FGV DIREITO SP
MESTRADO PROFISSIONAL

Como se regula um esporte com dono?
As peculiaridades da regulação dos eSports no Brasil.

Dennys Eduardo Gonsales Camara

Projeto de pesquisa apresentado ao
Mestrado Profissional da FGV Direito SP.

Versão de 13.10.2021

1. Tema, contexto e questão central de pesquisa

Esporte eletrônico, mais conhecido como eSport, trata-se de um novo mercado no qual jogos eletrônicos são explorados economicamente tal qual esportes tradicionais, incluindo campeonatos regionais e mundiais, grandes contratos de patrocínio, times e jogadores profissionais, etc. No entanto, diferentemente dos esportes tradicionais, o eSport é baseado em um jogo eletrônico, ou seja, o esporte possui um titular, as *publishers* ou desenvolvedoras. Estas são as empresas responsáveis pelo desenvolvimento e publicação desses jogos, utilizando estratégias que garantam a popularidade e continuidade de seus cenários competitivos.

O setor de eSports, está em pleno crescimento: sua audiência mundial aumentou 443 milhões para 495 milhões entre 2019 e 2020. Estima-se que os recursos movimentados no mercado em 2020 foi de cerca de1,1 bilhão de dólares.[1]

O cenário do eSport brasileiro tem acompanhado este crescimento. O país tem o 3º maior público cativo de eSports no mundo, que cresceu de 15 milhões de espectadores, em 2017 para, aproximadamente, 20 milhões em 2018[2].

Em 2020, inclusive, foi fundada a primeira liga de eSport no Brasil. Seu funcionamento é similar às estruturas desportivas da National Basketball Association ("NBA") e da National Football League ("NFL"). No caso, o Campeonato Brasileiro de League of Legends ("CBLoL"), desenvolveu a sua "franquia" com 10 times competidores, os quais incluem marcas famosas como Flamengo, Netshoes e Kalunga. Especula-se que o ingresso de cada time custou cerca de 4 milhões de reais, de forma que a Liga teria valor mínimo de 40 milhões de reais[3].

---

[1] NEWZOO. 2020 Global Esports Market Report. *Newzoo*. 2020. Disponível em https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/. Acessado em 09/10/2021.

[2] NEWZOO. Esports in Brazil: key facts, figures, and faces. *Newzoo*. 2018. Disponível em https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports_Bar_Newzoo_Esports_in%20Brazil.pdf. Acessado em 09/10/2021.

[3] MAISESPORTS. LoL: Franquia no CBLoL custará 4 milhões de acordo com site. *Maisesports*. 3 de junho de 2020. Disponível em https://maisesports.com.br/lol-franquia-cblol-custara-4-milhoes-acordo-site/. Acessado em 09/10/2021.

Enquanto o eSport começa a se estabelecer no Brasil, o Legislativo vem apresentando propostas de regulação ao setor, em sua maioria, visando regular o eSport como um esporte tradicional. Projetos como o PL 7747/2017, PL 3450/2015, PL 7381/2017, entre outros, buscam, diretamente, esse objetivo.

Nessa linha de proposta regulatória, o PLS 383/2017 merece destaque pela atenção que tem recebido em sua tramitação, sendo realizadas, inclusive, audiências públicas e debates pela Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados sobre o assunto e possível aprovação[4].

Além do debate em âmbito federal, a regulação dos eSports por meio dos instrumentos regulatórios desportivos tradicionais veem ocorrendo nos Estados, sendo que alguns dele, inclusive, já aprovaram lei em sentido positivo à equiparação[5].

Há ainda atores externos ao mercado de eSport brasileiro, pressionando a aprovação dessas legislações, trata-se das Confederações de Desporto Eletrônico. Tais atores tem participados dos debates legislativos no Estados e em âmbito federal, disputando com as *publishers* a autonomia sobre a prática do eSport e realização de campeonatos. No entanto, o histórico de participação desses atores no seguimento não é bem visto e já foi alvo de críticas.[6] [7]

O tema da regulação do eSport no Brasil está em plena discussão, envolvendo um setor crescente, discussão legislativa em aberto e participação de vários atores interessados na regulação, ou não, do setor. Diante dessa celeuma, essa pesquisa exploratória se propõe a mapear o debate legislativo envolvendo o tema no Brasil, discutir as convergências e divergências que a regulação desportiva tradicional tem com o setor de eSport e, por fim, fazer proposições ao debate legislativo.

2. **Quesitos, fontes de pesquisa e formas de acesso**

Está pesquisa trabalhará com a hipótese de que a aplicação da regulação esportiva tradicional não é adequada diante da prática profissional do eSport do Brasil.

A discussão terminológica, sociológica e filosófica da possibilidade do esporte eletrônico poder ser etimologicamente considerado um esporte não será aprofundada na presente pesquisa.

---

[4] AGÊNCIA CAMARA DE NOTÍCIAS. Comissão debate regulamentação dos esportes eletrônicos. *Agência Câmara de Notícias*. 14/06/2021. Disponível em : https://www.camara.leg.br/noticias/771056-comissao-debate-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos. Acessado em 09/10/2021.

