

DESAFIOS JURÍDICOS NO MUNDO DOS E-SPORTS: PROBLEMAS EMERGENTES NAS REGULAMENTAÇÕES QUE REGEM ATIVIDADES AO PÚBLICO ADOLESCENTE

Gustavo Henrique Da Gama

RESUMO

Este artigo propõe examinar a relação jurídica estabelecida para proteger os menores de idade em competições de esportes eletrônicos, investigando desafios emergentes e lacunas regulatórias neste campo em constante evolução. Embasado nas principais legislações pertinentes, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) e a Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), o estudo adota uma abordagem metodológica qualitativa, fundamentada em análises teóricas e argumentativas. Ele examina as origens dos E-Sports em relação aos esportes tradicionais e investiga a legislação brasileira relacionada aos E-Sports, com foco especial na proteção de menores. Destaca-se a crescente importância dos E-Sports como uma forma popular de entretenimento e competição. O estudo ressalta a necessidade de políticas e regulamentações mais abrangentes e eficazes, contemplando temas como proteção de dados, participação de menores em competições de jogos eletrônicos e promoção de uma maior conscientização sobre a proteção infantojuvenil em ambientes digitais. Ao compreender o cenário legal e regulatório dos E-Sports no Brasil, esta pesquisa visa contribuir para o desenvolvimento de ambientes mais seguros, justos e inclusivos para praticantes e entusiastas de E-Sports, apresentando em seus resultados a necessidade de se efetivar legislações capazes de atender à comunidade, não deixando toda a responsabilidade na autorregulação e nas normas infralegais.

Palavras-chave: E-sports. Menores de idade. Regulamentação. Proteção. Legislação.

ABSTRACT

This article aims to examine the legal framework established to protect minors in electronic sports competitions, investigating emerging challenges and regulatory gaps in this constantly evolving field. Grounded in key relevant legislations such as the Child and Adolescent Statute (Law No. 8,069/1990) and the Pelé Law (Law No. 9,615/1998), the study adopts a qualitative methodological approach, grounded in theoretical and argumentative analyses. It explores the origins of E-Sports in relation to traditional sports and investigates Brazilian legislation related to E-Sports, with a special focus on the protection of minors. The increasing importance of E-Sports as a popular form of entertainment and competition is highlighted. The study underscores the need for more comprehensive and effective policies and regulations, addressing issues such as data protection, minors' participation in electronic gaming competitions, and promoting greater awareness of child and adolescent protection in digital environments. By understanding the legal and regulatory landscape of E-Sports in Brazil, this research aims to contribute to the development of safer, fairer, and more inclusive environments for E-Sports practitioners and enthusiasts, highlighting the need for effective legislation capable of serving the community, without placing all responsibility on self-regulation and infra-legal norms.

Keywords: E-sports. Minors. Regulation. Protection. Legislation.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

1 INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos, conhecidos como E-Sports (abreviação americana para a atividade em questão), emergiram como uma forma popular de entretenimento e competição, ganhando destaque global nas últimas décadas. Essa modalidade de competição, que envolve jogos digitais disputados por jogadores profissionais e amadores, conquistou uma base de fãs dedicada e uma indústria em rápido crescimento. No entanto, o reconhecimento e a regulamentação dos E-Sports como uma modalidade esportiva legítima têm sido tema de debate em diversos contextos, incluindo o jurídico. Assim, este trabalho visa analisar a relação jurídica estabelecida com fundamento na proteção de menores de idade nas competições de esportes eletrônicos para, mais especificamente, através desta análise, entender se os instrumentos legais e infralegais são suficientes para a proteção de menores de idade em competições digitais. No tocante a este debate, diversas questões necessitam ser respondidas, tais como, se os jogos eletrônicos competitivos devem ser classificados como modalidade esportiva? Qual é a importância jurídica desse debate? Essa atividade com viés competitivo pode afetar a vida de crianças e adolescentes? de que forma? Para tanto, traçamos os seguintes objetivos específicos a) Explorar as origens tanto dos esportes tradicionais quanto dos E-Sports, contextualizando sua evolução legislativa em consonância com os paradigmas contemporâneos que desafiam a aceitação do E-Sport como modalidade esportiva; b) Revisar como a legislação nacional, como a Lei Pelé e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) impactam os E-Sports; c) Avaliar a aplicação das leis e regulamentações específicas de competições para entender se o cenário está em conformidade com as normas relevantes e com a proteção de menores.

O estudo adota uma abordagem metodológica qualitativa, embasada em análises teóricas, argumentativas e na interpretação de casos. Quanto ao método de pesquisa, optamos por uma análise histórica para contextualizar a evolução temporal das tentativas de solucionar os desafios associados ao fenômeno em estudo. Além disso, utilizamos uma abordagem conceitual para apresentar casos específicos, enriquecendo nossa argumentação com comparações de opiniões de doutrinadores. Assim, este trabalho se fundamenta em uma extensa pesquisa bibliográfica e documental para fornecer uma análise robusta e embasada sobre o tema em questão.

Além desta introdução ora apresentada, o segundo capítulo visa aprofundar o entendimento sobre a evolução histórica dos esportes, com o intuito de subsidiar a posterior análise sobre a possibilidade e a legitimidade dos jogos digitais como modalidade esportiva.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Além disso, será explorada a linha de raciocínio que fundamenta a definição de esportes, bem como o valor atribuído à conquista desse reconhecimento.

No terceiro capítulo, adentramos no universo jurídico que permeia a participação de menores de idade em competições esportivas, com um olhar voltado para os desafios específicos apresentados pelos jogos eletrônicos. Nesta etapa, mergulharemos nas legislações relevantes, desde a Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Pelé, até o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), além de outros dispositivos legais correlatos, em busca de compreender as implicações jurídicas e regulatórias que regem esse cenário dinâmico e em constante evolução.

Por fim, no quarto capítulo, as discussões pautam os desafios emergentes que permeiam a regulamentação dos E-Sports, com especial ênfase nos problemas relacionados à participação de crianças e adolescentes. Este capítulo visa examinar criticamente os dispositivos legais e infralegais atualmente em vigor ou em desenvolvimento, analisando sua eficácia na proteção dos direitos e na promoção do bem-estar dos jovens competidores. Será analisado se existe a presença de lacunas e deficiências nas regulamentações existentes, especialmente no que diz respeito à proteção de dados pessoais, ao consentimento dos pais ou responsáveis legais, e às medidas de salvaguarda para garantir a equidade e a segurança dos participantes mais jovens. Além disso, serão exploradas possíveis abordagens e soluções para lidar com esses desafios, incluindo a necessidade de legislações específicas e a promoção de políticas mais abrangentes voltadas para a proteção dos menores de idade no cenário dos E-Sports.

Na conclusão, ao aprofundarmos nosso entendimento sobre o panorama legal e regulatório dos E-Sports no Brasil, almeja-se promover o avanço em direção a um ambiente mais seguro, equitativo e inclusivo para os praticantes e apreciadores dessa forma de entretenimento. Nesse sentido, buscamos persuadir o leitor sobre a relevância dessa discussão.

2 ORIGENS E LEGITIMIDADE DOS ESPORTES: UMA ANÁLISE HISTÓRICA E LEGISLATIVA SOBRE A ACEITAÇÃO DOS E-SPORTS COMO CATEGORIA ESPORTIVA.

Ao longo da história, o desenvolvimento das competições esportivas, abrangendo uma variedade de modalidades, tem exigido a implementação progressiva de regulamentos para discernir o que é aceitável e o que não é. Essa evolução deu origem a conceitos como regras e parâmetros, os quais são fundamentais para garantir a equidade e a integridade das competições.

