

**I INTERNATIONAL EXPERIENCE
PERUGIA - ITÁLIA**

**RELAÇÕES LABORAIS TRANSNACIONAIS E
NOVAS TECNOLOGIAS**

FERNANDO PASSOS

ROSANE TERESINHA PORTO

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

Diretor Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

Representante Discente: Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

Secretarias

Relações Institucionais:

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

Comunicação:

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

Relações Internacionais para o Continente Americano:

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

Relações Internacionais para os demais Continentes:

Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

Educação Jurídica

Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuitiba - PR

Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - SP

Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello - UFMS - MS

Eventos:

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

Comissão Especial

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UFRJ - RJ

Profa. Dra. Maria Creusa De Araújo Borges - UFPB - PB

Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - MG

Prof. Dr. Rogério Borba - UNIFACVEST - SC

R382

Relações Laborais Transnacionais E Novas Tecnologias [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Fernando Passos, Rosane Teresinha Porto. – Florianópolis: CONPEDI, 2025.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-091-5

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Inteligência Artificial e Sustentabilidade na Era Transnacional

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Internacionais. 2. Relações Laborais Transnacionais. 3. Novas Tecnologias. I International Experience Perugia – Itália. (1: 2025 : Perugia, Itália).

CDU: 34



I INTERNATIONAL EXPERIENCE PERUGIA - ITÁLIA

RELAÇÕES LABORAIS TRANSNACIONAIS E NOVAS TECNOLOGIAS

Apresentação

O Grupo de Trabalho Relações Laborais Transnacionais e Novas Tecnologias I, apresentado no âmbito do I International Experience, realizado em Perugia, Itália, reuniu uma série de reflexões críticas sobre os impactos das transformações tecnológicas no mundo do trabalho, com atenção especial às novas formas de vínculo laboral, aos desafios regulatórios e às assimetrias de proteção social. Os artigos selecionados para compor esta coletânea abordam com profundidade e rigor temático os principais vetores de precarização, as tensões entre inovação e garantia de direitos, bem como os dilemas jurídicos diante da digitalização e da globalização das relações de trabalho.

A abertura dos anais concentra-se nos debates sobre o trabalho por plataformas digitais, questão central na agenda jurídica contemporânea e que demanda reavaliações normativas urgentes. Os textos que compõem esse primeiro bloco problematizam os limites do ordenamento atual frente às novas formas de subordinação e organização coletiva.

Ricardo Machado Lourenço Filho e Hannah Porto Yamakawa, no artigo "A garantia da liberdade sindical no trabalho por plataformas digitais: exame da proposta do governo brasileiro a partir dos padrões da Corte Interamericana de Direitos Humanos", analisam criticamente o Projeto de Lei Complementar n. 12/2024. Os autores demonstram, à luz dos parâmetros definidos pela Corte Interamericana de Direitos Humanos, que a proposta legislativa brasileira é insuficiente para garantir o direito à liberdade sindical aos trabalhadores por plataformas digitais, principalmente quanto à representatividade e à negociação coletiva.

Na mesma direção crítica, Noemia Aparecida Garcia Porto e Ana Paula Porto Yamakawa, em "A insuficiência do modelo da parassubordinação para orientar marco regulatório protetivo dos trabalhadores por plataformas digitais: o caso do PLP 12/2024 no Brasil", contrapõem o modelo proposto no Brasil à experiência regulatória da Itália. A análise evidencia que a parassubordinação, como figura jurídica consolidada no ordenamento italiano, oferece maior efetividade protetiva e, por isso, coloca em xeque a constitucionalidade do PLP brasileiro no contexto das relações de trabalho mediadas por tecnologia.

Complementando essa abordagem normativa, Luciano Vieira Carvalho e Denise Rodrigues Martins, no artigo "Ascensão do trabalho por plataforma e os impactos na regulação e na

proteção dos direitos trabalhistas", exploram o fenômeno do capitalismo de plataforma e a consequente flexibilização das relações laborais. A pesquisa revela que, no Brasil, a ausência de reconhecimento do vínculo empregatício por parte da jurisprudência majoritária contribui para a precarização estrutural dos trabalhadores.

Após essa sólida base de crítica normativa ao trabalho por plataformas, os artigos seguintes deslocam o olhar para as instituições jurídicas e a formação dos profissionais do direito, analisando o papel desses atores e estruturas na mediação das transformações em curso.

Eduardo Augusto Gonçalves Dahas, Alan Guimarães e Roberto Apolinário de Castro, no artigo "A gestão organizacional a partir dos desafios da relação empregado e empregador: a necessária participação do operador do direito e sua formação humana", questionam o modelo tradicional de ensino jurídico brasileiro e propõem uma abordagem interdisciplinar, humanística e adaptada à realidade organizacional contemporânea. O estudo defende uma atuação mais propositiva e transformadora por parte dos juristas nas relações de trabalho.

Na continuidade, Eduardo Augusto Gonçalves Dahas, Alexandre Hugo Pereira de Carvalho Rodrigues e Alan Guimarães, em "A modernização do processo trabalhista no Brasil: oportunidades e desafios com o uso de tribunais online", analisam as propostas de digitalização da Justiça do Trabalho com base na obra de Richard Susskind. O texto destaca os benefícios das soluções tecnológicas para acelerar e democratizar o acesso à justiça, sem desconsiderar os riscos de exclusão digital e fragilidade de garantias processuais.

Tais reflexões institucionais introduzem o debate sobre a dimensão transnacional das novas formas de trabalho, destacando como a mobilidade digital impõe desafios adicionais à regulação jurídica e à efetivação de direitos em contextos globalizados.

A ampliação do escopo jurídico e territorial das análises conduz, naturalmente, à abordagem das desigualdades estruturais que se reproduzem — e muitas vezes se acentuam — nas novas formas de trabalho. O bloco seguinte dedica-se à interseccionalidade entre trabalho, raça, gênero e deficiência.

Rosane Teresinha Porto, Juliana Tozzi Tietböhl e Tânia Regina Silva Reckziegel, no artigo "O mundo do trabalho e as mulheres negras: uma análise sobre a condenação do Brasil por discriminação racial frente à Corte Interamericana de Direitos Humanos", discutem o caso Dos Santos Nascimento e Ferreira Gomes vs. Brasil. A pesquisa demonstra como a Corte IDH reconheceu a omissão do Estado em casos de discriminação interseccional, apontando para a urgência da efetividade do Protocolo para Julgamento com Perspectiva Racial.

No mesmo eixo, Rosane Teresinha Porto, Juliana Tozzi Tietböhl e Andre Ricardo Guimarães Reckziegel, no artigo "Teletrabalho e TEA: uma análise das possibilidades de adaptação razoável pelo prisma da Teoria das Capacidades de Martha Nussbaum", propõem uma leitura do teletrabalho como instrumento de inclusão para pessoas com Transtorno do Espectro Autista. A partir da Teoria das Capacidades, os autores indicam que, apesar do potencial de acessibilidade, o teletrabalho exige suporte institucional adequado para se concretizar como direito efetivo.

Encerrada a análise dos sujeitos historicamente marginalizados nas dinâmicas laborais, a coletânea avança para os impactos diretos da automação, da inteligência artificial, da vigilância digital e das inovações tecnológicas emergentes — como os jogos eletrônicos — sobre as relações de trabalho, exigindo atenção jurídica redobrada e políticas regulatórias específicas.

Regina Celia Pezzuto Rufino, em "Desdobramentos jurídico-normativos da automação: a reconfiguração do trabalho humano diante da inteligência artificial", investiga o desemprego tecnológico e os desafios que a automação impõe ao ordenamento jurídico. A autora propõe políticas públicas e adaptações legislativas para proteger o trabalhador em meio à substituição da força de trabalho por máquinas e algoritmos.