[5] CANALTECH. Estados avançam em leis para eSports em meio a identificação em Brasília. *Canaltech*. 06 de agosto de 2021. Disponível em: https://canaltech.com.br/esports/estados-avancam-em-leis-para-esports-em-meio-a-indefinicao-em-brasilia-192031/. Acessado em 09/10/2021.

[6] SPORTV. Controversa, Confederação do Desporto Eletrônico tem certificação suspensa no Ministério do Esporte. *SporTV*. 06/12/2018. Disponível em https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/controversa-confederacao-do-desporto-eletronico-tem-certificacao-suspensa-no-ministerio-do-esporte.ghtml. Acessado em 09/10/2021.

[7] DRAFT5. Filho de senador autor da PL 383 é vice-presidente da CBDEL. *Draft5*. 21/11/2019. Disponível em https://draft5.gg/noticia/filho-de-senador-autor-da-pl-383-e-vice-presidente-da-cbdel. Acessado em 09/10/2021.

A delimitação temporal de atualizações ao debate legislativo será feita até julho de 2022, com exceção de fatos que impactem sobremaneira o tema aqui debatido.

Para melhor desenvolvimento comparativo entre a incompatibilidade do esporte tradicional e o eSport, a presenta pesquisa irá fazer comparações com as práticas jurídicas e regulatória aplicáveis ao futebol contrapondo-se às práticas observadas em LOL

Para avaliar a hipótese proposta, os seguintes quesitos serão explorados:

<u>O debate legislativo sobre eSport no Brasil</u>

1. Questões anteriores do Legislativo brasileiro com jogos eletrônicos.
    a. Artigos de jornal e *posts* de figuras importantes para o eSport brasileiro; e
    b. Informações obtidas nos sites do Legislativo.

2. Mapeamento dos diferentes atores envolvidos no debate regulatório.
    a. Artigos de jornal e posts de figuras importantes para o eSport brasileiro; e
    b. Informações obtidas nos sites do Legislativo.

3. Mapeamento dos projetos de lei em vigor sobre o tema.
    a. Informações obtidas nos sites do Legislativo.

<u>A prática do eSport e a lex desportiva brasileira</u>

1. Conhecendo o eSport.
    a. Levantamento bibliográfico;
    b. Artigos de jornal e posts de figuras importantes para o eSport brasileiro (times, publishers e alguns jogadores mais relevantes); e
    c. Experiência profissional própria.

2. Análise comparativa no âmbito da propriedade intelectual
    a. Levantamento bibliográfico;
    b. Experiência profissional própria.

3. Análise comparativa no âmbito da autonomia (
    a. Levantamento bibliográfico;
    b. Análise legislativa.

4. Análise comparativa no âmbito dos direitos trabalhistas
    a. Levantamento bibliográfico;
    b. Análise legislativa.

5. Direito de arena é aplicável para eSports?
    a. Levantamento bibliográfico.
    b. Análise legislativa.

6. Histórico da lex desportiva brasileira e críticas atuais.
    a. Levantamento bibliográfico.

<u>Proposição ao debate regulatório</u>

1. Propostas ao debate regulatório sobre o tema.
    a. Propostas realizadas com base nos materiais explorados durante a pesquisa.

3. Relevância prática, caráter inovador e potencial de impacto

O crescimento do eSport e o atual debate legislativo sobre eSport indicam, respectivamente, a relevância e atualidade do tema. O debate regulatório, no entanto, parece ignorar aspectos intrínsecos ao eSport, como a titularidade da *publisher* sobre o jogo eletrônico.

O presente projeto se debruçará sobre um setor bastante inovador economia brasileira, que poderá sofrer grandes impactos caso seja aplicável um racional regulatório que sofre muitas críticas per se e não parece ser compatível com esse novo mercado.

Como afirmado anteriormente, o eSport, e o mercado de jogos eletrônicos como um todo, têm se tornado um dos principais atores na economia cultural global. Com a desaceleração de outras produções culturais em razão da pandemia[8]. Se mostra necessário explorar as implicações dessa nova modalidade no direito para que seja sedimentado um caminho economicamente virtuoso para esse setor que carece de segurança jurídica.

4. Familiaridade com objeto da pesquisa

Apesar de ter começado a trabalhar diretamente com eSport apenas em 2019, tenho acompanhado as discussões acadêmicas e mercadológicas no mercado de videogames, incluindo eSport, desde 2015.

No meu cotidiano atendo as grandes *publishers* do mercado global de jogos eletrônicos. Em razão do meu interesse e comprometimento, fui alocado como um dos advogados responsáveis pela estruturação do CBLoL.

Entre outras atividades, tenho fornecido aconselhamento jurídico às maiores empresas de eSports atuantes no Brasil para o debate legislativo sobre a regulação dos eSports no Senado, principalmente em razão do PLS 383/2017.