Entre esses parâmetros, questões como gênero, categorização e capacidade física têm sido objeto de análise e ajuste ao longo do tempo. Contudo, um dos aspectos igualmente cruciais é o da idade, já que ele determina diferentes níveis de maturidade e desenvolvimento corporal em cada indivíduo durante seu processo de crescimento.

As primeiras normativas legislativas esportivas modernas surgiram por volta do século XIX¹, marcando um marco significativo na história regulatória do esporte. No entanto, essas regulamentações refletem experiências acumuladas ao longo dos tempos, sendo promulgadas em resposta à percepção social da necessidade premente de estabelecer regras prévias. Essas normas visavam tanto validar os resultados das competições quanto garantir a proteção dos participantes envolvidos.

No que diz respeito à proteção, é necessário entender que ela possui um amplo grau de variáveis. As normas legislativas tentam proteger a igualdade, o direito de todos competirem, a segurança dos atletas e até mesmo a representatividade dos esportes que fazem de cada indivíduo um amante desta prática. Neste sentido, é fundamental que possamos entender minimamente como o esporte e o direito caminham para uma mútua contribuição social.

2.1 RESGATE HISTÓRICO DAS MUDANÇAS DAS PRÁTICAS COMPETITIVAS E O SURGIMENTO DE SUAS LEGISLAÇÕES

A prática da competição de habilidade remonta a tempos pré-históricos, e não há um registro exato de quando essa prática começou. Desde a formação dos grupos sociais, os seres humanos demonstraram um desejo inato de medir suas habilidades e forças uns contra os outros. Isso começou a ser observado em atividades de essência mais simples, como corridas, arremesso de objetos, lutas e jogos simples. Para Rodrigues: “O esporte é forma da expressão humana, presente na história desde tempos antigos. A principal ocorrência se deu, inicialmente, com a realização de jogos, na Grécia, com o objetivo de homenagear os deuses do Olimpo.”²

Com tal decurso da história, tivemos esses marcos significativos nos registros da Grécia e em Roma. A competição física e atlética era uma parte essencial da cultura. Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga, que datam de aproximadamente 776 a.C., são um exemplo notável de uma competição organizada e ritualística que envolvia uma variedade de eventos atléticos.

¹ TUBINO, Manoel José Gomes. **A história do esporte**.

² RODRIGUES, Maria Clara Borges. **A exploração do trabalho infanto-juvenil e seus desdobramentos no desporto brasileiro**. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018, p. 47. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Os Coliseus, são exemplos icônicos da dedicação e da relevância da prática da competição de habilidade e entretenimento ao longo da história. Essas grandiosas estruturas eram locais onde várias formas de competições, incluindo lutas de gladiadores, batalhas encenadas, caçadas simuladas e corridas de quadrigas, eram realizadas para entreter o público.

A realização dos jogos Olímpicos na Grécia Antiga deu origem a uma prática conhecida como 'Ékecheiria', que pode ser interpretada como uma espécie de acordo ou norma. Este acordo, apesar de não documentado, foi instituído com o propósito de facilitar a realização dos jogos Olímpicos na Grécia Antiga, estabelecendo tréguas temporárias entre as cidades-Estado participantes.

É uma tradição que remonta aos primeiros jogos realizados em 776 a.E.C., quando os reis de três cidades-Estado gregas em guerra negociaram uma trégua para que atletas e espectadores pudessem ir e voltar para seus países com segurança, a partir de Olímpia.³

A Ékecheiria, portanto, pode ser vista como um instrumento legal e diplomático rudimentar, destinado a tornar possível a realização dos jogos, como uma espécie de regulamento rústico, capaz de tornar possível a realização de práticas esportivas.

Bem mais a frente no estudo das civilizações, em meados do século XIX⁴, tivemos o nascimento do esporte moderno. Para uma parte considerável dos historiadores, este nascimento se deu sobre os solos da Inglaterra.

Conforme tem-se entendido, o nascimento do esporte moderno se deu na Inglaterra, por Thomas Arnold, em 1828, ao incorporar jogos físicos na escola em que trabalhava, com o objetivo de educar e controlar os alunos, fixando “valores como religiosidade, cavalheirismo, habilidades acadêmicas, boa conduta honestidade, entre outros”. Seguindo a mesma lógica, a prática esportiva foi então apoiada pela burguesia industrial, sendo utilizado como meio de disciplinar os operários.⁵

Este modelo se tornou uma parte intrínseca da cultura global, conectando pessoas de diferentes origens e nações através de um amor compartilhado pelo esporte e pelo espírito de time, sendo o futebol o esporte atual com maior capacidade de ligar o torcedor ao competidor e ainda o mais influente do cenário brasileiro contemporâneo. É crucial ressaltar que até então, o conceito de esporte era consideravelmente mais simplificado. Em outras palavras, anteriormente, atividades como o próprio futebol não eram necessariamente categorizadas como esporte, o que evidencia que a definição de esporte se modifica em períodos distintos, em

³ ShareAmerica. **Promoting peace in the age-old Olympic Truce tradition.**

⁴ TUBINO, Manoel José Gomes. **A história do esporte.**

⁵ RODRIGUES, Maria Clara Borges. **A exploração do trabalho infanto-juvenil e seus desdobramentos no desporto brasileiro.** Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018, p. 47. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

consonância com a evolução da prática esportiva e da compreensão acerca do que constitui ou não uma atividade esportiva.

O xadrez, por sua vez, é de importante relevância nesse cenário, uma vez que ele trás um valioso paradigma referente ao que se entendia entre esporte ser uma atividade física. Ele teve suas origens enraizadas em culturas antigas, sendo uma das formas mais fascinantes de competição de habilidade. Essa desassociação das práticas esportivas para além das ligadas a performance físicas traz um viés competitivo que busca a valorização pela estratégia, raciocínio e inteligência. A aceitação desta modalidade traz consigo aquilo que poderia ser o início do “transporte do esporte” para uma prática feita até mesmo sobre uma cadeira, podendo ser imaginado como precursor da aceitação de outros modelos (como os jogos digitais) como um tipo de esporte.

Assim, de forma muito breve, percebemos que o cenário internacional das competições teve que se desenvolver muito até que finalmente chegou-se ao Brasil.

No Brasil, pouco se tem registrado sobre o esporte no período colonial. Entretanto, durante o Império, algumas manifestações, como a natação e o tiro ao alvo foram introduzidas por escolas militares, já os esportes populares eram a capoeira, inicialmente reprimida, e o remo. Neste mesmo período foram produzidos documentos a respeito do uso da atividade física como forma de educação.⁶

Logo, percebemos que a chegada das modalidades esportivas no Brasil deu-se de forma muito tímida. Hoje entendemos que toda a legislação esportiva nacional reflete as diversas experiências oriundas dos aprendizados dos problemas sociais, bem como do aprendizado quanto ao direito internacional.

Sobre a essência desta trajetória, A história esportiva deságua no fenômeno contemporâneo dos esportes eletrônicos, ou eSports, que representa uma síntese notável dos princípios fundamentais da competição humana, fundidos com os avanços tecnológicos e culturais de nossa era.