O estudo de Natália Varotto Baroncini, Silvana Souza Netto Mandalozzo e Adriana De Fatima Pilatti Ferreira Campagnoli, intitulado "Trabalho (in)decente em tempos de inteligência artificial: entre a otimização e a exclusão", reforça esse diagnóstico ao discutir a ameaça da IA aos postos de trabalho intelectuais e administrativos. O texto questiona a ausência de regulamentação do art. 7º, XXVII, da Constituição Federal e defende políticas equilibradas entre inovação e proteção social.

Complementando esse panorama tecnológico, Silvana Weinhardt De Oliveira, Silvana Souza Netto Mandalozzo e Adriana De Fatima Pilatti Ferreira Campagnoli, em "Tecnologia de vigilância: o call center como panóptico na realidade do trabalhador", aplicam a teoria foucaultiana para analisar os efeitos do controle digital contínuo sobre operadores de telemarketing. A pesquisa denuncia os impactos sobre a saúde mental e a dignidade do trabalhador e propõe limites normativos à vigilância tecnológica.

Como desfecho, os dois últimos artigos ampliam a reflexão para a crítica histórico-cultural da alienação laboral, iluminando as continuidades entre as formas de opressão do passado industrial e as dinâmicas contemporâneas de subordinação tecnológica.

Raquel Bossan, em "O (des)ajustamento do trabalhador à indústria no Brasil: faces do trabalhador industrial no passado, no presente e futuro", revisita o processo de industrialização brasileira a partir da obra de Juarez Rubens Brandão Lopes, destacando a perpetuação da precarização e marginalização da classe trabalhadora mesmo diante das sucessivas revoluções tecnológicas.

Encerrando esta coletânea, Mariana Telles Cavalcanti e Isabela Fernandes Pereira, no artigo "Um trabalho misterioso e importante: a série 'Ruptura' como alegoria da alienação do trabalho no capitalismo tecnológico", propõem uma leitura da série como crítica às promessas emancipatórias da tecnologia. A obra é apresentada como alegoria do estranhamento do trabalhador, revelando o papel da arte como instrumento de denúncia e de humanização do pensamento jurídico.

DESAFIOS JURÍDICOS SOBRE O DIREITO DESPORTIVO ELETRÔNICO NO BRASIL E EXTERIOR: BREVES REFLEXÕES ACERCA DA NECESSIDADE DE CELERIDADE PARA REGULAMENTAÇÃO LEGISLATIVA E A IMPORTÂNCIA PARA O CENÁRIO SOCIOECONÔMICO.

SFIDE GIURIDICHE SUL DIRITTO SPORTIVO ELETTRONICO IN BRASILE E ALL'ESTERO: BREVI RIFLESSIONI SULLA NECESSITÀ DI UNA REGOLAMENTAZIONE LEGISLATIVA SULLA VELOCITÀ E L'IMPORTANZA PER LO SCENARIO SOCIO-ECONOMICO

**Ana Cristina Neves Valotto Postal
Paulo Cezar Dias
Luiz Carlos de Macedo Soares**

Resumo

Introdução: Nos tempos modernos observa-se o impacto dos jogos eletrônicos no dia a dia da população, seja pelo crescimento exponencial de sua popularidade quanto pela movimentação financeira deste mercado, movimentação esta que entra em atrito frequente com a disposição jurídica brasileira atual acerca deste pleito, não obstante a Lei 14.852/24. Objetivos: Analisar o Direito Desportivo Eletrônico, investigando suas origens, desenvolvimento, desafios e perspectivas futuras; contextualizar o Direito Desportivo no Brasil por meio de uma análise histórica, examinando a origem e evolução dos jogos eletrônicos, seus impactos sociais e econômicos, sem esgotar o tema. A pesquisa explora desafios relacionados a contratos, direitos de imagem e o futuro dos e-Sports no país, com enfoque na aplicação quanto ao labor desenvolvido pelos atletas profissionais. Metodologia: Com base em uma revisão abrangente da literatura acadêmica, relatórios e legislação, o estudo adota uma abordagem dedutiva e descritiva. Considerações finais: Conclui-se a importância que todos os estados brasileiros, a partir da Lei 14.852/24 regulamentem o Marco Legal de Jogos Eletrônicos em suas unidades, corroborando no sentido de solidificar o Brasil em posição como um dos líderes globais em tecnologia e proteção de dados. Com implementação cuidadosa, o Brasil estar-se-á bem-posicionado a colher benefícios de uma indústria responsável, impulsionando a inovação e promovendo uma cultura de segurança e respeito pela privacidade dos indivíduos. Acompanhar-se-á os próximos capítulos dessa jornada, em que tecnologia, proteção de dados e regulamentação internacional, em especial, a italiana, caminham lado a lado rumo a um futuro promissor.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Direito desportivo, E-sports, Desafios, Regulamentação internacional

Abstract/Resumen/Résumé

Introduzione: Nei tempi moderni, è possibile osservare l'impatto dei giochi elettronici sulla vita quotidiana delle persone; sia per la crescita esponenziale della sua popolarità, sia per il movimento finanziario di questo mercato, movimento che spesso si scontra con l'attuale

disposizione giuridica brasiliana in materia, nonostante la Legge 14.852/24. Obiettivi: Analizzare la Legge sugli Sport Elettronici, indagandone le origini, lo sviluppo, le sfide e le prospettive future; contestualizzare il Diritto Sportivo in Brasile attraverso un'analisi storica, esaminando l'origine e l'evoluzione dei giochi elettronici, il loro impatto sociale ed economico, senza esaurire l'argomento. La ricerca esplora le sfide legate ai contratti, ai diritti d'immagine e al futuro degli e-Sport nel Paese, con particolare attenzione all'applicazione del lavoro svolto dagli atleti professionisti. Metodologia: Sulla base di un'analisi completa della letteratura accademica, dei rapporti e della legislazione, lo studio adotta un approccio deduttivo e descrittivo. Considerazioni finali: si conclude che è importante che tutti gli stati brasiliani, sulla base della Legge 14.852/24, regolamentino il quadro giuridico per i giochi elettronici nelle loro unità, rafforzando il senso di consolidamento della posizione del Brasile come uno dei leader mondiali nella tecnologia e nella protezione dei dati. Con un'attuazione attenta, il Brasile sarà ben posizionato per raccogliere i frutti di un'industria responsabile, che promuove l'innovazione e una cultura della sicurezza e del rispetto della privacy individuale. Seguiremo i prossimi capitoli di questo viaggio, in cui tecnologia, protezione dei dati e regolamentazione internazionale, in particolare italiana, camminano fianco a fianco verso un futuro promettente.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Giochi elettronici, Diritto dello sport, Sport elettronici, Sfide, Regolamento internazionale

1 Introdução

A sociedade moderna vive um momento em que diversas atividades que antes eram vistas como hobbies, tais como, esportes e jogos eletrônicos, agora se tornam opções de carreiras profissionais. Entre essas atividades, destacam-se os e-Sports, ou esportes eletrônicos, que emergiram dessa junção entre trabalho e lazer. Este novo fenômeno tem impactado diversas áreas, especialmente no que diz respeito à profissionalização dos jogadores, conhecidos como cyberatletas, à organização dos torneios e à comercialização associada ao setor. A prática dos e-Sports, através da Lei 14.852, de 06 de maio de 2024; conhecida como “Marco Legal dos Games” (MLG), no Brasil, traz em seu cerne a oportunidade de comercialização, desenvolvimento, importação, aproveitamento comercial e a melhor distribuição de recursos, a fim de visar medidas para o crescimento do ambiente de negócios do setor dos jogos digitais como um todo.

