

JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE GENUÍNO E NÃO MERO ENTRETENIMENTO

Victor Hugo Gomes de Souza¹

RESUMO: Este estudo tem como objetivo geral analisar se os jogos eletrônicos podem ser considerados um esporte genuíno ou se são apenas uma forma de entretenimento. A motivação pelo tema deu-se em razão da popularidade crescente e o reconhecimento dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento que acabou legitimando o reconhecimento dessa atividade como um esporte genuíno em outros países. A metodologia empregada nesse estudo compreendeu como uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa, onde o levantamento bibliográfico foi realizado em um recorte de tempo, indexada nos bancos de dados SciELO (Scientific Electronic Library OnLine), PePSIC (Períodicos Eletrônicos em Psicologia) e Google Acadêmico com publicações no período de 2017 a 2023. Ao concluir este estudo chegou-se ao entendimento de que o reconhecimento dos jogos eletrônicos como esporte envolve uma análise profunda de diversos aspectos legais que vão desde a definição do esporte, a regulamentação das competições o reconhecimento dos jogadores como atletas e até mesmo a proteção dos seus direitos.

Palavras-chave: E-Sports. Entretenimento. Regulamentação. Jogos.

ABSTRACT: This study has the general objective of analyzing whether electronic games can be considered a genuine sport or whether they are just a form of entertainment. The motivation for the theme was due to the growing popularity and recognition of electronic games as a form of entertainment, which ended up legitimizing the recognition of this activity as a genuine sport in other countries. The methodology used in this study comprised descriptive research, with a qualitative approach, where the bibliographical survey was carried out over a period of time, indexed in the databases SciELO (Scientific Electronic Library OnLine), PePSIC (Períodicos Eletrônicos em Psicologia) and Google Scholar with publications from 2017 to 2023. At the conclusion of this study, we came to the understanding that the recognition of electronic games as a sport involves an in-depth analysis of several legal aspects ranging from the definition of the sport, the regulation of competitions, the recognition of players as athletes and even the protection of their rights.

717

Keywords: E-Sports. Entertainment. Regulation. Games.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais destaque e sendo reconhecidos como uma forma de entretenimento popular. Antigamente, os jogos eletrônicos eram considerados apenas como uma forma de entretenimento, hoje, eles

¹Graduando do Curso de Direito do Centro Universitário FAMETRO/AM. ORCID: 0009-0009-7398-231X.

evoluíram para uma indústria multimilionária com competições profissionais e atletas dedicados (Huizinga, 2019).

Os jogos eletrônicos de acordo com Huizinga (2019) possuem características que se assemelham aos esportes tradicionais como a competição, a estratégia e o treinamento constante. Além disso, o autor mencionou que os jogadores de videogame possuem habilidades específicas que lhes permitem se destacar em torneios e conquistar prêmios em dinheiro (Huizinga, 2019).

No Brasil, o reconhecimento dos jogos eletrônicos como um esporte vem sendo cada vez mais discutido. Diversas entidades e organizações têm se empenhado em fomentar o cenário competitivo dos games buscando a profissionalização e a regulamentação dessa atividade (Maleson, 2023).

Em 2017, o Comitê Olímpico Internacional (COI) incluiu os jogos eletrônicos como uma modalidade de demonstração nos “Jogos da Juventude”, um importante passo para a legitimação dos e-sports no âmbito esportivo mundial. Essa decisão motivou ainda mais a discussão sobre a importância dos jogos eletrônicos como uma atividade esportiva (Maleson, 2023).

É válido também destacar que no Brasil, já existem alguns projetos de lei em tramitação que buscam reconhecer os jogos eletrônicos como um esporte. O objetivo dessas propostas é criar políticas de financiamento e incentivo à prática dos esportes, além de regulamentar a atividade e garantir direitos e deveres aos jogadores (Ferrareze, 2023).

718

Dentre as principais discussões está a definição dos requisitos para se tornar um jogador profissional de e-sports como a idade mínima, a necessidade de registro em federações ou associações, a obrigatoriedade de contrato de trabalho e questões relacionadas à saúde e segurança do jogador (Ferrareze, 2023).

Outro tema bastante debatido, conforme pontuou Ferrareze (2023) é a regulamentação das competições de e-sports, visando garantir a lisura dos campeonatos, o respeito às regras estabelecidas e a proteção dos direitos dos jogadores como a elaboração de contratos de trabalho e a garantia de premiação em dinheiro.

Apesar de toda discussão em torno do tema ainda há algumas resistências quanto ao reconhecimento dos jogos eletrônicos como um esporte genuíno (Ferrareze, 2023). Segundo Araújo (2018) alguns críticos argumentam que os jogos eletrônicos podem ser considerados um verdadeiro esporte, outros alegam que eles não possuem os elementos e os critérios

necessários para se enquadrar nessa categoria. Diante disso, é importante investigar se os jogos eletrônicos no Brasil podem ser legitimamente considerados um esporte genuíno ou se devem ser classificados apenas como uma forma de entretenimento?

