

JOGOS ELETRÔNICOS: UMA NOVA MODALIDADE DESPORTIVA

ELECTRONIC GAMES: A NEW SPORTING MODALITY

Samyr Augusto Estumano da Silva e Silva¹
Paulo de Sousa Bastos Segundo²

RESUMO

O método empregado no presente trabalho é o indutivo, para aborda a possibilidade de enquadramento dos jogos eletrônicos como modalidade esportiva tendo como base a Lei nº 9.615/98, chamada Lei Pelé, o presente trabalho justifica-se na falta de amparo aos atletas que não estão enquadrados na referida lei Para fomentar o debate, o presente trabalho faz um retrospecto do esporte, demonstrando sua evolução até os dias atuais e como seu conceito foi sofrendo mudanças baseado no período em que as atividades físicas se encontravam. Para tanto, analisa-se a Lei nº 9.615/98 com o intuito de demonstrar como o ordenamento jurídico brasileiro trata aqueles que são caracterizados como atletas; os benefícios aos quais estes têm direito de acordo com a referida lei; e como os atletas eletrônicos deveriam receber o mesmo tratamento jurídico que os demais atletas. Da mesma forma, demonstra-se como os jogos eletrônicos se enquadram como modalidade desportiva, examina-se juridicamente as novas jurisprudências e o projeto de Lei nº 7747/17 que tem por objetivo modificar a Lei Pelé buscando integrar os jogos eletrônicos como desporto. Alcançado como resultado a possibilidade de enquadrar os jogos eletrônicos como modalidade esportiva, mas necessitando ainda de regulamentação específica para modalidade.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos; eSports; Desporto; Lei nº 9.615/98.

ABSTRACT

To stimulate the debate, the present work will make a retrospective of the sport, demonstrating its evolution until the present day and how its concept was undergoing changes based on the period in which the physical activities were. Law No. 9.615 / 98 will be analyzed to demonstrate how the Brazilian legal system treats those who are characterized as athletes, the benefits to which they are entitled according to said law and how electronic athletes should receive the same treatment other athletes. In the same way it will be shown how electronic games are classified as a sporting modality, will also be analyzed legally the new jurisprudence and bill n ° 7747/17 that aims to modify the Law Pelé seeking to integrate electronic games as sport.

KEYWORDS: Electronic games; eSports; Sport; Law nº. 9.615/98.

¹ O autor é Bacharel em Direito pela Faculdade Integrada Brasil Amazônia/FIBRA

² Advogado e professor de Direito Internacional Público e Privado e Empresarial da FIBRA email: paulosegundoadvogado@hotmail.com, OAB-PA 13.288

1 INTRODUÇÃO

O esporte sempre esteve atrelado a sociedade, seja na pré-história ligado a sobrevivência do indivíduo, seja passando pelo período grego com seu caráter recreativo e militar, passando pela sua popularização em meio toda a sociedade no seu período moderno inglês, chegando ao seu momento mais atual no Brasil, conforme a Lei nº 9.165/98, denomina Lei Pelé, que em seu artigo 1º e seus parágrafos, define a prática desportiva.

Verifica-se que, com o avanço da tecnologia e dos meios de entretenimento, os jogos eletrônicos passaram a ter todas as características normatizadas. Apesar da popularização dessa atividade e da criação de grandes competições no cenário brasileiro, como o campeonato brasileiro de League of Legends, que movimenta multidões de jogadores e espectadores, os jogadores não estão amparados pela lei Pelé, logo não são considerados atletas profissionais e por conseguinte, não detêm os mesmos direitos que os demais profissionais, fazendo que com que se levante a seguinte problemática: seria possível o enquadramento dos jogos eletrônicos como uma nova modalidade desportiva, assim como a caracterização de seus praticantes como atletas profissionais? A método aplicado à pesquisa é o dedutivo e utiliza-se como suporte para a análise da Lei nº 9.615/98 e os princípios do desporto brasileiro, assim como os livros de Gomes Tubino, Andrade M. e Firmino J. sobre Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional.

O presente trabalho objetivo demonstrar como os jogos eletrônicos detêm todas as características dispostas pela Lei nº 9.615/98, tendo em vista a grande popularização dos jogos nos tempos atuais assim como dos seus jogadores profissionais.

Para tanto, aborda-se a evolução do esporte, desde suas naturezas, as transformações que ocorrem em sua compreensão no decorrer do tempo, assim como, o surgimento de nomenclaturas e movimentos esportivos que auxiliaram a evolução esportiva.

Além do mais, analisa-se a da Lei nº 9.615/98 com intuito de demonstrar como os jogos eletrônicos se enquadram na mesma e quais os benefícios jurídicos que decorrem dessa análise, também será demonstrada a proteção que a mesma traz aos atletas, e como os jogos eletrônicos se enquadram na referida lei para que seus atletas usufruam dos mesmos benefícios.

Por fim, examina-se a jurisprudência pátria, com o feito de demonstrar o prejuízo que a falta de amparo jurídico acarreta; trai-se os projetos de lei em tramitação no poder legislativo que propõe a extensão do reconhecimento da categoria profissional aos atletas eletrônicos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atividade física existe desde os primórdios da humanidade. Na pré-história, durante a idade da pedra, a atividade física era imposta pela necessidade do indivíduo de sobreviver, a busca pela alimentação exigia habilidade de caça e pesca (TUBINO, 1992, p. 15).