Embora, a legislação supra declinada, ainda tenha necessidade de regulamentação por parte de cada estado da Federação Brasileira, a prática dos e-Sports, também, não regulamentada formalmente pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) ou pela Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), já se destaca como uma atividade econômica significativa, empregando tanto atletas quanto profissionais nos bastidores, como organizadores de eventos e técnicos.

De sorte que, mesmo não existindo regulação específica para os cyberatletas no Brasil, a relação jurídica estabelecida entre os jogadores e suas equipes pode ser comparada ao vínculo empregatício presente em outras modalidades desportivas. Esse cenário reforça a necessidade de um marco legal que possa, efetivamente, garantir direitos e deveres para todos os envolvidos. A ausência de regulamentação direta não impede que conflitos trabalhistas surjam, especialmente considerando que muitos utilizam essa atividade como meio de sustento, e as demandas por segurança jurídica aumentam à medida que o setor cresce.

O setor de games é um dos que mais crescem no país e no mundo, cerca de 75% dos brasileiros jogam. Ter este instrumento que regulamenta o segmento é fundamental para que a cadeia produtiva gere ainda mais empregos, estimulando o ambiente de negócios, impulsionando inovações e investimentos em tecnologia, cultura e produtos audiovisuais. (Ministério da Cultura, 2024b, s/p).

A exemplo de outros países, como os Estados Unidos, onde os jogadores de e-Sports já são reconhecidos como atletas profissionais, com direito a vistos especiais de trabalho, a inclusão formal dos esportes eletrônicos no ordenamento jurídico brasileiro traria benefícios significativos. O Ministério do Esporte já certificou a Confederação Brasileira de Desportos

Eletrônicos (CBDE), abrindo portas para parcerias e contratos de desempenho com o governo, como previsto pela Lei Pelé.

Assim, ao reconhecer os e-Sports como uma modalidade esportiva formal, semelhante ao futebol e outros esportes, o Brasil pode garantir maior proteção legal aos cyberatletas e fomentar o crescimento sustentável desse setor, que já movimenta milhões em termos de patrocínios, transmissões e eventos ao vivo. A aplicação da legislação desportiva vigente pode ser suficiente para proteger esses profissionais e promover o desenvolvimento do declinado e-Sport como um esporte de alto rendimento e uma atividade laboral legítima.

2 A Evolução da Legislação Desportiva No Ordenamento Jurídico Brasileiro

Segundo Barros, Ferreira Neto (2010) a legislação esportiva no Brasil evoluiu ao longo dos anos, moldando-se às necessidades dos atletas e à estrutura esportiva do país. Inicialmente, demorou-se a reconhecer a atividade dos atletas profissionais como trabalho.

A primeira abordagem legislativa surgiu com o Decreto-lei nº 3.199/1941, influenciado por ideais fascistas, estabeleceu a base da organização esportiva, sendo substituído posteriormente pelo Decreto-lei nº 6.251/1975 (Favero, 1995).

O Decreto-lei nº 3.199/1941 foi crucial na criação de Confederações, Federações e Associações, e regulamentou de forma genérica o esporte. No entanto, a legislação foi insuficiente para atender às demandas específicas do futebol, que exigia normas próprias devido ao seu crescimento e características únicas no Brasil. O Conselho Nacional de Desportos (CND), criado por este decreto, teve um papel central na orientação e fiscalização das atividades esportivas (Mandell, 1986).

Somente com a chegada da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), em 1943, os atletas passaram a ter mais garantias, com seus contratos sendo tratados como locação de serviços (*locatio operarum*), segundo Oliveira (2009). Contudo, a intervenção do Estado ainda era limitada, não garantindo efetivamente os direitos dos atletas.

O cenário começou a mudar com o Decreto nº 53.820 de 1964, que trouxe proteções como a participação do atleta em transferências e a regulamentação de férias (Jorge Neto; Cavalcante, 2015).

A evolução da proteção trabalhista e previdenciária foi gradual. Em 1973, o atleta foi incluído como beneficiário da previdência social (Lei nº 5.939), e, em 1975, a Lei nº 6.354/1976 passou a regular as relações de trabalho do atleta profissional de futebol. A Lei nº

6.354/1976, que regula o passe do atleta, sofreu modificações, mas continua em vigor, coexistindo com a Lei Pelé (Aidar, 2007).

Com a criação da Lei Pelé, que introduziu mudanças significativas na relação entre clubes e atletas, extinguiu-se o instituto do passe, o que, para muitos, desestimula os clubes a investir em novos talentos. A evolução histórica da legislação desportiva demonstra mudanças progressivas e a importância da proteção constitucional nessa área (Oliveira, 2009).

O desporto é garantido constitucionalmente pela Constituição Federal Brasileira de 1988, que estabelece, no artigo 217, o dever do Estado em fomentar práticas desportivas formais e informais, assegurando a autonomia das entidades desportivas em sua organização e funcionamento (Brasil, 1988).

A Constituição confere liberdade gerencial a essas entidades, impondo restrições mínimas ao acesso judicial, que só pode ocorrer após esgotamento de recursos internos nas questões específicas do desporto. Esse princípio fortalece a ideia de autorregulação no e-Sport, promovendo maior independência e eficiência na resolução de conflitos dentro das próprias entidades (Rizzi, 2019).

Com a Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), surgiram críticas sobre a adequação dessa legislação às necessidades atuais do desporto. Embora ela tenha promovido a profissionalização das entidades esportivas, ao exigir um caráter lucrativo para clubes que participam de competições profissionais, essa mudança tem sido vista como contrária às disposições constitucionais que preveem a autonomia e a finalidade recreativa de muitas dessas organizações (Sales, 2023). A imposição de um modelo comercial levanta preocupações sobre a preservação dos valores e da essência do esporte como prática educativa e de inclusão social.

Jorge Neto e Cavalcanti (2015) apontam que a nova legislação, apesar de impulsionar a transparência financeira e a responsabilidade social na gestão esportiva, pode comprometer o tratamento diferenciado que deve ser dado ao desporto não profissional. Nesse sentido, a crítica à nova legislação recai sobre a sua tendência de uniformizar a regulamentação, sem levar em consideração as especificidades do desporto amador e de base, que desempenham papel essencial no desenvolvimento social e cultural.

Portanto, enquanto a tutela constitucional visa garantir a autonomia e a promoção do desporto em suas várias formas, a Lei Pelé, em seu esforço de modernizar e profissionalizar o setor, enfrenta críticas por seu potencial de descaracterizar algumas das modalidades que não têm como objetivo principal a geração de lucro, mas sim a formação de cidadãos e a inclusão social.

Com o desenvolvimento tecnológico e a sociedade globalizada, comunicando-se de forma dinâmica através da internet, qualquer mudança na estrutura social em um canto do planeta chega muito rapidamente a outro lado, o que passou a alterar culturas dentro desta sociedade interligada.

E, portanto, com o advento da Lei 14.852/24, publicada no Diário Oficial em 06 de maio de 2024, tem-se um marco histórico para a indústria brasileira de jogos eletrônicos, ao regulamentar desde as microtransações até os incentivos fiscais, a legislação estabelece as bases para um mercado mais ético, inclusivo e competitivo, posicionando o Brasil como referência global no setor, conforme texto publicado no site Migalhas.