Atualmente, também presto assessoria jurídica no do Dias Carneiro Advogados para diferentes *publishers* na ação civil pública proposta pela Associação Nacional dos Centros de Defesa dos

[8] PWC. COVID-19 and esports: Necessity catapults gaming into the mainstream. *PWC*. Disponível em https://www.pwc.co.uk/issues/crisis-and-resilience/covid-19/covid-19-and-esports-gaming-goes-mainstream.html. Acessado em 10/10/2021.

Direitos da Criança e do Adolescente ("ANCED"), a qual pleiteia a proibição da comercialização de caixas de conteúdo extra em jogos eletrônicos, popularmente conhecidas como *lootboxes* .

Certamente esse é um assunto novo no Brasil, com pouca visibilidade acadêmica. Em razão da minha prática profissional, acredito ter condições favoráveis para a realização da presente pesquisa.

5. **Bibliografia preliminar**

BASTOS, Flávia da Cunha; MAZZEI, Leandro Carlos. Gestão do esporte no Brasil: desafios e perspectivas. In: MAZZEI, Leandro Carlos; BASTOS, Flávia da 200 Cunha. (Org.). Gestão do Esporte no Brasil: Desafio e perspectivas. Ícone. São Paulo. 2012.

BORNEMARK, Oscar. Success Factors for E-Sport Games. In: BENSCH, Suna; DREWES, Frank (Ed.). Proceedings of Umeå‟s 16th Student Conference in Computing Science (USCCS 2013). Umeå: Umeå Universitet, 2013.

EZABELLA, Felipe Legrazie; VIANA, Rui Geraldo Camargo. O direito desportivo e a imagem do atleta. 2005.Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

FAUST, Kyle; MEYER, Joseph; GRIFFITHS, Mark D. Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study. *International Journal of Cyber Behavior*, *Psychology and Learning*, vol. 3, n. 1, 2013.

FERREIRA, Vanessa; COSTA, Pietro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no brasil e a necessidade de sua regulamentação. *Meritum*. 13/07/2019.

HARTTUNG, Jochen. *The Issue of "Deep Control" In Professional E-Sports – A Critical Analysis of Intellectual Property Structures in Electronic Gaming*. Dissertação (Mestrado em Direito) - University of Toronto: Toronto, 2015.

HEWITT, Elliot. Will eSports Ever Become Widely Accepted as Official Sports and How Will They Affect the Way We Entertain Ourselves If They Do? *In*: SHARPE, Jamie; SELF, Richard (Ed.). *Computers for Everyone*. 2014

HOLDEN, John T.; RODENBERG, Ryan M.; KABURAKIS, Anastasios. The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *Journal of Legal Aspects of Sport*, vol. 27, n. 1, 2017.

HOLLIST, Katherine E. Time to be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and the Need for Regulation. *Arizona Law Review*, vol. 57, n. 3, 2015.

JALONEN, Harri. The Value of E-Sports Is in the Eye of the Beholder, But Can E-Sports Operators Influence What the Spectators See? Junho de 2019. Advances in Applied Sociology, 9, 306-329.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, Online, vol. 13, n. 2. 2010.

LIMA, Luiz. Direito Desportivo. 1 ed. Del Rey. 2014.

MAZZEI, Leandro Carlos. BARROS, José Arthur Fernandes. Gestão de federações esportivas. In: MAZZEI, Leandro Carlos; BASTOS, Flávia da Cunha. (Org.). *Gestão do Esporte no Brasil*: Desafio e perspectivas. Ícone. São Paulo. 2012.

MIGUEL, Ricardo. O Enquadramento jurídico do esporte eletrônico. 1 ed. Quartier Latin. 2019.

MORICOCHI, ANDRÉ. O direito no cenário dos esportes eletrônicos: sobre o conceito de esporte e a disciplina jurídica dos e-sports. 2020. Dissertação (Mestrado em Filosofia e Teoria Geral do Direito) - Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

MUÑOZ, Diego; ESTEBAN, Miguel. Los eSports: origen, evolucion y tendências. Cultura visual, digital e mediática: Imagens entre gerações nº4. 2019.

NUNES, Tatiana Mesquita. Olímpia e o Leviatã: a participação do Estado para garantia da integridade no esporte. 2020. Dissertação (Mestrado em Direito do Estado) - Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

PAPALOUKAS, Marios, E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or Merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law? 02/11/2018. Disponível em https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3323593. Acessado em 12/10/2021.

ROTHMAN, Jennifer E. E-Sports as a Prism for the Role of Evolving Technology in Intellectual Property. *University of Pennsylvania Law Review*, Philadelphia, vol. 161. 2013.

SIGOLI, Mário André; DE ROSE JR., Dante. A história do uso político do esporte. *Revista Brasileira de Ciência do Movimento*, vol. 12, n. 2, 2004.

SCHOLZ, Tobias. eSport is Business Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave Pivot. 2019.

SCHREIRER, Jason. Sangue, Suor e Pixels. Harper Collins. Rio de Janeiro. 2018.

STROH, Julian. The eSports Market and Sports Sponsoring. 2017. 1ed. Tectum Wissenschaftsverlag. 2017.

T.L TAYLOR, Raising the Stakes (MIT Press): E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. The MIT Press. 30/01/2015