O filósofo Platão definia como atividade física a ginástica; para o mesmo existiam três tipos específicos de ginástica: a ginastica médica, a ginástica militar; e a ginastica educativa. Elas empregavam, basicamente, o mesmo tipo de movimentos corpóreos, mas os objetivos empregados nos movimentos divergiam conforme os tipos de ginástica praticada (TUBINO, 1992, p. 18 e 21).

Outros pensadores, como Gillet, descrevem que todos os exercícios físicos presentes na civilização grega possuíam duas características, primeiramente, a de caráter

educacional; e, em seguida, a de natureza festiva, os jogos gregos, em sua totalidade, tratavam-se de grandes festividades realizadas em inúmeras ocasiões, populares e festas religiosas, nas quais várias cidades gregas participavam (GILLET, 1975 apud TUBINO, 1992, p. 22).

Dentre essas festividades, destacam-se os jogos fúnebres, os jogos Píticos, que mais se assemelhavam-se aos jogos olímpicos. Como principal manifestação ao esporte, na antiguidade, temos os jogos olímpicos, realizados com o objetivo de elevar o fervor da Grécia a Zeus. Para organizar esse grande evento eram elaboradas regulamentações, de autoria dos “Helenoices”, além de serem responsáveis pela organização da Olimpíada, possuíam como atribuição o treinamento de árbitros e atletas participantes. Os jogos Gregos foram os primeiros fatos esportivos presentes na história, deixando conhecimento inestimável para o futuro do esporte (TUBINO, 1992, p. 23).

O avanço alcançado pelos gregos vai encontrar obstáculos na civilização romana, na referida civilização, como o seu objetivo era a conquista de territórios, os esportes tomam com prioridade o caráter militar; os demais esportes foram sendo substituídos pelos espetáculos circenses com objetivo de acalmar a população e prevenir que a mesma se voltasse contra o império, se afastando dos princípios que haviam sido estabelecidos (ESTEVEES, 2014).

Com a chegada da Idade Média, os esportes se tornam apenas atividades recreativas populares em meio a sociedade, sendo utilizados como distinção entre as camadas sociais. As classes altas, pertenciam os esportes mais nobres, por exemplo, esgrima, hipismo e justa; e para as classes mais baixas, os esportes mais simplórios, como corridas e lutas. A Igreja dizia o que seria esporte ou não, e o que não fosse esporte era considerado uma ofensa a Deus (ESTEVEES, 2014).

O primeiro registro da utilização do termo “esporte” consta no século XV na Inglaterra, tendo sua origem do francês “disport”; que,

por sua vez, é oriundo do latim; “desportare” que tem como significado “enviar para fora”. Seu significado na língua francesa estava ligado à diversão e ao prazer (HOLT, 1989, p. 1, apud ANDRADE, 2010).

A Inglaterra instaurou em seu recrutamento o princípio da competitividade no meio econômico, juntamente com a ideia de espírito esportivo.

“Todos os povos têm seus jogos, mas nenhuma das nações modernas os construiu tanto como uma regra de vida em um código nacional [...] é natural evolução do espírito de jogo que deu a personalidade inglesa sua mais interessante feição e desde o ponto de vista político, cultural e amplamente humano, seu mais importante aspecto” (HOLT, 1989, p.1, apud ANDRADE, 2010).

Holt, cidadão alemão, com sua observação durante o período em que esteve visitando a Inglaterra, demonstrando como o povo inglês incluiu o esporte em sua estrutura ao ponto de se tornar presente em várias camadas de sua sociedade. A partir do século XVI a Inglaterra passa a entender o esporte como “jogo que envolve atividade física”, sendo utilizado conjuntamente com atrações musicais e performances artísticas. No século XVII passou a ser usada a nomenclatura “sportsmanship” para identificar a natureza na qual o esporte estava envolvido, outro termo utilizado na época era “sportman”, termo este utilizado para o indivíduo que estava envolvido com a prática esportiva de maneira constante (ANDRADE, 2010).

Nesse período houve a popularização do boxe graças a James Figg que, no ano de 1919, se tornou o primeiro campeão da modalidade na Inglaterra, sua conquista gerou uma escola e várias apresentações por toda a Inglaterra (ANDRADE, 2010).

No início do século XIX foram surgindo vários novos termos igualmente ligados ao “sport”, como exemplo, temos os “Sporting”, “sportswear” e “sportingcar” todos ligados a estilos de vidas relacionados ao esporte praticado. No mesmo período o movimento

toma maiores proporções conforme a base cultural da classe média inglesa; e foram criadas organizações para representar os grupos de praticantes esportivos, em caráter local e nacional. Tais grupos que tiveram seu início no convívio em “coffee shops” e “public houses” nas cidades inglesas, verdadeiros centros culturais. Estes grupos iam muito além de seus praticantes, compreendiam treinadores, médicos, preparadores físicos e psicólogos, dependendo do esporte praticado a equipe técnica variava conforme a necessidade do grupo. Com a criação dos clubes esportivos um mercado é gerado ao redor dos praticantes esportivos (ANDRADE, 2010).

Ao final do século XIX surge o esporte moderno sendo moldado no “atleticismo”. Em seu primeiro momento, seus praticantes se resumiam em indivíduos isolados com números poucos expressivos, até o momento de sua popularização nas escolas inglesas (MARCHI e SCHAUSTECK, 2015).

A Winchester foi a primeira escola, criada em 1832. Como se tratava de escola pública, a maior parte de seus integrantes pertenciam às classes baixas, só no ano de 1860 as classes mais altas da sociedade começaram a frequentar, não só essa, mas as demais instituições de ensino posteriormente criadas (MARCHI e SCHAUSTECK, 2015).