A motivação pelo tema deu-se em razão da popularidade crescente e o reconhecimento dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento que acabou legitimando o reconhecimento dessa atividade como um esporte genuíno em outros países. Diferente de muitos esportes tradicionais que exigem equipamentos caros e a disponibilidade de espaços específicos para a prática, os jogos eletrônicos, podem ser jogados em casa com um computador ou console e uma conexão de internet. Permitindo assim, que pessoas de diversas faixas etárias e classes sociais, possam participar e competir.

Justifica-se este estudo em razão de conhecer as legislações e regulamentações existentes em diferentes países bem como analisar as discussões em torno do reconhecimento dos jogos eletrônicos como uma forma legítima de competição esportiva no Brasil. Através dessas análises, buscou-se compreender as tendências globais e desenvolver políticas mais eficientes para promover o crescimento e a integridade dos e-sports.

A metodologia empregada nesse estudo compreendeu como uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa, onde o levantamento bibliográfico foi realizado em um recorte de tempo, mediante às leituras em publicações de artigos e revistas eletrônicas, indexada nos bancos de dados Scielo (Scientific Electronic Library OnLine), PePSIC (Períodicos Eletrônicos em Psicologia) e Google Acadêmico com publicações no período de 2017 a 2023.

Este estudo tem como objetivo geral analisar se os jogos eletrônicos podem ser considerados um esporte genuíno ou se são apenas uma forma de entretenimento.

2 RESGATE HISTÓRICO DOS JOGOS

Este estudo foi composto por três sessões. Na primeira sessão, iremos apresentar o percurso histórico dos jogos, para então, conhecermos a trajetória da ascensão do e-Sports no mundo e no Brasil, discutindo-se assim, a consagração desse esporte.

Os jogos têm sido uma parte importante da história da humanidade remontando aos tempos mais antigos (Huizinga, 2019). Desde os jogos de tabuleiro na Mesopotâmia e no Antigo Egito, até os jogos de azar na Grécia e em Roma, os seres humanos sempre encontraram maneiras de se divertir e competir uns com os outros (Pittol, 2019).

No entanto, foi na Grécia Antiga, que os jogos assumiram um significado especial. Os Jogos Olímpicos que começaram no século VIII, (a.C.), eram uma ocasião para atletas de toda a Grécia, se reunirem e competirem em eventos como corridas, lutas e lançamentos de dardos. Os jogos Olímpicos desapareceram por séculos, mas, foram revividos em 1896 e continuam sendo uma celebração internacional do esporte até os dias atuais (Pittol, 2019).

Durante a Idade Média, os jogos tomaram uma forma diferente. Jogos de cartas como o pôquer e o xadrez se tornaram populares entre a nobreza, enquanto os jogos de tabuleiro como o gamão e as damas eram apreciados por pessoas de todas as classes sociais. Esses jogos ofereciam uma maneira de passar o tempo e testar habilidades estratégicas (Morais, 2022).

Com a Revolução Industrial do século XIX, novos jogos e brinquedos foram inventados. Jogos de salão como o bilhar e o tênis de mesa se tornaram populares, enquanto a invenção da bola de futebol e do *rugby* liderou a criação de jogos modernos de equipe (Araújo, 2018). Além disso, a invenção do telefone e do telégrafo, permitiu que as pessoas jogassem jogos à distância como o xadrez por correspondência, como exemplo (Araújo, 2018).

No século XX, os jogos começaram a se alinhar com o desenvolvimento da tecnologia (Silva, 2023). O surgimento dos primeiros consoles de videogame como o *Magnavox Odyssey* em 1972 e o Atari 2600, em 1977, permitiu que as pessoas experimentassem uma nova forma de entretenimento interativo (Cabal, 2023). Os jogos de computador também se tornaram populares com o desenvolvimento de jogos de texto e gráficos. Além disso, os jogos de *Arcade*, onde as pessoas podiam jogar jogos eletrônicos em máquinas públicas, ganharam popularidade com clássicos como *Pac-Man* e *Space Invaders* (Cabal, 2023).

Assing e Silveira em seu trabalho (2020) abordaram a história dos jogos destacando as principais evoluções e transformações que ocorreram ao longo dos anos. Conforme os autores:

A década de 1990, foi marcada pelo ápice dos jogos de computador com o surgimento de títulos icônicos como *Doom Command & Conquer* e *Super Mario World*. Essa era também foi marcada pelo advento dos jogos em rede que permitiam que os jogadores competissem com outras pessoas ao redor do mundo.

Nos últimos anos, a indústria dos jogos cresceu exponencialmente. Hoje em dia, existem consoles de videogame avançados como o *PlayStation 5* e o *Xbox Series X*, que

oferecem gráficos de alta qualidade e jogos online. Além disto, os dispositivos móveis permitiram que as pessoas jogassem jogos em qualquer lugar a qualquer momento.

2.1 Os *e-sports* espalhados no mundo

A Coreia do Sul e a China são dois dos países mais envolvidos e desenvolvidos no cenário de esportes eletrônicos. A Coreia do Sul é amplamente considerada o berço dos *e-sports* (Moriarty, 2020). Conforme Moriarty (2020) o país tem uma cultura de jogos muito forte com uma grande base de jogadores e uma infraestrutura bem estabelecida.

