

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ
CURSO DE DIREITO**

**DIEGO LUIZ MELLO DA SILVA
DANIEL RIBEIRO PETROCELLI**

**A APLICAÇÃO DAS NORMAS CONTRATUAIS NOS
DESPORTOS EM RELAÇÃO AOS ESPORTES ELETRÔNICOS**

Rio de Janeiro

2019

**A APLICAÇÃO DAS NORMAS CONTRATUAIS NOS DESPORTOS EM RELAÇÃO
AOS ESPORTES ELETRÔNICOS**
**THE APPLICATION OF CONTRACTUAL STANDARDS FOR SPORTS IN RELATION
TO ELECTRONIC SPORTS**

Diego Luiz Mello da Silva

Graduando de Direito do Curso de Direito do Centro Universitário São José

Daniel Ribeiro Petrocelli

Mestrando em Direito na Universidade Veiga de Almeida. Especialista em Direito Empresarial e Econômico - UFJF. Graduado em Direito - Faculdade Vianna Júnior. Professor de Direito Civil (Parte Geral e Obrigações, Reais), Direito do Consumidor e Direito Eleitoral na Faculdade São José no Rio de Janeiro (desde 2017). Coordenador dos Cursos de Pós-Graduação e Extensão na Faculdade São José. Coordenou a área acadêmica e de produtos do Curso Fórum, onde são oferecidos diversos cursos de Pós-Graduação, Preparatórios e Extensão para alunos da área jurídica. Durante 6 anos atuei como Editor Jurídico no GEN - Grupo Editorial Nacional, atuando nos selos da Editora Forense, Método e Atlas (2010-.2015). Professor de Direito Civil, Direito Empresarial, Direito do Consumidor e Responsabilidade Civil nos Cursos de Pós-Graduação e Preparatório para Concursos do Curso Fórum (RJ) desde 2010

RESUMO

Os games passaram por significativas alterações no decorrer dos anos onde, em um primeiro momento, tinha o objetivo de entretenimento. Porém, a reconfiguração vêm sendo mostrada através de dados recentes, ou seja, com a criação dos e-Sports, houveram muitas discussões no campo acadêmico, com isso, tratando sobre esse fenômeno ainda são escassos em território nacional e considerando que o esporte é uma construção social passível de mutabilidade, problematizamos: de que forma os e-Sports se relacionam com as perspectivas de jogo, esporte, espetáculo/profissionalização e convergência? Tal questão foi pauta de reflexão ao longo dessa pesquisa, pois consideramos que a relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de sedentarismo e, também, de isolamento social nos videogames, não são suficientes para impossibilitar uma prática de ser definida como esporte ou não. No Brasil, os e-Sports já são reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação. Assim como nos esportes, essas competições eletrônicas eliminam a passividade dos espectadores e proporcionam a mimese. E esse espaço virtual vivenciado pelos gamers faz com que busquem o melhor desempenho, a vitória, o alcance e quebra de recordes e a conquista de medalhas ou mesmo premiações em dinheiro em competições. Desse modo, o estudo trouxe conceitos de jogo, esporte, espetáculo e convergência, de renomados autores das Ciências Humanas, que foram relacionados com o cenário brasileiro e internacional dos e-Sports.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos; Games; Convergência.

ABSTRACT

Games have undergone significant changes over the years where at first it was intended for entertainment. However, the reconfiguration has been shown through recent data, that is, with the creation of e-Sports, there have been many discussions in the academic field, thus, dealing with this phenomenon are still scarce in the national territory and considering that sport is a mutable social construction, we question: how do e-Sports relate to the perspectives of game, sport, spectacle / professionalization and convergence? This issue was the subject of reflection throughout this research, because we consider that the stereotypical relationship of physical inactivity in large muscle groups, physical inactivity and, also, social isolation in video games, are not enough to preclude a practice to be defined as sports or sports. do not. In Brazil, e-Sports are already recognized by many media as electronic sports, but are still viewed with critical eyes by other means of information dissemination. As in sports, these electronic competitions eliminate spectators' passivity and provide mimesis. And this virtual space experienced by gamers makes them look for the best performance, victory, reach and break records and win medals or even cash prizes in competitions. Thus, the study brought concepts of game, sport, spectacle and convergence, from renowned authors of the Humanities, which were related to the Brazilian and international scenario of e-Sports.