O atleticismo compreendia a função de forma instrumental, tratando de uma manifestação da saúde e da forma física, este movimento não era referente apenas aos esportistas, mas, também, a saúde e a forma física da nação como um todo. (COAKLEY; PIKE, 2009, p.5, apud SCHAUSTECK; MARCHI, 2015).

Todo este movimento levou a uma educação dos jovens a qual objetivou a ocupação dos mesmos em cargos na sociedade da época, pois neste momento histórico um bom porte físico tornou-se pré-requisito para a moral e bons costumes do período.

Surge o pensamento de Horne, Tomlison e Whannel (1999), autores estes citados por Shacustcck e Marchi (2015), que afirma que o “esporte não tem um significado único no

entendimento sociológico e histórico, seu significado deve ser entendido através da análise, sob uma perspectiva sociocultural enquanto uma construção social”.

Como demonstrado, o esporte tem várias acepções, dependendo do momento histórico em que é empregado, por vezes, o esporte foi utilizado para denominar as atividades aristocráticas da era vitoriana como pesca e caça (HUGGINS, 2004, apud SCHAUSTECK; MARCHI, 2015).

A sociedade ganha uma nova forma de espetáculo, fundindo o esporte ainda mais a cultura de massa, demarcando mais ainda a ideia de consumo e espetáculo. Logo, as atividades esportivas passam a ser utilizadas para alcançar a evolução corporal, desta forma vincula ainda mais a saúde (ANDRADE, 2010).

O esporte torna-se uma representação de valores, criando uma situação específica, buscando que seus participantes ultrapassem limites com emoção controlada. Por sua vez a sociedade estimula a evolução tecnológica, precisão e desempenho nas disputas desportistas.

“Os esportes adotavam e aperfeiçoavam a proeza realizada dentro de padrões precisos e mensuráveis, forneciam prova do progresso com recordes que sem cessa superavam recordes anteriores: desempenhos em que homens, mediam suas forças não só contra o outro, mas também contra a escala impessoal do tempo. Numa era de entretenimento, propunham diversões espetaculares, primeiro para uns poucos, depois para a maioria” (WEBER, 1988, p.281, apud ANDRADE, 2010).

Fica claro como o esporte influencia no psicológico e físico do indivíduo, impulsionando-o na busca pela evolução de suas habilidades e na quebra de recordes de forma a consagrar seu melhoramento como atleta.

No final século XX, surgem novas modalidades esportivas. O aperfeiçoamento das tecnologias e computadores acabam por

modificar os conceitos existentes de esporte, acarretando uma verdadeira atualização. O esporte deixa de ser, significar, estritamente, o sentido de movimento do corpo, e o extrapola, passando a abranger simulações de situações ideais projetadas na tela (PADILHA e CABRAL, 2011).

Simulações são projetadas em monitores criando o que atualmente é denominado de “E-sport” ou “eSport”, palavra derivada do inglês “electronic sports”, que em português tem seu significado “esportes eletrônicos”. Trata-se de uma modalidade competitiva no meio virtual, os videogames, além de divertimento ganham um caráter profissional para seus praticantes (PADILHA e CABRAL, 2011).

Tendo início nos anos 70, momento no qual jogadores começaram a se reunir para pôr a prova suas habilidades em campeonatos, a exemplo temos, a competição Intergalactic Spacewar Olympics (Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar), realizada em 1972. O grande evento dos jogos eletrônicos ocorreu em 1981, promovido pela empresa Atari, o Space Invaders Championship no qual participaram cerca de dez mil competidores (HAWKON, 2015).

Nos anos 90, o cenário de jogos eletrônicos toma mais força, com acesso à internet e a criação de jogos para computadores. Nesse período surgiram jogos que são conhecidos até os tempos atuais como Warcraft, Starcraft e Counter-Strike. (HAWKON, 2015).

Nos anos 2000, fora fundada World Cyber Games, tendo como inspiração os tradicionais jogos olímpicos, criada por empresa sul-coreana juntamente com ajuda das empresas Samsung e Microsoft. Desde então, várias outras ligas foram sendo criadas conforme o decorrer do tempo, como por exemplo, Intel Extreme Masters, esse reúnem jogadores do mundo com objetivo de competir em diversos campeonatos (HAWKON, 2015).

Em 2002, ocorreu a criação da Major League Gaming esse procurou a profissionalização do esporte eletrônico nos Estados Unidos da América e Canadá. Em 2013 foi reconhecido

aos cyber-atletas de League of Legends como verdadeiros atletas profissionais, resultando na garantia dos mesmos direitos trabalhistas oriundo aos atletas de esportes tradicionais, dos referidos países, como a concessão de bolsa de estudos em Universidades (HAWKON, 2015).

No Brasil, a liga mais popular de jogos eletrônicos é a referente ao jogo League of Legends, criada em 2012, com a chegada do escritório da empresa Riot Games e criação do servidor brasileiro. No mesmo ano, a empresa organizou seu primeiro campeonato nacional realizado no Brasil Game Show, tendo como premiação o total de R\$175.000,00 (cento e setenta e cinco mil reais) em prêmios. Buscando o aprimoramento dos jogadores, foram criadas as “gaming houses”, verdadeiros centros de treinamentos para as equipes que almejavam a evolução de suas habilidades. A primeira “gaming house” foi da equipe Pain Gaming, em 2013 (MAXIMILIAN, 2016).