Grandes empresas sul-coreanas investem pesado nos *e-sports* proporcionando treinamento profissional e organizações de jogos. Os jogos mais populares na Coreia do Sul incluem: *League of Legends*, *LoL*, *StarCraft* *Overwatch* e *PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)* (Bechara, 2019). Os jogadores sul-coreanos são reconhecidos internacionalmente como alguns dos melhores do mundo ganhando várias competições e campeonatos (Forbes, 2016).

A China também está emergindo rapidamente como um grande competidor no cenário dos *e-sports*. Muitas empresas de tecnologia chinesas estão investindo pesado em jogos e competições. Os dois jogos mais populares na China pertencem ao gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *LoL* é, sem dúvidas, o *e-sport* mais popular da China (Bechara, 2019).

Além disso, a China sediou importantes competições como o “Campeonato Mundial de *LoL*”. Esse país, tem uma base competitiva forte para ambos os jogos, com equipes renomadas e uma paixão fervorosa dos fãs. Nessa ideia, o *LoL* e o MOBA, têm um impacto significativo na cultura do *e-sport* na China e continuam a atrair uma enorme quantidade de jogadores e espectadores (Bechara, 2019).

Nessa linha de raciocínio, é importante mencionar que além da Coreia do Sul e da China, outros países também têm se destacado nos *e-sports*. Países como: Estados Unidos, Alemanha, Suécia, Dinamarca e Brasil, por exemplo, têm uma forte presença e influência na cena dos *e-sports* (Martins, 2017).

Em suma, as popularidades dos *e-sports* continuam a crescer globalmente com mais pessoas assistindo e participando de competições, bem como com um aumento no número de equipes e jogadores profissionais. Grandes eventos e torneios são realizados regularmente em todo o mundo atraindo milhões de espectadores online e presenciais.

2.2 A ascensão do e-Sports no Brasil

O *e-sports* também conhecido como esportes eletrônicos é uma forma de competição que envolve jogos eletrônicos (Magalhães, 2019). No Brasil, esse fenômeno cresceu significativamente nos últimos anos atraindo cada vez mais jogadores e fãs. Em diversos livros sobre o assunto é possível encontrar uma ampla explanação sobre a evolução e impacto dos e-Sports no país (Magalhães, 2019).

Um estudo importante para entender o contexto brasileiro dos *e-sports*, chama-se "Jogos Digitais Educacionais: Uma Revisão Sistemática da Literatura" da autoria de Borges Júnior (2020). Nesta obra o autor destacou que o *e-sport* foi se desenvolvendo no Brasil devido a vários fatores como a influência cultural estrangeira, a urbanização, industrialização do país e a busca por uma identidade nacional. A prática esportiva passou a ser vista como uma forma de integração social de expressão de valores e de representação do país no cenário internacional.

A ascensão dos *e-sports* no Brasil pode ser atribuída a fatores como o acesso à internet, a popularização dos computadores e consoles de videogame e o surgimento de plataformas de *streaming* que permitem a transmissão de competições online (Magalhães, 2019).

Outra obra relevante para compreendermos a ascensão dos *e-sports* no Brasil, chama-se " Ascensão do jornalismo de jogos eletrônicos no Brasil" de Messias (2022). O autor analisa o surgimento e a popularização dos *e-sports* no país destacando as competições de jogos de simulação como: FIFA, *League of Legends* e *Counter-Strike: Global Offensive*. Além disso, o livro explora as possibilidades de uso dos *e-sports* na educação destacando como eles podem ser aproveitados como ferramentas pedagógicas.

Ao longo dessas publicações podemos observar que o Brasil, tornou-se um importante cenário para os *e-sports* com a realização de diversos campeonatos e torneios, além do surgimento de equipes profissionais e jogadores reconhecidos internacionalmente. A criação de estruturas e organizações voltadas para o desenvolvimento dos *e-sports* como o "Comitê Olímpico do Brasil de Esportes", também contribuiu para a popularização desse fenômeno (Bernardo, 2017).

Além desses entendimentos, é importante mencionar o impacto econômico dos *e-sports* no Brasil. Os autores Calcini e Moraes (2023) abordam esse aspecto mostrando como os *e-sports* movimentam uma indústria bilionária com patrocínios publicidades,

transmissões online e a venda de produtos relacionados. O Brasil, portanto, tem sido um mercado em crescimento nesse setor com um número cada vez maior de marcas investindo nos *e-sports* e no fortalecimento da infraestrutura para competições.

2.3 Breves considerações sobre a consagração do *e-Sport*

Conforme mencionou-se durante este estudo, a consagração do *e-sports* ou esportes eletrônicos tem sido um fenômeno crescente ao redor do mundo. Trata-se da prática de jogos de vídeo game em competições profissionais onde jogadores e equipes se enfrentam para conquistar títulos e prêmios em dinheiro (Silva, 2023).

Nos últimos anos, o *e-sports* tem alcançado um enorme sucesso e reconhecimento atraindo milhões de espectadores *online* e *offline* (Galvão, 2019). Grandes eventos como o *International de DOTA 2* o *World Championship de League of Legends* e o *Fortnite World Cup*, tornaram-se verdadeiros espetáculos com arenas lotadas e premiações milionárias mostrando o potencial e a popularidade dessas competições (Cabal, 2023).