2.2 Breves Considerações acerca do Desporto na Legislação Internacional

O desporto na legislação internacional é um tema de grande relevância, pois aborda as diretrizes e regulamentos que orientam a prática esportiva em nível global. Diversos organismos e entidades internacionais, como a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) e a ONU (Organização das Nações Unidas), têm contribuído para a elaboração de documentos e tratados que visam promover a integridade, a ética e o desenvolvimento do desporto em todo o mundo (Rezende, 2010).

Não bastasse isso, federações esportivas internacionais, como a FIFA e o Comitê Olímpico Internacional, estabelecem diretrizes específicas para suas respectivas modalidades, influenciando diretamente as legislações nacionais. Temas como antidoping, integridade no esporte, participação inclusiva e proteção dos direitos dos atletas são frequentemente abordados nesse contexto

Por conseguinte, a legislação internacional no âmbito esportivo visa não apenas regular as competições e as relações entre as entidades desportivas, mas também promover os valores e princípios fundamentais do desporto, como fair play, respeito e promoção da saúde. Portanto, o desporto na legislação internacional representa um campo essencial para a promoção e o desenvolvimento sustentável do e-Sport em escala global (Sales, 2023).

Tem-se, por exemplo, o Estatuto dos Jogadores aprovado pela FIFA (Federação Internacional das Associações de Futebol), em vigor desde 1º de outubro de 1997, aborda disposições gerais relacionadas ao contrato de trabalho de atleta profissional de futebol (Sales, 2023).

No seu artigo 5º, o estatuto estabelece, de maneira semelhante à nossa legislação, a exigência de que o contrato seja formalizado por escrito e por prazo determinado, possibilitando às associações nacionais de futebol o direito de estabelecer disposições adicionais.

Outrossim, o estatuto prevê a suspensão do atleta profissional que mantiver vínculo com mais de uma associação desportiva. Caso o jogador receba uma proposta de outro clube, ele deverá comunicar imediatamente à entidade empregadora, sob pena de pagar uma multa (Sales, 2023).

Existe uma regra na legislação brasileira que difere da aplicada pela FIFA. Em seu artigo 29, a Lei Pelé traz a opção do clube oferecer um primeiro contrato de até cinco anos para um menor de idade a partir de 16 anos. Já a FIFA estabelece no Regulamento de Status e Transferências de Jogadores, no artigo 18.2, que os atletas menores de 18 anos não podem assinar contrato superior a três anos e que qualquer cláusula referente a um período mais longo não seria reconhecida.

Nesse sentido, fica claro o conflito entre o texto da Lei Pelé e o ordenamento da FIFA, o que vem gerando problemas para equipes brasileiras e disputas na justiça de clubes que temem perder atletas promissores (Martins; Viegas, 2018).

2.3 O Atleta Profissional no Âmbito Geral

O atleta profissional dedica-se integralmente à prática de uma modalidade esportiva, sendo remunerado e focado em aprimorar suas habilidades físicas e técnicas. Além de sua performance, o atleta assume um papel representativo para equipes ou países, com responsabilidades éticas e comportamentais que afetam sua imagem pública. Os contratos e patrocínios são essenciais para a sustentação e crescimento de sua carreira. Segundo a Lei nº 9.615/1998, o desporto no Brasil pode ser exercido de forma profissional ou não profissional, sendo o desportista profissional comprometido com treinamentos e competições de alto nível (Barros; Ferreira Neto, 2010).

No contexto profissional, o desporto exige um contrato formal de trabalho, muitas vezes com cláusulas de penalidade por inadimplência, e é regido por normas que garantem a integridade da competição (DINIZ, 2019).

A Lei Pelé também regulamenta a presença de atletas estrangeiros, exigindo visto temporário para sua atuação no país, responsabilidade da entidade desportiva (Jorge Neto; Cavalcanti, 2015).

Embora o desporto profissional envolva uma estrutura formal e remunerada, o esporte de rendimento também se estende a praticantes amadores, que participam por paixão ou recreação. Segundo Krieger (2000), a diferença central entre atletas profissionais e amadores está no contrato de trabalho, sendo possível que amadores recebam incentivos sem vínculo empregatício.

Assim, o desporto profissional é uma atividade formalizada por contrato, mas, em modalidades não profissionais, há liberdade de prática, mantendo-se o direito a incentivos e patrocínios (Jorge Neto; Cavalcanti, 2015).

3 Jogos Eletrônicos

Os jogos eletrônicos, também conhecidos como e-Sports, têm ganhado crescente relevância no cenário esportivo global, configurando-se como uma nova modalidade de competição. Inicialmente vistos como uma forma de entretenimento, os e-Sports evoluíram para um campo profissional altamente competitivo, atraindo milhões de jogadores e espectadores ao redor do mundo. A profissionalização dos jogos eletrônicos trouxe consigo desafios relacionados à regulamentação, saúde mental dos atletas, patrocínios e direitos de imagem.

A ascensão dos e-Sports como modalidade profissional tem sido impulsionada por diversos fatores, como o desenvolvimento tecnológico, a popularização das plataformas de streaming e a formação de ligas e campeonatos globais, com prêmios milionários. Segundo Hamari e Sjöblom (2017), o crescimento dos e-Sports reflete uma convergência entre esportes tradicionais e cultura digital, criando um espaço de competição que combina habilidades estratégicas, reflexos rápidos e alta exigência cognitiva.

No Brasil, a regulamentação dos e-Sports ainda é um tema em discussão, especialmente no que tange ao reconhecimento dos atletas como profissionais e às condições de trabalho, mesmo após a edição da Lei 14.852/2024, pendente de regulamentação pelos estados brasileiros.

Na Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), que regula o esporte tradicional, não contempla diretamente os jogos eletrônicos, criando lacunas na regulamentação de contratos e condições de trabalho desses jogadores. Porém, iniciativas de associações e ligas internacionais têm buscado padronizar as relações entre equipes e atletas no cenário global, buscando maior profissionalização do setor (Siqueira; Vieira, 2019).

As competições de e-Sports são comparáveis aos esportes tradicionais em termos de estrutura e governança, envolvendo jogadores, patrocinadores e espectadores (Jensen, Capraro; Moraes-E-Silva, 2017).

3.1 E-sports no Brasil e no Mundo

Os e-Sports, ou e-Sportes eletrônicos, ganharam significativa relevância no Brasil e no mundo, destacando-se como uma prática competitiva que transcende fronteiras geográficas, culturais e temporais (Anastácio et al., 2022).

Desde a consolidação das práticas esportivas na história humana, os e-Sportes sempre estiveram interligados à cultura, e os avanços tecnológicos modernos possibilitaram a incorporação de práticas digitalizadas no cenário esportivo, tanto para o entretenimento quanto para competições formais (Silva, 2021).

Os e-Sports consolidaram-se como uma forma legítima de esporte, envolvendo tanto habilidades cognitivas quanto aspectos comerciais e midiáticos (Cardoso; Landenberger; Lima, 2017).

Com características essenciais como regras bem definidas, objetivos claros e feedback constante, os jogos eletrônicos promovem interação social, inclusão e diversidade, reforçando sua legitimidade como prática esportiva (Schuytema, 2008; Marchi-Júnior; Almeida; Souza, 2019).

No cenário global, empresas pioneiras como Nintendo, SEGA e eventos internacionais como a Electronic Entertainment Expo (E3) e Gamescom impulsionaram o desenvolvimento dos e-Sports ao longo do século XX (Oliveira et al., 2018). Internacionalmente, competições de jogos eletrônicos atraem enormes audiências e oferecem prêmios milionários, consolidando os e-Sports como uma força competitiva de grande escala (Macedo; Falcão, 2019).