Em 2016, o jogo se torna popular ao ponto de chamar a atenção de emissoras de televisão, como a Bandsports, Esporte Interativo e SporTV, transmitindo o Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLOL) no qual times profissionais duelam entre si para ganhar o título de campeão. Em 2016, fora criada a Associação Brasileira de Clubes de Esports (ABCDE) com o intuito de organizar os jogos eletrônicos no Brasil, proteger e dar assistência os atletas eletrônicos do cenário brasileiro (LOLESPORTS, 2017).

2.1 NATUREZA JURIDICA, FINALIDADE DO DESPORTO E BENEFICIOS CONFORME LEI Nº 9.615/98.

A Lei nº 9.651/98 em seus artigos iniciais, em específico a artigo 3º, versa sobre a natureza jurídica e a forma que o desporto se manifesta em meio à sociedade, assim como, sobre os objetivos por ela almejados.

A primeira manifestação apresentada pelo artigo acima mencionado é referente ao desporto educativo. Sua prática deve ter como objetivo desenvolver o indivíduo em

sociedade para que o mesmo exerça sua cidadania e seu direito ao lazer.

Atualmente, se tornou comum em muitas escolas a presença de laboratórios de informática ou, quando não, a presença de computadores nas bibliotecas à disposição dos alunos para realização de seus afazeres. Um computador se torna um importante recurso pedagógico que gera uma dinamização no processo de ensino, que por sua vez desperta a criatividade dos alunos (FIRMINO, 2007).

Conforme estudos de currículos culturais criados em meios virtuais e de modos descontraídos tem grandes consequências na formação dos jogadores gerando resultados de forma positiva na vida pessoal, social, acadêmica e profissional. A autora utilizou de um experimento feito pelo Dr. James Rosse, no hospital americano Beth Medical Center com 33 cirurgiões laparoscópica, os quais foram sujeitos a três horas de jogo por dia, isto resultou numa melhora de velocidade dos cirurgiões de 27% e 37% menos de erros cometidos pelos mesmos, como consequência dos jogos houve o melhoramento de suas habilidades e competências de extrema importância para os cirurgiões (ROSSE, 2001 apud MOITA, 2006).

O desporto de participação está vinculado ao princípio da liberdade. O praticante participará de forma voluntária da atividade desportiva. Essa manifestação desportiva tem como objetivo do exercício da vida do indivíduo em sociedade, promover a saúde, a educação e a preservação do meio ambiente (BRASIL, Lei nº 9.615, 1998, art. 3º, II).

Os jogos proporcionam um novo meio de sociabilidade, gerando críticas sociais através de sons, imagens e narrativas apresentadas no jogo. Os clãs ou os times de, durante suas partidas, se unem para resolver os problemas e desafios que são apresentados, pelo oponente ou pela própria máquina, que resulta em possibilidades diferentes de ação em cada jogo. O conflito e a forma de resolver

surgem de forma dinâmica ao jogador (MOITA, 2006).

O desporto de rendimento tem como o objetivo a obtenção de resultados e integrar as comunidades do país e seus participantes com as demais nações seguindo as normas previstas na Lei nº 9.615/98 e em leis internacionais. Pode ser realizado de forma profissional tendo dessa forma remuneração pactuada por meio de contrato de trabalho entre atleta e entidade de prática desportiva, e o esporte não profissional que tem como característica a liberdade na modalidade desportiva tendo em vista e inexistência da obrigação contratual, porém é possível receber patrocínio e incentivos materiais.

Como última forma desportiva temos o desporto em caráter de informação, trata-se da soma de conhecimentos técnicos dentro da área desportiva com o intuito de nutrir a o desporto nas demais formas citadas anteriormente.

Conforme Lei Nº 9.615/98, o artigo 27-B diz respeito às cláusulas presentes no contrato de trabalho; o referido artigo estabelece que estas cláusulas não poderão interferir, influenciar nas transferências de atletas, interferir no seu desempenho ou de entidade desportiva ao qual está vinculado, salvo se houver convenção coletiva estipulando o contrário.

O artigo 27-C vem objetivando a proteção do direito do atleta em relação a sua liberdade no exercício de sua atividade desportiva, desta forma o contrato será considerado nulo se nele estiver estipulado obrigações abusivas ou desproporcionais, da mesma forma será nulo contrato que atente contra a boa-fé objetiva ou o fim social do contrato.

O artigo 28, tem como principal característica a obtenção de renda sob vínculo de contrato especial de trabalho, com cláusula indenizatória. Esta cláusula deve ser paga pela entidade de prática desportiva contratante, o valor da mesma não pode ultrapassar o valor de duas mil vezes o valor do salário mínimo estipulado em contrato, contará também com cláusula compensatória tendo valor máximo

de quatrocentas vezes o valor do salário mensal no momento da decisão, o mínimo será o valor total dos salários mensais a que o atleta teria direito até o término do contrato, sendo responsáveis pelo pagamento, de forma solidária, pelo pagamento o atleta e a nova entidade de prática esportiva empregadora.

O atleta ficará sujeito às normas gerais da legislação trabalhista e da seguridade social, de forma específica com relação à concentração na entidade de prática desportiva que não poderá ser superior a três dias consecutivos por semana, ficando o atleta à disposição para programação de atividades fora de sua sede, porém, este prazo pode ser modificado conforme for melhor para o atleta e a entidade ao qual está vinculado. A remuneração do atleta pode ser acrescida por consequência de concentração, viagens, pré-temporadas ou atividades que serão feitas conforme pactuado em contrato. Conforme o referido artigo o atleta profissional tem direito a repouso semanal de 24h remuneradas, de preferência este repouso deve ser no dia seguinte à atividade desportiva, prova ou equivalente, e férias remuneradas de 30 dias e uma jornada de trabalho de 44 horas semanais. Para os contratos que têm tempo de vigência inferior a doze meses, e for rescindido por culpa do empregador, o atleta terá direito de tantos e doze avos na remuneração mensal quantos forem os meses de vigência do contrato. Não se aplica ao contrato os artigos 479 e 780 da CLT.