A consagração do *e-sports* também pode ser vista no aumento do interesse de marcas e patrocinadores que estão investindo cada vez mais nesse mercado. Times de *e-sports* estão sendo criados por grandes organizações esportivas tradicionais como o *Paris Saint-Germain* o *Manchester City* e o Flamengo trazendo ainda mais visibilidade para a cena (Soares, 2020, s/n).

723

Além disso, a integração do *e-sports* em grandes eventos esportivos também tem contribuído para a sua consagração. Nos Jogos Asiáticos de 2018, por exemplo, os *e-sports* foram incluídos como modalidade oficial mostrando o reconhecimento e a aceitação por parte das organizações esportivas tradicionais (Ferrantini, 2018).

No entanto, apesar de todo o sucesso e reconhecimento, ainda existem desafios para o *e-sports* se tornar completamente consagrado. Isso porque, ainda há uma certa falta de legitimidade em alguns países onde os *e-sports* não são considerados oficialmente como esporte. Além disso, existem questões como *doping* eletrônico e contratos de trabalho que precisam melhorar suas regulamentações (Ferrantini, 2018).

3 JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE

Na segunda sessão, pretende-se discorrer sobre os jogos eletrônicos como esporte, mostrando as perspectivas sobre como estes jogos podem ser de fato, modalidades

esportivas, além de apresentar dentro do ordenamento jurídico os direitos de personalidade dos jogadores de *e-sports*.

Vários autores têm discutido a visão de jogos eletrônicos como esportes com opiniões divergentes sobre o assunto. Uma visão comum, foi defendida nos estudos de Loçasso e Venâncio (2022) onde argumentaram que os jogos eletrônicos podem ser considerados esportes devido à sua natureza competitiva e ao nível de habilidade e treinamento necessários para excelência. Os autores acreditam que assim como os esportes tradicionais, os jogadores de jogos eletrônicos exibem um alto nível de destreza, estratégia e trabalho em equipe.

Por outro lado, alguns autores como Godtsfriedt e Cardoso (2021) argumentaram que os jogos eletrônicos não são esportes, porque não compartilham das mesmas características físicas e atléticas dos esportes tradicionais. Eles enfatizaram que os esportes são baseados no desempenho físico e na competição corpo a corpo enquanto os jogos eletrônicos são baseados em habilidades cognitivas e estratégicas.

Outra visão popular é proposta nos estudos de Ball e Fordham (2018) onde argumentam que os jogos eletrônicos podem ser considerados uma forma de esporte, tendo em vista que existem diferentes tipos de esportes incluindo esportes físicos como futebol e basquete, assim como esportes mentais como xadrez e pôquer. Para os autores, os jogos eletrônicos se encaixam nessa categoria de esportes mentais exigindo habilidades estratégicas e cognitivas em vez de habilidades físicas (Ball; Fordham, 2018).

724

Em geral, a visão sobre os jogos eletrônicos como esportes pode variar dependendo dos critérios utilizados para definir o que é considerado um esporte. Alguns autores defendem que os jogos eletrônicos se encaixam nessa definição devido à sua natureza competitiva e habilidades exigidas enquanto outros argumentam que os jogos eletrônicos não compartilham das mesmas características físicas e atléticas dos esportes tradicionais (Jensen, 2017).

3.1 Principais jogos eletrônicos como modalidades esportivas

Neste texto irei apresentar algumas das principais tendências e jogos eletrônicos mais importantes na atualidade. Para isso, utilizou-se como base os estudos de Assing e Silveira (2020). Nesse entendimento, o autor descreveu algumas das principais modalidades de esporte eletrônico. Essas modalidades incluíram:

Counter-Strike Global Offensive (CS:GO): Desenvolvido pela *Valve Corporation*, o CS:GO é um jogo de tiro em primeira pessoa veloz, que se tornou um dos principais *e-sports* do mundo. Ele foi incluído nos *X Games* em 2014 e desde então, tem sido destaque em competições como a *ESL One* e a *Intel Extreme Masters*. *Tommy "Potti" Ingemarsson* e *Emil "HeatoN" Christensen* são dois jogadores famosos do CS:GO (Assimg, Silveira, 2020).

Outro jogo eletrônico considerado como modalidade esportiva é o *League of Legends (LoL)*. Criado pela *Riot Games*, o LoL é um jogo de estratégia em tempo real que se tornou um dos mais populares e competitivos do mundo. É jogo oficial nas Olimpíadas Especiais Mundiais de *e-sports* e equipes profissionais competem em campeonatos como o *League of Legends World Championship*. Os jogadores famosos incluem: *Lee "Faker" Sang-hyeok* e *Jian "Uzi" Zi-Hao* (Assimg, Silveira, 2020).

Fortnite é um jogo que também foi considerado como modalidade esportiva. Desenvolvido pela *Epic Games*, o *Fortnite* é um jogo de *battle royale* que ganhou enorme popularidade nos últimos anos. Ele tem uma cena competitiva vibrante com torneios como o *Fortnite World Cup* e a *Fortnite Champion Series*. Jogadores notáveis incluem: *Turner "Tfue" Tenney* e *Kyle "Bugha" Giersdorf* (Jensen, 2017).