No Brasil, os e-Sports têm crescido exponencialmente, com torneios de jogos como *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive* e *Free Fire* atraindo milhões de espectadores. Equipes brasileiras, como a *paiN Gaming* e *FURIA*, têm alcançado destaque internacional. A popularidade dos e-Sports no país se reflete na grande base de jogadores e espectadores, além de um mercado aquecido por patrocinadores e transmissões ao vivo (Diário da Manhã, 2024).

Em termos de governança, surgem debates sobre a integração dos e-Sports como modalidade olímpica, mostrando a relevância de discutir as perspectivas do Direito Desportivo

nesse contexto, à medida que o e-Sport eletrônico se torna parte cada vez mais importante do universo esportivo mundial.

Verifica-se que, a doutrina majoritária se posiciona quanto ao reconhecimento dos jogos eletrônicos enquanto e-Sport, inclusive para fins de modalidade olímpica, o que reforma a importância de se discutir as perspectivas do Direito Desportivo nesse cenário.

No Brasil, as casas legislativas já debateram projetos de lei que se propuseram a definir o jogo eletrônico como prática desportiva. O Projeto de Lei do Senado Nº 383 de 2017, o Projeto de Lei Nº 3450 de 2015 e o Projeto de Lei Nº 7747 de 2017 convergiram para a tentativa do reconhecimento do desporto eletrônico. O Projeto de Lei do Senado 383/2017 se mostrou ser o mais completo em termos de regulamentação. Contudo, foi duramente criticado pela comunidade gamer e pelos próprios atletas da modalidade principalmente ao ser modificado para não reconhecer jogos considerados “violentos” no projeto de lei, o que geraria o não reconhecimento de atletas que disputam campeonatos de jogos populares como *Rainbow Six Siege* e *Counter-Strike: Global Offensive*, ambos são jogos táticos de tiro do gênero FPS¹⁰. Porém, não cabe ao legislador tentar satisfazer todos os anseios de determinado setor da sociedade ao editar ou propor uma lei.

4 Perspectivas do Direito Desportivo Eletrônico

Os e-Sports representam uma fusão entre jogos tradicionais e e-Sports, destacando-se pela competitividade. Nessa modalidade, os jogadores aperfeiçoam habilidades psicomotoras com o uso de tecnologias, e essa prática envolve uma comunidade composta por equipes, patrocinadores, fãs e espectadores. Além disso, o uso da tecnologia permeia o treinamento dos atletas, a interação dos espectadores e a transmissão de eventos, sendo fundamental para a popularização dos e-Sports.

O Direito Desportivo Eletrônico é um campo jurídico em evolução, focado nas questões legais relacionadas aos e-Sports. Trata de aspectos como contratos de jogadores e treinadores, propriedade intelectual, licenciamento e patrocínios, regulamentação de competições, doping virtual e proteção de dados em ambientes digitais. Também aborda temas como gestão de equipes, transferências de jogadores, resolução de disputas e a responsabilidade legal de desenvolvedores de jogos e plataformas online. Com a crescente popularidade dos e-Sports, a regulamentação dessa área é crucial para garantir a integridade e segurança das competições.

Desde os tempos antigos, a humanidade já explorava formas de capturar imagens, inicialmente por meio de retratos e desenhos. Contudo, a proteção legal dessas imagens, especialmente no que diz respeito à reprodução por terceiros, só se tornou uma questão relevante recentemente.

Segundo registros históricos, o avanço técnico na captura de imagens iniciou-se em 1826, quando Joseph Nicéphore Niépce conseguiu fixar uma imagem de forma permanente, utilizando a técnica da heliografia. Niépce utilizou um composto chamado "betume de Judéia" para capturar a imagem de uma paisagem a partir da janela de sua casa (Gomes, 2010). Pouco tempo depois, em 1839, Louis Daguerre introduziu o daguerreótipo, um processo químico que simplificava a produção de imagens, popularizando a fotografia no cenário mundial (Benjamin, 2012).

Essa descoberta revolucionária modificou profundamente a forma como imagens eram disseminadas. No entanto, naquela época, ainda não havia discussões robustas sobre a proteção das imagens e dos direitos das pessoas nelas retratadas. Somente com os avanços tecnológicos do século XX, especialmente com o aumento do uso da fotografia, é que o direito à imagem começou a receber atenção, exigindo proteção jurídica em diversas legislações nacionais (Benjamin, 2012).

Em termos internacionais, a França foi um dos primeiros países a oferecer proteção ao direito de imagem, associando-o à privacidade no artigo 9º de seu Código Civil. Da mesma forma, o Código Civil português de 1966 (conforme atualizações de 1958) aborda a proteção da imagem de maneira autônoma (Ribeiro; Braga, 2012).

No Brasil, o marco legal relevante veio com o Código Civil de 2002, que trata explicitamente da proteção à imagem no artigo 20, em consonância com a Lei de Direitos Autorais. Além disso, a Constituição Federal de 1988 oferece proteção ampla à imagem no artigo 5º, incisos V, X e XXVII, onde são protegidos direitos relacionados à imagem, à honra e à privacidade (BRASIL, 1988). Como argumenta Nunes (2014), embora esses direitos sejam interligados, possuem naturezas distintas: a honra refere-se à reputação da pessoa, a privacidade lida com a vida íntima e o direito à imagem protege a exteriorização da pessoa na sociedade.

Conforme Bittar (2015), o direito à imagem diz respeito à representação física da pessoa, englobando aspectos como o rosto, o corpo e outras características que distinguem o indivíduo na sociedade. É um direito personalíssimo, pois vincula-se à própria existência e projeção do ser humano no meio social. Godoy (2008) ressalta que o direito à imagem vai além do mero retrato; trata-se de uma manifestação visual que individualiza a pessoa e protege tanto seu aspecto físico quanto sua conduta e postura como membro da sociedade.

Schreiber (2011) enfatiza que o controle da representação da própria imagem é um direito fundamental, permitindo que o indivíduo regule como sua figura é capturada e reproduzida, seja em fotografias, vídeos ou outras formas de arte. Essa proteção abrange tanto as representações digitais quanto as artísticas, como pinturas ou esculturas. Quando a imagem de uma pessoa é usada sem autorização, há uma violação desse direito, o que justifica a reparação legal.

O direito à imagem, portanto, visa proteger não apenas a honra e a privacidade, mas também a integridade da projeção física de um indivíduo e suas manifestações públicas, prevenindo a reprodução indevida dessas representações (Sarlet; Mitidiero; Marinoni, 2013).

O entendimento das características da imagem, segundo Sarlet, Marinoni e Mitidiero (2013, p. 439), requer compreender o seu conteúdo:

[...] tanto o direito de definir e determinar a auto exposição pessoal, ou seja, o direito de não ser fotografado ou de ter o seu retrato exposto em público sem o devido consentimento, quanto o de não ver a imagem pessoal representada e difundida em forma gráfica ou montagem ofensiva ou mesmo distorcida.

O direito à imagem abrange a proteção da chamada "imagem-retrato", que se refere à representação visual direta da pessoa, como seu rosto ou corpo, diferentemente da "imagem-atributo", que está ligada à reputação social, profissional ou familiar da pessoa, aspectos que se relacionam mais diretamente à honra (Sarlet; Marinoni; Mitidiero, 2013). Em outras palavras, além da aparência física, a pessoa constrói sua imagem social por meio de suas atitudes e comportamento no cotidiano, o que compõe a imagem-atributo.

