

**XII ENCONTRO INTERNACIONAL DO
CONPEDI BUENOS AIRES –
ARGENTINA**

DIREITO CONSTITUCIONAL II

JOSÉ ANTONIO DE FARIA MARTOS

NARA SUZANA STAINR

ZULMAR ANTONIO FACHIN

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

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Diretora Executiva - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - UNIVEM/FMU - São Paulo

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

Representante Discente: Prof. Dra. Sinara Lacerda Andrade - UNIMAR/FEPODI - São Paulo

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - ESDHC - Minas Gerais

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM - Rio de Janeiro

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - Ceará

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

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UNIMAR - São Paulo

Secretarias

Relações Institucionais:

Prof. Dra. Daniela Marques De Moraes - UNB - Distrito Federal

Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - UNIVEM - São Paulo

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

Comunicação:

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

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

Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro - UNOESC - Santa Catarina

Relações Internacionais para o Continente Americano:

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

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

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

Relações Internacionais para os demais Continentes:

Prof. Dr. José Barroso Filho - ENAJUM

Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - São Paulo

Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba - Paraná

Eventos:

Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - Minas Gerais

Profa. Dra. Cinthia Obladen de Almendra Freitas - PUC - Paraná

Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello - UFMS - Mato Grosso do Sul

Membro Nato - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UMICAP - Pernambuco

C755

Direito Constitucional II [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: José Antonio de Faria Martos; Nara Suzana Stainr; Zulmar Antonio Fachin. – Florianópolis: CONPEDI, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-764-9

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

Tema: Derecho, Democracia, Desarrollo y Integración

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito. 3. Constitucional. XII Encontro Internacional do CONPEDI Buenos Aires – Argentina (2: 2023 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



XII ENCONTRO INTERNACIONAL DO CONPEDI BUENOS AIRES – ARGENTINA

DIREITO CONSTITUCIONAL II

Apresentação

APRESENTAÇÃO

O CONPEDI, importante sociedade científica da área do Direito, tem sido, ao longo do tempo, um espaço privilegiado para pesquisadores de Direito e mesmo de ciências afins. Esse auspicioso espaço acadêmico tem se desenvolvido cada vez mais. Residentes em todos os quadrantes do Brasil, pesquisadores (docentes, mestrandos e doutorandos) têm confluído para esse espaço, apresentando suas pesquisas desenvolvidas ou em fase de desenvolvimento.

Neste sentido, nos dias 12, 13 e 14 de outubro de 2023, realizou-se na Universidade de Buenos Aires, na Argentina, o “XII Encontro Internacional do CONPEDI Buenos Aires”. Sob a temática central “Derecho, Democracia, Desarrollo y Integración”, centenas de trabalhos científicos foram aprovados e apresentados oralmente, na forma presencial.

O GT “Direito Constitucional I” contou com inúmeros trabalhos de pesquisadores advindos de vários Programas de Doutorado e/ou Mestrado, localizados nas mais diversas regiões do Brasil. Após as apresentações, foram realizados debates, sempre envolvendo blocos de temas. Pode-se constatar que os debates foram tão enriquecedores quanto os textos apresentados.

Cumprindo suas missões institucional e científica, o CONPEDI publica os textos que, além de aprovados, foram também apresentados pelo(s) seu(s) autor(es), durante os 3 dias de realização do evento.

Ao tempo em que cumprimentamos a todos(as) os(as) autores(as), desejamos ótimas leituras!

Prof. Dr. Zulmar Fachin

Coordenador do Programa de Mestrado Profissional em “Direito, Sociedade e Tecnologias”
das Escola de Direito das Faculdades Londrina

Membro da Academia Paranaense de Letras Jurídicas

Prof. Dr. José Antônio de Faria Martos

Doutor em Direito pela FADISP – SP. Doutor em Ciências Jurídicas e Sociais pela Universidad del Museo Social Argentino. Professor titular da graduação e Pós-graduação da Faculdade de Direito de Franca- SP. Advogado.

O DIREITO FUNDAMENTAL AO ESPORTE E LAZER E A IGUALDADE DE GÊNERO: QUESTÕES JURÍDICAS CONTROVERTIDAS DO E-SPORT A PARTIR DA ÓTICA CONSTITUCIONAL

THE FUNDAMENTAL RIGHT TO SPORT AND LEISURE AND GENDER EQUALITY: CONTROVERSIAL LEGAL ISSUES IN E-SPORT FROM A CONSTITUTIONAL PERSPECTIVE

**Raul Lemos Maia
Danilo Henrique Nunes
Caio Vasconcelos Oliveira**

Resumo

O esporte eletrônico passa por processo exponencial de crescimento nos últimos anos, este que anteriormente era tratado como mero entretenimento, hoje é um mercado altamente profissional e lucrativo. Feita esta afirmação, o objetivo da pesquisa é analisar os muitos impasses e questionamentos que surgem naturalmente para a consolidação do e-sport em diversos países do mundo. Tendo em vista que existem ainda algumas barreiras que dificultam expansão ainda maior desse meio de lazer, dentre essas barreiras, a falta de uma definição jurídica mais esclarecida sobre o assunto, as questões de gênero entre os competidores e amparo legal que regulamente e garanta uma maior segurança jurídica aos envolvidos nos cenários de e-sports. Sob os métodos de revisão de literatura e hipotético-dedutivo, o trabalho conclui que são necessárias condições jurídicas, culturais e sociais para alcançar a expressão e o prestígio dos esportes convencionais também nos esportes eletrônicos.

Palavras-chave: Direito ao lazer, Esporte eletrônico, Gênero, Regulamentação, Segurança jurídica

Abstract/Resumen/Résumé

Electronic sport has undergone an exponential growth process in recent years. What was previously treated as mere entertainment is now a highly professional and lucrative market. Having said that, the aim of this research is to analyze the many impasses and questions that naturally arise when consolidating e-sport in various countries around the world. Bearing in mind that there are still some barriers that hinder the further expansion of this means of leisure, among them the lack of a clearer legal definition on the subject, gender issues among competitors and legal support to regulate and guarantee greater legal security for those involved in e-sports scenarios. Using the literature review and hypothetical-deductive methods, the paper concludes that legal, cultural and social conditions are needed to achieve the expression and prestige of conventional sports in e-sports as well.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Right to leisure, Electronic sports, Gender, Regulation, Legal security

1 INTRODUÇÃO

No cenário contemporâneo, o esporte e o lazer são reconhecidos como direitos fundamentais que transcendem as barreiras físicas e sociais, e que desempenham um papel significativo na promoção da qualidade de vida e da igualdade de gênero. A evolução tecnológica trouxe consigo uma nova dimensão para a prática esportiva: o *e-sport*, que se apresenta como uma modalidade competitiva no âmbito digital. No entanto, em meio a essa transformação, emergem questões jurídicas controvertidas que demandam um exame minucioso à luz do arcabouço constitucional.

O presente estudo busca investigar a relação entre o direito fundamental ao esporte e lazer e a igualdade de gênero no contexto do *e-sport*, identificando e analisando os desafios legais que permeiam essa modalidade. Para tanto, o método de pesquisa adotado é o hipotético-dedutivo, combinado com a revisão de literatura, com o intuito de delinear o panorama jurídico e social do e-sport e de compreender a necessidade premente de garantir a igualdade de gênero nesse domínio, assim como em outras práticas esportivas.

