidade jurídica, o que se coaduna com as doutrinas de Beck e De Giorgi.

Considerando a similaridade de atividades do atleta de futebol e do atleta de *esports*, entendemos que ambos devem ter tratamento igualitário, apenas respeitando a característica de cada esporte.

O *caput* do artigo 94 da LGD estabelece que algumas disposições são obrigatórias para o futebol. Já o parágrafo único do dispositivo faculta a outras modalidades de prática desportiva a adoção destas disposições. Logo, atletas e equipes de esporte eletrônico poderiam optar em ter suas relações jurídicas reguladas pelos mesmos comandos normativos aplicados ao futebol.

²⁰¹ A Justiça do Trabalho brasileira tem diversas decisões reconhecendo vínculo de emprego entre atletas de outras modalidades com as respectivas entidades de prática desportiva. Exemplificativamente: "ATLETA AMADOR - RECONHECIMENTO DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO. O e. Colegiado Regional, ao examinar o contexto fático-probatório, concluiu pela existência de vínculo empregatício. Comprovados o desempenho de atividades não amadoras e configuradas, na hipótese, a subordinação, a habitualidade e a remuneração, fazendo-se presentes os requisitos erigidos no artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho para a configuração do vínculo de emprego entre as partes, escorreita a sentença. Nego provimento." CAMINHA, Mery Bucker relat. - Acórdão Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0010772-80.2015.5.01.0054, de 27 de junho de 2016 [Em linha]. [Consult. 17 dezembro 2016]. Disponível em <http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/789392/00107728020155010054-DEJT-13-07-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0010772-80.2015.5.01.0054>.

VÍNCULO DE EMPREGO. JOGADOR DE FUTSAL. HIPÓTESE DE RECONHECIMENTO. Demonstrada a prestação da atividade laborativa nos moldes do art. 3º da CLT, há de se declarar a relação de emprego. Apelo obreiro parcialmente provido". CARVALHO, Marcelo Antero de relat. - Acórdão Tribunal regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0048100-26.2008.5.01.0301, de 14 de janeiro de 2015 [Em linha]. [Consult. 17 dezembro 2016]. Disponível em <http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/605171/00481002620085010301%2312-02-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048100-26.2008.5.01.0301>.

"Há modalidades esportivas no Brasil que se situam em nível de excelência mundial (caso do voleibol e, num estágio inferior, o basquetebol e o futsal) e, faz algum tempo, levam bastante público aos ginásios, arrecadam importantes verbas, trazem recursos para os clubes, além de criarem interesse das empresas em patrociná-las. Essas especiais condições já permitem concluir que tais modalidades esportivas, que também se propõem a remunerar seus atletas, podem ser elevadas à categoria de esporte profissionalizado". FONTE, Jorge Fernando Gonçalves da relat. - Acórdão Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região com número RO 0048000-71.2008.5.01.0301, de 12 de janeiro de 2015 [Em linha]. [Consult. 17 dezembro 2016]. Disponível em <http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/625160/00480007120085010301-DOERJ-22-04-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048000-71.2008.5.01.0301>

Deixar de aplicar ao atleta de esporte eletrônico a LGD, não o considerando empenhado e o afastando da proteção das normas trabalhistas, afrontará os conceitos de igualdade e isonomia no tratamento desportivo.

Não podemos tratar de forma diferente atletas que, apesar de serem praticantes de modalidades desportivas com características distintas, possuem atividades similares quanto à rotina de treinos e competições.

O que se modificou na sociedade desportiva foi apenas o meio da prática do esporte em geral. Surgiu uma nova modalidade de prática desportiva dentro da natural evolução da sociedade e da transformação tecnológica havida. Mas deve ser considerada prática desportiva da mesma maneira.

Assim, *modus in rebus e mutatis mutandis*, a lição de Castells para mudanças sociais no mercado de trabalho:

“A principal observação a ser feita sobre o mercado de trabalho do setor de serviços pessoais é que esses empregos não estão desaparecendo nas economias avançadas. Portanto, é possível afirmar que as mudanças da estrutura social/econômica dizem respeito mais ao tipo de serviços e ao tipo de emprego do que às atividades em si”²⁰².

Portanto, o atleta de esporte eletrônico tem as mesmas necessidades do atleta de futebol, respeitadas as especificidades de cada modalidade desportiva. Apenas mudou o meio pelo qual se pratica a atividade. Daí porque não se pode tratar de modo absolutamente distinto situação similar.

Conforme ensinamentos do professor Álvaro Melo Filho, “o desporto, constituindo-se como um dos direitos do homem, com preponderante função social, galgou o máximo de proteção jurídica no Texto Maior do país.”²⁰³

Logo, à luz da Constituição da República Federativa do Brasil, podemos afirmar o que o direito ao desporto está enquadrado na categoria dos direitos

²⁰² CASTELLS, *op. cit.* p. 279.

²⁰³ MELO FILHO, Álvaro. Nova Lei Pelé: avanços e impactos. p. 39.

fundamentais, pois o artigo 217 trata como função do Estado o fomento ao desporto, assim como ao lazer. Mais que isso, o desporto é tratado no mesmo capítulo concernente à cultura e à educação, áreas de interesse imprescindível em qualquer sociedade que pretenda desenvolvimento, e interage com outros direitos fundamentais como a saúde, o meio ambiente, o trabalho, a integridade física, a vida²⁰⁴. O direito ao desporto representa manifestação de direito social de natureza cultural, guardando, assim, plena característica de direito constitucional fundamental²⁰⁵.

Acerca do enquadramento do desporto como direito fundamental, o professor Álvaro Melo Filho afirma: “Sob outra perspectiva, o art. 217 da Constituição Federal, como “cláusula de pedra” impregnadas de um sentido de visível fundamentalidade e de alta relevância jurídica para todo o sistema desportivo.”²⁰⁶

Já Paulo Feuz ressalta que “O Esporte, como previsto no texto Constitucional é um Direito de todos e sem dúvida é um instrumento valioso da Dignidade da pessoa humana”²⁰⁷. Continuando, o professor aduz que:

“O Brasil adotou a dignidade da pessoa humana não só como fundamento que rege e estrutura o Estado Democrático de Direito, mas sim também como verdadeira fonte de interpretação, paradigma do que se pretende no plano do direito positivo”²⁰⁸.

E conclui pelo ancoramento constitucional do direito ao desporto na sua relação elementar com a dignidade da pessoa humana:

²⁰⁴ FERRARO, Leonardo. Direitos Fundamentais e Desporto. In **Curso de Direito Desportivo Sistêmico**. Volume II. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3. p. 301.