No contexto das competições realizadas em plataformas digitais, seja em jogos eletrônicos ou em ambientes virtuais não estritamente ligados a jogos, como é o caso do xadrez eletrônico (neSports), o mundo das competições digitais está rapidamente se consolidando

⁶ RODRIGUES, Maria Clara Borges. **A exploração do trabalho infanto-juvenil e seus desdobramentos no esporte brasileiro**. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018,p 48. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

como um mercado de grande relevância. “Estima-se que até 2024, esse setor movimentará cerca de US\$ 1,6 bilhões, de acordo com previsões baseadas em consultoria de dados”.⁷

Valter Bracht, ao discutir as características marcantes dos chamados "esportes modernos", destaca a importância do fator econômico. Embora o autor não tenha abordado diretamente as possibilidades do esporte digital, é evidente que esse campo está seguindo tendências semelhantes. Para o autor as tendências incluem um número relativamente pequeno de atletas, um público consumidor que financia o esporte, a organização promovida pelos meios de comunicação de massa e sistemas de gratificação ou premiações.⁸

Ao refletir sobre as tendências esportivas, Bracht busca estabelecer distinções entre o esporte como forma de lazer e o que ele denomina de "esporte-espetáculo", voltado para o consumo da população em larga escala. Nesse contexto, as preocupações legislativas começam a ganhar relevância nos meios esportivos, à medida que se torna necessário regulamentar e adaptar as práticas esportivas às mudanças e desafios trazidos pelas novas formas de competição, como as competições digitais. “As organizações esportivas que dominam o esporte-espetáculo buscam incorporar/encampar as formas alternativas de prática esportiva que surgem para não perder o poder de determinar as formas legítimas de sua prática.”⁹

Contudo, quando nos propomos a receber a historicidade do esporte no território brasileiro, do ponto de vista legislativo, alguns atos são de fundamental importância para a orientação do marco temporal desta formalização em nosso território. Tivemos o Decreto-Lei nº 3.199/41 que trazia criação do Conselho Nacional de Desporto (CND), “Art. 1º Fica instituído, no Ministério da Educação e Saúde, o Conselho Nacional de Desportos, destinado a orientar, fiscalizar e incentivar a prática, dos desportos em todo o país.”¹⁰

Na época em questão ainda era inconcebível se tratar dos esportes digitais, uma vez que o próprio fenômeno do videogame pouco era conhecido até então, que dirá de sua relevância no cenário brasileiro. Porém, estes tímidos passos de nosso ordenamento legal trouxeram bases sólidas para todo o ordenamento jurídico moderno do direito esportivo.

Até aqui, não temos o que seria uma teoria sobre o fundamento da aceitação dos jogos eletrônicos como esporte, mas é um marco inicial para o começo da legislação que se forma a

⁷ DAL PRÁ, Matheus. **Mercado de eSports**: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. ge.globo.com, Florianópolis, 5 de agosto de 2021.

⁸ BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte** - uma Introdução (3ª ed.). Recife, PE: Editora Unijui, 2011.

⁹ *Ibid.*, p. 27.

¹⁰ BRASIL. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. **Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país.**

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

partir da concepção da relevância dos esportes no Brasil. Pouco tempo depois o esporte brasileiro foi recebido com maior preocupação, sendo recebido em nossa constituição federal de 1988.

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:
 I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
 II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
 III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;
 IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.
 § 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.
 § 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.
 § 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social. ¹¹

Diante disto, alguns eventos posteriores são de fundamental importância para a construção do cenário esportivo brasileiro. Para, Raissa Gomes¹² foram firmadas importantes legislações posteriormente no território nacional, com o final da CND para a instituição do Conselho Superior de Desportos, através da lei 8.672/93 (Lei Zico)¹³, e posteriormente tendo o surgimento da principal legislação que rege o direito esportivo na atualidade, A Lei 9.615/98 comumente conhecida como “Lei Pelé”.¹⁴

Atualmente, no âmbito esportivo, a Lei 9615/98 estabelece as bases para a proteção jurídica dos atletas e entidades esportivas. No entanto, é importante salientar que a referida legislação não aborda explicitamente os denominados "esportes de video game". Tal lacuna decorre da concepção inicial dessa modalidade, entendida primariamente como uma forma de lazer ou entretenimento ao público em geral, cuja prática difere substancialmente dos paradigmas dos “esportes tradicionais” (que devem ser entendidos como aqueles praticados antes do reconhecimento dos jogos eletrônicos como modalidade esportiva para os fins deste artigo).

Com a história chegando até aqui, precisamos avançar nessa discussão, a fim de definirmos os arquétipos que serão lançados aos participantes do público alvo.

¹¹BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988.

¹²GOMES, Raissa dos Reis Torres. **A trajetória e a transformação do direito desportivo com ênfase no futebol do Brasil**, p. 5.

¹³BRASIL. Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993. **Dispõe sobre o incentivo ao desporto e dá outras providências. (revogada)**.

¹⁴BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

2.2 FUNDAMENTO DA ACEITAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE.

Jogos eletrônicos são esportes? Considerar os jogos digitais como esportes pode parecer estranho para muitas pessoas, especialmente porque a inclusão de novas práticas como modalidades esportivas quase sempre trás estranhamento entre os amantes de esportes já consagrados. Logo, aceitar os jogos eletrônicos como esporte é desafiar a visão tradicional sobre o que é considerado uma atividade esportiva legítima. Isso significa reconhecer a paixão competitiva envolvida, independentemente do propósito principal ser o entretenimento de qualidade.

Como visto no tópico 2.1, a análise das “práticas esportivas antigas” revela uma compreensão inicial limitada do que constituía o esporte. Essa concepção evolui com o tempo, à medida que novas modalidades emergem e passam por um processo de reconhecimento e legitimação, perceptível até mesmo no processo de aceitação de práticas como o futebol. Este fenômeno reflete a dinâmica da cultura esportiva, evidenciando que as definições no campo esportivo são influenciadas pelo contexto histórico e social. Assim, novas práticas também estão sujeitas a esse processo de redefinição e legitimação ao longo do tempo.

Primeiramente, é importante falarmos que não se trata de uma titulação leviana para toda comunidade que se envolve nessa modalidade, bem como para o direito. A luta pela classificação dos eSports como uma atividade esportiva é fundamental para garantir o mesmo reconhecimento legal e legislativo que já é desfrutado por atividades como o futebol ou a natação. Logo, ao obter essa classificação, os eSports podem receber o mesmo tratamento que os esportes tidos como tradicionais. Tal reconhecimento inclui acesso a financiamento, infraestrutura adequada, regulamentação para proteção dos atletas e direitos trabalhistas, além de possibilitar a participação em competições oficiais reconhecidas internacionalmente (como garantias oriundas do texto constitucional em seu Art. 217)¹⁵. Essa batalha não apenas legitima os eSports como uma forma válida de competição atlética, mas também abre portas para o desenvolvimento e profissionalização desse setor, promovendo o crescimento da indústria e ampliando as oportunidades para os praticantes. Uma vez entendido essa importância, podemos voltar à pergunta inaugural. Podemos classificar os videogames como esporte?