Nesse sentido, buscar-se-á explorar a trajetória de reconhecimento e legitimação do *e-sport* como modalidade esportiva, analisando como o ordenamento jurídico brasileiro tem tratado a equiparação entre essa nova forma de esporte e as práticas esportivas convencionais, bem como investigar a viabilidade e a importância da criação de órgãos especializados para lidar com as questões jurídicas específicas do e-sport, considerando a expertise da processualística brasileira como base para a formação dessas instâncias.

No mais, diante da necessidade de viabilizar tais órgãos, o presente estudo se propõe a analisar a possibilidade de estabelecer uma entidade regulamentadora que promova a proteção jurídica do direito ao esporte e lazer no âmbito do *e-sport*, assegurando padrões éticos, igualdade de oportunidades e práticas justas. De mesmo modo, buscar-se-á construir uma ideia de possível tribunal especializado no *e-sport*, avaliando como essa instância poderia garantir a defesa dos direitos fundamentais dos jogadores, incluindo a igualdade de gênero, e contribuir para uma jurisprudência sólida.

Por fim, no intuito de promover a igualdade de gênero em todas as formas de esporte, incluindo o *e-sport*, como ponto de partida, este estudo tem como objetivo demonstrar a emergência e a importância de examinar as questões jurídicas que envolvem essa nova modalidade. Para tanto, deverá abordar a relevância do esporte e do lazer como meios de promover a igualdade de gênero, tanto no ambiente competitivo do *e-sport* como no contexto social mais amplo, discutindo a necessidade de abordagens inclusivas e empoderadoras.

Ou seja, por meio da análise cuidadosa das especificidades legais e sociais do e-sport, espera-se contribuir para o avanço da discussão sobre a igualdade de gênero nesse contexto e para o fortalecimento das bases jurídicas que sustentam essa manifestação esportiva digital.

2 A EQUIPARAÇÃO DO *E-SPORT* AO ESPORTE CONVENCIONAL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Nos últimos anos, o cenário esportivo global tem sido palco de uma transformação significativa com o surgimento e ascensão dos esportes eletrônicos, popularmente conhecidos como *e-sports*. No contexto brasileiro, essa evolução tem gerado debates e questionamentos quanto à equiparação dos *e-sports* ao esporte convencional no ordenamento jurídico do país. Essa temática intriga não apenas entusiastas dos jogos eletrônicos, mas também juristas, legisladores e agentes esportivos, que buscam compreender e abordar as implicações legais e regulatórias que envolvem essa nova forma de competição. Nesse contexto, emerge uma discussão complexa que envolve a definição de critérios de avaliação que permitam reconhecer os *e-sports* como prática esportiva legítima e, conseqüentemente, conferir-lhes direitos e obrigações similares aos do esporte tradicional no Brasil.

O debate em torno da equiparação dos *e-sports* revela a necessidade de abordar aspectos que vão além das questões meramente técnicas. Além da destreza digital exigida pelos *e-sports*, emergem tópicos como a formação de atletas virtuais, os aspectos de saúde física e mental relacionados à prática intensiva de jogos eletrônicos em nível competitivo e a viabilidade de estabelecer uma estrutura regulatória que ampare os jogadores, equipes e eventos dessa nova modalidade.

As discussões perpassam também pela busca de reconhecimento público e institucional dos *e-sports* como atividade legítima, o que pode influenciar questões tributárias, trabalhistas e até mesmo educacionais. Diante desse cenário, explorar a equiparação dos *e-sports* ao esporte tradicional no contexto jurídico brasileiro requer uma análise ampla e abrangente que considere não apenas os elementos competitivos e tecnológicos, mas também os aspectos sociais, econômicos e culturais envolvidos.

No contexto legislativo, o senador Roberto Rocha do PSDB/MA, no ano de 2017, apresentou proposta legislativa que visa regulamentar o esporte eletrônico no país (BRASIL, 2017), para que os jogadores pudessem ter uma legislação, conforme as outras modalidades esportivas. Ainda que este projeto sirva para delimitar os conceitos compreendidos como esporte eletrônico e suas finalidades, a implementação da referida norma no ordenamento

jurídico brasileiro concebe grande relevância, pois se vislumbra como base para análise do *e-sport* em nosso país.

O Projeto de Lei confere segurança jurídica aos jogadores que desejam representar o Brasil, bem como regulamenta o esporte eletrônico brasileiro. Neste aspecto, diferencia o esporte eletrônico amador, realizado atualmente por empresas privadas, dos esportes eletrônicos institucional, realizados futuramente pela Confederação e suas Federações, popularizando assim o esporte eletrônico no Brasil como qualquer outra modalidade esportiva.

Com isto, geram-se no Brasil mais competições, campeonatos, eventos, bem como premiações aos jogadores, seus times e a clubes brasileiros, conforme o texto legal. A lei também trata de diversos pontos de relevante valor social, tal como incentivo a educação e combate à discriminação de gênero, que serão tratados mais adiante no trabalho.

São inúmeros os pontos convergentes entre o esporte eletrônico e o esporte convencional, fato este que enseja sua equiparação no âmbito jurídico. A prática da atividade desportiva, de modo geral, englobando-se os esportes convencionais e mesmo sua modalidade eletrônica têm grande valor para a sociedade, bem como conferem grandes benefícios para seus praticantes, inclusive no tocante aos direitos e garantias (BICKEL; MARQUES; SANTOS, 2012).

Ao refletir a natureza do esporte eletrônico, pautando-se como uma modalidade desportiva, este passa a ser regido pela Lei 9.615/98, a já conhecida Lei Pelé, que regula normas gerais sobre desporto no Brasil. O primeiro ponto de benefício da aplicabilidade da Lei Pelé ao *eSport*, encontra-se no artigo 7º, que dispõe sobre a destinação dos recursos do Ministério do Esporte, que prevê investimentos no desporto educacional, a inclusão de pessoas com deficiência, apoio a projetos de pesquisas, entre outros (BRASIL, 1998).

Não há dúvidas acerca dos benefícios dos jogos eletrônicos na área da educação, ajudando no desenvolvimento da capacidade cognitiva e no raciocínio lógico dos jovens (EDUCAMUNDO, 2019). Contudo, é mister destacar a necessidade de uma utilização consciente e equilibrada de seu conteúdo, de modo a não prejudicar o indivíduo ainda em fase de evolução cognitiva.

É possível acrescentar o papel do Poder Público enquanto instrumento de fomento ao esporte digital. A partir dessa noção, vislumbra-se o auxílio de verbas governamentais para o fomento do esporte eletrônico no próprio sistema educacional, o qual pode vir a viabilizar questões relevantes em diversos aspectos no campo da educação no Brasil. Com exemplo, evidencia-se que a contextualização e fomento do *e-sport* para a sociedade apresenta uma relevante questão social no Brasil: a inserção dos jovens de baixa renda ao ambiente digital. Ou

seja, consagra-se a viabilização da presença social do Estado com a implementação de políticas públicas de utilização do âmbito digital como ferramenta de transformação social.