²⁰⁵ MORAES, Guilherme Peña de. **Curso de Direito Constitucional**. 9ª ed. São Paulo: Atlas, 2017. ISBN 978-85-97-01116-6. p. 246.

²⁰⁶ MELO FILHO, Álvaro. Nova Lei Pelé: avanços e impactos. p. 39.

²⁰⁷ FEUZ, Paulo Sérgio. O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no estado democrático de Direito. In: **Direito Desportivo: Diversidade e Complexidade**. VARGAS, Ângelo, organiz. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018. p. 102.

²⁰⁸ *Idem*. p.103.

“Em assim sendo, o esporte é um dos elementos do piso vital mínimo sendo este o contexto constitucional de um dos elementos 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”²⁰⁹.

No mesmo sentido, lembra o autor Maurício de Figueiredo Corrêa da Veiga duas ações diretas de inconstitucionalidade nas quais os Ministros Eros Grau e Cezar Peluso relacionaram o direito ao desporto a outros direitos fundamentais²¹⁰.

Acrescentemos a essas conclusões o fato de o desporto ser uma forma de trabalho, assim reconhecida e regulada por lei. O artigo 5º, XIII, da Constituição Federal assegura o livre exercício de qualquer trabalho ou profissão, proteção esta inculpada especificamente no capítulo destinado aos direitos fundamentais. Logo, o livre acesso ao trabalho desportivo e sua regulamentação jurídica, também por essa conotação, devem ser observados classificando-se o desporto como um direito fundamental.

A doutrina classifica os direitos fundamentais como de primeira, segunda e terceira geração, respectivamente direitos individuais e políticos; sociais; e os voltados à paz social, solidariedade, meio ambiente²¹¹. Nesta última categoria insere-se o direito ao desporto²¹², pois seu viés sociológico, assim como econômico, além dos ideais de integração dos povos, de reunião da coletividade, de harmonia nas disputas, e caráter lúdico juntamente com o associacionismo e os princípios de ética e moral (*fair play* desportivo) justificam tal enquadramento.

²⁰⁹ *Ibidem*.

²¹⁰ VEIGA, *op. cit.* p. 21.

²¹¹ MORAES, Alexandre de - **Direito Constitucional**. 23. ed. – São Paulo: Atlas, 2008. p, 31-32.

²¹² FERRARO, *op. cit.* p. 300.

Desta forma, o praticante de nova modalidade desportiva não pode ficar alijado do fomento e aplicação deste direito fundamental, devendo receber o mesmo tratamento jurídico que o dispensado a outros atletas.

A esse respeito, cumpre transcrever as lições do professor português Alexandre Miguel Mestre, que, ao defender a existência do “direito do *fitness*”, ensina que um novo setor que guarda relação com a realidade prática sem a correspondente regulamentação gera risco:

“Mas, claro, tudo o que é relativamente recente e evolutivo encerra dificuldades e imperfeições. Com efeito, no processo de contacto com a realidade prática, constata-se, por vezes, um setor “*sem uma legislação adequada ao seu normal funcionamento*”, ou, *nalguns aspectos*, deparamo-nos com um “*vazio legal*” (que, por natureza, proporciona vantagens aos prevaricadores)”²¹³.

Estas considerações cabem perfeitamente na seara do desporto eletrônico, pois a sua regulação é um “novo direito”, ainda que apliquemos o ordenamento jurídico preexistente. É um novo campo do desporto, relacionado a outros espaços sociais, econômicos e políticos, que não pode estar sem parâmetro jurídico.

Conforme Aristóteles, “devemos tratar os iguais igualmente e os desiguais desigualmente, na medida de suas desigualdades”²¹⁴. Essa é a regra do princípio da isonomia ou igualdade. Por certo que as modalidades desportivas são diferentes, mas possuindo características comuns, não parece razoável dar-se tratamento jurídico distinto ao praticante de uma delas sem uma finalidade específica.

Destarte, a aplicação do princípio aristotélico ao enquadramento jurídico dispensado ao atleta de esporte eletrônico tem pertinência, na medida em que

²¹³ MESTRE, Alexandre Miguel. **Direito do Fitness. Atividades em Ginásios e Health Clubs**. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017. ISBN 978-989-768-439-5. p. 30.

²¹⁴ ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. 4. ed. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2014. ISBN 978-85-7283-881-8. p. 193-195.

converge para a aplicação da Lei Geral do Desporto e da CLT, desde que reconhecida a modalidade como esporte.

A esse respeito, nos termos do artigo 5º, *caput*, da Constituição da República Federativa do Brasil, todos devem ser tratados da mesma forma pela lei, sem distinção de qualquer natureza, razão pela qual se considera violado o princípio da legalidade quando se dispensa tratamento diferenciado à determinada situação similar à outra sem justificativa plausível. Para diferenciar, a lei precisa conter critério objetivo e razoável aceito pelo homem médio²¹⁵.

O princípio da igualdade possui natureza dúplice, uma vez que se dirige tanto ao legislador como ao aplicador da norma. Logo, a lei não pode conter diferenciações desprovidas de finalidade útil, tal qual o intérprete ou aplicador da norma também não pode criar distinções descabidas, sob pena de considerar-se a ação discriminatória²¹⁶.

Não cabe ao legislador deixar de tratar o atleta de esporte eletrônico de forma igualitária aos atletas das demais modalidades de prática desportiva, tampouco cabe ao intérprete da norma fazer esta distinção plena, salvo para observar as especificidades de cada prática desportiva.

Imperioso salientar que mesmo a Lei Geral do Desporto facultando a opção pela adoção de regramentos específicos do futebol para outras modalidades, com relação ao vínculo de emprego entre atleta e equipe não há faculdade na escolha da legislação aplicável. Tampouco caberá ao juiz do trabalho compreender de outra forma, se preenchidos os requisitos legais para tanto.

Ainda que se aduza tratar de questão eminentemente privada, em razão da forma com que são fabricados e comercializados os *games* pelos *publishers* e o modelo de relação entre atletas e equipes, a isonomia de tratamento entre os

²¹⁵ CANOTILHO, J. J. Gomes - **Direito Constitucional**. 5. Ed. – Coimbra: Almedina, 1991. p. 575-576.

²¹⁶ MORAES, Alexandre de. *op. cit.* p. 36-37.

praticantes das diferentes formas de desporto deverá ser observada, por força da aplicação da doutrina da eficácia horizontal direta ou imediata dos direitos fundamentais. Esta doutrina advoga o respeito a direitos fundamentais por entidades privadas, que nas sociedades de massa detêm poder social e econômico²¹⁷, não restringindo as questões de violação a direitos fundamentais às relações das pessoas com o Estado ou em Sociedade, como classicamente ocorre²¹⁸.