¹⁵ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Nesse ponto, É importante que tenhamos clareza que não existe uma legislação ou pronunciamento que oficialize o reconhecimento definitivo dos E-Sports como prática esportiva, contudo, em oportuno questionamento de clubes dessa prática ao ministério do esporte:

Os principais clubes de esports buscaram entender junto ao Ministério do Esporte se a sua atividade seria reconhecida ou não como um esporte e qual seria a legislação aplicável. Após tal provocação, no parecer jurídico de 91/2015, o Ministério do Esporte manifestou-se no sentido de que o "esporte é um direito social, não cabendo às leis reconhecer a existência ou prática dos mesmos (sic), apenas fomentar a sua prática, independente da modalidade escolhida".¹⁶

Assim, apesar de não existir legislação que consagra os Esportes digitais como esporte, podemos entender pela própria fala do Ministério do Esporte de que a classificação como “esporte” é algo que se dá como manifestação da população e de seus interessados, uma vez que essa prática se vincule aos conceitos instaurados nas legislações já vigentes. Para Feher:

Assim como reconhecida a modalidade do futebol, os esports possuem todas as características intrínsecas a prática da atividade desportiva, quais sejam: (i) atividade física; (ii) caráter impessoal; (iii) existência de regras previamente estabelecidas; (iv) ocorrência de competição; e (v) objetivo competitivo e não meramente artístico.¹⁷

A doutrina jurídica especializada já entende a classificação do dos Esports como modalidade esportiva, como demonstrado no fragmento acima de Feher, a prática eletrônica possui as características inerentes a um esporte, logo, sua aceitação está se dando de forma gradual, de modo que as legislações atuais já atuam no interesse dos cyber atletas brasileiros.

Por fim, não podemos falar de um entendimento geral quanto a possibilidade dos jogos eletrônicos serem classificados como esporte, mas podemos entender que os caminhos estão abertos para a aceitação gradual desta modalidade como gênero esportivo para os próximos anos.

3 LEGISLAÇÕES ORIENTADORAS: REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS

Uma vez percebido parte das peculiaridades da evolução histórica e legislativa do esporte no ordenamento jurídico brasileiro, e tendo discutido o avanço do reconhecimento dos

¹⁶ SICA, André; FEHÉR JUNIOR, André Thomas. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil.**

¹⁷ FEHÉR JUNIOR. **eSports vs Direito**, Esports e ordenamento jurídico brasileiro . 2012, p. 184.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

jogos digitais como modalidade esportiva, é importante um aprofundamento quanto às repercussões de se perceber os E-Sports como modalidade esportiva.

Desde a época de ouro dos arcades já havia jogadores que encaravam o videogame como uma atividade competitiva. Entretanto, só a partir dos anos 2000 os jogos eletrônicos começaram a ganhar forma como um tipo de esporte. Em 2013 e 2014, os esportes eletrônicos bateram muitos recordes: de premiação em torneios; de quantidade de jogadores, espectadores e patrocinadores; e de aparições na mídia tradicional. O crescimento do cenário de e-sportes foi tal que, dependendo da perspectiva analisada, esse novo tipo de esporte se aproxima ou supera alguns esportes tradicionais.¹⁸

Logo, como falamos anteriormente, reconhecer uma diversidade de cenários digitais/competitivos como sendo categorias esportivas não é apenas uma forma de classificação dessas práticas. Trata-se de uma conquista da própria classe que, ao galgar tal reconhecimento, faz jus a proteção do manto jurídico que já é utilizado pelo próprio esporte no cenário legislativo brasileiro. Em outras palavras, quando uma nova prática passa a ser admitida como esporte, a tutela do estado passa a receber também toda essa nova camada de atletas. Assim, com a compreensão da importância dos esportes eletrônicos terem reconhecimento jurídico como esporte, passamos a analisar as implicações disto para os atletas.

3.1 A RECEPÇÃO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA LEGISLAÇÃO ESPORTIVA BRASILEIRA.

A Lei Pelé, devido à sua complexidade jurídica e importância no contexto do desporto, constitui um marco normativo que baliza as relações contratuais, trabalhistas e de transferências de atletas, assegurando a equidade e os direitos laborais no âmbito do cenário esportivo brasileiro. Através das normativas desenvolvidas nela, foi possibilitado não somente atribuir as garantias jurídicas aos atletas profissionais, como também deu-se maior relevância à proteção jurídica dos menores de idade para dentro do âmbito profissional esportivo.

Apesar disto, por ser uma normativa muito anterior às competições eletrônicas, ela não faz previsão para competições digitais. Assim, desde logo a mesma precisaria receber as modalidades eletrônicas para atribuir melhores garantias jurídicas, uma vez que possamos equiparar os e-sports aos “esportes tradicionais”¹⁹.

¹⁸KAZUO, Silvio. **O videogame como esporte**. 2014, p. 5.

¹⁹ Em que se leia: “todos os esportes que já são consagrados como tais e estão amparados definitivamente pela legislação esportiva”.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

A Lei nº 9.615/1998 neste sentido trará duas classificações importantes para o desenvolvimento da tese que se propõe neste trabalho. A primeira delas são as delimitações que decorrem da própria legislação para o ingresso de jovens no mundo esportivo, já a segunda apresenta as diversas garantias que são atribuídas aos atletas em idade igual ou inferior a dezessete anos.

Art. 29. A entidade de prática desportiva formadora do atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 (cinco) anos. [...] § 4o O atleta não profissional em formação, maior de quatorze e menor de vinte anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da entidade de prática desportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes.²⁰

Para uma primeira análise, é importante destacar que a legislação não deixa dúvidas quanto a impossibilidade de se ter menores de 14 anos em atividades profissionais desportivas, só sendo possível então a este público a prática do esporte como lazer.

É válido aqui um apontamento aos conceitos trazidos pelo artigo 29²¹. A expressão "atleta em formação" se refere a um indivíduo que está em processo de desenvolvimento e treinamento esportivo, geralmente em categorias de base de clubes ou equipes desportivas. Logo, não existe uma relação de emprego propriamente dita, contudo, não podemos dizer que esta relação se diferencia em seus vínculos de subordinação, habitualidade e pessoalidade de um contrato trabalhista, uma vez que o jovem fica sob a tutela do clube.

Desta forma, percebe-se que existe uma certa vulnerabilidade que se forma nesta relação, uma vez que o menor passa a desempenhar certas atividades na busca de se atingir determinado desempenho e que não existiria proteção legal até então para com os adolescentes. Ficaria o menor em uma relação de dependência de seu desempenho. Nesse sentido, o legislador se preocupou em assegurar as garantias que pudessem proteger o indivíduo em formação atribuindo ao clube responsabilidades para com seus tutelados. Quanto a estas responsabilidades, estão dispostas no art. 29, §2º, in verbis:

2º. É considerada formadora de atleta a entidade de prática desportiva que:
I - forneça aos atletas programas de treinamento nas categorias de base e complementação educacional; e
II - satisfaça cumulativamente os seguintes requisitos:

²⁰ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências.**

²¹ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências.** Art. 29.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

- a) estar o atleta em formação inscrito por ela na respectiva entidade regional de administração do desporto há, pelo menos, 1 (um) ano;
- b) comprovar que, efetivamente, o atleta em formação está inscrito em competições oficiais;
- c) garantir assistência educacional, psicológica, médica e odontológica, assim como alimentação, transporte e convivência familiar;
- d) manter alojamento e instalações desportivas adequados, sobretudo em matéria de alimentação, higiene, segurança e salubridade;
- e) manter corpo de profissionais especializados em formação tecnicodesportiva;
- f) ajustar o tempo destinado à efetiva atividade de formação do atleta, não superior a 4 (quatro) horas por dia, aos horários do currículo escolar ou de curso profissionalizante, além de propiciar-lhe a matrícula escolar, com exigência de frequência e satisfatório aproveitamento;
- g) ser a formação do atleta gratuita e a expensas da entidade de prática desportiva;
- h) comprovar que participa anualmente de competições organizadas por entidade de administração do desporto em, pelo menos, 2 (duas) categorias da respectiva modalidade desportiva; e
- i) garantir que o período de seleção não coincida com os horários escolares.²²

Assim, para que seja classificada como entidade formadora capaz de filiar jovens ao seu meio, os clubes deverão garantir as condições de formação contínua de seus atletas mirins, dando a possibilidade de que estes continuem seu pleno desenvolvimento sem que existam perdas para o âmbito da saúde, educação e financeiro dos mesmos. Desta forma entendemos como se monta um primeiro quadro do cenário desportivo brasileiro e podemos agora entender como se dão as regras do recebimento dos atletas de E-sports no cotidiano brasileiro.

