

I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

**INSTITUIÇÕES JURÍDICAS, INOVAÇÕES DE
MERCADO E TECNOLOGIA**

I59

Instituições jurídicas, inovações de mercado e tecnologia [Recurso eletrônico on-line]
organização I Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara –
Belo Horizonte;

Coordenadores Vinicius de Negreiros Calado, Roney Jose Lemos Rodrigues de Souza e
Clarice Marinho Martins – Belo Horizonte: Escola Superior Dom Helder Câmara - ESDHC,
2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-85-5505-938-4

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

Tema: Os desafios do humanismo na era digital.

1. Direito do Futuro. 2. Humanismo. 3. Era digital. I. I Encontro Nacional de Direito do
Futuro (1:2024 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34



I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

INSTITUIÇÕES JURÍDICAS, INOVAÇÕES DE MERCADO E TECNOLOGIA

Apresentação

O Encontro Nacional de Direito do Futuro, realizado nos dias 20 e 21 de junho de 2024 em formato híbrido, constitui-se, já em sua primeira edição, como um dos maiores eventos científicos de Direito do Brasil. O evento gerou números impressionantes: 374 pesquisas aprovadas, que foram produzidas por 502 pesquisadores. Além do Distrito Federal, 19 estados da federação brasileira estiveram representados, quais sejam, Amazonas, Amapá, Bahia, Ceará, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul, Paraíba, Pernambuco, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rondônia, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe, São Paulo e Tocantins.

A condução dos 29 grupos de trabalho do evento, que geraram uma coletânea de igual número de livros que ora são apresentados à comunidade científica nacional, contou com a valiosa colaboração de 69 professoras e professores universitários de todo o país. Esses livros são compostos pelos trabalhos que passaram pelo rigoroso processo double blind peer review (avaliação cega por pares) dentro da plataforma CONPEDI. A coletânea contém o que há de mais recente e relevante em termos de discussão acadêmica sobre as perspectivas dos principais ramos do Direito.

Tamanho sucesso não seria possível sem o apoio institucional de entidades como o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito (CONPEDI), a Universidade do Estado do Amazonas (UEA), o Mestrado Profissional em Direito e Inovação da Universidade Católica de Pernambuco (PPGDI/UNICAP), o Programa RECAJ-UFGM – Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais, a Comissão de Direito e Inteligência Artificial da Ordem dos Advogados do Brasil – Seção Minas Gerais, o Grupo de Pesquisa em Direito, Políticas Públicas e Tecnologia Digital da Faculdade de Direito de Franca e as entidades estudantis da UFGM: o Centro Acadêmico Afonso Pena (CAAP) e o Centro Acadêmico de Ciências do Estado (CACE).

Os painéis temáticos do congresso contaram com a presença de renomados especialistas do Direito nacional. A abertura foi realizada pelo professor Edgar Gastón Jacobs Flores Filho e pela professora Lorena Muniz de Castro e Lage, que discutiram sobre o tema “Educação jurídica do futuro”. O professor Caio Lara conduziu o debate. No segundo e derradeiro dia, no painel “O Judiciário e a Advocacia do futuro”, participaram o juiz Rodrigo Martins Faria,

os servidores do TJMG Priscila Sousa e Guilherme Chiodi, além da advogada e professora Camila Soares. O debate contou com a mediação da professora Helen Cristina de Almeida Silva. Houve, ainda, no encerramento, a emocionante apresentação da pesquisa intitulada “Construindo um ambiente de saúde acessível: abordagens para respeitar os direitos dos pacientes surdos no futuro”, que foi realizada pelo graduando Gabriel Otávio Rocha Benfica em Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS). Ele foi auxiliado por seus intérpretes Beatriz Diniz e Daniel Nonato.

A coletânea produzida a partir do evento e que agora é tornada pública tem um inegável valor científico. Seu objetivo é contribuir para a ciência jurídica e promover o aprofundamento da relação entre graduação e pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Além disso, busca-se formar novos pesquisadores nas mais diversas áreas do Direito, considerando a participação expressiva de estudantes de graduação nas atividades.