Key-words: Electronic sports; Games; Convergence.

INTRODUÇÃO:

O termo esporte eletrônico, ou e-sports, parece ter se originado no final da década de 90. Provavelmente a primeira ocasião em que a expressão foi utilizada se deu em um comunicado de imprensa da Online Gamers Association (OGA), uma organização que pretendia representar jogadores de videogames profissionais. O comunicado comparava essa nova categoria de esportes aos esportes tradicionais. Desde então, o e-sports ganhou novas proporções: partidas já foram transmitidas na TV pela ESPN e Sportv, as premiações dos torneios mais importantes já alcançam os milhões de dólares e jogadores profissionais recebem salários de até 200 mil dólares anuais.

Ao nos confrontarmos com a realidade brasileira desportista, temos como amparo jurídico a lei nº 9.165/98, conhecida como lei Pelé, que em seu artigo 1º e seus parágrafos, define a prática desportiva. Verifica-se que os games sofreram significativas modificações com o passar dos anos, deixando de ter como objetivo principal apenas o entretenimento, mas, conforme o decorrer do tempo vêm se aprimorando e se reconfigurando, isto é, além de entreter, investe-se em recursos gráficos, sonoros, criando um ambiente cada vez mais realista aos consumidores, que por conseguinte ,

criaram possibilidades de competições entre os jogadores, estes muitas vezes tornando-se o que podemos chamar de cyber atletas.

Apesar da popularização dessa atividade e da criação de grandes competições no cenário brasileiro, principalmente por decorrência de jogos famosos como o League of Legends, Counter-Strike, DOTA, entre outros, capazes de, por exemplo, lotar o Maracanãzinho nas finais do circuito brasileiro de League of Legends (CBLOL), os jogadores não se encontram amparados pela lei Pelé, logo não são considerados atletas profissionais, acarretando a não detenção dos mesmos direitos que os demais profissionais, fazendo 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?

Mais do que analisar, os esportes eletrônicos se encaixam na lei nº 9.615/98, e os benefícios jurídicos que decorrem dessa análise, veremos a observância dos pressupostos contratuais realizados entre os cyber atletas e as empresas que organizam esses torneios, junto aos desenvolvedores dos games. Passaremos pela aplicabilidade das cláusulas contratuais previstas na referida lei, como as cláusulas indenizatórias e compensatórias, abrangendo a responsabilidade civil contratual, seguindo o princípio da obrigatoriedade como norteador deste direito.

Para compreender todo o fenômeno que o e-Sports se tornou atualmente, entendemos que seria necessário primeiro ir à base de tudo, que nesse caso, seria o próprio game e, além disso, compreendê-lo também como jogo, que possui características fundamentais que podem ou não serem alteradas nessa transição da prática do gamer como forma de entretenimento para competições eletrônicas profissionalizantes – se não exatamente do mesmo modo da transição do jogo para o esporte durante o século XIX, um processo com vários elementos em comum.

Desta feita, analisaremos todo o processo em que se abrange a popularização do esporte eletrônico, chegando aos dias em que ocorre a divergência entre desporto e não desporto, com a proposta de adequação da lei 9.615/98 aos mesmos.

Investigar a aplicação da lei nº 9.615/98, a lei Pelé, aos atletas de e-sports, observando-a de forma específica, 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.

Fundamentar de forma clara que existe a necessidade do amparo jurídico a esses novos atletas, de forma a pesquisar a incidência dos contratos desportivos no desporto virtual, verificando a compatibilidade, harmonização e adaptação aos interesses dos contratados.