A hipótese não é a de aplicarmos a mesma teoria do direito público na seara privada. Mas a sociedade interligada e de massa é também desigual e dotada de questões sócio econômicas que almejam mecanismos de contenção de risco de opressão²¹⁹.

Desta maneira, o atleta e a entidade de prática desportiva do esporte eletrônico estarão regidos pela Lei Geral do Desporto, devendo observar a existência de vínculo empregatício entre eles quando a modalidade de *game* for coletiva ou quando a relação mantida, ainda que o jogo seja individual, se enquadre nos moldes do artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho.

Na hipótese de tratar-se de atleta autônomo, respeitados os limites da Lei Geral do Desporto, haverá relação de trabalho e não de emprego entre atleta e equipe, o que é viável na forma do artigo 442-B, da CLT²²⁰. Nesse caso, os contratos serão regidos pela sistemática do Código Civil.

Portanto, a existência do vínculo empregatício (ou mesmo o enquadramento como relação de trabalho quando se tratar de atividade autônoma) auxiliará no desenvolvimento da modalidade desportiva e contribuirá para a neutralização de alguns dos riscos sociais analisados. As equipes zelarão pelos

²¹⁷ MORAES, Guilherme Peña de. *op. cit.* p. 169-171.

²¹⁸ *Idem.* p. 167.

²¹⁹ SARMENTO, Daniel. *Direitos Fundamentais e Relações Privadas*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006. p. 185.

²²⁰ "Art. 442-B. A contratação do autônomo, cumpridas por este todas as formalidades legais, com ou sem exclusividade, de forma contínua ou não, afasta a qualidade de empregado prevista no art. 3º desta Consolidação."

atletas, pois o interesse existente entre ambos será sempre convergente. O excesso de treinos e a rotina extenuante podem não representar o bom desempenho na competição, comprometendo a saúde e o conseqüente afastamento do atleta da atividade.

Sob a tutela protetiva do Direito do Trabalho, cujo princípio da proteção é um dos seus postulados básicos²²¹, eventuais tentativas de exploração da mão-de-obra do atleta serão coibidas.

O direito desportivo deve acompanhar essa realidade do surgimento de um novo tipo de esporte. O fenômeno do desporto se desenvolve em simbiose com outros espaços sociais e outros fenômenos sociais refletem no desporto, razão pela qual regular este cenário em transformação é fundamental, o que se traduz na lição de Ângelo Vargas de que “possivelmente, nenhum fenômeno contemporâneo está tão intrinsecamente ligado à natureza essencialmente cultural do ser humano como o desporto”²²².

3.3 Considerações sobre o modelo espanhol

O fenômeno do esporte eletrônico é mundial e por isso uma análise comparativa com outros modelos jurídicos se faz necessária, analisando semelhanças e diferenças entre estes, assim como a compatibilidade dos institutos comparados²²³.

O método comparativo a ser utilizado visa a propositura de uma sistemática legislativa entre Brasil e Espanha, uma vez que ambos se encontram na mesma família jurídica, qual seja, a romano-germânica, de modo que possuem

²²¹ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 5. ed. São Paulo: LTr, 2006. ISBN 85-361-0780-4. p. 197-198

²²² VARGAS, Ângelo. **Direito Desportivo: Temas Transversais**. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0098-0. p. 19.

²²³ COTA, *op. cit.* p. 217.

ordenamentos jurídicos muito similares²²⁴. Entretanto, será necessário delimitar esta comparação em um sistema microcomparativo, já que analisaremos a possibilidade de reconhecimento legal do esporte eletrônico e a legislação aplicada na regência das relações de trabalho mantidas entre atletas e equipes, restringindo-se o estudo aos campos desportivo e laboral²²⁵. Nesta sistemática utilizaremos apenas comparação por métodos qualitativos para questões que tenham propriedades comuns entre os sistemas jurídicos analisados²²⁶.

Além de Espanha e Brasil estarem sob o mesmo manto de formação jurídica (romano-germânica), a Espanha se tornou uma das referências mundiais em termos de esportes, tendo se sobressaído em várias modalidades nos últimos anos, como por exemplo, no automobilismo com Fernando Alonso, no tênis com Rafael Nadal, no basquete com a liga que chegou a ser considerada a segunda melhor do mundo, além do futebol²²⁷. Isso ocorreu a partir do advento da Constituição de 1978, que estabeleceu como área de fomento do governo a educação física, o desporto e o lazer²²⁸.

O modelo adotado foi o de parcerias público-privadas auxiliadas por leis esparsas que incentivam o esporte. Há que se registrar também o bom aproveitamento local da realização dos jogos olímpicos de 1992 que, aliás, representam um marco desportivo na transformação do esporte como negócio²²⁹.

Considerando ser o modelo espanhol um expoente na seara desportiva e um celeiro de discussões jurídicas que envolvem tais questões, optamos por fazer uma análise da regulamentação jurídica dos esportes eletrônicos naquele país traçando um paralelo com o cenário brasileiro.

²²⁴ *Idem.* p. 221-225.

²²⁵ *Idem.* p. 228.

²²⁶ PIOVANIL; KRAWCZYKLLII, *op. cit.* p. 831.

²²⁷ Disponível em: <<https://jornal.ceiri.com.br/o-modelo-de-investimento-esportivo-espanhol/>>. Acesso em 26 jun. 2018.

²²⁸ *Idem.*

²²⁹ *Ibidem.*

O dilema espanhol acerca da regulamentação dos *esports* se assemelha ao do Brasil. Tem-se discutido intensamente a existência de uma legislação própria para o reconhecimento desportivo do jogo eletrônico, bem como o enquadramento desportivo trabalhista do *ciberatleta*²³⁰.

O *Estatuto de los Trabajadores* guarda bastante semelhança com a lei trabalhista brasileira, principalmente no que concerne ao âmbito de aplicação, pois regula quem são os trabalhadores e os tomadores de serviço e exclui situações excepcionais, que serão reguladas por leis próprias.

Artículo 1. Ambito de aplicación.--

1. La presente ley será de aplicación a los trabajadores que voluntariamente presten sus servicios retribuidos por cuenta ajena y dentro del ámbito de organización y dirección de otra persona, física o jurídica, denominada empleador o empresario.

2. A los efectos de esta ley, serán empresarios todas las personas, físicas o jurídicas, o comunidades de bienes que reciban la prestación de servicios de las personas referidas en el apartado anterior, así como de las personas contratadas para ser cedidas a empresas de trabajo temporal legalmente constituidas.