3.2 REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA E PROTEÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE EM COMPETIÇÕES DIGITAIS NO BRASIL.

Após a década de 90, os jogos eletrônicos começaram a ganhar considerável visibilidade no Brasil, seguidos rapidamente pela emergência de eventos competitivos relacionados a eles. Contudo, carece-se de regulamentações adequadas capazes de estabelecer orientações legais para lidar com as questões decorrentes da participação de diversos agentes, especialmente no que tange ao público infantojuvenil nos esportes eletrônicos. Embora possa parecer uma questão de pouca relevância, considerando os dispositivos legais já existentes para a proteção desse público, uma análise mais detalhada evidencia a significativa lacuna que isso representa no ordenamento jurídico. Tal lacuna é notável, sobretudo, ao examinar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)²³ e a Constituição Federal²⁴.

²² BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.** Art. 29.

²³ BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

²⁴ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil** de 1988.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

O princípio da Proteção Integral estabelece que crianças e adolescentes devem ser protegidos de forma abrangente, incluindo sua participação em atividades de entretenimento e esportivas. Além disso, o direito à educação e à cultura garantidos na Constituição Federal e no ECA devem ser preservados, evitando que a participação em esportes eletrônicos prejudique o acesso à educação adequada. A proibição do trabalho infantil, presente em ambas as legislações, assegura que a prática de esportes eletrônicos não seja considerada uma forma inadequada de trabalho para os jovens. O direito à saúde e ao lazer²⁵ também é protegido, exigindo que a prática desses esportes seja realizada de maneira saudável e que não comprometa o bem-estar físico e mental dos participantes. Por fim, a responsabilidade atribuída aos pais e ao Estado pela proteção e garantia dos direitos das crianças e adolescentes implica na promoção de medidas que protejam os menores de eventuais riscos ou abusos no contexto dos esportes eletrônicos.

Essas normas, quando interpretadas e aplicadas adequadamente, contribuem significativamente para a proteção dos direitos dos menores de idade nesse cenário em constante evolução. Logo percebemos que o Estatuto Da Criança e Adolescente visa proteger os direitos que abrangem aspectos como educação, saúde e lazer, o que poderia se estender aos E-sports que, somada a Constituição Federal fundamentam as bases de princípios importantes, como o direito à igualdade e à proteção integral, que também podem ser invocados para garantir uma abordagem adequada e segura para os menores envolvidos nesse contexto. No entanto, ambas as leis carecem de disposições específicas que abordam diretamente as nuances dos E-sports e a participação de menores, evidenciando a necessidade de atualizações ou leis complementares para lidar com essa realidade emergente de forma mais precisa e abrangente.

Nesse contexto, uma alternativa para suprir essa lacuna pode ser encontrada mediante a consideração da Lei Pelé, oficialmente denominada Lei nº 9.615/1998²⁶, a qual se destina especificamente ao âmbito esportivo. Sua pertinência na discussão sobre os E-sports reside especialmente na regulação dos contratos envolvendo menores de idade e aprendizes em iniciativas esportivas. A referida legislação estabelece diretrizes abrangentes para a organização e prática esportiva em geral, contemplando aspectos como a estruturação de ligas, os direitos dos atletas, os contratos e os patrocínios. No contexto dos E-sports, é imperativo analisar como a Lei Pelé se aplica aos jovens, assegurando sua proteção adequada em termos de participação, direitos e responsabilidades.

²⁵ Ibidem, Art. 6.

²⁶ BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.**

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

A Lei Pelé contempla diversas normas que visam proteger os direitos dos menores de idade no contexto esportivo. Entre as principais disposições, destaca-se a regulamentação dos contratos de menores²⁷, estabelecendo requisitos específicos para sua celebração e validade, como a necessidade de autorização dos responsáveis legais. Além disso, a legislação prevê a figura do contrato de formação desportiva, que visa resguardar os direitos dos jovens atletas, determinando, por exemplo, a limitação da sua duração e a garantia de acompanhamento educacional. Outro aspecto relevante é a proteção contra a exploração econômica, sendo estabelecido percentual de valores recebidos por menores de idade em contratos desportivos, bem como compensação para clubes que anteriormente participaram da formação do menor, em caso de troca de clubes. Dessa forma, a Lei Pelé²⁸ busca assegurar que os jovens envolvidos no meio esportivo sejam protegidos de forma abrangente, inclusive se preocupando com o investimento dos clubes em diferentes etapas da formação do atleta. Entretanto, considerando a singularidade dos E-sports e suas discrepâncias em relação aos esportes convencionais, é possível que seja necessário realizar ajustes ou esclarecimentos na legislação para garantir uma cobertura ampla e específica aos jovens envolvidos nessa modalidade.

Tais fatores poderiam ser evidências, uma vez que os casos jurídicos envolvendo o tema fossem mais frequentes, porém, a ausência destes casos, que em um primeiro momento poderia significar ausência de problemas, pode se dar por diversos outros contextos.

A ausência de jurisprudências significativas relacionadas aos E-sports reflete a relativa novidade e complexidade dessa modalidade de atividade, o que pode resultar na falta de clareza quanto aos direitos e responsabilidades dos menores de idade envolvidos. A escassez de casos levados à esfera jurídica pode ser atribuída, em parte, à falta de conscientização por parte dos jovens competidores sobre seus direitos legais, bem como à possível falta de familiaridade dos responsáveis legais com os intrincados aspectos legais inerentes aos E-sports. Muitas vezes, os danos potenciais causados aos filhos ou tutelados podem passar despercebidos ou subestimados, devido à falta de compreensão dos pais ou responsáveis sobre os riscos envolvidos nesse contexto específico. Diante dessa realidade, torna-se imperativo considerar a necessidade de ajustes ou esclarecimentos na legislação vigente, a fim de proporcionar uma cobertura jurídica mais abrangente e específica aos jovens envolvidos nos E-sports, garantindo assim a proteção adequada de seus direitos e interesses no âmbito legal.

²⁷ Ibidem, Art 29.

²⁸ Ibidem.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Ao passo que boa parte dos doutrinadores que estão se especializando nos e-sports acreditam que as legislações atuais são suficientes, apesar da existência de lacunas, o que se apresenta como soluções adotadas são a criação de normas infralegais, forjadas em dispositivos de regulamentação das próprias organizações de eventos para a competição dos jogos eletrônicos. Desta forma, a segurança aos menores seria resguardada por tais dispositivos e não seriam necessárias normas mais específicas para tratar dos esportes digitais.