Em outro exemplo, o esporte eletrônico pode possibilitar a inclusão de pessoas com deficiência, principalmente em razão de sua prática, em regra, não depender de força física, podendo, diante de adaptações, contemplar também aspectos de grande inclusão àquele que não detém de capacidade psicomotora completa. Sendo assim, com o auxílio de projetos de pesquisas na área, a inclusão destas pessoas no *e-sport* poderá ser majorada ao passar dos anos, trazendo a estes cidadãos uma participação de maior representatividade dentro da sociedade, com a real valorização de sua dignidade humana.

Uma equiparação entre o desporto convencional e o eletrônico, também possibilita benefícios de cunho financeiros aos atletas e clubes do segmento, através de institutos como o do direito de arena, previsto no artigo 42 da Lei Pelé. Com esse direito, prevista pela Lei supradita, os clubes terão uma renda maior que possibilitará o desenvolvimento maior das categorias de base, além de aumentar os ganhos dos atletas, incentivando assim o desenvolvimento do cenário esportivo.

Compreende-se que aplicação dos dispositivos legais que versam sobre desporto aos esportes digitais servirá como parâmetro a pavimentar o desenvolvimento do esporte eletrônico em todo o país, além de possibilitar a solução de problemas como a falta de entidades regulamentadoras e necessidade de um tribunal especializado, conforme se demonstrará no tópico a seguir. De início, essa relação entre as modalidades esportivas pode ser devidamente convalidada no sentido constitucional, sendo ambas, claros exemplares do direito ao lazer.

A Constituição Federal promulgada em 1988 possui caráter de Estado de bem-estar social. Isso significa que a máquina estatal brasileira onera-se em fornecer uma série de garantias e promoções sociais que beneficiem a população de maneira geral. Isso porque, o artigo 6^a da CRFB/88 garante os direitos humanos de 2^o dimensão, os chamados direitos sociais. Dentre todos os direitos abordados pelo referido texto constitucional, o lazer é o que tem suma importância para a construção do presente trabalho. Assim, como bem doutrina Ingo Wolfgang Sarlet:

O direito ao lazer, à semelhança do que acontece com outros direitos sociais, não teve seu conteúdo definido no texto constitucional, ainda que deste possam ser extraídas algumas diretrizes. Com efeito, na sua articulação com outros princípios e direitos consagrados na Constituição Federal (por exemplo, a referência ao lazer como um dos elementos a ser assegurado pela prestação do salário mínimo, bem como a garantia do pagamento de um terço sobre o valor das férias, o repouso remunerado, a limitação da jornada de trabalho etc.), é possível identificar, já no plano da Constituição, um corpo normativo que, em alguma medida, objetiva assegurar a toda e qualquer pessoa, um

mínimo de fruição do lazer, impondo ao Poder Público o dever de assegurar as condições (por prestações materiais e normativas) que viabilizem o acesso e o exercício de atividades de lazer pela população. Nesse sentido, verifica-se que a jurisprudência tem entendido⁷³⁹ que o direito ao lazer estaria vinculado aos direitos à cultura e ao desporto, seja na efetivação do direito à educação, ao permitir uma formação mais ampla das crianças e adolescentes, seja na concretização de políticas públicas de garantia de qualidade de vida ao idoso. O direito ao lazer, por outro lado, dialoga com o conceito de saúde como “estado de completo bem-estar físico, mental e social” (OMS), justificando, por isso, que possa integrar o conteúdo do mínimo existencial e da própria vida com dignidade, já que essencial à vida com (alguma) qualidade, pois se cuida de exigência para o próprio desenvolvimento (com plenitude) da personalidade humana. Convém enfatizar que a garantia de lazer, aqui compreendida como direito fundamental, por vezes desprezado, quando não ridicularizado, assume dimensão essencial para a construção da personalidade humana e, na esteira do que já foi referido, integra a noção de um mínimo existencial sociocultural, ainda que seja deferida ao Estado ampla margem de discricionariedade quanto ao modo de dar concretude ao direito ao lazer (SARLET, 2017, p. 699).

Portanto, constata-se que o direito ao lazer está intimamente ligado ao desporto, visto a capacidade recreativa que este apresenta, de modo que muitas vezes, é utilizado como um divertimento após a labuta diária. No Brasil, o amor ao esporte é cultural, mesmo que as raízes desse sentimento se encontrem ligadas ao futebol. O brasileiro abraça inúmeras outras atividades desportivas, e se mostra um povo extremamente ligado às competições e disputas esportivas que ocorrem em nosso país (BARBOSA, 2020).

No mesmo contexto, quando se trata de *eSports*, o Brasil é um grande consumidor do mercado (ABREU, 2019), com torcedores que são grandes entusiastas do segmento, e que frequentemente demonstram se valer do esporte eletrônico como entretenimento. Dito isso, é evidente o interesse de uma parcela da população brasileira no gênero de *eSport*, razão pela qual o fato de o Estado fomentar a atividade e fornecer meios para que tal modalidade possa atender uma função social voltada para o lazer é vislumbrada para implementação de um direito ao lazer completo.

Quanto ao desenvolvimento do desporto em nosso país, o ordenamento constitucional pátrio dispõe o incentivo ao esporte em seu artigo 217 e tem relevante valor para a análise do presente trabalho. Para uma melhor compreensão da abrangência do exposto no capítulo, faz-se necessário a comparação com dois contextos distintos, de modo a buscar o melhor dos dois mundos, sendo utilizados por exemplos a seguir alguns países como China, Coreia do Sul e Estados Unidos.

O continente asiático é um dos detentores das equipes mais competitivas do no cenário de *e-sport*, e tem como maiores expoentes, China e Coreia do Sul (ACOSTA, 2019, p. 22). A Coreia tem grande tradição no meio, visto que o governo fomenta esse tipo de prática, através da entidade Kespa. No país, o profissionalismo do esporte em comento passou a determinar

também sua profissionalização, atuando em um cenário que garante aos jogadores, amparo legal e condições dignas de trabalho (SOUZA, 2014).

A China por sua vez deu um grande passo para o crescimento do esporte eletrônico, tendo no ano de 2019, reconhecido os jogadores virtuais, como profissional ligados a uma profissão (SPORTV, 2019). Esse tipo de reconhecimento é imprescindível para esta indústria, visto que faz com que sejam reconhecidos os direitos de seus praticantes, além de oferecer segurança para aqueles que desejam ingressar neste meio. A partir do exposto, é possível verificar os motivos pelos quais, o continente asiático alcança bons resultados, sendo modelo para os outros países do mundo, como um exemplo de sucesso na gestão e implantação do segmento de esportes eletrônicos.

Os Estados Unidos da América, historicamente são uma potência no mercado de *videogames*, de modo em que também têm uma relevante contribuição para o mundo dos *e-sports*. Os títulos de jogos mais relevantes no cenário do esporte eletrônico atualmente são de propriedade de empresas norte americanas, e isso faz com que algumas práticas do país se reflitam em suas empresas e conseqüentemente seus produtos (ACOSTA, 2019, p. 21).