A imagem envolve não apenas o rosto, mas também o corpo em sua totalidade ou em partes, como mãos, braços, pernas, boca e outros. Ela pode ser reproduzida de várias formas, como pinturas, desenhos, esculturas, caricaturas, televisões, sites, entre outros meios (Santos, 2007).

Quanto à proteção da imagem de pessoas em cargos públicos, Sarlet, Marinoni e Mitidiero (2013) destacam que esses indivíduos não gozam da mesma proteção constitucional. Devido à natureza pública de suas funções, a publicidade é essencial para a fiscalização de suas atividades, implicando um consentimento tácito para o uso de suas imagens em contextos relacionados ao serviço público.

Sobre a veiculação de imagens de pessoas em locais públicos, a autorização prévia não é necessária, desde que a imagem não seja distorcida ou apresentada fora de contexto. Se houver distorção, a proteção jurídica é acionada, exceto nos casos em que há autorização explícita do titular para a veiculação (Sarlet; Marinoni; Mitidiero, 2013).

Portanto, o direito à imagem, assim como a liberdade de expressão, possui tanto uma dimensão negativa quanto positiva. No sentido negativo, protege contra o uso indevido da imagem pessoal e garante ao titular a prerrogativa de autorizar ou não sua divulgação. Na dimensão positiva, impõe ao Estado o dever de proteger esse direito, seja na esfera penal, civil ou judicial.

5 O Contrato de Licença para o Uso da Imagem na Lei 9.615/1998 (Lei Pelé)

O contrato de licença para o uso da imagem na Lei 9.615/1998 (conhecida como Lei Pelé) é um instrumento que permite a exploração comercial da imagem de atletas e outros profissionais esportivos. A Lei Pelé regulamenta diversos aspectos relacionados ao esporte no Brasil, incluindo a proteção do direito de imagem, que é um bem jurídico de grande relevância econômica, especialmente no contexto esportivo.

O artigo 87 da Lei Pelé estabelece que o direito de imagem pertence exclusivamente ao atleta, garantindo-lhe o direito de ser remunerado pelo uso de sua imagem em ações comerciais, como campanhas publicitárias, marketing, transmissões televisivas, entre outros. Esse direito é reconhecido como um patrimônio pessoal do atleta, que pode ser licenciado a terceiros mediante contrato específico, conhecido como contrato de licença de uso da imagem.

O direito de imagem refere-se à capacidade do indivíduo de decidir sobre o uso de sua imagem, sendo um elemento externo que pode representá-lo parcial ou totalmente. No contexto esportivo, este direito envolve a compensação financeira ao jogador pelo uso de sua imagem em campanhas publicitárias e ações de marketing. A imagem abrange características visuais, sonoras e gestuais, diferenciando a pessoa em atividades coletivas.

Com o avanço da tecnologia e a acessibilidade à internet e meios de comunicação, aumentou-se a vulnerabilidade à violação desse direito, exigindo atenção jurídica. A Constituição de 1988, nos artigos 5º, V, X e XXVIII, "a", protege o direito à imagem, buscando preservar a identidade do atleta e limitar o uso indevido da sua imagem (NAPIER, 2003).

A exploração da imagem do jogador, quando cedida por contrato civil, reduz encargos trabalhistas e fiscais, mas se negociada diretamente no contrato de trabalho, gera mais obrigações. Santos (2007) argumenta que o direito de imagem é inerente à relação de trabalho de atletas, podendo ser incorporado ao salário em algumas circunstâncias.

6 A Regulamentação Italiana de jogos online de quota fixa para o mercado brasileiro: desafios e perspectivas abrangentes.

Observa-se que, na Itália, os jogos de quota fixa são regulamentados pela “Agenzia delle Dogane e dei Monopoli” (ADM), que estabelece diretrizes claras para a certificação das plataformas de jogo. Estas diretrizes cobrem desde a gestão de sistemas baseados em RNGs (Random Number Generators) até a fixação de *odds* pré-determinadas que garantem um retorno potencial aos jogadores, conforme declarado no momento da aposta.

Com base na análise das práticas e regulamentações atuais em vigor na Itália e suas possíveis aplicações no contexto brasileiro, verifica-se que, a expansão dos jogos online de quota fixa no Brasil exige um marco regulatório robusto que proteja jogadores e assegure a integridade do mercado, implementando diretrizes claras e adaptadas ao seu contexto (José, 2024).

Verifica-se que, a regulamentação italiana exige que uma vasta quantidade de informações seja fornecida aos jogadores, cobrindo aspectos como RTP, *odds*, e detalhes específicos dos jogos. Embora essa prática vise garantir a transparência e a proteção dos jogadores, ela pode, por outro lado, sobrecarregá-los com informações excessivas, potencialmente prejudicando a experiência de jogo. Jogadores menos experientes ou casuais podem se sentir intimidados ou confusos com a quantidade de dados apresentados, o que pode levar a uma menor satisfação e envolvimento com a plataforma de jogos (José, 2024).

Um aspecto crítico da regulamentação italiana é a exigência de um RTP (Return to Player) mínimo de 90% para a maioria dos jogos, com exceções permitidas em casos que envolvem habilidades do jogador, como certos tipos de poker, ou em jogos com jackpots progressivos. Essa política de RTP visa assegurar uma distribuição justa dos retornos aos jogadores, ao mesmo tempo que mantém a viabilidade econômica dos operadores (José, 2024).

A proposta para o Brasil inclui flexibilizar requisitos de RTP e simplificar processos de certificação, permitindo mais acessibilidade a novos operadores e tecnologias emergentes. Exemplos como regulamentações para slots online, que priorizam clareza nas tabelas de pagamento e preservação do RTP, reforçam a necessidade de equilíbrio entre transparência, proteção ao jogador e fomento à inovação.

Os reguladores brasileiros devem criar um ambiente competitivo e dinâmico, promovendo diálogo contínuo com *stakeholders* para acompanhar mudanças tecnológicas e do mercado.

Através da implementação da Lei nº 14.790/2023, promulgada em dezembro, o mercado de jogos de azar online do Brasil tem projeção de gerar US\$ 3,7 bilhões no terceiro

ano de operações, alcançando US\$ 4,9 bilhões no quinto ano, conforme revela o relatório *Brazil Online Outlook* da Vixio, apresentado na convenção ICE 2024, em Londres (GMB, 2024).

O Brasil está posicionado para se tornar uma das maiores jurisdições regulamentadas de jogos de azar online do mundo, ao lado de países como o Reino Unido e a Itália. Essa expansão deverá superar mercados maduros, como Austrália, França e o estado de Nova Jersey, em curto prazo, entretanto, o tamanho real do mercado dependerá de decisões políticas cruciais a serem tomadas nos próximos meses, como detalhamento de regulamentações e portarias que darão forma à nova legislação (GMB, 2024).

De acordo com o relatório da Vixi, a regulamentação brasileira deverá esclarecer aspectos críticos, incluindo: a) Tipos de jogos de cassino online permitidos, b) Permissão ou restrições a ofertas de bônus, c) Exigência de parcerias com investidores locais para operadores internacionais, d) Tributação de ganhos dos jogadores e e) Taxa de licença, estimada em mais de US\$ 6 milhões por operador. Esses fatores podem influenciar diretamente a atratividade do mercado para investidores internacionais.

7 Comparações e Contexto Internacional

O modelo brasileiro segue tendências internacionais observadas em grandes mercados regulamentados. No Reino Unido, por exemplo, a Gambling Commission regula com rigor aspectos relacionados à proteção do consumidor e responsabilidade social (UK Gambling Commission, 2023). Já a Itália, regulamentada pela Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), adota políticas restritivas, como controle sobre bônus e exigência de altos padrões técnicos para operadores (ADM Annual Report, 2022).