A Escola Superior Dom Helder Câmara, promotora desse evento que entra definitivamente no calendário científico nacional, é ligada à Rede Internacional de Educação dos Jesuítas, da Companhia de Jesus – Ordem Religiosa da Igreja Católica, fundada por Santo Inácio de Loyola em 1540. Atualmente, tal rede tem aproximadamente três milhões de estudantes, com 2.700 escolas, 850 colégios e 209 universidades presentes em todos os continentes. Mantida pela Fundação Movimento Direito e Cidadania e criada em 1998, a Dom Helder dá continuidade a uma prática ético-social, por meio de atividades de promoção humana, da defesa dos direitos fundamentais, da construção feliz e esperançosa de uma cultura da paz e da justiça.

A Dom Helder mantém um consolidado Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Direito Ambiental e Sustentabilidade, que é referência no país, com entradas nos níveis de mestrado, doutorado e pós-doutorado. Mantém revistas científicas, como a *Veredas do Direito* (Qualis A1), focada em Direito Ambiental, e a *Dom Helder Revista de Direito*, que recentemente recebeu o conceito Qualis A3.

Expressamos nossos agradecimentos a todos os pesquisadores por sua inestimável contribuição e desejamos a todos uma leitura excelente e proveitosa!

Belo Horizonte-MG, 29 de julho de 2024.

Prof. Dr. Paulo Umberto Stumpf – Reitor da ESDHC

Prof. Dr. Franclim Jorge Sobral de Brito – Vice-Reitor e Pró-Reitor de Graduação da ESDHC

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – Pró-Reitor de Pesquisa da ESDHC

**OS ESPORTS COMO FENÔMENO TECNOLÓGICO E ESPORTIVO:
IMPLICAÇÕES PARA A ESFERA SOCIAL E JURÍDICA**

**ESPORTS AS A TECHNOLOGICAL AND SPORTS PHENOMENON:
IMPLICATIONS FOR THE SOCIAL AND LEGAL SPHERE**

**Julia de Aquino Pereira Alvarenga ¹
Pietra Camile Assunção e Melo ²**

Resumo

Os eSports surgem no cenário atual como uma nova modalidade que representa a convergência entre a tecnologia de inovação e a prática esportiva. Por estarem essencialmente inseridos nesse meio tecnológico, os eSports podem colaborar tanto para análise de novas perspectivas para a sociedade quanto para o direito do futuro. Entretanto, existem alguns obstáculos que impedem a realização de tal análise de forma plena, como a desconsideração dos esportes eletrônicos como esportes de fato, além de lacunas jurídicas que fazem com que nossa legislação falhe ao regular e proteger a modalidade e a categoria de trabalhadores sob ela.

Palavras-chave: Esports, Sociedade, Tecnologia, Direito, Função, Modalidade

Abstract/Resumen/Résumé

The eSports have emerged on the current scene as a new sport that represents the convergence of innovative technology and sporting practice. Because they are essentially part of this technological environment, eSports can contribute to the analysis of new perspectives for society and for the law of the future. However, there are some obstacles that prevent such an analysis from being fully carried out, such as the disregard of eSports as de facto sports, as well as legal gaps that mean that our legislation fails to regulate and protect the sport and the category of workers under it.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Esports, Society, Technology, Law, Function, Modality

¹ Graduanda em Ciências do Estado pela Universidade Federal de Minas Gerais

² Graduanda em Ciências do Estado pela Universidade Federal de Minas Gerais

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A presente pesquisa busca discorrer sobre a sociedade e a ideia de direito no futuro, utilizando como base o campo dos eSports. Levando em consideração a crescente onda tecnológica atual e seus impactos para a sociedade, é notória a importância dos eSports para a expansão e o desenvolvimento da tecnologia através da indústria de videogames. Ademais, é preciso ressaltar o papel dos eSports nas instituições jurídicas-sociais e nas inovações de mercado, que reforçam a importância, direta ou indiretamente de tais jogos eletrônicos para a sociedade e para a economia. Dessa forma, por meio da análise dos eSports e de suas regulamentações, seria possível estabelecer intersecções e parâmetros de comparação entre os temas tecnologia, sociedade e direito, a fim de estabelecer observações sociais e jurídicas do futuro.

Entretanto, devido a discussão sobre a legitimidade dos eSports como um esporte, a opinião do público geral enfraquece o vínculo da sociedade, e conseqüentemente do direito, na regulação das instituições e organizações da área competitiva dos jogos eletrônicos. De tal forma, é possível perceber lacunas no corpo legislativo referente ao assunto. No Brasil, os eSports não são considerados por lei como modalidade esportiva. Portanto, não existem leis que regulamentam sua prática e/ou trabalho dos atletas. Atualmente, há apenas a existência de um projeto de lei que pretende abordar sobre o tema, dificultando ainda mais a relação sociedade, direito e eSports.