No âmbito da prática desportiva profissional, o contrato de trabalho celebrado entre o atleta e a entidade de desporto é considerado especial, razão pela qual se submete aos preceitos da norma específica que o regulamenta, a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), aplicando-se subsidiariamente as disposições da Consolidação das Leis do Trabalho.

Como qualquer outro, este contrato gera obrigações para ambas as partes. O principal foco desse estudo é a observância da obrigação do empregador em pagar salários ao seu empregado, enquanto este se compromete em prestar a função para a qual foi contratado. Além disso, o que a legislação específica buscou foi fixar determinados parâmetros que, de um lado, protejam os atletas e, de outro, promovam as atividades desportivas profissionais e assegurem os investimentos das agremiações.

De maneira geral, os esportes eletrônicos se assemelham muito mais aos esportes tradicionais do que se diferem. Qualitativamente, os elementos convergentes apontados, carreira, competições, times, astros, transmissão, patrocinadores, mídia especializada, regulamentação e sexismo, são de fato bastante próximos. Quantitativamente, porém, os esportes tradicionais são muito mais significativos. O volume de dinheiro movimentado, a quantidade de atletas e profissionais envolvidos e o número de espectadores são indicadores importantes da distância entre os dois tipos de esporte. A diferença mais relevante possivelmente é o reconhecimento cultural que o

esporte detém: os valores positivos de saúde, autoestima, estabilidade e perseverança são universalmente associados às práticas esportivas e não aos esportes eletrônicos.

Diante de todos esses fatores, culminando com a possibilidade de falta de adequação jurídica para que a carreira desses novos atletas seja estável, é de suma importância o estudo da prática dos esportes eletrônicos, junto ao seu desenvolvimento consoante com os outros esportes.

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 respeitarem 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).

É extremamente importante que haja a abrangência da lei nos esportes eletrônicos, para que dessa maneira resguarde os atletas em condições físicas, mentais e financeiras. Garantindo que dele tirem seu sustento e sejam regidos por uma relação contratual normativa. Não obstante, há de se falar, que a regulamentação contratual, e principalmente, a garantia de todos os direitos desportivos oriundos de um contrato de trabalho devem coibir práticas abusivas, que podem violar direitos constitucionais caso não respeitados.

Para que esse estudo fosse concretizado, primeiramente, foi realizado um mapeamento do “estado da arte”, isto é, um levantamento de artigos, dissertações e teses relacionados aos games, utilizando como ferramenta os mecanismos virtuais de busca Scielo, Google Acadêmico e o GTT de Comunicação e Mídia do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, adotando os termos “e-Sports”, “eSports”, “esporteseletrônicos”, “eletronic games”.

O 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.

Para explicar e conceituar a necessidade da aplicabilidade de lei Pelé, em consonância com os pressupostos contratuais trabalharemos com o autor Anderson Schreber, para que os conceitos em sentido amplo sejam estudados no livro “Manual De Direito Civil”, e a parte específica será trabalhada com o livro “Equilíbrio Contratual e Dever de Renegociar”, o qual estabelece os fundamentos para que o contrato seja realizado.

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).

Tendo início nos anos 70, momento no qual jogadores começaram a se reunir para pôr à prova suas habilidades em campeonatos, a exemplo temos, a competição Inter galáctico Spacewar Olympus (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, esses 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.

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

DESENVOLVIMENTO

1. O JOGO E O LÚDICO E A NATUREZA DOS ESPORTES MODERNOS

Para entendermos sobre o fenômeno que o e-Sports acabou se tornando, é possível que o planejamento visando a base seria primordial, nesse caso, seria o próprio game e, é fundamental compreendê-lo também como jogo, este que possui características importantes e que podem ou não serem alteradas nessa transição da prática do gamer como forma de entretenimento para competições eletrônicas que se tornaram profissionais, e não exatamente do mesmo modo da transição do jogo para o esporte durante o século XIX, um processo com vários elementos em comum.