É tradicional nas universidades dos Estados Unidos a concessão de bolsas para atletas, em face da grande relevância das competições universitárias no país, que são portas de entradas/vitrines para as grandes ligas esportivas, como por exemplo as de basquete e futebol americano (BBC, 2014). De igual modo, é cada vez maior a quantidade universidades oferecendo bolsas para *cyber* atletas, já que existem campeonatos universitários devidamente consagrados no âmbito dos jogos eletrônicos (OLIVEIRA, 2018).

Essa possibilidade abarca não só jogadores nascidos nos Estados Unidos, mas também em outros países, tendo algumas instituições que contam com a presença inclusive de brasileiros (OLIVEIRA, 2018). Além da possibilidade das bolsas de estudos, os Estados Unidos reconhecem juridicamente o *cyber* atleta como um profissional, motivo pelo qual concede visto para os jogadores que atuam no país por alguma organização, ou que participem de campeonatos realizados no país.

Os Estados Unidos ainda figuram como o grande polo consumidor, além de serem o centro cultural e comercial do mundo contemporâneo, mesmo que a globalização e os adventos da internet propiciem uma descentralização do monopólio comercial. Com isto, atingem novos mercados e países fora do eixo econômico social do primeiro mundo. A partir dessa noção, algumas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, visando estimular o crescimento de seus cenários competitivos, adotaram medidas e imposições que preveem alguns direitos e garantias para os praticantes nesses países.

Fundamentando-se no contexto de fomento do cenário apresentado, a Riot Games desenvolvedora do *League of Legends* e organizadora dos torneios competitivos da modalidade, estipulou que os times integrantes das ligas norte-americana e europeia do jogo registrassem formalmente seus atletas, oficializando o vínculo entre a entidade e os jogadores (ALVES, 2019).

A respectiva imposição da desenvolvedora obrigou os times a formalizarem sua relação com os atletas, evidenciando-o relações empresariais e trabalhistas como requisito para participação do campeonato. Isso proporciona uma exímia constituição de valor social, de modo que garante uma série de direitos aos jogadores, os quais, por vezes se constituem vulneráveis na referida relação. Os contratos oriundos desta determinação da desenvolvedora possuem aspectos semelhantes aos contratos de atletas convencionais, observadas as semelhanças e peculiaridades do esporte eletrônico.

Isso demonstra que algumas empresas buscam regulamentar as relações jurídicas derivadas de seus jogos. Porém, nota-se que tão somente este tipo de regulamentação não é suficiente para garantir o amplo desenvolvimento do esporte eletrônico, principalmente no tocante à igualdade de gênero em tais atividades. Isto porque, ao passo da evolução do *e-sport* no tocante aos direitos dos jogadores, deve-se considerar o real e efetivo acesso feminino aos campeonatos. A partir da realidade é que se questiona a igualdade de direitos tanto de acesso quanto de oportunidade àquelas que também têm interesse nessa modalidade esportiva: as mulheres, razão pela qual se é possível visualizar a criação de órgãos especializados aos *e-sports*.

3 A CRIAÇÃO DE ÓRGÃOS ESPECIALIZADOS NO *E-SPORT* À PARTIR DA PROCESSUALÍSTICA BRASILEIRA

3. 4 A viabilização de uma entidade regulamentadora para a proteção jurídica do direito fundamental ao esporte e lazer

Um dos princípios das disputas esportivas é o da observação das regras pré-estabelecidas, que determinam a forma como as competições serão realizadas. Esse princípio desportivo relaciona-se com um princípio do Direito denominado princípio da segurança jurídica, que é uma das balizas do ordenamento jurídico brasileiro. Portanto, é manifesta a necessidade de um ente regulador, que determine as regras a serem seguidas dentro do ambiente do esporte eletrônico nacional.

Maria Sylvia Zanella Di Pietro (2019) dispõe sobre a matéria:

O princípio da segurança jurídica apresenta o aspecto objetivo, da estabilidade das relações jurídicas, e o aspecto subjetivo, da proteção à confiança ou confiança legítima, este último originário do direito alemão, importado para a União Europeia e, mais recentemente, para o direito brasileiro. Ele foi elaborado pelo tribunal administrativo em acórdão de 1957; em 1976, foi inserido na lei de processo administrativo alemã, sendo elevado à categoria de princípio de valor constitucional por interpretação do Tribunal Federal Constitucional. A preocupação era a de, em nome da proteção à confiança, manter os atos ilegais ou inconstitucionais, fazendo prevalecer esse princípio em detrimento do princípio da legalidade. Do direito alemão passou para o direito comunitário europeu, consagrando-se em decisões da Corte de Justiça das Constituições Europeias como “regra superior de direito” e “princípio fundamental do direito comunitário”. O princípio da proteção da confiança leva em conta a boa-fé do cidadão que acredita e espera que os atos praticados pelo poder público sejam lícitos e, nessa qualidade, serão mantidos e respeitados pela própria Administração e por terceiros. É hipótese em que o direito administrativo acabou por influenciar o CPC, levando às normas contidas no art. 927, §§ 3º e 4º, este último com menção expressa à proteção da confiança. Pelo primeiro, “na hipótese de alteração de jurisprudência dominante do STF e dos tribunais superiores ou daquela oriunda de julgamento de casos repetitivos, pode haver modulação dos efeitos da alteração no interesse social e no da segurança jurídica”. Pelo segundo, “a modificação de enunciado de súmula, de jurisprudência pacificada ou de tese adotada em julgamento de casos repetitivos observará a necessidade de fundamentação adequada e específica, considerando os princípios da segurança jurídica, da proteção da confiança e da isonomia”.

Existem atualmente diversas instituições que levantam a bandeira do esporte eletrônico em nosso país e se candidatam ao posto de órgão regulador do segmento. É o caso da CBDEL (Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos), criada em 2015, que se intitula como a entidade de administração do esporte eletrônico brasileiro (CDBEL), chegando até mesmo a se filiar ao Ministério do Esporte.

Contudo, é evidente que alguns incidentes colocaram em xeque a legitimidade da CBDEL que, ao buscar aproximação com federações esportivas como a CBF (Confederação Brasileira de Futebol) e a FPF (Federação Paulista de Futebol), foi rebatida pelas principais desenvolvedoras de jogos eletrônicos presentes no país. Nesta ocasião foi afirmado categoricamente por meio de uma carta aberta, o não reconhecimento da legitimidade da CBDEL por parte dessas empresas (GUERRA, 2018).

Outra passagem que pesa em desfavor do suposto ente máximo do *e-sport* brasileiro é o campeonato organizado durante os jogos Olímpicos de 2016. A União arcou com R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais) referentes a organização da chamada Arena *e-sports* Brasil, que teve como organizadora a CBDEL. À época foram realizados dois torneios de esporte eletrônico, que supostamente dariam acesso a competições internacionais das categorias disputadas (BOCCHI, 2018).

Após a finalização do torneio, construiu-se uma imagem negativa: relatos de que ainda

que os custos para realização do evento tenham tido valores significativos, as partidas foram disputadas em computadores de baixa qualidade, sem, inclusive haver a transmissão dos jogos. A passagem ainda se agravou pela impossibilidade dos campeões disputarem os campeonatos internacionais, pelos principais motivos da ausência de custeio de suas viagens pela organização do evento (BOCCHI, 2018).