Artículo 2. Relaciones laborales de carácter especial.--

1. Se considerarán relaciones laborales de carácter especial:

a) la del personal de alta dirección no incluido en el artículo 1.3.c);

b) la del servicio del hogar familiar;

c) la de los penados en las instituciones penitenciarias;

d) la de los deportistas profesionales;

e) la de los artistas en espectáculos públicos;

²³⁰ BUJ, Remedios Roqueta. **El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos.**

Disponível em: <<https://iusport.com/not/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i-/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

f) la de las personas que intervengan en operaciones mercantiles por cuenta de uno o más empresarios sin asumir el riesgo y ventura de aquéllas;

g) cualquier otro trabajo que sea expresamente declarado como relación laboral de carácter especial por una ley²³¹. (grifamos).

A análise deste texto legislativo demonstra que há uma legislação específica para os atletas profissionais e estabelece os requisitos caracterizadores da relação de trabalho.

Considerando a forma com que os esportes eletrônicos se desenvolvem, os jogadores de *esports* se enquadram nos requisitos de subordinação e *ajenidad* (alienação da mão-de-obra, ou trabalho por conta alheia, requisitos também constantes do artigo 3º, da CLT para o reconhecimento do vínculo empregatício), razão pela qual a relação jurídica mantida entre os atletas e as equipes é laboral, seja na Espanha, seja no Brasil.

Contudo, como salienta Remedios Roqueta Buj em sua análise sobre *el estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos*, a atividade laboral destes jogadores poderá ser enquadrada como trabalho comum; ou como desportistas profissionais; ou, ainda, como artistas em espetáculos públicos (por conta do espetáculo gerado pela transmissão e alta audiência das competições de esporte eletrônico)²³².

Notamos que na Espanha existe a mesma instabilidade jurídica que no Brasil nesse mister, porque não há um modelo próprio definido para se enquadrar os atletas de *esports*, pairando dúvida acerca da aplicação de lei específica ou da lei geral. Enquanto isso, as relações e negócios jurídicos entre atletas e equipes estão sendo firmadas dentro da ausência legislativa.

²³¹ Disponível em: <<http://www.ilo.org/dyn/natlex/docs/WEBTEXT/37817/64929/S94ESP01.htm#t1>>. Acesso em 26 jun. 2018.

²³² BUJ, *op. cit.*

No seu estudo, a autora espanhola conclui que o ideal é a aplicação da lei do desportista profissional, o que deve ocorrer a fim de estancar riscos e problemas oriundos do vácuo legislativo. Observa que esta aplicação decorre das características da prática do esporte eletrônico, afastando as ideias de aplicação da lei dos artistas e da lei comum, pois ambas não atenderiam com precisão às especificidades da modalidade de contratação de jogadores profissionais de esporte eletrônico.

“De lo observado hasta ahora se desprende una nota característica clave: la inseguridad jurídica. La falta de un estatuto jurídico-laboral para los jugadores profesionales de videojuegos provoca incertidumbre en la relación de derechos y deberes de las partes involucradas. Por ello, en aras a la seguridad jurídica, algún tipo de intervención legislativa parece necesaria, aunque sólo sea para clarificar qué régimen se les debe aplicar.

En este sentido, hay que indicar que la prestación profesional de los jugadores profesionales de videojuegos presenta, prácticamente, las mismas características especiales que la de los deportistas profesionales, por lo que la relación laboral especial regulada en el RD 1006/1985 es la más idónea para la relación jurídica de aquellos. Los jugadores profesionales de videojuegos comparten algunas especialidades de los artistas en espectáculos públicos, pero requieren una regulación diferenciada en materia de extinción de los contratos de trabajo. Y, si el legislador español optase, como ha sucedido en Francia, por aprobar un estatuto específico para los jugadores profesionales de videojuegos, debería tener en cuenta que el carácter temporal de la relación jurídica es el idóneo y en función de ello ajustar la regulación general de las causas de extinción de los contratos de trabajo a fin de garantizar su cumplimiento, preservando adecuadamente la libertad de trabajo de los jugadores.

Por último, la regulación estatal debería completarse con lo establecido en el convenio colectivo correspondiente. Por ello, sería conveniente que los jugadores profesionales de videojuegos procedieran a elegir a sus representantes conforme a lo dispuesto en el Título II del ET y en el RD 1844/1994, de 9 de septiembre, a fin de que los sindicatos pudieran demostrar su representatividad en el ámbito de referencia y así, de este modo, pudieran negociar el correspondiente convenio colectivo siguiendo las reglas establecidas en el Título III del ET. Es más, la existencia de

una asociación sindical fuerte a nivel nacional de los jugadores profesionales de videojuegos que defendiera conjuntamente sus intereses podría contribuir sin duda a la aprobación de una regulación estatal expresa que tratase su relación jurídico-laboral”²³³.

Com efeito, a lei espanhola RD 1006/1985 trata do desportista profissional e assim dispõe acerca do âmbito de aplicação:

“Art. 1. Ambito de aplicación.

Uno.— El presente Real Decreto regula la relación especial de trabajo de los deportistas profesionales, a la que se refiere el artículo segundo, número uno, apartado d) del Estatuto de los Trabajadores.

Dos.— Son deportistas profesionales, quienes, en virtud de una relación establecida con carácter regular, se dediquen voluntariamente a la práctica del deporte por cuenta y dentro del ámbito de organización y dirección de un club o entidad deportiva a cambio de una retribución.

Quedan excluidos del ámbito de esta norma aquellas personas que se dediquen a la práctica del deporte dentro del ámbito de un club percibiendo de éste solamente la compensación de los gastos derivados de su práctica deportiva.

Tres.— Quedan incluidas en el ámbito de aplicación del presente Real Decreto las relaciones con carácter regular establecidas entre deportistas profesionales y empresas cuyo objeto social consista en la organización de espectáculos deportivos, así como la contratación de deportistas profesionales por empresas o firmas comerciales, para el desarrollo, en uno y otro caso, de las actividades deportivas en los términos previstos en el número anterior.

Cuatro.— Las actuaciones aisladas para un empresario u organizador de espectáculos públicos, de deportistas profesionales a que se refiere este Real Decreto, estarán excluidas de la presente regulación, sin perjuicio del carácter laboral común o especial que pueda corresponder a la contratación y de la competencia de la jurisdicción laboral para conocer de los conflictos que surjan en relación con la misma.

²³³ BUJ, *op. cit.*

Cinco.— Los actos, situación y relaciones que afectan a los deportistas profesionales propios del régimen jurídico deportivo se regirán por su normativa específica. Se entienden por tales, la determinación de la forma, clase y naturaleza de las competiciones, su organización, el señalamiento de las reglas del juego y el régimen disciplinario aplicable a los infractores de tales reglas.

Seis.— Las presentes normas no serán de aplicación a las relaciones entre los deportistas profesionales y las Federaciones Nacionales cuando aquéllos se integren en equipos, representaciones o selecciones organizadas por las mismas²³⁴.