Assim, é evidente que existem empecilhos para a difusão dos eSports no Brasil, sobretudo na esfera jurídica. Como resultado, há perdas significativas no cenário social e econômico, tendo em vista que é inegável a atuação e influência dos eSports para uma melhor compreensão da sociedade tecnológica.

No tocante à metodologia da pesquisa, o presente resumo expandido utilizou, com base na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), a vertente metodológica jurídico-social. Com relação ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. Por sua vez, o raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético. Quanto ao gênero de pesquisa, adotou-se a pesquisa teórica-bibliográfica.

2. CONEXÃO ENTRE TECNOLOGIA, ECONOMIA E FUNÇÃO SOCIAL

Os eSports são competições de diversos jogos digitais, estas que são promovidas por empresas e/ou organizadores, sejam eles franqueados aos jogos ou não. De tal forma, a licença de organização é concedida mediante a liberação das franquias dos jogos eletrônicos

aos agentes autorizados. Estes torneios são disputados, em sua maioria, entre organizações (ORGS), popularmente conhecidas como times, que contratam jogadores profissionais para representar a equipe. Ademais, treinadores, psicólogos, analistas, streamers parceiros, administradores de redes sociais, entre outros, são membros integrantes que trabalham sobre a ORG.

Embora haja a presença de diversos componentes, os jogadores, mais conhecidos como “pro-players”, são os grandes talentos das ORGS, que de acordo com seus desempenhos, definem a influência da organização no cenário. Os salários, investimentos e prêmios recebidos pelos times são definidos conforme a performance da equipe nas competições e torneios nacionais e internacionais. Sendo assim, comparando com outros clubes de outras modalidades esportivas, pode-se dizer que os eSports possuem movimentações econômicas produtivas, sendo destaque na área financeira no contexto de avanços tecnológicos dentro dos esportes. Exemplificando tal destaque financeiro, há a presença de notáveis investidores nas ORGS, como o ex jogador de basquete Michael Jordan na Team Liquid; a atriz e cantora Jennifer Lopez na NRG Esports, o ator Will Smith na Gen. G Esports, o jogador de futebol Lionel Messi na KRU Esports e o cantor Pitbull na FaZe Clan.

Levando em consideração os investimentos existentes na modalidade, é notável que os eSports estão intrinsecamente ligados aos avanços tecnológicos, tanto na criação dos jogos, quanto na infraestrutura demandada para as transmissões e as competições. De tal modo, a tecnologia permite a realização de grandes eventos internacionais, que são os torneios de eSports, caracterizados pela presença de patrocínios e transmissões em escala global através de plataformas online. Em comparação com canais de esportes convencionais (TV aberta ou por assinatura), os canais de transmissão pela internet, como YouTube e Twitch, possuem um alcance superior. Exemplificando tal fato, quanto a torneios de 2024 dos jogos Valorant e Counter Strike 2, a Twitch, plataforma referência na área, transmitiu as partidas que contaram com um pico de audiência de mais de 1 milhão e 500 mil espectadores de forma simultânea. Nesse sentido, os eSports podem ser considerados como uma modalidade popular, considerando que o recorde de público da plataforma é de quase 3 milhões de espectadores simultâneos, além da acessibilidade econômica (gratuidade) e facilidade de acesso existente em tais plataformas.

Dessa maneira, é nítido que os eSports possuem uma importante função social, tendo em vista que colaboram para o desenvolvimento da sociedade através da relação entre lazer e economia dentro do campo esportivo. Em relação ao tema, o doutor em Direito Desportivo

pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), Ricardo Georges Affonso Miguel (2023, p. 91-92), fundamentou a função social dos eSports de forma institucionalizada, afirmando que:

É possível afirmar que a função social de um instituto está relacionada à sua necessidade, a sua utilidade pública e ao seu interesse social, tal qual ocorre com as definições atribuídas a estes conceitos pela doutrina em relação ao instituto da desapropriação. O instituto esporte também possui importância materializada no trinômio necessidade, utilidade pública e interesse social e, portanto, função social, e por esta razão foi inserido na Constituição de 1988, em um processo de constitucionalização do esporte [...] a função social do esporte também está presente no eSport, já que este é uma nova modalidade de prática esportiva que tem muito a contribuir com os aspectos sociais do esporte. (Miguel, 2023, p. 91-92)