No final de 2018, veio à tona a notícia que a CBDEL teve sua certificação suspensa no Ministério do Esporte, por não atender aos requisitos de: (i) “transparência na gestão da entidade; (ii) instrumento de controle social e gestão democrática; (iii) acesso irrestrito a todos os associados e filiados quanto aos documentos e informações relativas a prestação de contas e as relacionadas à gestão da respectiva entidade” (TEIXERA, 2018). Todos esses fatores demonstram a incapacidade de atribuir a CBDEL a devida credibilidade para controlar os esportes eletrônicos no Brasil.

A falta de representatividade por parte dos atletas por meio de alguma associação ou ente que lute pelos direitos da categoria é outro fator que evidencia a necessidade da criação de uma entidade regulamentadora. Como nos esportes convencionais, os atletas normalmente chegam ao ápice de suas carreiras com pouca idade, de modo que nem sempre possuem a maturidade necessária para entender e buscar seus direitos de maneira individual.

Ainda que haja o argumento de que não é necessário entidade regulamentadora para os jogos eletrônicos, visto a propriedade das empresas sobre os produtos, é necessário se atentar as relações que derivam da exploração desse gênero. Isso porque, ainda que as desenvolvedoras de jogos busquem criar e normatizar seus cenários competitivos, essas normas em regra são de cunho geral ao redor do mundo. Sendo assim, as particularidades do direito brasileiro ficam em segundo plano, e com isto prejudicam direitos e garantias que são conferidos aos naturais desta pátria.

Nesse ínterim, infere-se que o jogo de computador é considerado pelo ordenamento pátrio como um objeto passível de propriedade intelectual, tendo seus direitos de propriedade protegidos pela lei 9.609/98. A atuação de uma entidade reguladora deverá se restringir a estabelecer parâmetros e regras para as disputas de competições de *e-sport* no Brasil, de modo que as regras específicas do jogo ainda ficarão a encargo da desenvolvedora do jogo.

Para que a entidade reguladora atinja a finalidade de resguardar os direitos dos praticantes do esporte eletrônico, cada jogo e sua peculiaridade deverá ser observada, pois assim como ocorrem nos esportes convencionais, cada modalidade e jogo tem suas particularidades que demandam certas disposições. Além disso, existem inúmeros subgêneros dentro da indústria do esporte digital que merecem igualdade de atenção, de modo que os direitos do *cyber* atletas

sejam efetivamente resguardados, inclusive o direito à igualdade de gênero. Isto deve ocorrer independente deste atuar no jogo mais popular ou no menos atrativo para o comércio.

Deve-se dizer que tais atos fomentarão a prática do esporte eletrônico, além de não discriminar os atletas de acordo com a modalidade praticada, como ocorre nos esportes convencionais, visto que os atletas das modalidades mais populares como o futebol conseguem altos subsídios e benefícios, enquanto atletas de modalidades menos difundidas lutam dia a dia por sua subsistência, principalmente quando se denota a disparidade de investimentos quanto às mesmas modalidades esportivas praticadas por mulheres.

3.5 A eventual criação de um Tribunal especializado no *e-sport* e a defesa dos direitos fundamentais

Atualmente as competições de esportes eletrônicos são em regra organizadas, realizadas e regulamentadas pelas desenvolvedoras dos jogos (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019, p. 76). Mencionado fator enseja que respectivas empresas muitas vezes detenham a função de julgar conflitos e lides decorrentes da prática do *e-sport*.

Cabe destacar que pontuadas circunstâncias muitas vezes são prejudiciais para os envolvidos no segmento, visto que, em muitas ocasiões as empresas são parte do conflito e acabam sendo responsáveis por julgar as lides nas quais estão envolvidas. Para resolução deste problema, o mais indicado pode vir a ser a criação de um tribunal especializado no segmento, com finalidade de atendimento das demandas e particularidades das disputas eletrônicas, diferenciando as funções.

O instrumento do presente trabalho é pregar a equiparação jurídica do esporte eletrônico com o esporte convencional e demonstrar que além da equiparação entre os gêneros feminino e masculino nas modalidades esportivas convencionais, há necessidade de equiparação de ambos também no âmbito digital. E, infere-se, a partir dessa premissa, que a solução mais assertiva em relação a competência para julgamento das relações de *e-sport* é a aplicação por analogia da justiça desportiva.

Como disposto na CFRB/88, a Justiça Desportiva é regulamentada por lei e serve como via antecessora da justiça comum. A sua criação é pensada para atender as necessidades exclusiva dos praticantes de desporto, visto que a forma como a Justiça Comum funciona, a mesma não consegue atender as necessidades das demandas advindas das relações esportivas. A Constituição Federal também determina que o poder disciplinar da Justiça do Trabalho tenha seu exercício limitado a prática dos desportos e as relações dela decorrentes.

Aqui é de suma importância fazer uma dissociação do termo desporto do termo esporte. O primeiro engloba gênero, personalizado na atividade humana que exige esforço e segue um conjunto de regras específicas. Já o esporte é definido como espécie de desporto, ligado a determinada modalidade de desporto praticado (BELMONTE, 2010). A previsão constitucional garante que as demandas ajuizadas sejam rapidamente resolvidas dentro do prazo limite de 60 dias, uma vez que as competições têm calendários inadiáveis, e por isto podem esperar por um longo período de tempo as decisões dos Tribunais Desportivos.

A Lei 9.615/98 conhecida também como Lei Pelé, dispõe normas gerais sobre desporto, e em seu artigo 52, determina a estrutura da Justiça Desportiva. Saliente-se que o aludido texto de Lei, dispõe que em sede de primeira instância funcionarão as comissões disciplinares (que funcionam junto ao STDJ, atuando em âmbito nacional e estadual), com 5 auditores dotados de notável saber jurídico desportivo cada uma. As comissões serão instituídas na quantidade que forem necessárias para atender as demandas.

Pela justiça desportiva em âmbito regional, existem os Tribunais de Justiça Desportivos, que possuem legitimidade para apreciar casos derivados de competições regionais e municipais.

O STDJ funciona de maneira isolada para cada modalidade esportiva, ligado com a entidade regulamentadora da modalidade, como por exemplo o STDJ do futebol funciona ligada a CBF (Confederação Brasileira de Futebol) (JURÍDICO CERTO, 2016). Acontece o mesmo com os TJDs, que atuam ligados aos entes regionais do esporte, como por exemplo o TJD de futebol do Estado de São Paulo, que se encontra ligado ao Federação Paulista de Futebol.

Os pontos que podem ser alvo de apreciação da Justiça Desportiva estão intimamente ligados a violação de regras das competições desportivas. Em uma linha geral, é qualquer ato que vai em desencontro a um dos três elementos que caracteriza o desporto, sendo eles a: (a) competição, (b) imprevisibilidade e (c) observância das regras estabelecidas.

O julgamento das demandas na Justiça Desportiva não afasta a competência da Justiça Comum. Contudo, a última só pode ser acionada após o esgotamento de todas as vias existentes na Justiça Desportiva, como prevê a Constituição, nos termos do artigo 217, §1º.

O Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD) determina as pessoas e entidades que se submetem a sua jurisdição, nos termos do seu artigo 1º e incisos seguintes. Feita-se uma análise deste instrumento de lei, aliado a algumas inovações no âmbito jurídico, pode-se a um determinado tempo acarretar grandes avanços para o esporte eletrônico. O inciso IV por exemplo da supradita norma determina que tanto atletas amadores quanto profissionais, se submetem a Justiça Desportiva. Sendo assim, com a possível aprovação do Projeto de Lei nº

383, que colocaria os praticantes do esporte eletrônico no patamar de atletas, os mesmo poderiam se valer da jurisdição dos Tribunais Desportivos.

Caso seja entendido que o esporte eletrônico é integrante ao elemento desporto, sua aplicação a Justiça Desportiva será um processo natural, de modo que teria que se adaptar as inovações e peculiaridades trazidas pelo esporte digital. Além disso, importante compreender que haveria necessidade de um trabalho conjunto à entidade regulamentadora do segmento e entender quais os parâmetros necessários para a regulamentação do esporte eletrônico, principalmente diante da relevância de garantia dos direitos fundamentais ao esporte e ao lazer, conferindo, inclusive, os efeitos de difusor da igualdade social e de gênero.

4 O DIREITO AO ESPORTE E AO LAZER COMO DIFUSOR DA IGUALDADE DE GÊNERO ‘DENTRO E FORA DE CAMPO’

Historicamente, o mundo dos *videogames* tem como público-alvo o gênero masculino. Seja na construção temática dos jogos que eram produzidos com foco nos gostos masculinos, ou até mesmo na construção social que fora criada em relação aos gamers, quase sempre representados na figura do homem. Isto acabou por gerar um afastamento do gênero feminino dos jogos eletrônicos.

O distanciamento entre mulheres e os jogos eletrônicos também possui uma raiz na ausência de incentivo da sociedade quanto a inserção feminina dentro deste mundo. Os homens são presenteados e incentivados com materiais esportivos e *videogames*, incentivando sua competitividade desde a infância. Já as garotas recebem presentes que fazem alusão ao ser “dona de casa”, com subserviência do lar, com funções a que deve cumprir e os objetivos de sua vida. Percebe-se a atuação do modelo patriarcal e machista que ainda impera em nossa sociedade (GAMEPAD, 2017, p. 27).

Se realizado um paralelo dos esportes convencionais com os *e-sports*, é possível notar algumas práticas compartilhadas entre esses mundos. Primeiramente, no que diz respeito ao tratamento distinto entre gêneros, visto que homens são preparados para o ambiente competitivo desde cedo dentro dos esportes, com passagem por categorias de base (que desenvolvem seus fundamentos e habilidades), que acabam por possibilitar a esses meninos performarem em alto nível quando adultos.

As mulheres, em sua grande maioria, não possuem qualquer tipo de incentivo para sua inserção no mundo esportivo durante a infância. Fala-se, inclusive, em um tabu quanto às mulheres atletas em algumas modalidades esportivas historicamente associadas ao gênero

masculino (TEIXEIRA JÚNIOR , 2006, p. 16).

Certo é, tais atos e associações depreciativas dificultam o aprimoramento das habilidades das atletas, que em regra começam a se preparar para as competições em uma idade mais avançada. Por tal razão, diminui-se o tempo de aprendizagem e aprimoramento dos fundamentos básicos do esporte praticado. O contexto que o *e-sport* está inserido de igual modo incentiva os jovens de sexo masculino ao consumo de *videogame* desde a sua tenra idade. Em função disso, ao público masculino foi possibilitado um maior desenvolvimento e aprimoramento, principalmente no que tange à profissionalização da modalidade, tornando-se um *cyber* atleta durante a idade adulta.

Também no âmbito do esporte eletrônico, as mulheres buscam seu lugar de direito e lutam por condições equivalentes aos dos homens, de forma que os jogos eletrônicos apresentam dois grandes tópicos que devem ser objeto de estudo neste capítulo.

Inicialmente, uma das grandes problemáticas da questão relaciona-se ao assédio. As mulheres inseridas em jogos eletrônicos e em comunidades *gamers* pela internet, comumente sofrem vários tipos de abusos que visam proveito de cunho sexual (GAMEPAD, 2017, p. 29). Elas são frequentemente abordadas por outros usuários que lhes pedem telefones, *e-mails*, redes sociais, fotos íntimas e até mesmo fazem propostas de prostituição. Ponto comum entre os relatos das jogadoras que já expuseram problemas do meio do esporte eletrônico, é o fato de que as comunidades *gamers* ainda terem dificuldade de assimilar a presença do público feminino.

Diante do contexto apresentado, muitas mulheres se escondam atrás de *nicknames* (nome de usuário) masculinos, para justamente evitar constrangimentos vindos do público masculino. Em face do fator da troca do nome, é impossível mensurar qual a real parcela de mulheres dentro do público gamer, em razão de muitas omitirem seu gênero. Pontuada ocorrência gera um ciclo de falta de figuras femininas importantes dentro do segmento, pois são poucas as mulheres que tentam quebrar as barreiras e estigmas existentes e se tornam referência para outras mulheres.

O segundo tópico passível de discussão está intimamente ligado ao estereótipo erroneamente imposto no âmbito dos *e-sports* é da maior dificuldade da mulher no aprimoramento dos jogos em relação ao homem (SOUZA; ROST, 2019, p. 729-736). No ambiente dos *e-sports*, personifica-se tal fato diante da impossibilidade de muitas competições obstarem as mulheres de competirem em condições pares com os homens.

Novamente, traçando-se um paralelo em relação aos esportes tradicionais, a diferença nesse segmento dá-se graças as questões de cunho biológico e físico. No *e-sport*, por sua vez,

não existe fator possível que promova uma segregação entre homens e mulheres, visto que, em regra, o exigido para a execução dos jogos são habilidades motoras, que independem de porte físico ou biotipo e são somadas ao conhecimento estratégico dos jogos. Sendo assim, em regra, homens e mulheres deveriam gozar do mesmo prestígio e das mesmas condições para a prática do esporte eletrônico, o que em regra não ocorre.

Os feitos das mulheres em jogos eletrônicos, sejam eles alcançar os mais altos rankings de colocação de determinado jogo, conquistar uma grande base de fãs que assistem suas transmissões ao vivo ou até mesmo ingressar no cenário competitivo, frequentemente são conquistas que sofrem desvalorização. Há argumentos que direcionam que tal feito se deu graças a algum tipo de favorecimento, que supostamente ocorreu em troca de proveito sexual ou simplesmente por sorte.

Independente de qual tipo de argumento que é utilizado, é necessário destacar que as conquistas femininas são frequentemente desqualificadas. Mencionada circunstância enseja a desistência das mulheres de jogar ou de ingressar no cenário competitivo, visto a dificuldade de ter seus feitos reconhecidos.