Alguns jogos de esporte eletrônico são adaptados de esportes tradicionais como FIFA (Futebol NBA 2K (Basquete) e *Madden NFL* (Futebol Americano). Esses jogos permitem que os jogadores controlem equipes ou atletas virtuais e disputem partidas no estilo dos esportes reais (Jensen, 2017).

Essas são apenas algumas das principais modalidades dentro do esporte eletrônico. Cada uma delas oferece desafios únicos e atrai jogadores e espectadores de todo o mundo.

3.2 Regulamentação do e-Sports no Brasil

Na terceira sessão, buscou-se apresentar uma discussão sobre a regulamentação jurídica do *e-Sports* no Brasil, um breve resumo para conhecermos a Lei Pelé, seguido de uma análise sobre os direitos da personalidade, direito de imagem e direito de arena. Ademais, buscou-se mostrar algumas perspectivas jurídicas sobre as alterações que ocorreram no direito a imagem conforme a Nova Lei Geral do Esporte.

Conforme Malek (2023) o Projeto de Lei 205/23 propõe a regulamentação do *e-Sport* no Brasil. O *e-Sport* também conhecido como esporte eletrônico é uma modalidade de competição que envolve jogos eletrônicos. Com o crescente interesse e popularidade dos

jogos eletrônicos o projeto visa estabelecer uma série de regras e diretrizes para a prática do *e-Sport* no país (Godtsfriedt, Cardoso, 2021).

A regulamentação do *e-Sport* busca garantir melhores condições para os atletas se profissionalizarem na área, estabelecer critérios de segurança e promover o desenvolvimento da indústria relacionada aos jogos eletrônicos (Malek, 2023). Entre os principais pontos previstos no Projeto de Lei 205/23 estão o reconhecimento do *e-Sport* como uma modalidade esportiva oficial, a criação de associações de *e-Sport* e de uma federação nacional para regulamentar a prática da modalidade, o estabelecimento de critérios para a profissionalização dos jogadores de *e-Sport* como a obtenção de uma licença esportiva, a definição de direitos e deveres dos atletas como contratos de trabalho e regulamentação das jornadas de treinamento, a criação de mecanismos de fomento e incentivo para as competições de *e-Sport* como a criação de bolsas de estudo para os jogadores e a possibilidade de obtenção de patrocínios, o estabelecimento de medidas de segurança para evitar fraudes e manipulações em competições de *e-Sport*, como punições para o uso de *cheats* e por fim, a criação de mecanismos de prevenção contra apostas ilegais.

A regulamentação do *e-Sport* no Brasil visa profissionalizar e dar maior legitimidade à prática dos jogos eletrônicos possibilitando que os atletas sejam reconhecidos como profissionais e tenham seus direitos protegidos. Além disso, o projeto também busca fomentar a indústria do *e-Sport* no país incentivando o desenvolvimento de competições e o surgimento de equipes e empresas relacionadas ao setor.

726

3.3 Lei Pelé e suas garantias

A Lei n. 9.615/98 também conhecida como Lei Pelé é uma legislação brasileira que dispõe sobre a organização e o funcionamento do desporto no país. Promulgada em 24 de março de 1998, a Lei Pelé teve como objetivo principal modernizar e regulamentar o esporte brasileiro contemplando diversos aspectos relacionados à prática esportiva ao financiamento à administração e à gestão das entidades esportivas (Veiga, 2018).

A Lei Pelé estabelece diretrizes para o esporte brasileiro estabelecendo princípios como a autonomia das entidades desportivas a valorização do atleta a descentralização e a transparência da gestão esportiva. Além disso a lei também define os direitos e deveres dos atletas dos clubes das federações e das confederações bem como estabelece regras para o licenciamento de clubes e atletas (Veiga, 2018).

No que diz respeito aos atletas, Zainaghi (2021) em sua obra explicou que a Lei Pelé, regulamentou aspectos como o contrato de trabalho a transferência de atletas a formação de atletas em clubes e escolas de esportes a proteção da imagem e o direito de arena. A lei também instituiu o Direito de Formação Desportiva que assegura aos clubes o direito de receber uma compensação financeira quando um atleta formado em suas categorias de base é transferido para outro clube (Zainaghi, 2021).

A Lei Pelé também estabelece os princípios e regras para as competições esportivas no país como o Campeonato Brasileiro de Futebol as Copas do Brasil as copas regionais e os demais campeonatos estaduais. A legislação visa garantir a equidade nas competições aprofundar a profissionalização e a organização do esporte e promover o desenvolvimento do desporto de base (Zainaghi, 2021).

3.4 Jogadores de e-Sports e direitos da personalidade: direito de imagem e direito de arena

Os jogadores de *e-sports* são atletas profissionais que competem em diferentes jogos eletrônicos em eventos e competições registrados em todo o mundo. Assim como os atletas tradicionais, esses jogadores têm direitos de personalidade que merecem proteção legal incluindo direitos de imagem e direito de arena (Bratefixe Júnior, 2022).