Logo, é notório que os eSports possuem uma função social consolidada, necessária e importante, em razão de que possuem caráter social para a propagação de lazer e atividades esportivas. Nesse sentido, ao analisar a idealização da sociedade do futuro, caracterizada pela forte atuação dos avanços tecnológicos, percebe-se que a análise dos eSports colabora bastante para que futuros progressos saiam do imaginário coletivo e sejam consolidados, considerando que, mesmo na sociedade atual, tais esportes eletrônicos já estabelecem uma relação entre a população e os desenvolvimentos da tecnologia. Por conseguinte, também é notório que um respaldo dessa modalidade na lei pode incentivar ainda mais o uso de tecnologia, promovendo o crescimento e a profissionalização do setor.

3. DIREITO E TECNOLOGIA NOS ESPORTS: UM CAMPO EM EVOLUÇÃO

Diante do exposto, percebemos que a dinâmica de trabalho construída ao redor do "pro-player" de jogos eletrônicos se assemelha muito com a de qualquer outro atleta de alto desempenho dos esportes tradicionais. Entretanto, não há amparo na lei brasileira para essa categoria de trabalhadores, visto que, os eSports ainda não são considerados na legislação como uma prática desportiva de fato.

Os eSports surgem de uma lógica inversa à dos demais esportes. Enquanto as modalidades tradicionais evoluíram a partir das competições, para só mais tarde adquirirem valor comercial, os esportes eletrônicos já nascem dentro de seus respectivos mercados. São pensados e planejados para que os seus idealizadores, sendo eles as empresas desenvolvedoras, obtenham retorno financeiro. Contudo, a rotina de treinamento e os esforços individuais investidos na performance de um atleta de eSports não são muito diferentes que os de um jogador de futebol ou o de um nadador olímpico por exemplo.

Seguindo essa linha de pensamento, o aluno de pós-graduação em Novos Direitos pela Faculdade de Direito de Santa Maria (FADISMA), Marco Túlio Corraide (2020, p. 6), faz a seguinte afirmação em um artigo:

Deve-se ressaltar que existem outros esportes que se materializam da mesma forma que eSports, praticados sentados, utilizando-se do raciocínio lógico, mas que não possuem seu status de esporte questionados, como por exemplo o xadrez. Nesse sentido, parece plausível visualizar a prática de eSports equiparada a de um esporte tradicional, como futebol e vôlei. (Corraide, 2020, p. 6)

Então, seguindo essa lógica, fica cada vez mais evidente que, apesar de ser uma modalidade criada essencialmente para ser transformada em mercadoria, a falta de leis que sustentem e incentivem a prática dos eSports não está relacionada a falta de similaridades com esportes já praticados e socialmente aceitos, mas diz respeito a uma negligência e falta de seriedade com que é tratado o assunto, por ser um tópico recente, além da ignorância do público geral e das entidades governamentais acerca do caráter “puramente tecnológico” da modalidade.

Buscando analisar o caso brasileiro, a Lei Pelé (Lei nº 9.615) é a principal legislação do direito desportivo nacional, sendo responsável por reger os esportes e seus atletas. Entretanto, por não serem categorizados como modalidade esportiva pela lei, os esportes eletrônicos não são diretamente beneficiados. De tal forma, o mínimo amparo da Lei Pelé e outras leis trabalhistas não são suficientes para sustentar a modalidade, sendo necessário focar em específico no assunto. Nesse sentido, há projetos de leis que pretendem a implementação dos eSports como um esporte de fato sustentado pela legislação nacional, além do amparo jurídico dessa categoria profissional.

Diante disso, a fim de analisar a inclusão e o desenvolvimento do esporte eletrônico na educação como responsabilidade da sociedade e do Estado, Ricardo Miguel (2023, p. 123) também discute em seu artigo sobre a legislação referente ao tema, afirmando que:

Hoje paira a necessidade de modernização da definição de esporte para que ela seja capaz de albergar as novas modalidades esportivas oriundas das transformações sócio culturais sofridas em decorrência da influência tecnológica, de uma sociedade mais fluida, veloz e conectada. (Miguel, 2023, p. 123)

Ademais, em conformidade com a ideia de eSports como um alicerce social para as diversas transformações ocasionadas pelos avanços tecnológicos, Miguel (2023, p. 126) discorre que:

O esporte justifica o investimento estatal, tanto por ser instrumento de implementação de direitos fundamentais, como por possibilitar intensa atividade econômica,

devendo, portanto, ser objeto de políticas públicas de um Estado proativo, comprometido com o desenvolvimento social. (Miguel, 2023, p. 126)

Sendo assim, nos dias atuais, paira a necessidade de modernização da definição de esporte para que sejam incluídas as novas modalidades esportivas oriundas das transformações socioculturais influenciadas pela tecnologia.