Huizinga não viveu o suficiente para ver a indústria contemporânea dos jogos eletrônicos, dos videogames e aplicativos lúdicos para smartphones, tablets e PCs. Mas não se teria surpreendido em ver que, quanto mais esforço fazemos para expurgar o “espírito do jogo” de nossas atividades “sérias”, mais ele nos cerca e povoa o mundo com “diversões” e “espetáculos”, oferecidos por uma indústria que faz da produção de lazer o seu trabalho. [...] Entretanto, [...] acreditamos que o princípio lúdico da Humanidade está mais profundamente impregnado na vida das pessoas do que o mercado de consumo consegue alcançar. (GASTALDO; HELAL, 2013, p.117).

O autor e doutrinador Johan Huizinga (2000), indica que o jogo é mais primitivo que a cultura, pois é uma prática muito comum tanto aos humanos quanto aos animais. As características fundamentais do jogo apresentadas pelo autor, de forma geral, podem ser muito semelhantes às praticadas nos games.

O autor foi um dos pioneiros a tentar definir o que é o jogo e explicar a ludicidade de uma forma abrangente, facilitando o entendimento e abrindo portas para o acesso a esta nova modalidade. Para que isso fosse possível, ele relacionou essa atividade lúdica com outras atividades humanas, entre elas: a competição, o direito, a guerra, o conhecimento, a poesia, a arte, etc.

Portanto, os seus exemplos foram baseados em diferentes ramos socioculturais da vida humana ao longo da História em diversas e diferentes sociedades. Sua obra foi

escrita em 1938, então, obviamente, não teve como relacionar o jogo com os games, porque os primeiros computadores eletromecânicos e eletrônicos só surgiram na década de 1940 (RANHEL, 2009), ou seja, não foi a mesma época, mas colaborou no desenvolvimento desta modalidade.

O entretenimento que os games oferecem ao público podem também promover uma variedade de experiências multidimensionais, que provocam uma significativa quantidade de emoções e cognições no sistema nervoso central (SNC) que variam a todo o momento durante o decorrer de tais práticas. Emoções como: alegria, orgulho, raiva, medo, ansiedade, tensão, entre outras; e ainda o fator cognitivo: que faz com que o indivíduo se sinta pertencente ou, até mesmo, superior (como um herói) a um grupo (Rajava et. al. 2005, p.2). Um game, que na maioria das vezes é praticado no tempo de lazer, também é voluntário e, por vezes, praticado de forma descompromissada, logo o e-Sports que se caracteriza como uma prática profissional, não poderia estar associado ao jogo, por não ser livre.

Esta característica de 'faz de conta' do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à 'seriedade', o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. [...] esta consciência do fato de 'só fazer de conta' no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade (HUIZINGA, 2000, p.10).

As regras do jogo são instruções que ditam como jogar, mas não são absolutas (ADAMS, 2010). Aproximando-nos um pouco mais das competições eletrônicas, essa rigorosidade em relação à seriedade e ao respeito de regras se torna ainda maior. Para Guttman (1978) os jogos simbolizam a entrega voluntária da espontaneidade absoluta por causa da ordem lúdica, pode corresponder à fuga da vida real, porém é preciso obedecer às regras que se impõe a si mesmo. Atualmente, alguns Pro Players dos e-Sports vêm buscando a sistematização e a regulamentação na tentativa de alçar as competições eletrônicas de games ao status de esporte (TANJI, 2015; JONASSON, THIBORG, 2010). Isto implica, em parte, na perda das características lúdicas desse, pois, o caráter de obrigatoriedade e responsabilidade tende a transformá-lo em uma atividade semelhante à atividade profissional, que nesse caso, assemelha-se muito com o esporte profissional (HUIZINGA, 2000).