No artigo 29 é estipulado a idade mínima para que o atleta ou entidade possa assinar contrato esportivo, a partir dos 16 anos, o contrato não poderá ter vigência superior a 5 anos, cabendo a entidade esportiva inscrever o atleta na entidade regional competente e comprovar a participação do atleta em competições oficiais. Da mesma forma a entidade de prática desportiva deve prover assistência educacional, psicológica, médica, odontológica, alimentação, transporte e convivência familiar, assim como manter o

centro de concentração em condições adequadas para o exercício da prática esportiva, manter uma equipe de profissionais especializados em formação técnica desportiva.

As atividades empregadas não poderão ir contra o horário curricular escolar e o horário curricular profissionalizante. É permitido ao atleta entre 14 e 20 anos receber bolsa de auxílio no valor pactuado em contrato.

O artigo 30 estipula o tempo mínimo e máximo da vigência do contrato de trabalho esportivo, desta forma fica estipulado como tempo máximo de vigência máxima 5 anos e mínimo 3 meses, não sendo aplicado os art. 445 e 451 da CLT.

Conforme o artigo 31, o contrato profissional de trabalho será rescindido nos casos em que a entidade empregadora estiver com o pagamento salarial ou do contrato de direito de imagem em atraso por período igual ou superior a três meses. Considera-se como salário, abono de férias, décimo terceiro salário, gratificações, os prêmios e demais verbos que forem pactuadas em contrato, o mesmo se aplicará ao FGTS e contribuições previdenciárias.

O artigo 32 dá o direito de recusa, ao atleta, de praticar de competições caso seu salário esteja atrasado pelo período igual ou superior a dois meses.

No artigo 34 são estipulados os deveres da entidade esportiva empregadora, por exemplo, o dever de registrar o contrato esportivo no órgão administrativo correspondente, dar ao atleta meios para participar de competições, treinos e modalidades preparatórias, submeter o mesmo a exames médicos e clínicos necessários à prática esportiva.

O artigo 38 dispõe sobre a transferência do atleta, só será realizado com anuência do atleta. Conforme o artigo 39, caso o atleta seja transferido com salário atrasado por período igual ou superior a dois meses, a entidade cedente deve ser notificada para que efetue o pagamento da mora em até 15 dias, sendo

efetuado o pagamento gerará o efeito de rescisão do contrato de empréstimo.

Pertence a entidade esportiva empregadora o direito de arena, este direito é referente à prerrogativa de exclusividade de negociar, autorizar ou proibir a captação, fixação, emissão, transmissão ou produção de imagem do atleta contratado, de espetáculo desportivo na qual o mesmo participa, devendo 5% da receita gerada da exploração de direitos audiovisuais serem repassados aos sindicatos de atletas profissionais e posteriormente distribuídos em partes iguais para os atletas que participarem do evento na forma de natureza civil.

As entidades de prática esportiva encontram-se obrigadas a contratar seguro de vida e de acidente, para o atleta contratado, vinculando a atividade desportiva, este seguro cobrirá a indenização mínima correspondente ao valor anual mínimo da remuneração pactuada no contrato, ficando a entidade responsável pela despesa médica e medicamentos ao restabelecimento do atleta enquanto a seguradora não efetuar o apagamento da indenização.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A método aplicado à pesquisa é o dedutivo, e com a análise bibliográfica e documental, e foco na Lei nº 9.615/98 e nos princípios do desporto brasileiro. Dessa forma, o presente trabalho busca responder como os jogos eletrônicos se enquadram nas mesmas características demonstradas pela referida lei, assim como, demonstrar os benefícios trazidos pela norma desportiva, as quais os jogadores não se encontram amparados por não estarem caracterizados como praticantes de modalidade desportiva.

As informações recolhidas foram utilizadas de forma a esclarecer como o jogo eletrônico tomou forma e importância ao ponto de ser detentor das características fundamentais descritas no ordenamento jurídico brasileiro, além dessas características, fora demonstrado como o jogo eletrônico agrega, física e psicologicamente, ao seu praticante,

oportunizando ao mesmo o exercício de sua cidadania através do jogo.

Por fim, com a utilização de jurisprudências e novas legislações com o intuito de demonstrar a evolução no cenário jurídico pátrio buscando a adequação ao novo cenário desportivo em desenvolvimento.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O desporto eletrônico e sua adequação à Lei Nº 9.615/98, em seu artigo 1º há o esclarecimento de que esporte, seja ele formal ou não formal, deve ser praticado com fulcro nesta própria lei e na Constituição Federal, devendo seus praticantes respeitar as mesmas, estando sujeitos, em caso de descumprimento, à punição estabelecida na própria norma. O desporto formal será regulado por normas nacionais e internacionais que serão aplicadas em cada modalidade desportiva estando em conformidade com entidades administrativas nacionais de desporto. Já o desporto não formal é caracterizado pela liberdade lúdica entre seus praticantes, dando as mesmas liberdades, permitindo estabelecer regras que podem divergir das regras tradicionais (LEI PELÉ, 2015).