Em suma, a equiparação dos eSports aos esportes tradicionais enfrenta barreiras significativas devido à ausência de amparo legal específico na legislação brasileira, apesar das evidentes similaridades partilhadas dentro das esferas de ambos. A persistente falta de reconhecimento jurídico da qual os esportes eletrônicos são vítimas, reflete uma negligência em relação às inovações tecnológicas e à evolução sociocultural contemporânea. Estudos e propostas de lei apontam a necessidade de modernizar a definição de esporte e garantir suporte legislativo adequado para que os eSports possam se desenvolver plenamente, promovendo direitos fundamentais e contribuindo para o crescimento econômico e social do país.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, é perceptível que os eSports demonstram uma atuação prática dos avanços tecnológicos na sociedade, relacionando-se com os âmbitos de lazer, economia e direito. Nesse sentido, também fica evidente a importância da modalidade para uma perspectiva social do futuro, considerando as características de evolução constante e tecnologia. Da mesma forma, deve-se esperar uma perspectiva do direito do futuro, tendo em vista que as leis e os debates jurídicos também estão em transformações ocasionadas pelos progressos tecnológicos.

Logo, é notório que os eSports possuem uma função social consolidada, necessária e importante, em razão de que possuem caráter social para a propagação de lazer e atividades esportivas. Nesse sentido, ao analisar a idealização da sociedade do futuro, caracterizada pela forte atuação dos avanços tecnológicos, percebe-se que a análise dos eSports colabora bastante para que futuros progressos saiam do imaginário coletivo e sejam consolidados, considerando que, mesmo na sociedade atual, tais esportes eletrônicos já estabelecem uma relação entre a população e os desenvolvimentos da tecnologia. Por conseguinte, também é notório que um respaldo dessa modalidade na lei pode incentivar ainda mais o uso de tecnologia, promovendo o crescimento e a profissionalização do setor.

5. REFERÊNCIAS

CORRAIDE, Marco Túlio. **Análise dos Aspectos Jurídico-Trabalhistas do Jogador de eSports no Brasil**. V.15. Revista Jurídica da Faculdade de Direito de Santa Maria

(FADISMA), 2020. Disponível em:
<https://revista.fadismaweb.com.br/index.php/revista-juridica/article/download/103/75>. Acesso em: 15 mai. 2024.

FERREIRA, Raquel. **Masters Madrid 2024: Final tem a maior audiência da história.** MaiseSports, 2024. Disponível em:
<https://maisesports.com.br/masters-madrid-2024-final-tem-a-maior-audiencia-da-historia/>. Acesso em: 18 mai. 2024.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NÍCACIO, Camila Silva. **(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática.** 5a. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

JACOBSON, Justin M. **The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming.** 1st ed. CRC Press, 2021. Disponível em:
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/mono/10.1201/9781003143963-1/introduction-esports-professional-video-gaming-law-justin-jacobson?context=ubx&refId=9feb34ff-c209-4613-82cf-0123e92d4176>. Acesso em: 15 mai. 2024.

LÉRIA, Tacyana Komochena; MACIEL, Juliana. **A Profissionalização do eSport e as Consequências Jurídicas.** V.4, p. 1311-1333. Academia de Direito, Editora UNC (Universidade do Contestado), 2022. Disponível em:
<http://ojs.unc.br/index.php/acaddir/article/view/3842>. Acesso em: 15 mai. 2024.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **A função social do esporte eletrônico (Esports).** Tese (Doutorado em Direito Desportivo) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/40779>. Acesso em: 15 mai. 2024.

PUMBA, Gabriel. **PGL CS2 Major Copenhagen tem 3ª maior audiência da história.** DUST2 BR, 2024. Disponível em:
<https://www.dust2.com.br/noticias/46859/pgl-cs2-major-copenhagen-tem-3-maior-audiencia-da-historia>. Acesso em: 18 mai. 2024.

SILVA, Wendell Rodrigues da. **Os Desafios Jurídico-Sociais Enfrentados pelos Profissionais de eSports.** Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, Gama, 2023. Disponível em: <https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/2924>. Acesso em: 15 mai. 2024.