Contudo, os espectadores de esportes convencionais, bem como os de e-Sports e assim como os seus praticantes casuais, acompanham os torneios, na maioria das vezes, em seus tempos de lazer seja pela busca da excitação ou daquilo que consideram esteticamente belo que podem ou não ultrapassar os limites das regras específicas de cada modalidade/game, ou seja, existe a conquista de prêmios não materiais, mas intrínsecos que possuem um significado para todos os envolvidos. (ELIAS, DUNNING, 1992; GUMBRECHT, 2007).

Todos os jogos, games e as competições eletrônicas possuem suas regras. Elas têm por objetivo determinar aquilo que vale dentro desse período, e na maioria das vezes são absolutas e não permitem discussão.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um 'desmancha-prazeres'. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o "desmancha-prazeres." [...] O "desmancha-prazeres" destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso (HUINZINGA, 2000, p.12).

De maneira geral, essas competições eletrônicas são, então, jogadas de em um cenário espetacularizado, com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas gamers e/ou equipes profissionais, no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual.

Porém, antes de discutir a respeito do processo de espetacularização e da convergência das mídias dos games, é importante entendermos quais as tipologias de games que entram como as principais nesse contexto espetacularizado e como esse fenômeno se aproxima das condições do esporte contemporâneo.

2. A ESPETACULARIZAÇÃO E A CONVERGÊNCIA NOS E-SPORTS

As formas de entretenimento hoje geram notícias e dados, pois a cultura de entretenimento informatizado está cada vez mais acessível. A convergência das mídias emergiu e aproximou de forma intensa o rádio, o cinema, a TV e a internet. O domínio crescente do ciberespaço tornou-se espetáculo dessa tecnocultura, gerando assim sites de informações e entretenimento, ao mesmo tempo que intensificam a forma-espetáculo (JENKINS, 2009).

[...] o espetáculo significa que ele transpôs o limiar de sua própria abundância; isto só é verdade localmente em alguns lugares, mas já é verdade em escala universal, que é a referência original da mercadoria, referência que seu movimento prático confirmou, ao unificar a Terra como mercado mundial. (DEBORD, 1997, p.28 e 29)

Guy Debord, autor de doutrinador, informa em seu livro *A Sociedade do Espetáculo*, uma discussão como a sociedade do consumo se organiza em torno de uma “falsificação geral da vida comum”. Para o autor, todas as modernas condições de produção se apresentam como vários espetáculos acumulados e, para ele, o instrumento de unificação apresentado pelo espetáculo não passa de uma separação generalizada do mundo e que o espetáculo domina o atual modelo de vida na sociedade unindo os indivíduos que são submissos à economia e separando-os socialmente.

Na visão do autor, o espetáculo se constitui por sinais da produção reinante, no qual o seu fim não corresponde a nada e o seu desenrolar é tudo. Representa “[...] uma fabricação concreta da alienação”, ou seja, “[...] o espetáculo domina os homens vivos quando a economia já os dominou totalmente” (DEBORD, 1997, p.17). Então, para Debord, o espetáculo é um espelho da própria sociedade, que possui sua relação social baseada e mediada por imagens, fruto da sociedade capitalista. Portanto, o consumo da mercadoria que ocupou espaço na vida social comum não é nada mais do que alienante, ao que o autor chama de “segunda revolução industrial”.

No início da dominação do fator econômico sobre a vida social, ocorreu uma degradação do ser para o ter e, posteriormente, do ter para o parecer, já que toda realidade individual se torna também social (DEBORD, 1997).

Gumbrecht aponta que nos sentimos obrigados, apenas e permanentemente, a criticar o modelo social, por conta do legado do Iluminismo, que tem “[...] a obsessão da cultura ocidental moderna em enxergar ‘além’ dos aspectos que ela considera meramente materiais (ou meramente corpóreos) de nossa existência” (2007, p. 30).

Marchi Jr. (2001) destaca que no esporte moderno e em seu processo de espetacularização, o conjunto de práticas e consumo esportivos são oferecidos por agentes sociais como oferta destinada a uma demanda social e que as pessoas adquirem mais “gosto” por uma prática ou espetáculo esportivo do que por outra, dando assim o poder de escolha àqueles que consomem o que lhes é oferecido.