A questão espanhola não se resolve na aplicação da lei especial do desportista profissional. Na verdade, para a aplicação desta lei é necessário que a competição desportiva seja oficial. Para tanto, o organizador da competição deverá ter natureza jurídica de federação desportiva, o que depende do reconhecimento da *Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes*, conforme previsto na lei do desporto e no RD (Real Decreto) 1835/1991. Será necessário também que este mesmo órgão reconheça o esporte eletrônico como modalidade desportiva²³⁵.

A Espanha ainda não percorreu esse caminho. Em que pese exista a *Asociación Española de Videojuegos*²³⁶, não houve o reconhecimento governamental como federação desportiva. Ademais, a própria Federação em comento evita definir-se deliberadamente como tendo uma finalidade desportiva. De todo modo, garante que as relações entre atletas e equipes são laborais, salvo se não preenchidos os requisitos da subordinação e *ajenidad*, quando o atleta será considerado autônomo, mas participa das competições e recebe premiações.

No âmbito privado do esporte eletrônico espanhol as competições são consideradas oficiais pelos respectivos editores, se por eles organizadas. Sendo assim, a *Asociación Española de Videojuegos* só considera como oficial a

²³⁴ Disponível em: <<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1985-12313>>. Acesso em 25 jun. 2018.

²³⁵ BUJ, *op. cit.*

²³⁶ Disponível em: <<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

competição organizada por um *publisher*, que a ela é associado. Porém, para as exigências legais, não está cumprido o requisito de reconhecimento do esporte.

Nesse quesito Brasil e Espanha diferem, inclusive acerca da classificação do atleta como profissional. Nos termos da Lei Geral do Desporto brasileira o atleta será profissional se mantiver um contrato especial de trabalho desportivo (artigo 3º, parágrafo 1º, inciso I); e a competição será oficial se dela participarem atletas profissionais e houver cobrança de ingresso com renda (artigo 26).

O reconhecimento do esporte eletrônico no Brasil nos parece mais próximo, pois depende exclusivamente do enquadramento legal da modalidade e já há projetos em tramitação nas casas legislativas nesse sentido. Definido isso, haverá a aplicação da Lei Geral do Desporto e subsidiariamente, nas questões laborais, a Consolidação das Leis do Trabalho. No caso espanhol, reconhecida a atividade em estudo como desportiva, aplicar-se-á a lei dos desportistas profissionais, a qual é dotada de natureza laboral, segundo a opinião da doutrina.

Atualmente, na Espanha as empresas que administram as equipes estão organizadas sob a forma de sociedade limitada, pelo que os contratos de trabalho observam o Estatuto dos Trabalhadores. Além disso, aplica-se a legislação de cada área de interesse da modalidade, exemplificativamente, laboral, mercantil, de propriedade intelectual dentre outras para regular os diversos campos existentes na atividade desportiva eletrônica.

A esse respeito, a fim de elucidar o sistema atualmente em vigor na Espanha e compreender a questão do enquadramento desportivo da modalidade, cumpre transcrever algumas considerações extraídas do sítio da *Asociación Española de Videojuegos*:

“[...]”

No es el momento para que el legislador plantee una regulación específica, dada la inmadurez del sector. Desde nuestra organización estamos comprometidos con el crecimiento de la industria. Por este motivo, AEVI está trabajando en la identificación de medidas de autorregulación

con el objetivo de construir un ecosistema de referencia de los e-sports en Europa.

[...]

Dependiendo de la evolución del sector, puede que en el futuro se haga necesario debatir en torno a un marco normativo propio adaptado a las necesidades del sector y que ayude a promover su crecimiento. Pero las actuales regulaciones ya garantizan el funcionamiento seguro y efectivo del sector en España.

[...]

Los e-sports son una categoría genérica que se refiere a competiciones de videojuegos de géneros distintos, que exigen habilidades distintas y con formas de competición distintas. Los e-sports tienen ciertas áreas comunes con el deporte, como su nivel de penetración social o su espíritu de competición, espectáculo y rendimiento físico, si bien son realidades totalmente diferentes en la práctica y organización.

[...]

Los e-sports no pueden ser catalogados bajo un mismo tipo de práctica competitiva porque más allá de tener como elemento común el uso de un software, las competiciones no tienen relación entre ellas. Algunos títulos son de habilidad 1 contra 1, otros son de estrategia por equipos o de cartas online. No hay una naturaleza común entre ellos y por ello no se puede hablar de una “modalidad” que abarque toda la categoría a nivel general.

[...]

Además, los videojuegos son un producto comercial con un propietario, el publisher, que ostenta los derechos de propiedad industrial y propiedad intelectual sobre su contenido. El publisher es el responsable de las características concretas del software, situación que no tiene paralelismo en deporte alguno y que no puede ser regulada sin chocar de múltiples maneras con ámbitos regulatorios como el derecho de marcas, la ley de propiedad intelectual, la regulación del mercado y los derechos legítimos de las casas editoras.

[...]

Más allá de destacar que estamos ante realidades de naturaleza distinta, el ecosistema de los e-sports se construye

sobre bases muy diferentes en cuanto a estructura y regulación.

[...]

Las bases del deporte son asociativas y territoriales, mientras que la industria de los e-sports es económica (todos los actores son empresas) y global, al estar basada en internet. Intentar forzar el ecosistema existente en un marco incorrecto empujaría al sector varios años atrás y a no ser competitivos con otros países.

[...]

El cambiante panorama de los e-sports, con juegos que aparecen y desaparecen cada pocos años, avances tecnológicos que revolucionan el sector cada poco tiempo, requieren de un marco jurídico sin fragmentación territorial y mucho más flexible que el que puede aportar la legislación deportiva en países como España.²³⁷

Na Europa poucos países reconheceram o esporte eletrônico ou regulamentaram a atividade, mais notadamente a França²³⁸.

Porém, a associação espanhola entende prematura uma regulamentação, já que a modalidade está em desenvolvimento. Contudo, a sociedade estará sempre em transformação e, como defendemos, o simples enquadramento jurídico do esporte eletrônico apenas auxiliará a superar a indefinição legislativa. Entendemos que um mercado que movimenta vultosas quantias não pode ficar sem regulação.

Ainda que as bases do surgimento dos *esports* estejam relacionadas a critérios econômicos, desde 1992 o esporte mundial está dotado do mesmo caráter mercantil e os atletas passaram a conviver com uma visão comercial. Surgiu a figura do *Commercial Athlete*, que compete pelo trabalho, pela premiação, pelo marketing e pela mídia, questões inerentes à sociedade do espetáculo, com conotação econômica.