No início do ano de 2019, um fato gerou grande revolta dentro da comunidade *League of Legends*. Na disputa de um campeonato profissional que contava com a participação do primeiro time feminino na liga do jogo, os jogadores do time rival tiveram uma atitude que foi interpretada como chacota por parte da comunidade. Durante a fase de seleção de campeões (fase em que os times selecionam os personagens que usaram na partida, além de destacar quais personagens a outra equipe não terá acesso) a derradeira equipe derradeiramente citada eliminou somente personagens da posição denominada de suporte, cujos personagens frequentemente são elencados como frágeis, passíveis, que não exigem muita habilidade e comumente são associados a figura feminina pela comunidade do jogo (TELLES, 2019).

Esse ato demonstrou que os jogadores não respeitavam o time feminino como um possível oponente. Saliente-se que a fase de seleção de campeões tem grande importância na parte estratégica do *League of Legends*, e no caso em tela, foi usada unicamente e exclusivamente para desmoralizar o time composto por mulheres.

Contudo, em razão da escolha e exclusão dos personagens do jogo ficar a encargo do time que disputa a partida, os jogadores possuem a possibilidade de realizar escolhas que considerarem pertinentes. Deste modo, não incorreu a possibilidade de a organizadora *Riot Games* punir o time que praticou o ato desrespeitoso, justamente pela falta de previsão acerca do tema. A imposição deu-se em forma de uma advertência escrita, que foi a única sanção imposta ao time russo (TELLES, 2019).

Isso demonstra que, ainda que as empresas se empenhem em abranger a maioria das possibilidades que podem ocorrer na realização das disputas, ainda é possível que situações não imaginadas pela desenvolvedora. Tais situações podem possuir valor moral caso venham a se concretizar. Levando-se em consideração, é possível viabilizar a diminuição de condutas semelhantes, sendo necessário um estudo aprofundado e uma maior exposição do tema. Para tanto, mecanismos deverão ser criados para coibir práticas que ferem valores morais da sociedade e o princípio da dignidade da pessoa humana.

Se analisada a situação fora do ambiente técnico do jogo, evidenciando o cunho sociológico da questão, fica inquestionável o desrespeito e a conduta machista adotada pelo time russo. Esse tipo de situação possibilita uma discussão perpassa o simples fato de normatizar os jogos eletrônicos e suas práticas, pois com base nisto, deve-se atender a função social e permitir um amplo desenvolvimento de todos que estão inseridos nesse nicho.

O sociólogo Zigmund Bauman (2001) usa o termo modernidade líquida, em sua obra de mesmo nome, para classificar as relações humanas na Sociedade Contemporânea. Esse termo faz referência ao estado líquido da matéria, que é sempre volátil, que não possui forma definida e que busca sempre se moldar ao meio em que está.

Desta forma, a modernidade líquida defendida por Bauman está ligada ao fato das sociedades contemporâneas moldarem suas convicções e conceitos de acordo com os momentos e locais específicos. Vide:

São esses padrões, códigos e regras a que podíamos nos conformar, que podíamos selecionar como pontos estáveis de orientação e pelos quais podíamos nos deixar depois guiar, que estão cada vez mais em falta. Isso não quer dizer que nossos contemporâneos sejam guiados tão somente por sua própria imaginação e resolução e sejam livres para construir seu modo de vida a partir do zero e segundo sua vontade, ou que não sejam mais dependentes da sociedade para obter as plantas e os materiais de construção. Mas quer dizer que estamos passando de uma era de 'grupos de referência' predeterminados a uma outra de 'comparação universal', em que o destino dos trabalhos de autoconstrução individual está endêmica e incuravelmente subdeterminado, não está dado de antemão, e tende a sofrer numerosas e profundas mudanças antes que esses trabalhos alcancem seu único fim genuíno: o fim da vida do indivíduo (BAUMAN, 2001).

Com base na passagem mencionada, pode-se fazer uma comparação com as relações que ocorrem na internet. O indivíduo que tende a adotar uma postura preconceituosa ou machista, provavelmente não a sustentará fora do ambiente digital. Isso evidencia o ponto levantado por Bauman, aduzindo que as sociedades modernas adotam uma postura para cada meio ambiente que estão, assim como os líquidos.

Para o autor, os relacionamentos advindos da internet, passam a ser chamados de

conexões, que podem ser feitas, desfeitas e refeitas. Os indivíduos estão sempre aptos a se conectarem e desconectarem conforme as suas vontades, o que faz com que tenhamos dificuldade de manter laços a longo prazo (BAUMAN *apud* CARVALHO; SOTILO, 2019). Bauman diz que a sociedade líquida na rede, tem dois grandes atrativos que a mantêm funcionando, especificando que “O atrativo da ‘amizade Facebook’ é que é fácil conectar, mas a grande atração é a facilidade de desconectar” (BAUMAN *apud* FARIAS, 2013).

Traduzindo para o contexto do sexismo no *eSport*, é possível notar uma grande facilidade em se escusar da responsabilidade dos atos praticados na rede. Dito isto, pode-se fazer uma ponte de ligação entre a liquidez da modernidade e as relações advindas do esporte eletrônico, quando protagonizado por mulheres.

Ante ao exposto, é possível perceber que a participação de mulheres no contexto do esporte eletrônico é um ponto que demanda grande discussão, visto que, ainda que existentes previsões normativas que punam aqueles que ofendem a dignidade das mulheres, a problemática em questão é muito ampla, abrangendo diversas camadas sociais, sendo o *e-sport* apenas mais um ambiente no qual exteriorizam retrocessos e excessos contra os direitos fundamentais, principalmente quanto ao ideal igualitário dos gêneros.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desfecho desta análise que se debruçou sobre o direito fundamental ao esporte e lazer e a igualdade de gênero, em específico nas questões jurídicas controversas do *e-sport*, é possível constatar que os diversos tópicos explorados lançaram luz sobre uma série de transformações e debates no âmbito jurídico. Ao examinar os pontos abordados no estudo, foi evidenciado como o *e-sport* se equiparou ao esporte convencional no ordenamento jurídico brasileiro, um marco que impactou a compreensão e regulamentação das atividades competitivas virtuais.

A criação de órgãos especializados no *e-sport*, fundamentada na processualística brasileira, emergiu como uma medida capaz de aprofundar a análise e a regulação das questões legais que cercam essa forma de competição. A proposta de viabilização de uma entidade regulamentadora destinada à proteção jurídica do direito fundamental ao esporte e lazer foi discutida, almejando estabelecer diretrizes claras e uniformes para a promoção da igualdade de gênero e do respeito no *e-sport*.

A eventual criação de um tribunal especializado no *e-sport*, por sua vez, apresentou-se como uma solução potencial para a defesa dos direitos fundamentais envolvidos nesse cenário. Esse tribunal, voltado exclusivamente para as questões do *e-sport*, poderia lidar de

forma mais eficaz com as demandas específicas desse campo, assegurando uma jurisprudência coerente e adaptada às particularidades do setor.

Além disso, ao examinar a relação entre o direito ao esporte e lazer e a igualdade de gênero, percebeu-se que tais direitos têm um papel crucial como difusores de igualdade, tanto dentro como fora do campo, seja ele virtual ou não. As discussões em torno das questões de gênero no *e-sport* contribuíram para uma maior conscientização sobre os desafios enfrentados pelas mulheres nesse ambiente e para a busca de soluções jurídicas que promovam a inclusão e a equidade.