Proni (1998), a respeito do esporte-espetáculo, indica que ele deve ser entendido como fenômeno da sociedade de massa, produto da mercantilização de componentes do mundo esportivo e apresenta três elementos básicos que define como esporte-espetáculo e que podemos estar associando ao fenômeno dos e-Sports:

- 1) referem-se a competições esportivas organizadas por ligas ou federações, que reúnem atletas submetidos a esquemas intensivos de treinamento (no caso de modalidades coletivas, a disputa envolve equipes formalmente constituídas);
- 2) tais competições esportivas tornaram-se espetáculos veiculados e reportados pelos meios de comunicação de massa e são apreciadas no tempo de lazer do espectador (ou seja, satisfazem a um público ávido por disputas ou proezas atléticas);
- 3) a espetacularização motivou a introdução de relações mercantis no campo esportivo, seja porque conduziu ao assalariamento dos atletas, seja em razão dos eventos esportivos apresentados como entretenimento de massa passaram a ser financiados (pelo menos em parte) através da comercialização do espetáculo (PRONI, 1998, p. 85).

3. 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 manifestarem 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 ele 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.

O desporto de rendimento tem como o objetivo a obtenção de resultados e integraras 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 desporte 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, caracterizando pressupostos legais decorrentes de empregados celetistas.

4. O CONTRATO DE TRABALHO DO CYBER ATLETA E SUA APLICABILIDADE FRENTE À LEI PELÉ

No que tange ao contrato de trabalho, resta evidente que seria de extrema importância a aplicabilidade das normas relativas à Lei 9.615/98 em consonância com uma legislação específica que sustente as condições de trabalho desses Cyber atletas, sendo estas subsidiárias à CLT.

No tocante ao negócio Jurídico, não restam dúvidas de que ele está presente, como bem preceitua Schreiber (2018) ao enfatizar que a manifestação da vontade de ambas as partes perpetua que o ordenamento jurídico atribui os efeitos designados como queridos. Desta forma, evidencia-se que os interesses dos praticantes de e-sports combinados com os interesses de quem promove a atração, o torneio, harmonizam-se num interesse autônomo e privado, que enseja a estipulação de um contrato que irá resguardar e proteger os interesses de uns sobre os outros

[...] Os efeitos de um negócio jurídico concreto não derivam da vontade dos celebrantes, mas decorrem e se justificam apenas na medida em que se reconhece a legitimidade dos fins perseguidos, e do modo como são perseguidos, naquele particular exercício da autonomia privada. É dessa perspectiva que a categoria do negócio jurídico deve ser analisada no direito brasileiro. (SCHREIBER, 2018, p.219 e 220)

Nesse diapasão, comprovada a necessidade de um contrato, regem-se os princípios inerentes a eles, tais como o princípio da boa-fé objetiva, o princípio da função social dos contratos e o princípio do equilíbrio contratual. (SCHREIBER, 2018)

Destaca-se a Lei nº 9.615/98 que “ a atividade do atleta profissional, de todas as modalidades desportivas, é caracterizada por remuneração pactuada em contrato formal de trabalho firmado com entidade de prática desportiva, pessoa jurídica de direito privado, que deverá conter, obrigatoriamente cláusula penal para as hipóteses de descumprimento, rompimento ou rescisão contratual”, deixando claro que quando a lei fala em “contrato formal”, entende-se por contrato escrito, o que muitas vezes não é via de regra no caso dos esportes eletrônicos.

Indo um pouco mais além, percebe-se que muitos direitos podem ser violados caso não haja o entendimento e a normatização do trabalho desses atletas virtuais, que, como citado anteriormente, preenchem todos os requisitos necessários para serem abarcados por uma legislação. Os praticantes desses esportes precisam resguardar direitos como os de imagem, o tempo de horas de trabalho, as premiações, as remunerações e até mesmo que seja regulamentada o ingresso de menores de 18 anos, que é um fato muito comum nesse meio.