²³⁷ *Idem.*

²³⁸ *Ibidem.*

Houve uma mudança conceitual generalizada que acompanha a evolução social do trabalho, conforme observado na doutrina de Domenico de Masi.

Especificamente acerca dos jogos eletrônicos serem variados, isso não interfere no reconhecimento como modalidade desportiva e tampouco na lei aplicada nas relações jurídicas entre atletas e equipes, pois várias modalidades de prática desportiva têm variações de prática com suas respectivas entidades de administração do desporto. A lei aplicável será única, e, no momento de aplicá-la, de se fazer a subsunção do fato a norma, o intérprete o fará observando a característica de cada modalidade, no caso, de cada tipo de jogo eletrônico (FIFA, LoL, Dota, dentre outros).

Sobre mudanças nos jogos de *esports*, também entendemos não afetar o enquadramento jusdesportivo da modalidade. Comparativamente, o tiro olímpico se iniciou com armas tradicionais, a base de pólvora. Hoje, como visto, usa gás, ar comprimido ou laser. Nem por isso a modalidade se afastou dos jogos olímpicos.

Enfim, naturalmente que as críticas formuladas pela *Asociación Española de Videojuegos* são absolutamente construtivas e também aplicáveis a realidade brasileira, mesmo porque tratam-se de considerações inerentes à atividade que, na sociedade em rede, na *cibercultura* interligada, é a mesma em qualquer lugar do planeta. Porém, ao longo deste estudo já demonstramos não consubstanciarem óbice para o enquadramento jurídico e reconhecimento do desporto eletrônico.

O cenário espanhol mostra um confronto entre o pensamento jurídico esposado pela doutrina e o que está a ser considerado pela *Asociación Española de Videojuegos*. De todo modo, é possível concluir que a legislação em vigor a ser aplicada para reger as relações jurídicas entre os atletas de esportes eletrônicos e suas equipes será a laboral, pois são empregados, nos moldes do Estatuto do Trabalhador.

Comparativamente, no Brasil paira a mesma dúvida sobre a aplicação apenas da CLT ou se deve ser aplicada a *lex sportiva* socorrida pela CLT nos casos lacunosos, o que só será solucionado com o reconhecimento da prática desportiva.

Desta forma, pensamos que Espanha e Brasil devem estabelecer uma legislação objetiva que enquadre a prática do *esport* como modalidade desportiva; e reconhecer por intermédio dos respectivos Comitês Olímpicos o jogo eletrônico como esporte.

No cenário mundial este reconhecimento está em vias de ocorrer, já que o Comitê Olímpico Internacional considera a possibilidade, ao declarar que “e-sports podem ser considerados uma atividade esportiva, e os jogadores envolvidos se preparam e treinam com uma intensidade que pode ser comparável a atletas de esportes tradicionais”²³⁹. Esta manifestação resume e chancela tudo por nós defendido ao longo deste estudo.

²³⁹ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>> . Acesso em 25 jun. 2018.

CONCLUSÃO

Desde sua primeira conceituação o esporte está em constante mutação e evolução. Inicialmente era visto apenas pelo seu caráter lúdico, sem conotação econômica, apenas guardando um viés sócio cultural relacionado aos grandes guerreiros e batalhas. Era a fase do esporte antigo.

Com o advento da Revolução Industrial o esporte amplia o espectro social de importância, dotando-se do conceito de associacionismo. Surge o esporte moderno, oriundo de uma inter-relação entre esporte e trabalho, pois o pouco tempo livre que sobrava para os operários era desfrutado pelo lazer da prática desportiva.

A partir de 1978, com a Carta Internacional da Educação Física e do Esporte, nasce o conceito de esporte contemporâneo, voltado a interesses sociais, integração dos povos, promoção da paz, razão pela qual a Constituição Federal brasileira de 1988 eleva o esporte à categoria constitucional, ao estabelecer seu fomento juntamente com a cultura e o lazer. Por isso a doutrina passou a tratar o direito ao desporto como um direito fundamental.

A sociedade continuou se desenvolvendo e com o advento tecnológico da *internet* interligou-se e globalizou-se, derrubando fronteiras e expandindo-se em grande velocidade de comunicação e informação. O esporte, como um espaço social, recebeu estas transformações, e os jogos de videogame passam a ser disputados do mesmo modo expansivo em alto grau de competitividade, constituindo-se em verdadeiros espetáculos que envolvem questões econômicas e políticas.

Neste novo contexto de desenvolvimento do jogo eletrônico surge a demanda por conceituá-lo como esporte, razão pela qual se fez necessária a análise dos requisitos inerentes a essa conceituação.

Concluimos que o jogo eletrônico é esporte e, portanto, deve receber tratamento jurídico como tal. Independentemente da possibilidade de existirem riscos socioeconômicos na regulamentação legal, impende estabelecer um modelo jurídico a ser seguido a fim de se evitar instabilidade nas relações mantidas entre os atletas e equipes da modalidade e, conseqüentemente, demandas judiciais por estes propostas.

O fato de o esporte eletrônico haver nascido com forte viés econômico, fomentado pelos investimentos do governo sul coreano, entendemos que isso em nada desnatura a conceituação de esporte, principalmente quando a evolução desportiva mostra que economia e esporte sempre estiveram intrinsecamente relacionados desde o esporte moderno e, principalmente, no esporte contemporâneo, posteriormente com a mitigação do conceito do lúdico para o incremento do *business* desportivo.

No cenário brasileiro já existem projetos de lei para o reconhecimento do jogo eletrônico como prática desportiva, razão pela qual entendemos não caber ao legislador, bem como ao aplicador da norma, criar diferenciações em relação à nova modalidade quando esta em muito se assemelha ao futebol e outras modalidades coletivas que estão sob a égide da Lei Geral do Desporto.

Portanto, defendemos que a Lei Geral do Desporto também deve ser aplicada ao esporte eletrônico. Considerando que este ordenamento jurídico prevê que os atletas de modalidades coletivas que trabalham com contratos especiais de trabalho desportivo são empregados, subsidiariamente será aplicada a Consolidação das Leis do Trabalho para reger as relações jurídicas entre atletas e equipes de *esports*.

Trata-se de questão de revelo constitucional, pois não se pode dar tratamento diferenciado a uma modalidade desportiva similar a outras sem que para tanto haja um critério razoável, uma finalidade plausível para a diferenciação. Diferenciar modalidades desportivas é juridicamente possível, pois estas não são idênticas e guardam suas respectivas peculiaridades. Porém, tratá-las de forma diferente sem um objetivo concreto constitui discriminação, coibida pelo

ordenamento jurídico constitucional, máxime quando consideramos que o direito ao desporto é um direito fundamental.