League of Legends em suas competições oficiais ou em jogos casuais estão sujeitas as regras estabelecidas pelo próprio jogo estando seus jogadores sujeitos as regras da competição a qual participam. O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) está organizado em duas etapas, na qual os oito times participantes buscam o acúmulo de pontos, semelhante ao campeonato brasileiro de futebol, se diferenciando em razão das partidas melhor-de-três na qual cada equipe enfrentará as outras. As cinco equipes com melhores pontuações, ao final da primeira etapa, se classificaram para as eliminatórias da fase seguinte (LEAGUE OF LEGENDS, 2018). Nos casos de partidas não formais objetivando a manutenção do seu caráter de liberdade lúdica seus jogadores podem criar as chamadas partidas personalizadas nas quais os praticantes poderão criar regras

específicas para aquela partida, por exemplo, as partidas chamadas de “1x1” no qual apenas dois jogadores se enfrentam um contra o outro, as regras aplicadas podem divergir das convencionais e serão acordadas entre os competidores (HITSUTAKENYX, 2018).

O artigo 2º e seus incisos dispõem sobre os princípios basilares do esporte, iniciando com o princípio da soberania nacional referente à organização da prática desportiva. Dessa forma, o Estado detém o poder para organizar a modalidade desportiva, valendo ressaltar que mesmo com esse caráter soberano o Estado está sujeito a normas internacionais, caso contrário, ocorrerá a sua exclusão do cenário internacional, frente ao respectivo esporte. Sendo assim, esta soberania está ligada aos interesses morais de cada povo (LEI PELÉ, 2015).

O princípio da autonomia encontra-se presente em qualquer atividade, esta autonomia vincula-se à vontade de seus praticantes, seja pessoa física ou jurídica, organizando modalidade desportiva de sua preferência. Nesse sentido, temos os praticantes de jogos eletrônicos que se reúnem no meio virtual para jogar o jogo ao qual se propuserem (LEI PELÉ, 2015).

Conforme a Lei nº 9.615/2015, o princípio da democracia, também presente na Constituição, em seu artigo 5º, diz respeito a todos os interessados na prática desportiva tenham acesso ao esporte, sem distinção ou discriminação. Diferentemente dos esportes tradicionais o “eSport” detém maior facilidade nessa democratização de seus praticantes tendo em vista que em sua grande maioria é necessário, além do raciocínio lógico, a capacidade de manusear controles, sejam eles de consoles como o XboxOne e Playstation 4 ou de computadores com mouse e teclado. Também é comum neste meio, diferente dos esportes tradicionais, a integração de indivíduos portadores de deficiência dentre os demais jogadores, ressaltando, ainda, mais a igualdade existente entre seus praticantes, como por exemplo, temos a jogadora casual chamada de Leana,

nascida na Sérvia, portadora de deficiência ao qual nascera sem braços o que não a impede de jogar League of Legends utilizando seus pés para operar o mouse e teclado durante suas partidas, conforme (Oliveira, 2014). Na esfera profissional, temos o atleta, também, do mesmo jogo, chamado Massimiliano Sechi, nascido em Sardenha, conhecido no meio profissional como “MacshG”, que nasceu sem as duas mãos e sem um pé (DORI, 2015).

Princípio do direito social diz respeito ao dever do Estado de incentivar as práticas desportivas, sejam formais ou informais. Este incentivo pode ser feito de forma direta ou através de incentivos objetivando criar condições para as diversas práticas desportivas, diminuir a diferença na formação de praticantes e cidadãos. Como, aos olhos da norma brasileira, o jogo eletrônico não é uma modalidade desportiva por parte do Estado (LEI PELÉ, 2015).

O Princípio da diferenciação diz respeito a diferenciação entre o desporto praticado como caráter profissional e o não profissional, desta forma, para aqueles que têm como forma profissional a atividade desportiva, os mesmos assumem obrigações contratuais. Os jogos eletrônicos têm essa diferenciação clara os jogadores casuais jogam de forma descompromissada, os jogadores profissionais, os “proplay” têm a presença de uma obrigação contratual, formando times oficiais e tendo centro de treinamento, as chamadas “Game House” (LEI PELÉ, 2015).

O Princípio da educação trata da utilização dos recursos públicos de forma prioritária no desporto educacional objetivando a integração de seus praticantes e melhoramento dos mesmos para formação do indivíduo (LEI PELÉ, 2015).

Fica evidente como os princípios basilares do esporte, conforme o ordenamento jurídico, se manifestam através dos jogos eletrônicos, dessa forma, seguindo os raciocínios expostos por Felipe (2017) e da LEI Nº 9.615 (2015), juntamente com os exemplos demonstrados pelas reportagens, conclui-se que os jogos eletrônicos não só detêm, como,

também, manifestam todos os princípios que os demais esportes já regulamentados seguem, corroborando assim, com sua caracterização como modalidade desportiva. Passaremos agora a analisar o recurso nº 0000500-18.2014.5.12.0034 corresponde a ação iniciada na 4º Vara do Trabalho de Florianópolis, na qual o recorrente busca o reconhecimento do vínculo empregatício referente ao período de fevereiro de 2013 a janeiro de 2014 que prestou serviço como treinador de time de esporte eletrônico (TRT 12ª, 2016).

Conforme a relatora, o tema em questão por ser muito recente no cenário jurídico brasileiro, da mesma forma a sua classificação como modalidade desportiva, há muito para ser debatido objetivando o fim das incertezas e controvérsias que se apresentam como obstáculo para a caracterização como modalidade desportiva (TRT 12ª, 2016, p. 6).