A aplicação análoga da Lei Pelé dar-se-á por necessária para que sejam respeitados os direitos e não cerceados, sendo aplicadas subsidiariamente as leis da CLT, no que convir, seguindo os parâmetros e paradigmas de um dos princípios contratuais que é o do Equilíbrio, bem como preceitua Schreiber em outra de suas obras

[...] Com efeito, no campo do Direito dos contratos, a obrigatoriedade dos pactos, por vezes referida como princípio, poderia ser, hoje, retratada como mera obrigação contratual, traduzida pela regra de que o contrato a obriga. Nessa perspectiva o chamado princípio pacta sunt servanda nem sequer princípio seria [...] Entretanto, não se pode deixar de reconhecer que o tratamento da obrigatoriedade dos contratos como princípio explica-se pela trajetória histórica do Direito dos Contratos na modernidade (SCHREIBER, 2017, p.45)

Por fim, no tocante à jurisprudência, percebe-se que ela é muito escassa atualmente, encontrando-se num vácuo legislativo, podendo violar direitos e responsabilidade na forma em que negligenciam as peculiaridades de sua modalidade, visto que sequer os códigos brasileiros reconhecem o atleta de e-sports como uma profissão, restando esses Cyber atletas a abusos contratuais, instabilidade e incertezas profissionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os games sofreram significativas modificações com o passar dos anos. Em um primeiro momento, tinham como objetivo somente o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm reconfigurando-se na última década. Isto é, com o surgimento dos e-Sports novas discussões foram formuladas no campo acadêmico, para principalmente tratar desse processo de profissionalização e espetacularização dos games.

Com a crescente e rápida popularização dos e-Sports no âmbito nacional e internacional e com o constante debate midiático sobre esse fenômeno ser ou não ser um esporte, notamos uma necessidade de novos estudos com enfoque nessa temática no campo acadêmico, sobretudo, quando tratamos do Brasil.

Consideramos o esporte como uma construção social passível de mutabilidade, isto é, não existe uma definição absoluta para o termo e por isso ponderamos neste estudo as relações dos e-Sports com as perspectivas de jogo, esporte e espetáculo e convergência.

Portanto, no presente trabalho buscamos analisar esse novo fenômeno tendo como base os conceitos de Jogo e Esporte, conteúdos estruturantes da área de Educação Física, bem como o Espetáculo e a Convergência que nos auxiliaram a compreender de que forma ocorreu o processo de mercantilização, profissionalização e espetacularização das competições eletrônicas.

Em relação ao jogo, buscamos a base dos e-Sports, ou seja, os próprios games, que possuem características próximas às aquelas apresentadas por Huizinga. Os games, assim como o jogo, são atividades voluntárias, livres descompromissadas, evasivas da realidade cotidiana (como um faz-de-conta), praticadas em um espaço e tempo definidos, executadas com seriedade e divertimento, possuindo regras, um certo ordenamento e tendo objetivos, metas e finalidades não lucrativas. O e-sports como uma atividade mais profissionalizada na qual existe um processo mercantil envolvido, não seria considerado como jogo pelo autor, pois não englobaria todos esses preceitos apresentados em sua obra. Contudo seus espectadores o acompanham, na maioria das vezes, nos seus tempos de lazer, sendo pela busca da excitação ou daquilo que

lhes é esteticamente belo. Notamos também que conforme as tecnologias de suporte foram se desenvolvendo, a comunidade gamer passou a se reforçar fora desse espaço virtual delimitado, na qual a rede de internet e/ou local provaram ser fundamentais para o crescimento dos e-Sports.

Para compreender melhor algumas características fundamentais na análise do esporte moderno, utilizamos da obra de Allen Guttmann que foi essencial para compreender o processo mercantil, institucional e profissional vinculados aos e-Sports e apontamos para três possíveis cenários que englobam esse fenômeno e sua representatividade no meio social.