O relatório da Vixio sugere que o Brasil pode equilibrar rigor e atratividade ao flexibilizar alguns requisitos, como a necessidade de parcerias locais e a tributação excessiva (GMB, 2024).

Verifica-se que, um impacto econômico positivo, com o setor online no Brasil que oferece uma nova oportunidade, tanto para operadores quanto para o governo, na geração de receitas fiscais, além disso, a regulamentação permitirá maior controle sobre atividades de jogo ilegais, com potencial para reduzir riscos associados à lavagem de dinheiro e outros crimes financeiros (GMB, 2024).

Acredita-se que, a entrada do Brasil no cenário global de jogos eletrônicos, online representa uma oportunidade significativa, mas requer decisões regulatórias estratégicas para

maximizar seu potencial. A experiência internacional oferece insights valiosos, mas é essencial adaptar esses aprendizados às particularidades do mercado brasileiro.

7.1 Mercado de Apostas Online e a Regulamentação em outros Países

Os jogos de cassino online, incluindo títulos populares como o Jogo do Tigrinho, são permitidos em vários países ao redor do mundo, no entanto, observa-se que cada jurisdição possui leis específicas que buscam balancear o crescimento do mercado com a proteção dos jogadores. Essas regulamentações visam mitigar riscos como vício, lavagem de dinheiro e fraude, enquanto promovem o desenvolvimento econômico e geram receitas fiscais (Queiróz, 2024).

Segue modelos de alguns países e suas legislações:

- **Malta: O Berço dos Jogos de Apostas Online:** é amplamente reconhecida como um centro global de jogos de azar online. Desde a criação de sua Autoridade Reguladora de Jogos (MGA), o país emitiu mais de 150 licenças entre 2020 e 2022, consolidando-se como líder na indústria. De acordo com a MGA, as regras estabelecidas visam garantir que os jogos estejam livres de crimes e que os consumidores sejam protegidos. A lei também prevê sanções severas, incluindo multas de até 1 milhão de euros e prisão de até seis anos para violações graves, como não pagamento de jogadores ou operações sem licença. Se destaca por seu modelo tributário atrativo, com impostos de apenas 5% sobre receitas de jogos online. Essa política fiscal tem atraído empresas de todo o mundo, que encontram no país um ambiente regulatório robusto e favorável aos negócios.

- **Curaçao: Reforma e Fortalecimento da Regulação:** historicamente conhecido por sua legislação flexível, recentemente implementou um novo marco regulatório para alinhá-lo aos padrões internacionais. Entre as novidades, estão exigências de Due Diligence para verificar a identidade dos jogadores e proibição de contas anônimas. Empresas também são obrigadas a relatar transações suspeitas e designar um responsável pelo combate à lavagem de dinheiro. Embora ainda enfrente desafios, como estar na lista cinza da União Europeia para paraísos fiscais, as reformas demonstram o compromisso de Curaçao em aumentar a transparência e coibir práticas ilícitas no setor.

- **Gibraltar: Excelência em Regulação:** é outro grande player na indústria de apostas online. Com legislações que datam de 2005, o local prioriza o licenciamento de empresas consolidadas, que devem apresentar planos de negócios transparentes e históricos de conformidade. Estudos, como o realizado pela Macquarie University, destacam que a maioria

das empresas licenciadas em Gibraltar está listada na Bolsa de Londres, refletindo a confiança do mercado na legislação local. Além disso, o país emprega mais de 1.800 pessoas no setor, um número significativo considerando sua pequena população.

- Estados Unidos: Descentralização e Crescimento: possui autonomia para regulamentar jogos de azar online. Até o momento, sete estados permitem cassinos online, incluindo Nova Jersey e Michigan. Apesar da diversidade de regras locais, todos devem respeitar leis federais, como a UIGEA (Unlawful Internet Gambling Enforcement Act) de 2006, que proíbe o financiamento de sites ilegais. Essa abordagem descentralizada permitiu que os EUA se tornassem o maior mercado de apostas online do mundo, com projeções de crescimento sustentado devido à expansão das legislações estaduais.

- Europa: apresenta um mercado fragmentado, um dos mercados mais lucrativos para jogos de azar online, com previsão de gerar 54,3 bilhões de euros em receitas até 2027, segundo a European Gaming and Betting Association (EGBA). No entanto, a ausência de uma regulação supranacional resulta em regras distintas entre os países. Países como Alemanha, Dinamarca e Estônia adotaram regulações estritas, enquanto outros, como França e Chipre, ainda enfrentam desafios com operações ilegais. A Comissão Europeia, por sua vez, tem incentivado a modernização das leis locais, mas sem estabelecer um padrão unificado.

A regulamentação de jogos de azar online apresenta desafios complexos, mas também oportunidades significativas.

Verifica-se que, países como Malta e Gibraltar mostram que legislações robustas podem atrair investimentos enquanto protegem os consumidores. Ao mesmo tempo, locais como Curaçao e os Estados Unidos estão evoluindo para enfrentar problemas como lavagem de dinheiro e dependência.

Com o mercado global em expansão, é essencial que países colaborem para estabelecer boas práticas e garantir um ambiente regulatório equilibrado, onde tanto governos quanto jogadores possam se beneficiar de forma segura e transparente.

Neste íterim, vale ressaltar que aconteceu o evento “A fiscalidade internacional entre desporto, esportes eletrônicos e jogos”, organizada pela Universidade do Salento (Itália) no dia 7 de março de 2024, evento de relevância científica para o mundo dos esportes eletrônicos, que contou com a participação de estudiosos e especialistas da área, bem como a presença de autoridades esportivas e de e-Sports italianas e internacionais. Um dos temas abordados durante a conferência foi precisamente o das problemáticas fiscais relacionadas ao fenômeno dos esportes virtuais, que já atingiram uma disseminação global.

Mister declinar que o fenômeno jurídico aludido, até o momento, foi regulamentado por poucos países (incluindo França, Coreia do Sul, Brasil, México), embora o caráter transnacional da atividade dos Egamers exija regulamentação clara e coordenada do fenômeno no âmbito da fiscalidade internacional, considerando o risco concreto de dupla tributação internacional sobre os rendimentos produzidos.

Contudo, sem ingressar na seara de tributação, o presente trabalho visa apontar a necessidade de observação acerca de contribuições, com intuito de sanar dúvidas quanto à pouca segurança jurídica com que o operador do direito se depara hoje ao falar de e-sports, bem como a oportunidade de, superada esta fase de transição, se alcançar em breve uma nova e mais complexa fase de regulamentação jurídica do fenômeno.

Tudo isso, tanto a nível nacional (na Itália, sobre este tema, foi apresentado o Projeto de Lei n.º 970, “Regulamentação das competições de videogames”, em 19 de dezembro de 2023) quanto a nível supranacional e internacional, com a capacidade de garantir aos operadores um quadro de segurança jurídica, permitindo-lhes melhor orientação, promovendo e apoiando, também, iniciativas públicas e privadas destinadas a contribuir para o desenvolvimento de um cenário europeu de e-sports, mais competitivo em relação a outras experiências fora da Europa.

Hodiernamente, a atualidade da contribuição é confirmada pelo recente anúncio do Comitê Olímpico Internacional (COI) de celebrar as primeiras Olimpíadas de e-sports em 2025, na Arábia Saudita.

Considerações Finais

A nova legislação brasileira enxerga os jogos eletrônicos como vetores de desenvolvimento econômico e inovação. Ao fornecer uma definição abrangente que inclui desde jogos para consoles até aplicações em realidades aumentada e virtual, a lei cria uma base sólida para o crescimento e a expansão do setor.