Conforme a mesma, não há dúvida que o trabalho foi exercido como treinador do reclamante, desta forma reconhecendo sua função, porém é reconhecida a falta de legislação e regulamentação da profissão no ordenamento jurídico pátrio (TRT 12ª, 2016, p. 6-7).

Utilizando de comparação com o caso do "proplay", conhecido no meio pelo nickname de "kami", para demonstrar as semelhanças presentes no cotidiano da equipe e de seu treinador durante o exercício da sua função. É citado como exemplo a quantidade de horas ininterruptas na frente da ferramenta de trabalho, o computador, as dúvidas quanto ao futuro do cenário em que se encontram, a ausência de regulamentação para definir a prática profissional e a prática em seu caráter recreativo. Pela carência de regulamentação que delimite a essência da atividade e suas peculiaridades, impossibilitando a sua aplicação na norma existente por meio de analogia para que haja a caracterização do vínculo celetista, sendo assim, conforme a relatora, não há como prosperar a pretensão obreira não existindo elemento fático-jurídico

da subordinação para que seja reconhecido o vínculo empregatício (TRT 12ª, 2016, p. 8).

Utilizando da fala da testemunha a relatora afirma ausência de um dos elementos necessários para caracterização da relação de emprego conforme artigo 2º e 3º da CLT. Da mesma forma menciona a desvantagem para os jogadores de se enquadrarem por terem em suas atividades muitas peculiaridades divergindo dos trabalhos convencionais, por fim houve o afastamento do vínculo empregatício (TRT 12ª, 2016, p. 9-11).

O não enquadramento do desporto eletrônico como modalidade desportiva gera insegurança jurídica, tendo em vista a falta de regulamentação que por sua vez deixa os atletas eletrônicos sem proteção jurídica. O acórdão acima analisado é um exemplo de como a não caracterização do esporte eletrônico pode vir a prejudicar não só os atletas como também toda a equipe técnica envolvida.

Projeto de Lei Nº 3.83/17 elaborado pelo senador Roberto Rocha, passou por avaliação, sendo aprovado pelo Senado Federal, parecer nº12 de 2018, o referido projeto versa em seus artigos sobre o esporte eletrônico objetivando a regulamentação de sua prática. Objetivando preencher a lacuna presente no ordenamento jurídico brasileiro, dando o reconhecimento a uma nova modalidade desportiva que surge com a evolução tecnológica que antes era vista apenas como meio de lazer. Conforme o aumento de seus praticantes e sua popularização e já sendo reconhecido por alguns estados brasileiros ao ponto de criarem polos para o desenvolvimento de jogos, assim como seu reconhecimento como manifestação cultural por parte do Ministério da Cultura.

Em seu artigo 2º busca a caracterização e conceito dos jogos eletrônicos como modalidade desportiva, desta forma considera-se esporte eletrônico a prática entre duas ou mais pessoas ou equipes que utilizem de tecnologia para efetuar disputa entres si. No parágrafo primeiro do mesmo artigo está caracterizado as práticas formais e

não formais. Em seu § 2º visa a equiparação do praticante de jogo eletrônico ao atleta estando ambos sujeitos a serem denominados como atletas.

O artigo 3º do referido projeto versa sobre os princípios nos quais o esporte eletrônico deve ser fundamentado, princípios estes que regem o desporto brasileiro com um todo, desta forma o referido artigo é uma versão resumida e mais específica dos princípios presentes na Lei Pelé.

O artigo 4º estabelece a forma de organizar o esporte eletrônico. Este será gerido pelas ligas, entidades nacionais e regionais da administração desportiva, podendo os entes se organizarem em Federação e Confederação.

A necessidade do enquadramento se dá pelo fato de sua grande popularização e evolução de seus praticantes, nas palavras do relator Flexa Ribeiro:

Com a evolução dos jogos e sua crescente adesão de usuários e, entre estes, aqueles que praticam profissionalmente, não há como deixá-los à margem da lei. (BRASIL, 2018, p. 3)

Da mesma forma, o referido parecer, busca o reconhecimento dos jogadores como atletas; e o artigo 2º, § 2º, demonstra como o ordenamento jurídico brasileiro vem buscando acompanhar o que já está sendo de batido em âmbito internacional, como afirma o próprio relator em sua fala, “O Comitê Olímpico Internacional (COI), inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já analisa a possibilidade de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024”. (BRASIL, 2018, p. 4)

Com este reconhecimento, os jogadores profissionais de jogos eletrônicos, “proplay”, passam a ter o reconhecimento como atleta, por consequência passariam a ser amparados pela Lei nº 9.615/98, como é o objetivo do artigo 1º do projeto de lei nº 7.747/17. Com esta inclusão os jogadores profissionais passariam a assinar contratos de trabalho

profissional garantindo assim vários benefícios e garantias que estão presentes na lei antes citada, tornando o cenário profissional mais seguro juridicamente e dando proteção a parte hipossuficiente da relação empregatícia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a análise da lei basilar do desporto brasileiro, Lei nº 9.615/98, juntamente com pensamento de Andrade (2010), Firmino (2007) e Pereira e Pinho (2012) é possível a caracterização dos jogos virtuais em modalidade desportiva, assim como, seu comprometimento com os princípios do desporto brasileiro. Da mesma forma, juntamente com o pensamento de Moita (2006), ficam claros os benefícios trazidos pelos jogos eletrônicos aos seus praticantes. A evolução tecnológica na área de lazer gerou os jogos eletrônicos, que por sua vez, gerou uma nova modalidade esportiva. Uma modalidade detentora de suas próprias peculiaridades, as que divergem dos esportes o na Ordem Jurídica Brasileira, o que, pode levar a insegurança jurídica.