4 PROTEÇÃO LEGAL E DESAFIOS FUTUROS PARA O BEM-ESTAR DOS MENORES NOS E-SPORTS.

Como vimos nos capítulos anteriores, a figura de um clube pode estar acompanhando a trajetória de um jovem no mundo das competições digitais, contudo, isso nem sempre é a regra. Entende-se que para tanto, as figuras para acompanhamento do bem-estar do menor podem variar entre; Em primeiro momento, os pais ou guardiões legais (vistos que estes são os responsáveis legais e primeira figura na proteção de seus filhos. Em segundo, a figura de um clube, que pode estabelecer contrato com os jovens, ficando estes sob a proteção dos primeiros, e por último a entidade promotora do evento competitivo. Essa visão pode ser reforçada pelo Estatuto da Criança e Adolescente (ECA) em seu Artigo 4º, que fala que é responsabilidade de toda sociedade a proteção da criança e adolescente a máxima prioridade.²⁹

Em dados momentos, o estado então pode vir a ter interesse em promover tais eventos o tornando-se protagonista na proteção dos jovens em duplo grau. A promoção dos e-sports junto ao direito, especialmente em seus estágios iniciais de desenvolvimento, revela-se crucial dada a responsabilidade do Estado na fomentação da prática esportiva, conforme preconizado pela Constituição³⁰. Atuar como pioneiro nesse contexto não apenas demonstra o compromisso estatal com a evolução das formas de atividade física e competição, mas também estabelece um precedente para a inclusão e reconhecimento dos e-sports como uma modalidade legítima e significativa. Além disso, o Ente estatal já possui um dever com a proteção de seus membros, sobretudo a figura do menor, caracterizando-se assim o duplo grau de responsabilidade nesses casos.

²⁹ Lei nº 8.069/1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Artigo 4º.

³⁰ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988 **SEÇÃO III DO DESPORTO**. Art 217

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Nesse sentido, a Secretaria de Esporte do estado do Paraná vem realizando interessantes atividades dentro de suas competências na inclusão de modalidades digitais em um de seus eventos desenvolvidos, desde 2020, desta forma eles vem oportunizando a promoção dos E-gamers como ferramenta para o desenvolvimento infantil pedagógico esportivo.

A coordenadora dos Jogos Escolares do Paraná, Marcia Tomadon, está bastante ansiosa com a realização de mais um evento para os estudantes do Paraná. “Essa competição foi projetada no ano de 2020 por conta da pandemia para oferecer uma atividade para os alunos que estavam em casa sem aula. No ano de 2021 fizemos o evento com o mesmo objetivo para atender nossa clientela que era nossos alunos que estavam em casa em aulas remotas. Agora em 2022 retornamos esse evento mesmo com as crianças voltando às aulas presenciais. Entendemos que é importante a realização desse evento para esse público que não participa das modalidades tradicionais. Hoje em dia existe um número muito grande de pessoas que praticam o e-games, então o Governo do Estado oferece mais uma modalidade para que estes alunos possam desenvolver mais um tipo de atividade”³¹

Essa iniciativa traz consigo grande avanço no próprio reconhecimento da categoria e vem protagonizando importante passo no desenvolvimento dos E-gamers para crianças e adolescentes numa perspectiva esportiva de desenvolvimento social. Sobretudo por se aventurar na construção de regulamento próprios para regular essas atividades ao longo dos três últimos anos de sua ocorrência. Assim, tratamos de analisar juridicamente os dispositivos desenvolvidos para regular estes campeonatos.

4.1 BEM-ESTAR DE MENORES NOS E-SPORTS: DESAFIOS E ABORDAGENS DOS REGULAMENTOS JURÍDICOS EM COMPETIÇÕES BRASILEIRAS.

Para estabelecer os parâmetros e diretrizes do torneio em discussão, a Secretaria desenvolveu um simplificado regulamento que abrange todos os aspectos pertinentes à participação, facilitando o acesso e a compreensão para o público interessado. Ao longo dos últimos anos, esse regulamento passou por mínimas alterações, sendo dividido em duas seções distintas. A primeira parte engloba as disposições gerais do evento, delineando as regras comuns aplicáveis a todas as categorias de jogos disponíveis para os cyber atletas participantes. Já a segunda seção é composta por regulamentos específicos destinados especialmente aos jovens que almejam competir em determinado jogo ou categoria, excluindo-se as demais disposições que não sejam relevantes para esse público específico.

³¹Secretaria do Esporte do Estado do Pará. **Jogos Escolares Eletrônicos abrem inscrições nesta segunda (20)**. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Analisando sucintamente as poucas páginas do dispositivo, é perceptível que aborda de forma limitada as questões legais e de proteção dos participantes. O regulamento inicial estipulava apenas a idade mínima requerida para participação em cada modalidade, enquanto sua versão mais recente apresentava uma refinada divisão dos competidores em duas faixas etárias distintas. Essa evolução sugere uma atenção especial para evitar quaisquer vantagens competitivas decorrentes das disparidades de maturidade entre os participantes, demonstrando assim um compromisso com a equidade e justiça no evento.

Um segundo ponto levantado pelo regulamento diz respeito à autorização para uso de imagem e ao armazenamento de dados dos participantes. Neste sentido, é relevante destacar o que estabelece a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente.
 § 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal.
 § 2º No tratamento de dados de que trata o § 1º deste artigo, os controladores deverão manter pública a informação sobre os tipos de dados coletados, a forma de sua utilização e os procedimentos para o exercício dos direitos a que se refere o art. 18 desta Lei.³²

Destaca-se então o parágrafo do Capítulo X, do regulamento, denominado como “Da Cessão De Direitos”

Art. 19. Todos os integrantes das equipes, assim como quaisquer outros participantes do JEPs Eletrônicos, ao fazerem a inscrição, estão de acordo com todas as regras desse regulamento, cedendo todos os direitos para a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte para a devida participação na competição, incluindo direitos de imagem dos participantes, informações de inscrição, nicknames, jogadas e qualquer conteúdo relacionado direta ou indiretamente nos mesmos termos dispostos § acima. Além disso, também fica expressamente autorizada a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes do JEPs Eletrônicos para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional.
 § 2º – Fica desde já assegurado que o exercício, pela Secretaria de Estado da Educação e do Esporte e pelos terceiros por ela autorizados, de qualquer dos direitos ora cedidos, dar-se-á de maneira a valorizar o Esports, os(as) participantes e o evento.³³

A deficiência do capítulo em análise é clara não apenas pela ausência de um parágrafo 1º, mas também pela falta de familiaridade com as leis que regem o direito em questão. Observa-se que o texto sugere que o próprio menor conceda seus dados à secretaria, conferindo-lhe plenos direitos sobre imagem e informações, mesmo que a legislação aplicável proíba expressamente tal fornecimento sem a devida autorização dos pais. Essa redação, presente no

³² Brasil. Lei nº 13.709, **Lei Geral de Proteção de Dados**, Art 14.

³³ *Ibidem*, Art 19.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com

Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

regulamento de 2021, não foi aprimorada nas últimas edições, ocorridas aproximadamente em 2023.

Apesar da lacuna na compreensão legislativa, algumas das regulamentações específicas acabam abordando a necessidade do consentimento dos pais (sem fazer menção direta à cessão de dados) em seus próprios artigos. No entanto, isso não está presente em todas as legislações especiais, evidenciando um claro descuido na elaboração do instrumento destinado a servir como salvaguarda jurídica aos adolescentes participantes do evento em questão.

Na interpretação do Advogado Moura Thobias³⁴, a concessão do direito de imagem por parte de menores de idade pode ser realizada pelos próprios menores, desde que estes compreendam as repercussões dessa concessão. Contudo, a normativa se limita a dizer que a utilização dos dados “dar-se-á de maneira a valorizar o Esports, os(as) participantes e o evento” sem explicar quais os usos que serão feitos dos dados coletados por parte dos participantes, tornando inviável que seja possível interpretação que justifique pleno entendimento sobre as repercussões desses usos por parte dos atletas aqui presentes.