Em suma, a análise das questões jurídicas controversas do *e-sport* sob a ótica constitucional demonstrou a complexidade e a necessidade de adaptação das estruturas legais às realidades em constante transformação. A convergência entre o direito fundamental ao esporte e lazer e a igualdade de gênero ressaltou a importância da abordagem holística e inclusiva para o desenvolvimento do esporte digital enquanto atividade cultural, social e competitiva. Nesse contexto, os desafios enfrentados representam oportunidades para o progresso jurídico e a promoção de um ambiente de *e-sport* mais justo, diversificado e acessível para todos, sem distinção de gênero.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. Brasil surpreende e é destaque nos novos jogos competitivos em 2019. **TechTudo**, [s.l.]. 30 dez. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/12/brasil-surpreende-e-e-destaque-nos-novos-jogos-competitivos-em-2019-esports.ghhtml>. Acesso em: 16 mar. 2020.

ACOSTA, Pedro Javier Gallego. **E-sports, orígenes y oportunidades de negocio**. Trabajo de fin de grado. Facultad de Ciencias de la empresa, Universidad Politécnica de Cartagena, Cartagena, 2019. Disponível em: <https://212.128.20.127/bitstream/handle/10317/7933/tfg-gal-esp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ALVES, Tarsila Machado. Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports; entenda. **ESPN**, [s.l.]. 04 set. 2019. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-. Acesso em: 16 mar. 2023.

BARBOSA, Marystela. Muito além do país do futebol: startup nasce para alavancar esportes e atletas no Brasil. **STARTUPI**, [s.l.]. 28 out. 2019. Disponível em: <https://startupi.com.br/2019/10/muito-alem-do-pais-do-futebol-startup-nasce-para-alavancar-esporte-e-atletas-no-brasil/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

BAUMAN, Zygmunt *apud* CARVALHO, Maria do Socorro; SOTILO, Caroline. Relações Líquidas”, refletindo Zygmunt Bauman. **Café com Conhecimento**, São Paulo. 16 fev. 2019.

Disponível em: https://www.sympla.com.br/relacoes-liquidadas-refletindo-zygmunt-bauman__433358. Acesso em: 16 mar. 2023.

BAUMAN, Zygmunt *apud* FARIAS, Willian. O século do iPhone. **Observatório da imprensa**. [s.l.] 07 maio. 2013. Disponível em: http://www.observatoriodaimprensa.com.br/noticias/_ed745_o_seculo_do_iphone. Acesso em: 16 mar. 2023.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BELMONTE, Alexandre Agra. Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1ª Região**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 47, p. 77-97, 2010.

BICKEL, Éderson Alexandro; MARQUES, Márcio Geller; SANTOS, Geraldine Alves dos. (2012). Esporte e sociedade: a construção de valores na prática esportiva em projetos sociais. **EFDeportes.com**, v. 17, nº 171.

BOCCHI, Nicholas. O Direito por trás do fracasso da CBDEL. Lei em Campo, [S.L]. 07 dez. 2018. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-direito-por-tras-do-fracasso-da-cbdel/>. Acesso em: 18. mai. 2023.

China reconhece oficialmente atleta de eSports como profissão. SporTV, Rio de Janeiro. 6 jan.2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/china-reconhece-atleta-de-esports-como-profissao-oficialmente.ghtml>. Acesso em: 15 jun. 2023.

DE SOUZA, Bruna da Veiga; ROST, Laura Roncaglio. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends. **Proceedins of Proceedings of Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment 2019**. 2019, p. 729-736. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198156.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2023.

DI PIETRO, Maria Sylvia Zanella. O STJ e o princípio da segurança jurídica. Migalhas, [s.l]. 14 mai. 2019. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI302189,210480+STJ+e+o+princípio+da+seguranca+juridica>. Acesso em: 12 ago. 2023.

EUA reconhecem jogadores de “League of Legends” como atletas. G1, São Paulo. 14 ago. 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>. Acesso em: 18 mai. 2023.

GUERRA, Rodrigo. Riot, Ubisoft, ESL e clubes não reconhecem CBDEL como 'autoridade do esport'. ESPN, [S.I]. 26 abr. 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4202776/riot-ubisoft-esl-e-clubes-nao-reconhecem-cbdel-como-autoridade-do-esport. Acesso: 15 mai. 2023.

LOÇASSO, Victor Vargas Sol; VENÂNCIO, Ludmila Salomão. Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? **Revista Interdisciplinar Sulear**, n. 3, 2019. Disponível em: <http://revista.uemg.br/index.php/Sulear/article/view/4339/2423>. Acesso em: 16 mar. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. Bolsas de League of Legends nos Estados Unidos. UOL, [S.I]. 23 set.

2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/23/bolsas-de-league-of-legends-nos-estados-unidos.htm>. Acesso em: 16 set. 2023.

Por que vale a pena usar jogos eletrônicos na educação. Descubra aqui. Educamundo, [s.l], 02 jul. 2019. Disponível em: <https://www.educamundo.com.br/blog/jogos-eletronicos-educacao>. Acesso em: 16 mar. 2023.

REPUBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleggetter/documento?dm=7224197&ts=1567535569427&disposition=inline>. Acesso em: 02 ago. 2023.

SARLET, Ingo Wolfgang. **Curso de direito constitucional**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

Seminário de Games e Tecnologia, n. 10., 2017. Novo Hamburgo. **GAMEPAD**. Novo Hamburgo: Feevale, 2017.

Sobre a CBDEL. **CBDEL**, [s.l]. Disponível em: <https://cbdel.com.br/portal/governanca/sobre-cbdel>. Acesso em: 16 mar. 2023.

SOUZA, Ramon. Como a Coreia do Sul se tornou uma potência do Esport? **Voxel**, [S.L]. 22 dez. 2014. Disponível em: https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport_801514.htm. Acesso em: 18 set. 2023.

STJD: Entenda como funciona o Tribunal de Justiça Desportiva. **Jurídico Certo**, [s.l], 20 out. 2016. Disponível em: <https://blog.juridicocerto.com/2016/10/stjd-entenda-como-funciona-o-tribunal-de-justica-desportiva.html>. Acesso em: 16 mai. 2023.

TEIXEIRA JÚNIOR, Jorge. **Mulheres no futebol, a inclusão do charme**. Porto Alegre: Brasil, 2006.

TEIXERA, C. Controversa, Confederação do Desporto Eletrônico tem certificação suspensa no Ministério do Esporte. **SporTV**, Rio de Janeiro. 6 dez. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-dochandy/noticia/controversaconfederacao-do-desporto-eletronico-tem-certificacao-suspensa-no-ministerio-do-esporte.ghtml>. Acesso em: 18 set. 2023.

TELLES, Bruna. LoL: Riot adverte ROX e Vega por discriminação contra time da Vaevictis. **Techtudo**, [s.l]. 21 fev. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/lol-riot-adverte-rox-e-vega-por-discriminacao-contra-time-da-vaevictis-esports.ghtml>. Acesso em: 16 mar. 2023.

Universidade dos EUA oferece bolsa de estudos para 'atletas' de videogame. BBC, [s.l]. 10 dez. 2014. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141210_bolsa_estudos_videogame_rb. Acesso em: 16 mar. 2023.