727

O direito de imagem é uma parte importante dos direitos de personalidade dos jogadores de *e-sports*. Ele se refere ao direito exclusivo de uma pessoa controlar a reprodução, distribuição e comercialização de sua própria imagem (Farias, Rosenthal, 2018). No contexto dos *e-sports* isso significa que os jogadores têm o direito de controlar como sua imagem é utilizada em transmissões publicidades e outras formas de exploração comercial (Ambiel, 2017). A violação desse direito pode resultar em ações legais e compensações financeiras para os jogadores.

O direito de arena é outro aspecto relevante. Ele se refere ao direito exclusivo que uma pessoa tem de autorizar ou proibir a exibição pública de seu desempenho ou imagem em troca de pagamento. No caso dos jogadores de *e-sports*, isso significa que eles podem negociar contratos para permitir que suas partidas sejam transmitidas ao vivo em plataformas de *streaming* ou em eventos físicos em troca de compensação financeira. Essa negociação é importante para garantir que os jogadores sejam adequadamente remunerados pelo uso de suas habilidades e imagem (Bernardo, 2017).

Esses direitos de personalidade são muito importantes para os jogadores de *e-sports* pois, representam uma forma de garantir que eles sejam justamente compensados pelo uso de sua imagem e desempenho em eventos e competições. Além disso, a proteção desses direitos também ajuda a evitar a exploração comercial indevida por parte de terceiros, garantindo que os jogadores tenham controle sobre como sua imagem é utilizada e que possam tomar decisões relacionadas à comercialização de seus talentos (Bernardo, 2017).

A súmula 403 do Superior Tribunal de Justiça (STJ) dispensa a necessidade de comprovação do prejuízo causado para a concessão de indenização. Essa súmula busca proteger o direito à imagem das pessoas garantindo que qualquer uso indevido com finalidade econômica seja passível de indenização independentemente da comprovação de prejuízo (Schreiber, 2017).

É importante ressaltar que assim como em outras áreas do entretenimento os jogadores de *e-sports* devem estar cientes de seus direitos e trabalhar com profissionais jurídicos especializados para garantir que seus interesses sejam protegidos adequadamente (Ambiel, 2017). A negociação de contratos e a proteção desses direitos podem variar de país para país então é fundamental buscar aconselhamento jurídico especializado para obter informações precisas e atualizadas sobre as leis locais (Loçasso, Venâncio, 2019).

728

3.5 Alterações no direito a imagem conforme a Nova Lei Geral do Esporte

O Projeto de Lei 68/2017 de 14 de junho de 2023, foi sancionado pela Lei 14.597 e instituiu a Lei Geral do Esporte no Brasil (Garcia, 2023). A LGE buscou consolidar em único texto toda a legislação relacionada ao setor, reunindo artigos previstos anteriormente na Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998), no Estatuto do Torcedor (Lei n. 10.671/2003), na Lei da Bolsa Atleta (Lei n. 10.891/2004) e na Lei de Incentivo ao Esporte (Lei n. 11.438/2006) (Mattos Filho, 2023).

O art. 160 da Lei Geral do Esporte (LGE) reafirma o que já havia sido estabelecido pela Lei Pelé, enfatizando que as organizações esportivas responsáveis pelos eventos têm o direito exclusivo de explorar e comercializar a transmissão das imagens (conhecido como direito de arena) (Brasil, 2023). Com isso, os clubes possuem o poder de negociar autorizar ou proibir a captação gravação transmissão retransmissão e reprodução das imagens de qualquer evento esportivo em que participem.

Na nova Lei Geral do Esporte o direito de imagem é tratado como um direito patrimonial do atleta ou da pessoa vinculada ao esporte sendo seu principal objetivo proteger a utilização comercial da imagem do indivíduo (Garcia, 2023).

O artigo 17 da lei estabelece que é assegurado ao atleta o direito de utilizar sua imagem em qualquer formato, porém, o seu uso comercial dependerá de acordo firmado entre as partes interessadas (Brasil, 2023).

Conforme o advogado Ferrareze (2017) os autores da lei entenderam que o direito de imagem é uma importante forma de remuneração para o atleta e por isso devem ser estabelecidas regras claras para a sua exploração. Com a nova legislação busca-se proporcionar maior autonomia e proteção para o atleta no que diz respeito à sua imagem e ao mesmo tempo regular a utilização comercial desse direito

Além disso, essa nova lei também estabelece a necessidade de consentimento expresso do atleta para a utilização de sua imagem em competições esportivas eventos promocionais e publicitários garantindo assim o respeito à sua individualidade e privacidade (Ferrareze, 2023).

Vale ressaltar que comentários sobre a visão dos autores podem variar, mas em geral, acreditam-se que a nova legislação traz avanços significativos na proteção do direito de imagem dos atletas fortalecendo-os como protagonistas de sua própria carreira e valorizando sua imagem como um ativo importante (Maleson, 2023).

Nesse sentido, é importante mencionar que a lei também busca equilibrar os interesses comerciais das partes envolvidas estabelecendo a necessidade de acordos justos e transparentes. No entanto, destaca-se que é necessário um acompanhamento e fiscalização rigorosos para garantir a aplicação adequada das regras e evitar abusos (Maleson, 2023).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este estudo chegou-se ao entendimento de que o reconhecimento dos jogos eletrônicos como esporte envolve uma análise profunda de diversos aspectos legais que vão desde a definição do esporte, a regulamentação das competições o reconhecimento dos jogadores como atletas e até a proteção dos seus direitos.