Sendo assim, o atleta de esporte eletrônico deve ter o mesmo tratamento jurídico dispensado ao atleta de futebol, por exemplo, respeitadas apenas as especificidades da modalidade específica.

Desta forma, somos partidários da ideia que, de certa forma, o Brasil deverá seguir o exemplo da França e reconhecer legalmente o esporte eletrônico. A partir daí, desnecessário estabelecer novo ordenamento jurídico, aplicando-se as mencionadas legislações já em vigor.

Caminhando desse modo não estaremos inovando, tampouco indo de encontro ao mundo desportivo. Comparativamente, a Espanha discute as mesmas questões que o Brasil, e a análise jurídica deste país nos mostra que há similaridade nos ordenamentos jurídicos, sendo a relação entre os atletas e suas equipes uma questão laboral. Contudo, a Espanha somente poderá admitir o contrato laboral como desportista profissional após o efetivo reconhecimento desportivo.

Os ordenamentos brasileiro e espanhol diferem nesta questão jusdesportiva, razão pela qual entendemos que o Brasil está mais próximo de reconhecer o jogo eletrônico como esporte, dependendo, entretanto, das suas casas legislativas.

Por fim, após o desenvolvimento deste estudo, concluímos que estamos em uma nova fase do desporto. Após percorrermos os caminhos do esporte antigo, moderno e contemporâneo e passarmos por transformações de conceitos sociais, chegamos à fase do esporte em rede, interligado e de manifestação *cibercultural*, trata-se do esporte tecnológico e não apenas da tecnologia aplicável ao esporte.

REFERÊNCIAS

AMADO, João Leal - Desporto, Direito e Trabalho: uma Reflexão sobre a Especificidade do Contrato de Trabalho Desportivo. In: **Direito do Trabalho Desportivo**. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011. . (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. ISBN 978-85-361-2715-6.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. 4. ed. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2014. ISBN 978-85-7283-881-8.

BARROS, Alice Monteiro de. **Contratos e regulamentações especiais de trabalho**: peculiaridades, aspectos controvertidos e tendências. 3. ed. São Paulo: LTr, 2008. ISBN 978-85-361-1028-8.

BARROS, Marcelo Jucá. A Evolução da Legislação Desportiva no Brasil - **Revista Síntese de Direito Desportivo**. São Paulo: IOB. Ano 5, n. 26 (ago/set. 2015).

BECK, Ulrich. **Sociedade de risco**. Rumo a uma outra modernidade. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. ISBN 978-85-7326-450-0.

BOURDIER, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2003.

BUJ, Remedios Roqueta. **El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos**. Disponível em: <<https://iusport.com/not/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

CANOTILHO, J. J. Gomes. **Direito Constitucional**. 5. Ed. Coimbra: Almedina, 1991.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 19. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. ISBN 978-85-7753-036-6

CASTRO, Luiz Roberto Martins. Conceito e Evolução Sociológica do Esporte. In: **Enciclopédia de Gestão, Marketing e Direito Desportivo**. Porto Alegre: INEJE, 2017. ISBN 978-85-66277-03-6.

COTA, Adrián Mancera. **Consideraciones durante el proceso comparativo**. Disponível em: <<http://www.scielo.org.mx/pdf/bmdc/v41n121/v41n121a7.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018.

DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo** – Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 5. ed. São Paulo: LTr, 2006. ISBN 85-361-0780-4.

DE GIORGI, Raffaele. **Direito, Democracia e Risco**. Vínculos com o futuro. Porto Alegre: Sérgio Antonio Fabris Editor, 1998.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. ISBN 85-86796-45X.

FACHADA, Rafael Terreiro. **Direito desportivo**. Uma disciplina autônoma. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0099-7.

FERRARO, Leonardo. Direitos Fundamentais e Desporto. In **Curso de Direito Desportivo Sistemico**. Vol. 2. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3.

FEUZ, Paulo Sérgio. O Esporte como um dos Elementos da Dignidade da Pessoa Humana no estado democrático de Direito. In: **Direito Desportivo: Diversidade e Complexidade**. VARGAS, Ângelo, organiz. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018.

FREIRE FILHO, João. **A sociedade do espetáculo revisitada**. Revista FAMECOS: Porto Alegre. nº 22. Dezembro 2003.

FURTADO JÚNIOR, Elberto - Definir o Esporte. In: **Curso de Direito Desportivo Sistemico**. Vol. São Paulo: Quartier Latin, 2010, parte 2, capítulo 3. ISBN 85-7674-514-3.

KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e triunfo do espetáculo**. Disponível em: <<http://www.cienciasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2013/07/35932881-A-Cultura-da-midia-e-o-triunfo-do-espetaculo.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2018

MELO FILHO, Álvaro - Autonomia e Especificidade como postulados nucleares da legislação desportivo-trabalhista. In: **Atualidades sobre direito esportivo no Brasil e no mundo**. Dourados, MS: Seriema, 2009.

MELO FILHO, Álvaro. **Nova Lei Pelé: avanços e impactos**. Rio de Janeiro: Maquinária, 2011.

MESTRE, Alexandre Miguel. **O Desporto na Constituição Europeia**. Coimbra: Almedina, 2004.

MESTRE, Alexandre Miguel. **Direito do Fitness**. Atividades em Ginásios e Health Clubs. Porto: Vida Económica – Editorial, AS, 2017. ISBN 978-989-768-439-5

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso - O princípio da boa-fé objetiva e suas vertentes no esporte eletrônico (*e-sports*). **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo**. Rio de Janeiro: Hazteca Comunicação. Ano 1, nº 2 (julho a dezembro 2016).

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Os Direitos da Personalidade na Relação Laboral: Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos sob a Ótica Luso-Brasileira. **Revista da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 2, nº 3 – jan. a jun. / 2017. ISSN 2526-3110.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso – Atleta: Definição, Classificação e Deveres. In: **Direito do Trabalho Desportivo**. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. N. 12.395/2011. (Org.) BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz

Philippe Vieira de; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. São Paulo: LTr, 2013. ISBN 978-85-361-2715-6.

MIRANDA, Martinho Neves - **O Direito no Desporto**. Editora Lumen Juris. Rio de Janeiro, 2007.

MORAES, Alexandre de. **Direito Constitucional**. 23. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MORAES, Guilherme Peña de. **Curso de Direito Constitucional**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2017. ISBN 978-85-97-01116-6.

MUÑOZ, Joaquím. La Regulación de los eSports em Europa. In: **Revista Brasileira de Direito Desportivo**. Porto Alegre: Lex Magister. Ano XVI, nº 29/2017. ISSN 1677-3756.