Tobias elenca, ainda, as medidas que as empresas e entidades devem adotar para salvaguardar os dados de crianças e adolescentes: obter o consentimento prévio dos pais ou responsáveis legais antes da coleta dos dados dos menores; impor restrições contra conteúdo inadequado; elaborar políticas claras de privacidade e proteção de dados (considerando a necessidade de tornar a leitura agradável e interessante para a faixa etária em questão); e designar um responsável pela proteção desses dados.

Ao listar tais medidas, o jurista ressalta que o tratamento desses dados deve ser conduzido de modo a assegurar as garantias legais deles, especialmente considerando que se trata de um público extremamente vulnerável. Destarte, a proteção de dados emerge como uma preocupação de elevada relevância a ser contemplada em um regulamento como este, entretanto, constata-se que o dispositivo produzido não garante a segurança que deveria ser almejada.

Todas essas deficiências, no entanto, não esgotam de forma concreta a falta de diligência do aparato normativo utilizado para o campeonato no que se refere à proteção dos menores. Apesar de ser uma iniciativa de uma Secretaria do Estado, esta não inclui cláusulas que se preocupem com o desempenho acadêmico, ou do próprio progresso atlético dos participantes.

³⁴ Moura, Thobias. **Como fazer um bom tratamento de dados de crianças e adolescentes no E-sports** | NDM Explica. Canal do YouTube: NDM Advogados. Publicado em: 5 de abril de 2023. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

Não desenvolve normativas que abordem a importância de considerar preocupações com a saúde ao utilizar equipamentos eletrônicos. Além disso, não estabelece nenhum plano de apoio para os jovens que possam pertencer a diferentes classes econômicas, o que não contribui para um equilíbrio entre os participantes.

Por essa razão, a relação deste instrumento regulamentador com as leis comuns a proteção da criança e ao adolescente nos leva a compreender que instrumentos infraconstitucionais não podem assumir a responsabilidade exclusiva de estabelecer as garantias protetivas ao público infantil. Portanto, é necessário considerar alternativas e enfatizar a necessidade de legislações que compreendam o ambiente como um todo.

4.2 OS DESAFIOS FUTUROS NOS E-SPORTS: TENDÊNCIAS E PERSPECTIVAS.

Diante das persistentes controvérsias que permeiam o desenvolvimento do universo dos jogos eletrônicos no Brasil, torna-se cada vez mais necessário estabelecer salvaguardas para a proteção dos diversos atores envolvidos neste contexto nacional. Apesar da doutrina ser controversa nesse ponto, o que se almeja atualmente no legislativo é a elaboração de uma normativa que seja capaz de contemplar não apenas as especificidades que envolvem as disputas entre o mercado de jogos digitais, mas também as aspirações dos diversos agentes que participam de seu cenário competitivo.

Como visto até aqui, as normas infralegais podem possuir diversas limitações, sobretudo porque seu desenvolvimento nem sempre é concretizado por profissionais com devido conhecimento técnico. Neste sentido, muito se fala hoje sobre a criação de lei para tutelar a questão dos jogos digitais como um todo. Isto porque, como foi visto, a autorregulamentação deixa diversas brechas para a instauração de vulnerabilidade dos jovens no cenário das competições digitais.

Assim, o futuro do E-sport caminha para mais discussões de como se mediar os interesses de todos os envolvidos no universo eletrônico. A expectativa é que sejam estabelecidas normas que garantam a proteção dos jogadores, contudo, percebe-se controvérsia entre o interesse legislativo para com a própria comunidade digital e o seu mercado. Atender o que temos como interesses do mercado, sem negligenciar a proteção legal dos públicos infanto juvenis seria o cenário ideal. Nesse sentido, o Senado brasileiro empreendeu esforços para a

elaboração da proposta legislativa (PLS) 383/2017³⁵ Ao qual, falhou em ambos os lados no quesito de atender as demandas dos interessados.

Se por um lado, os textos dos projetos de Lei buscam contrariar situações já previstas pela legislação, omite-se na abordagem de pontos realmente carentes de um posicionamento legal no cenário dos esportes no Brasil, caso de celebração de contratos com atletas menores de idade, o registro de atletas junto às organizações e não menos importante, o desenvolvimento técnico dos esportes.³⁶

Verifica-se que, conforme destacado por Feher, os esforços empreendidos pela PSL em referência abordavam questões substancialmente distintas das que emergem no âmbito da proteção dos jogadores. O Senado não subscreve a noção de que os jogos digitais devam ser equiparados a esportes, conseqüentemente, suas proposições giravam em torno da instituição de uma nova categoria que abarcaria desde restrições ao crescimento da referida modalidade, mediante limitações no suporte financeiro a ela destinado, até medidas desestimulantes ao desenvolvimento do mercado e à profissionalização dos jogadores nesse campo.

À medida que tais medidas são implementadas, observa-se uma crescente negligência quanto à importância dos menores sob uma perspectiva jurídica, com poucas exceções evidenciadas no contexto da censura imposta a vários jogos. Embora relevante, tal aspecto não deve ser o único a ser explorado neste momento. Em uma era em que as crianças estão cada vez mais expostas na internet, muitas vezes tornam-se os principais meios de sustento das famílias, as vezes em contexto de “sharenting”³⁷, atuando como celebridades, jogadores ou até mesmo como comentaristas em plataformas de streaming. O público infantojuvenil atualmente enfrenta um descuido legal que mina as relações familiares, profissionais e a própria integridade social dos menores.

Olhando para o futuro dos e-sports no Brasil, é inevitável antever um cenário de contínuas transformações e adaptações. À medida que a popularidade dos jogos eletrônicos cresce exponencialmente e a comunidade de jogadores se diversifica, espera-se que as discussões em torno da proteção dos menores de idade ganhem ainda mais relevância. Nesse sentido, é provável que novas iniciativas legislativas sejam propostas, buscando preencher as lacunas deixadas por projetos anteriores e garantir uma regulamentação mais abrangente e

³⁵BRASIL. Projeto de Lei do Senado n° 383, de 2017. **Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica**. Brasília, DF, 10 out. 2017.

³⁶ FEHÉR JUNIOR. **eSports vs Direito**, Esports e ordenamento jurídico brasileiro. 2012. p. 189.

³⁷ Termo que descreve a prática dos pais compartilharem informações sobre seus filhos, frequentemente nas redes sociais, com potencial para objetivos de monetização. Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

eficaz. Além disso, a colaboração entre órgãos governamentais, empresas do setor e organizações da sociedade civil pode se tornar fundamental na busca por soluções que conciliem os interesses do mercado com a segurança e o bem-estar dos jovens competidores. Apesar dos grandes avanços na área, o legislativo ainda atua de forma bastante lenta no desenvolvimento de propostas sólidas, possibilitando o entendimento de que o cenário brasileiro ainda se valerá das normas infralegais para regulamentar de forma suplementar as competições de jogos eletrônicos até que o número de demandas jurídicas aumentem ou eventos de maior impacto social ocorram.

5 CONCLUSÃO

O presente estudo buscou analisar a relação jurídica estabelecida para a proteção de menores de idade nas competições de esportes eletrônicos, explorando os desafios emergentes e as lacunas regulatórias neste campo em constante evolução. Ao longo da pesquisa, foi possível constatar a importância crescente dos E-Sports como uma forma popular de entretenimento e competição, os desafios enfrentados na sua aceitação como modalidade esportiva legítima, bem como as dificuldades legislativas e jurídicas que essa nova atividade enfrenta e que poderá começar a enfrentar com muito mais frequência nos próximos anos, com a evolução do próprio cenário em território nacional.