Podemos afirmar de maneira geral que essas competições eletrônicas são praticadas em um cenário espetacularizado – com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas gamers e/ou equipes profissionais – no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual.

Ainda assim os e-Sports possuem limitações, pois não são todos os indivíduos que possuem acesso aos equipamentos necessários à prática de um game. A média de preço de um computador gamer atualmente é de aproximadamente R\$3.500 sendo que ele não terá suporte necessário para rodar todos os games, além disso, existe a necessidade de aquisição de monitor e periféricos como mouse, teclado, fones de ouvido com microfones e outros, algo em torno do valor aproximado de R\$1.200.

Visto que existe uma variação constante na cotação de moedas estrangeiras e a maioria dos equipamentos necessários para montagem de um computador é importada de outros países, possivelmente esse valor altere-se significativamente nos próximos meses e, portanto, pessoas da classe baixa não têm fácil acesso a esse produto. De certa maneira, acaba indo de encontro àquilo que permeia o próprio esporte convencional de rendimento, no qual a sua prática acaba dependendo de equipamentos sofisticados e, em alguns casos, não mede realmente quem é o melhor atleta, mas sim aqueles que possuem as habilidades necessárias para prática e têm acesso a tecnologias mais avançadas de aprimoramento na modalidade.

A transmissão das competições eletrônicas em canais televisivos esportivos já é algo factual e nos mostra o quanto o e-sports tem influência principalmente sobre o público jovem da sociedade atual. Além de possibilitar, por meio dos games, diferentes tipos de experiências sociais e aprimoramento de habilidades intelectuais que podem ser fundamentais no desenvolvimento e emancipação de indivíduos.

Insta salientar, no que tange aos Direitos dos Cyber atletas, que resta claro e insofismável a necessidade urgente de uma aplicação análoga as leis que abarcam os direitos desportivos, sendo a principal delas a Lei Pelé, visto todas as necessidades intrínsecas da profissão, a necessidade de um salário coeso com os custos do material de trabalho, e todos os Direitos empregatícios referentes aos desportos que se praticam no mundo, requerendo, também, a criação de uma norma específica para esse ramo de esporte, que sem sombra de dúvidas, vem crescendo no mercado de trabalho e se tornando cada vez mais popular.

REFERÊNCIAS

ADAMS, E. **Fundamentals of game design**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.
(Ebook) E-ISBN 978-0-321-64337-7.

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

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 238p. ISBN 978-85-85910-17-4.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional**. Tradução Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992. ISBN 972- 29-0203-2.

GUMBRECHT, H. U. **Elogio da beleza atlética**. Tradução Fernanda Ravagnani. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. ISBN 978-85-359-1082-7.

GUTTMANN, A. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978. (Ebook) E-ISBN 978-0-231-51707-2.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. **What Is eSports and Why Do People Watch It? SSRN Scholarly Paper No. ID 2686182, Social Science Research Network**, Rochester, NY, 2015. Disponível em: <<http://papers.ssrn.com/abstract=2686182>>. Acesso em: 10 set. 2019.

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>>. Acesso em: 04 junho 2019.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. ISBN 978-85-7657-084-4.

LOLESPORTS. **LOLESPORTSBR. #CBLolL**, 2017. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>. Acesso em: 10 junho 2019.

MARCHI JUNIOR, W. **"Sacando" o voleibol: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970-2000)**. 2001. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

PRONI, M. (1998). **Esporte-espetáculo e futebol-empresa**. In. Tese de doutorado. Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, 1998.

RANHEL, João. O Conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Lúcia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 3- 22.

RAVAJA, N. et al. The Psychophysiology of Video Gaming: Phasic Emotional Responses to Game Events. **DiGRA**, Vancouver, v.3, jun., 2005.

SCHREIBER, Anderson. **Equilíbrio contratual e dever de renegociar**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

SCHREIBER, Anderson. **Manual de Direito Civil Contemporâneo**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2018

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