Todavia, os legisladores vêm se empenhando na atualização do ordenamento jurídico, com respeito as peculiaridades dessa nova modalidade de esporte emergente, objetivando não só o reconhecimento de quem a pratica, como, também, protegê-los na pratica jurídica.

A notoriedade e popularidade do “eSport” vem evoluindo e alcançando grandes proporções e o que antes era apenas lazer, se tornou atividade que engloba um grande sistema, passando pelo time e suas equipes técnicas, os patrocinadores e jogadores, gerando a necessidade de uma regulamentação para que venha proteger seus praticantes e proporcionar evolução, não do mesmo, mas também do Estado Brasileiro.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, V. M. Scielo. **POR UMA HISTÓRIA DO CONCEITO ESPORTE: DIÁLOGOS COM REINHART KOSELLECK**, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v32n1/v32n1a04.pdf>>. Acesso em: 01 Fevereiro 2018.

BRASIL. Senado Federal. **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988**, Brasília, DF, 1988.

BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**, Brasília, DF, 1998.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PROJETO DE LEI N.º 7.747, DE 2017, visa incluir a modalidade de esporte virtual como atividade desportiva**, Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Senado Federal. **PARECER (SF) Nº 12, DE 2018, Da COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA, sobre o Projeto de Lei do Senado nº383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica**, Brasília, DF, 24 Abril 2018. 0-8.

DORI, P. MeioBit. **O jogador sem mãos que chegou à elite do League of Legends**, 2015. Disponível em: <<http://meiobit.com/312965/o-jogador-sem-maos-que-chegou-a-elite-do-league-of-legends/>>. Acesso em: 21 Março 2018.

FELIPE, J. Epic Play Brasil. **Coreia do Sul é uma potência mundial do e-Sport**, 2017. Disponível em: <<https://epicplay.com.br/coreia-do-sul-e-uma-potencia-mundial-do-e-sport-veja-dados/>>. Acesso em: 21 Fevereiro 2018.

FIRMINO, J. K. N. Portal MEC. **Informática aplicada á educação**, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profun/infor_aplic_educ.pdf>. Acesso em: 29 Abril 2018.

FONSECA, R. SEGredo DOS GAMES. **Cyber Atleta 4 Princípios para se Tornar um Jogador Profissional no Brasil**, 2017. Disponível em: <<https://segredodosgames.com.br/cyber-atleta/>>. Acesso em: 30 Abril 2018.

HAWKON. hawkongaming. **A História do e-Sports Mundial**, 5 outubro 2015. Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single->

[post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial](https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial)>. Acesso em: 28 fevereiro 2018.

HITSUTAKENYX. Challonge. **Primeiro Torneio x1 Grupo League of Legends**, 2018. Disponível em: <<https://challonge.com/1oTorneioX1>>. Acesso em: 01 Maio 2018.

LEAGUE OF LEGENDS. League of LegendsR. **REGULAMENTO OFICIAL – TEMPORADA 2018**, 2018. Disponível em: <<http://news.cdn.leagueoflegends.com/s3.amazonaws.com/public/riot-bra/esports/lolesportsbr/janeiro-2018/regulamento/Regulamento%20Oficial%20-%20Temporada%202018.pdf>>. Acesso em: 30 Abril 2018.

LEI Pelé Comentada. DocSlide. **Lei Pelé Comentada**, 2015. Disponível em: <<https://docslide.com.br/documents/lei-pele-comentada.html>>. Acesso em: 30 Janeiro 2018.

LOLESPORTS. LOLESPORTSBR. **#CBLol**, 2017. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>. Acesso em: 20 Janeiro 2018.

MARCHI, W.; SCHAUSTECK, B. Scielo. **DAS “ORIGENS” DO ESPORTE NA INGLATERRA AOS JOGOS OLÍMPICOS IDEALIZADOS POR COUBERTIN: UM OLHAR DA PRODUÇÃO ACADÊMICA EM LÍNGUA INGLESA**, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1983-30832015000300495&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 10 fev. 2018.

MAXIMILIAN, R. Voxel. **Especial eSports: Da diversão á glória**, 2016. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/especiais/especial-esport-diversao-gloria_824044.htm>. Acesso em: 12 Abril 2018.

MOITA, F. M. G. D. S. C. TEDE. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**Tede, 2006. Disponível em: <<http://tede.biblioteca.ufpb.br:8080/handle/tede/4957>>. Acesso em: 15 Janeiro 2018.

PADILHA, A.; CABRAL, P. Significados. **Significado de eSports**, 12 janeiro 2011. Disponível em:

<<https://www.significados.com.br/esports/>>.

Acesso em: 18 mar. 2018.

PEREIRA, S.; PINHO, A. P. S. UNEMA. **A INFORMÁTICA EDUCATIVA COMO SUPORTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES DE UMA ESCOLA DO ENSINO FUNDAMENTAL DE SINOP-MT**, 2012. Disponível

em:

<<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/683/463>>. Acesso em: 20 Abril 2018.

TRT 12^a. JusBrasil. **Recurso Ordinario-0000500-18.2014.5.12.0034. Relatora:** Ligia Maria Teixeira Gouvea.DJ: 13/09/2016, 2016. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/diarios/125771954/trt-12-judiciario-19-09-2016-pg-162?ref=previous_button>. Acesso em: 06 Fevereiro 2018.

TUBINO, G. **Esporte e Cultura Física**. São Paulo: Instituição de Difusão Cultural LTDA., 1992.