Inicialmente, procedemos à análise das raízes históricas dos e-sports em contraposição aos esportes convencionais, promovendo uma contextualização que abarca sua evolução legislativa e os paradigmas contemporâneos que influenciam sua regulamentação. Por meio dessa investigação, foi possível identificar padrões normativos de relevo, os quais subsidiam uma compreensão mais abalizada da inclusão de novas modalidades na esfera esportiva. Este escrutínio histórico facultou-nos estabelecer correlações pertinentes entre os desafios enfrentados pelos e-sports e as barreiras já transpostas por outras formas de competição esportiva.

Em prosseguimento, adentramos na análise das normativas jurídicas brasileiras pertinentes aos e-sports, com especial atenção voltada à salvaguarda dos direitos dos menores de idade. Durante esta investigação, deparamo-nos com implicações jurídicas e lacunas regulatórias que permeiam os e-sports frente ao arcabouço jurídico vigente. Ao revisitar o impacto da legislação nacional, a exemplo da Lei Pelé e do Estatuto da Criança e do Adolescente, percebe-se a necessidade de uma abordagem mais integrada e atualizada. Este estudo contribui para a compreensão da complexidade jurídica envolvida e para a identificação de caminhos para a regulamentação adequada dos e-sports, visando à proteção dos direitos dos participantes e ao desenvolvimento saudável desta modalidade esportiva.

Adolescente (ECA), pudemos identificar áreas passíveis de uma aplicação mais eficaz ou de adaptações para enfrentar os desafios específicos apresentados pelos e-sports. Além disso, evidenciamos os meios empregados para preencher tais lacunas, frequentemente por meio de normativas infralegais, ressaltando a dinâmica da auto regulamentação que vem ganhando força nesse campo.

Por fim, ao avaliarmos um regulamento específico de competições, pudemos identificar graves falhas e negligências nas preocupações protetivas para com o público infantojuvenil no cenário competitivo dos esportes eletrônicos. Questões como a proteção de dados pessoais, a realização de campeonatos envolvendo menores de idade e a promoção da educação foram abordadas, fornecendo percepções valiosas para aquilo que deveria ser um ambiente mais seguro, bem como entender as demandas atuais legislativas para percebermos as dificuldades de se avançar enquanto a produção de uma legislação efetiva para resguardar as crianças e adolescentes em competições de jogos digitais.

No tocante ao último aspecto abordado, é imprescindível destacar a lacuna preocupante na segurança das crianças e adolescentes diante da aplicação da auto regulamentação. As lacunas legislativas representam um dos principais fatores propulsores da impunidade, contribuindo para a prática de atos que violam os direitos do público infantojuvenil. Torna-se imperativo que normativas mais abrangentes alcancem os debates contemporâneos, fornecendo o embasamento jurídico necessário para abordar eficazmente o atual contexto em questão.

Em suma, este estudo alcançou seu objetivo ao evidenciar a insuficiência dos dispositivos legais e infralegais para a proteção dos direitos dos menores e entendendo que a autorregulação do setor, defendida por parte da doutrina, não é o melhor caminho para a proteção dos principais interessados. Cumpre ressaltar, no entanto, que as considerações apresentadas neste contexto estão sujeitas a uma constante evolução, sendo pertinente destacar que tais informações se referem ao período da análise realizada e, portanto, podem se tornar obsoletas com a progressão legislativa. Ao aprofundarmos nossa compreensão sobre o panorama legal e regulatório dos E-Sports no Brasil, vislumbramos a possibilidade de contribuir para o desenvolvimento de políticas mais eficazes, assegurando um ambiente mais seguro e inclusivo para todos os envolvidos nessa crescente forma de entretenimento e competição.

REFERÊNCIAS

BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte** - uma Introdução. 3 ed. Recife, PE: Editora Unijui, 2011.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10647364/artigo-217-da-constituicao-federal-de-1988>. Acessado em: 01/11/2023.

_____. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. **Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/del3199.htm. Acesso em: 01/11/2023

_____. Lei nº 8.069/1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Artigo 4º. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 22 de março de 2024.

_____. Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993. **Dispõe sobre o incentivo ao esporte e dá outras providências**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8672.htm. Acesso em: data de acesso ao site.

_____. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615compilada.htm. Acesso em: 01/11/2023.

_____. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 01 abr. 2024.

_____. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017. **Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica**. Brasília, DF, 10 out. 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 01 abr. 2024.

DAL PRÁ, Matheus. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil**. ge.globo.com, Florianópolis, 5 de agosto de 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 05 nov. 2023.

FEHÉR JUNIOR, André Thomas. Esports e ordenamento jurídico brasileiro. In: MAFFRA, Caroline Moura; ARAÚJO, Victor Targino de. **eSports vs Direito**. [Local de publicação não disponível]: Edição Eletrônica, 2012.

GOMES, Raissa dos Reis Torres. **A trajetória e a transformação do direito desportivo com ênfase no futebol do Brasil**. Monografia (Graduação em Direito) - UNA / Aimorés, Belo Horizonte: 2022. Publicado em: 24 nov. 2022, 18:08:33Z. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/ba7aed03-ccf6-4bb3-b3a0-ac6e0a5f1499>. Acesso em: 05 nov. 2023.

Graduando em Direito Unifacex - sir_tavo@hotmail.com
Revista de Direito Unifacex. Natal -RN, V.12, n. 01, 2024. ISSN: 2179216-X. Paper avaliado pelo sistema OJS, recebido em 19 de agosto de 2024; aprovado em 15 de outubro de 2024.

KAZUO, Silvio. **O videogame como esporte**. Universidade de Brasília, 2014. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

MOURA, Thobias. **Como fazer um bom tratamento de dados de crianças e adolescentes no E-sports** | NDM Explica [vídeo online]. Publicado em 5 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dwqSYhblZgI>. Acesso em: 11 mar. 2024.

RODRIGUES, Maria Clara Borges. **A exploração do trabalho infanto-juvenil e seus desdobramentos no desporto brasileiro**. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018.

SECRETARIA DO ESPORTE DO ESTADO DO PARANÁ. **Jogos Escolares do Paraná (JEPS)**. Regulamentos do JEPS. Paraná, Brasil. Disponível em: <https://jepsparana.com.br/regulamentos>. Acesso em: 11 mar. 2024.

SECRETARIA DO ESPORTE DO ESTADO DO PARANÁ. **Jogos Escolares Eletrônicos abrem inscrições nesta segunda (20)**. 20 de junho de 2022, 09:40. Disponível em: <https://www.esporte.pr.gov.br/Noticia/Jogos-Escolares-Eletronicos-abrem-inscricoes-nesta-segunda-20>. Acesso em: 11 mar. 2024.

SHAREAMERICA. **Promoting peace in the age-old Olympic Truce tradition**. ShareAmerica, 2018. Disponível em: <https://share.america.gov/pt-br/promovendo-paz-na-antiga-tradicao-da-tregua-olimpica/> Acesso em: 05 abr. 2024.

SICA, André; FEHÉR JUNIOR, André Thomas. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil**. 22 de Março de 2022, 10h40. Disponível em: <https://analise.com/opinioao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil>. Acesso em: 03 mar. 2024.

TUBINO, Manoel José Gomes. **A história do esporte**. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao-fisica/a-historia-do-esporte/5099> . Acesso em: 21 de Fevereiro de 2024.