Constatou-se nesse estudo que uma das principais questões legais é a definição de esporte. Tendo e vista, que tradicionalmente, o esporte é associado a atividades físicas e habilidades corporais. No entanto, essa visão está em constante evolução e os jogos

eletrônicos têm sido considerados um novo tipo de esporte baseado em habilidades cognitivas, coordenação motora e estratégia.

No que concerne a responder a problemática que descreveu-se nesse trabalho sobre investigar se os jogos eletrônicos no Brasil, podem ser legitimamente considerados um esporte genuíno ou se devem ser classificados apenas como uma forma de entretenimento, constatou-se que alguns países como a Coreia do Sul, reconhecem oficialmente os jogos eletrônicos como esporte, concedendo vistos de atleta profissional para jogadores e até mesmo financiando e apoiando equipes e competições. Todavia, no Brasil, ainda não há um reconhecimento oficial, mas, já existem movimentos em direção a uma regulamentação específica para os esportes eletrônicos.

Em relação a regulamentação das competições e ligas, identificou-se ser um outro aspecto importante do reconhecimento dos jogos eletrônicos como esporte. Tendo em vista que, é necessário estabelecer regras, diretrizes e padrões para garantir a integridade e a segurança dos jogadores, além de resolver questões como direitos de imagem, contratos e propriedade intelectual.

Sobre o reconhecimento dos jogadores como atletas também é uma discussão que foi identificada neste estudo. Durante as pesquisas, coletou-se informações de que os jogadores profissionais de jogos eletrônicos dedicam muito tempo e esforço para aprimorar suas habilidades e competir em nível profissional. Portanto, é necessário garantir que eles tenham os mesmos direitos e proteções legais que os atletas de esportes tradicionais como seguro de saúde direito trabalhista e direitos autorais.

Por fim, referente a proteção dos direitos dos jogadores, especialmente em relação aos contratos e às transações comerciais envolvidas nos esportes eletrônicos é uma questão importante a ser considerada. É necessário estabelecer diretrizes claras em relação aos contratos de patrocínio, transferência de jogadores e uso de imagens para evitar abusos e assegurar um ambiente justo e equitativo para os atletas.

REFERÊNCIAS

AMBIEL, Carlos Eduardo. **Direito de imagem e direito de arena: natureza jurídica e efeitos na relação de emprego.** Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região, São Paulo, n. 17, p. 80-89, 2017.

ARAÚJO, Inês [e col.]. **Gamificação no Ensino: casos bem-sucedidos.** Revista observatório. ISSN nº 2447-4266. Vol. 4, n. 4, 7-9. 2018.

ASSING, Luis Fernando. SILVEIRA, João Vitor. **Revolução Gamer: O panorama geral do e-sport**. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Sistemas de Informação da Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça, 2020.

BALL, Christofer; FORDHAM, Joseph. Monetization is the Message. **Digital Games Research Association**. 2018.

BECHARA, Alberto Dutra. **Mercado de E-sports: Análise de partes envolvidas, desenvolvimento do cenário, modelos de negócios, fontes de receita e novas oportunidades**. / Alberto Dutra Bechara; Monografia (Graduação em Administração) Universidade Federal Fluminense, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Niterói, 2019.

BERNARDO, K. **Esports: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista a contemporânea**. (Dissertação de mestrado em Comunicação). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2017.

BORGES JÚNIOR, José de Sá. **Jogos Digitais Educacionais: Uma Revisão Sistemática da Literatura**. Monografia (Graduação em Ciências da Computação). - Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão, Catalão – GO 2020. 124f.

BRASIL, **institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Brasília, DF, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm. Acesso em: 31 ago. 2023.

BRATEFIXE JÚNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao Estudo do E-sports Law: O Direito do Esporte Eletrônico**. Editora: Mizuno, 2022.

CABAL, Alex. A evolução dos consoles de jogos: uma linha do tempo. **GameChampions**. 25 ago. 2023. Disponível em: <https://www.gamechampions.com/pt/blog/the-evolution-of-gaming-consoles/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

CALCINI, Ricardo, MORAES, Lenadro Bocchi de. **E-Sports: limbo jurídico dos atletas e as adversidades trabalhistas**. Consultor Jurídico, 20 abr. 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-abr-20/pratica-trabalhista-esports-limbo-juridico-atletas-adversidades-trabalhistas>. Acesso em: 19 set. 2023.

FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. **Curso de Direito Civil**. Vol. 1. 16. ed. Salvador: JusPodium, 2018. p. 197. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/350696/desafios-juridicos-dos-e-sports> Acesso em: 27 ago. 2023.

FERRANTINI, Marcelo. **Modalidades de e-sports estarão nos Jogos Asiáticos de 2018**. Techtudo. 14 mai. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/modalidades-de-esports-estaraos-nos-jogos-olimpicos-asiaticos-de-2018-esports.ghtml> Acesso em: 28 ago. 2023.