Além disso, a legislação introduz medidas estratégicas para fomentar o investimento e o empreendedorismo inovador. O reconhecimento da importância dos jogos eletrônicos para a produtividade e competitividade da economia nacional demonstra um avanço significativo na forma como o setor é tratado pelas políticas públicas. Incentivos fiscais, linhas de crédito específicas e programas de capacitação profissional são algumas das possíveis ferramentas que podem fortalecer ainda mais essa indústria, permitindo que startups e empresas estabelecidas tenham maior acesso a recursos e desenvolvam produtos de alto valor agregado.

No centro da nova legislação está a preocupação com a privacidade e a segurança dos dados pessoais dos usuários. Com a crescente prevalência de microtransações, inteligência artificial e sistemas de interação social nos jogos, a proteção de dados tornou-se uma prioridade absoluta. A lei estabelece exigências específicas quanto à coleta, armazenamento e tratamento de informações pessoais, alinhando-se à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) do Brasil e às melhores práticas internacionais. Esse alinhamento não só protege os consumidores, mas também aumenta a confiabilidade da indústria brasileira no cenário global, atraindo investimentos internacionais e parcerias estratégicas.

No entanto, apesar dos avanços, o Marco Legal de Jogos Eletrônicos enfrenta desafios significativos, especialmente na aplicação prática de suas diretrizes. A rápida evolução tecnológica do setor pode dificultar a manutenção de regulamentações eficazes e atualizadas, exigindo um mecanismo flexível de revisão periódica.

O Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos é, portanto, um passo essencial para consolidar o Brasil como um centro de inovação tecnológica e proteção de dados. Além de incentivar a economia criativa, a legislação também desempenha um papel fundamental na promoção de boas práticas empresariais, na valorização da mão de obra especializada e na inclusão digital.

Conclui-se que o Marco Legal de Jogos Eletrônicos representa uma oportunidade única para o Brasil solidificar sua posição como líder global em tecnologia, inovação e proteção de dados. Com uma implementação cuidadosa, que envolva diálogo constante entre o setor privado, o governo e a sociedade civil, o país estará bem-posicionado para colher os benefícios de uma indústria vibrante e responsável. Essa estrutura regulatória tem o potencial de impulsionar a inovação, promover um ambiente de negócios favorável e garantir que o crescimento do setor seja sustentável, ético e inclusivo.

Referências

AIDAR, Carlos Miguel Castex. **Aspectos normativos e retrospectiva histórica da legislação desportiva infraconstitucional**. In: MACHADO, Rubens Approbato (Coord.). Curso de direito desportivo sistêmico. São Paulo: Quartier Latin, 2007.

BARROS, C. C.; FERREIRA NETO, J. L. **Adolescência e msn: o arranjo tecnológico da subjetividade. Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 5, n. 1, p.30-38, 2010. Disponível em: Acesso em: 10 out 2024.

BRASIL. **Constituição Federal Brasília**, DF, 1988. Disponível em <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acessado em 15 set. 2024.

BRASIL. Lei 9.615/98. Brasília, DF: Casa Civil, **Subchefia para Assuntos Jurídicos**, 1998.

BRASIL. Lei nº 14.852, de 6 de maio de 2024. **Dispõe sobre o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos**. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/423396/impacto-do-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-na-legislacao-brasileira>. Acesso em: 22 jan. 2025

Conselho Nacional de Justiça. **Diretriz Nacional de fomento à cultura na socioeducação, Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento**; coordenação de Luís Geraldo Sant'Ana Lanfredi ... [et al]. Versão PDF. Disponível, também, em formato impresso. ISBN 978-65-88014-09-7 (coleção) 1. Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento. III. Lanfredi, Luís Geraldo Sant'Ana (Coord.)

DIÁRIO DA MANHÃ. Cotidiano. **A ascensão dos eSports no Brasil: como você pode participar**, 2024. Disponível em: <https://www.dm.com.br/cotidiano/a-ascensao-dos-esports-no-brasil-como-voce-pode-participar-151600>. Acesso em 02 jan. 2025.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro: teoria geral do direito civil**, v. 1. São Paulo: Saraiva, 2019.

FAVERO, Orlando. **O esporte e a legislação no Brasil**. São Paulo: Ícone, 1995.

GAMES MAGAZINE BRASIL -GMB - **Relatório de perspectivas da Vixio para o País Brasil pode se juntar ao UK e à Itália entre os maiores mercados regulados de jogos online do mundo, 2024**. Disponível em: <https://www.gamesbras.com/apostas-online/igaming/2024/2/5/brasil-pode-se-juntar-ao-uk-italia-entre-os-maiores-mercados-regulados-de-jogos-online-do-mundo-42571.html>. Acesso em 20 dez. 2024.

HAMARI, J., & SJÖBLOM, M. **What is e-Sports and why do people watch it?** Internet Research, 2017, 27(2), 211-232.

JENSEN, Larissa; CAPRARO, André Mendes; MORAES E SILVA, Marcelo. **Jogos eletrônicos e corpo: as múltiplas identidades do indivíduo no espaço**. Licere, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, 2017.

JORGE NETO, Francisco Ferreira; CAVALCANTE, Jouberto de Quadros Pessoa. **Direito do Trabalho**. 8. Ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MACEDO, T., FALCÃO, T. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. Intexto, v. 1, p. 246-267, 2019.

MANDELL, Richard. **História Cultural del Deporte**. Espronceda: Bellaterra, 1986.

MARCHI-JÚNIOR, Wanderley; ALMEIDA, Bárbara Schausteck de; SOUZA, Juliano de. **Introdução à Sociologia do E-Sporte**. Curitiba: InterSaberes, 2019.

MARTINS, Ana Caroline de Souza; VIEGAS, Cláudia Mara de Almeida Rabelo. **Negociado sobre o legislado: uma afronta aos direitos fundamentais do trabalhador.** Revista de Direito do Trabalho, São Paulo, v. 44, n. 188, p. 21-58, abr. 2018.

OLIVEIRA, Jean Marcel Mariano de. **O contrato de trabalho do atleta profissional de futebol.** São Paulo: LTr. 2009.

OLIVEIRA, Marcelo Alberto de *et al.* **O karate nos jogos eletrônicos/digitais: aproximações e distanciamentos.** In: Congresso Brasileiro de Jogos Eletrônicos e E-Sports, 2018, Lavras, **Anais...** Lavras: Universidade Federal de Lavras, 2018.

QUEIROZ, Gustavo. **Como países regulamentam o mercado de apostas online,** 22/07/202422 de julho de 2024. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/como-pa%C3%ADses-regulamentam-o-mercado-de-apostas-online/a-69716960>. Acesso em 23 dez. 2024.

REZENDE, José Ricardo. **Nova legislação de Direito Desportivo: preparando o Brasil para a Copa 2014 e Olimpíadas 2016.** São Paulo: All Print Editora, 2010.

RIZZI, Ricon A **Regulação dos “e-sports” nos sistemas jurídicos contemporâneos,** Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo, 2019

SALES, Fernando Augusto de Vita Borges de. **Direito Desportivo de acordo com a Lei Geral do Esporte - Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023.** Editora Mizuno: 2023.

SARLET, Ingo Wolfgang; MARINONI, Guilherme; MITIDIERO, Daniel. **Curso de direito constitucional.** 2. ed., São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013.

SCHREIBER, Anderson. **Direitos da personalidade.** São Paulo: Atlas, 2011.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática.** São Paulo: Cengage Company, 2008.