PIOVANIL, Juan Ignacio; KRAWCZYKLLII, Nora. **Los Estudios Comparativos: algunas notas históricas, epistemológicas y metodológicas**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edreal/v42n3/2175-6236-edreal-42-03-00821.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura. Sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação**. São Paulo: Hacker Editores, 2002. ISBN 85-86179-36-1.

SARMENTO, Daniel. **Direitos Fundamentais e Relações Privadas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006.

TEIXEIRA, Cláudio Barbosa. O Desporto na História e na Sociedade. In: **Direitos Humanos e Ética no Desporto**. Coimbra: Coimbra Editora, S.A, 2015. ISBN 978-989-20-5813-9.

TUBINO, Manoel José Gomes. - **Dicionário Eiclopédico Tubino do Esporte**. Rio de Janeiro: SENAC, 2007.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões Sociais do Esporte**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1689-2.

VARGAS, Ângelo. **Direito Desportivo**: Temas Transversais. Rio de Janeiro: Autografia, 2017. ISBN: 978-85-518-0098-0.

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. **Manual de direito do trabalho desportivo**. São Paulo: LTr, 2016. ISBN 978-85-361-8840-9.

Sítios acessados:

<<http://www.ediouro.com.br/lancamentosdenelsonrodrigues/livros/ImagePatriaDeChuteiras%20em%20Baixa.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

<<http://revistapilates.com.br/2012/07/09/diferencas-entre-atividade-fisica-exercicio-fisico-e-o-esporte/>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

< https://pt.wikipedia.org/wiki/Dan%C3%A7a_esportiva >. Acesso em: 15 jan. 2018.

<<https://www.superdataresearch.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

< <https://newzoo.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<http://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=5070182&disposition=inline>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

< <https://dicionariodoaurelio.com/atleta>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

< <https://dicionariodoaurelio.com/desportista>>. Acesso em 20 jan. 2018.

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 20 jan. 2018.

<<https://dicionariodoaurelio.com/preconceito>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<https://www.significados.com.br/esports/>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

<<https://maisfrescobol.com/historia-do-frescobol/>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2018-atual-campea-team-one-busca-ampliar-historia-no-cenario.ghtml> >. Acesso em: 21 jan. 2018.

< <https://br.lolesports.com/agenda/cblol-2018-etapa-1>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

< <http://www.flamengo.com.br/site/noticia/categoria/108> >. Acesso em: 22 jan. 2018.

<<https://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2016/09/11/gamer-ha-2-meses-wendell-lira-diz-posso-dar-uma-vida-melhor-a-familia.htm>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

<<https://www.esportsearnings.com/players> >. Acesso em: 23 jan. 2018.

<http://www.espn.com.br/noticia/653267_league-of-legends-final-do-mundial-bate-records-de-audiencia-duracao-e-premiacao>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<http://mycnb.uol.com.br/noticias/6015-audiencia-da-decisao-do-cblol-2017-supera-a-da-edicao-passada> >. Acesso em: 23 jan. 2018.

<http://www.espn.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-world-series-clinchers >. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<https://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/videos?category=Conhecendo&orderBy=>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<http://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7224197&disposition=inline> >. Acesso em: 23 jan. 2017.

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=659F0670432A805E96D4706B2C417A85.proposicoesWebExterno2?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=PL+7747/2017>. Acesso em: 23 jan. 2018.

<<http://verdademundial.com.br/2015/03/politica-pao-e-circo/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

<http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=58 >. Acesso em: 02 jun. 2018.

<<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2018/05/jogador-brasileiro-ganha-quatro-salarios-minimos-por-mes-em-media.shtml> >. Acesso em: 03 jun. 2018.

< <https://www.significados.com.br/nerd/> >. Acesso em: 03 jun. 2018.

<<https://noticias.r7.com/economia/telefone-fixo-esta-presente-em-apenas-um-terco-dos-lares-no-brasil-21022018>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

<<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/saude/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?edicao=10500&t=resultados>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

<<https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

<<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

<http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=58>. Acesso em: 04 jun. 2018.

<<http://www.ciencianasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2013/07/35932881-A-Cultura-da-midia-e-o-triunfo-do-espetaculo.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

<<http://gamereporter.uol.com.br/sportv/>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

<http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league>. Acesso em: 06 jun. 2018.

<<http://verdademundial.com.br/2015/03/politica-pao-e-circo/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

<<https://www.gankesports.com.br/2017/11/03/porque-investir-em-e-sports/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

<<https://www.significados.com.br/streaming/>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

<<https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/lan%20house/2845/>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

<https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-sport_801514.htm.>. Acesso em: 11 jun. 2018.

<<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/disturbio-de-games-oms-classifica-vicio-em-videogames-como-doenca.ghtml>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

<<https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/esports/x0ONnE07-idade-minima-para-jogar-competitivamente>>. Acesso em 18 jun. 2018.

<<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>>. Acesso em 18 jun. 2018.

<<https://www.pandasecurity.com/brazil/homeusers/security-info/classic-malware/>>. Acesso em 19 jun.2018.

<<http://goashlandeagles.com/sports/esports/2017-18/releases/20180418el4vqd>>. Acesso em 24 jun. 2018.

<<http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/789392/00107728020155010054-DEJT-13-07-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0010772-80.2015.5.01.0054>>. Acesso em 17 dez. 2016.

<<http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/605171/00481002620085010301%2312-02-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048100-26.2008.5.01.0301>>. Acesso em 17 dez. 2016.

<<http://bd1.trt1.jus.br/xmlui/bitstream/handle/1001/625160/00480007120085010301-DOERJ-22-04-2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&#search=0048000-71.2008.5.01.0301>>. Acesso em 17 dez. 2016.

<<https://iusport.com/not/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i-/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

<<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1985-12313>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<http://www.aevi.org.es/e-sports/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

<<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2268-e-sport-e-reconhecido-pelo-comite-olimpico-da-coreia-do-sul>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<http://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>> . Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://catracalivre.com.br/geral/criatividade/indicacao/ministerio-dos-esportes-vai-abrir-uma-camara-de-esports-no-brasil/>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://www.cob.org.br/pt/Esportes/tiro-esportivo>>. Acesso em 25 jun. 2018.

<<https://jornal.ceiri.com.br/o-modelo-de-investimento-esportivo-espanhol/>>. Acesso em 26 jun. 2018.

<<http://www.ilo.org/dyn/natlex/docs/WEBTEXT/37817/64929/S94ESP01.htm#t1>>. Acesso em 26 jun. 2018.

<<http://www.scielo.org.mx/pdf/bmdc/v41n121/v41n121a7.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018.

<<http://www.scielo.br/pdf/edreal/v42n3/2175-6236-edreal-42-03-00821.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2018.