FERRAREZE, Gelson. **Alterações no direito de imagem pela lei geral do esporte.** Gelson Ferrareze Sociedade de Advogados. 04 jul. 2023. Disponível em: <https://gfsa.com.br/alteracoes-no-direito-de-imagem-pela-lei-geral-do-esporte/#:~:text=A%20primeira%20altera%C3%A7%C3%A3o%2C%20esta%20mais,percentual%20em%2040%25%20da%20remunera%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 31 ago. 2023.

FORBES. **Riot Games Reveals 'League of Legends' Has 100 Million Monthly Players.** Forbes. Apr. 12, 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riotgames-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#485693345aa8>. Acesso em: 29 ago. 2023.

GALVÃO, Camila. **As maiores premiações do E-Sports.** The Shoppers, 18 out. 2019. Disponível em: <https://theshoppers.com/pt-br/fun/maiores-premiacoes-do-e-sports/> Acesso em: 29 ago. 2023.

GARCIA, Gustavo Filipe Barbosa. **Curso de Direito do Trabalho.** 18. ed. São Paulo: Saraiva, 2023. p. 374.

GODTSFRIEDT, Jonas. CARDOSO, Fernando Luiz. **E-Sports: uma prática esportiva atual.** Motrivivência, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 01-14, 2021. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2021>. Acesso em: 31 ago. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura** /Johan Huizinga. São Paulo: Perspectiva, (Coleção Estudos; 4 /coordenação J. Guinsburg). 2019.

JENSEN, L. **E-sport: Profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.** Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017. 114f.

LOÇASSO, Victor Vargas Sol. VENÂNCIO, Ludmila Salomão. **Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? *eletronic games (e-sports): a new modality of sport?*** Revista Interdisciplinar SULEAR, ano 2, n. 3, nov. 2019.

MAGALHÃES, Pedro. **E-sport: A ascensão do esporte eletrônico no Brasil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) Centro Universitário Boa Vista, RR. 2017. 79p.

MALESON, Roberto. **Investimentos de clubes em atletas crescem, mas dívidas preocupam, Flamengo é ponto fora da curva.** Globo Esporte, Rio de Janeiro, 16 de jun. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/negocios-do-esporte/noticia/2023/06/16/investimentos-de-clubes-em-atletas-crescem-mas-dividas-preocupam-flamengo-e-ponto-fora-da-curva.ghtml>. Acesso em: 17 set. 2023.

MALEK, Laís. **Comunidade dos e-sports defende a regulamentação da prática como esportiva: 'Rotina muito parecida'.** O Globo. 16 jan. 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/noticia/2023/01/comunidade-dos-e-sports-defende-a-regulamentacao-da-pratica-como-bechaesportiva-rotina-muito-parecida.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2023.

MARTINS, Robson. **Jogo de azar? Saiba por que não é crime jogar poker.** [S. l.], 4 mai. 2017. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/blogs/resenha-dopoker/poker-crime-jogo-azar/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

MATTOS FILHO, **Nova Lei Geral do Esporte é sancionada.** Mattos Filho. 21 jun. 2023. Disponível em: <https://www.mattosfilho.com.br/unico/nova-lei-geral-esporte/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

MESSIAS, Gabriel Teixeira. **Ascensão do jornalismo de jogos eletrônicos no Brasil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo). - Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, 2022.

MORAIS, Felipe Barbosa Rodrigues de. **Gamificação no Ensino de História: O uso de jogos na didática** / Felipe Barbosa Rodrigues de Moraes. Monografia (Graduação) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Escola de Formação de Professores e Humanidades, Curso de Licenciatura em História, Goiânia, 2022.

MORIARTY, Michael. **Uma breve história dos e-sports na Coreia do Sul.** Pinnacle. 08 abr. 2020. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/pt/esports-hub/betting-articles/educational/esports-south-korea/eglzagmhdcz6zl3p>. Acesso em: 28 ago. 2023.

PITTOL, Gabriel Luiz Duarte. **A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/198493>. Acesso em: 27 ago. 2023.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da Personalidade.** 3 Ed. Revista e atualizada. Rio de Janeiro, 2017.

SILVA, David Ponciano da. **O uso de jogos de tabuleiro no ensino de História: experiência de um professor em formação** / David Ponciano da Silva. Trabalho de Conclusão de Curso - TCC (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Curso de História. Natal, RN, 2023. 20f.

SOARES, Thiago. **Flamengo se destaca internacionalmente e ultrapassa Ajax, PSG e até Manchester City em ranking.** BolaVIP. 28 dez. 2022. Disponível em: <https://br.bolavip.com/flamengo/Flamengo-se-destaca-internacionalmente-e-ultrapassa-Ajax-PSG-e-ate-Manchester-City-em-ranking-20221228-0153.html>. Acesso em: 30 ago. 2023.

VEIGA, Maurício Figueiredo Correa da. **Formação desportiva é constitucional (o caso de uma decisão trabalhista inédita).** Consultor Jurídico. 5 set. 2018. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2018-set-05/mauricio-correa-veiga-formacao-desportiva-constitucional>. Acesso em: 19 set. 2023.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Os eternos puxadinhos da Lei Pelé.** Consultor Jurídico. 23 set. 2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-set-23/domingos-zainaghi-eternos-puxadinhos-lei-pele>. Acesso em: 19 set. 2023.