



EMPRESAS E A ASCENSÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Resumo

Rodolpho Armstrong Mazepa
Sabrina Maria Fadel Becue (Orientadora)

O Brasil sempre foi um nome forte no cenário de esportes eletrônicos. No início dos anos 2000, o game Counter-Strike chegava para popularizar as *lan-houses*, gerando campeonatos amadores e regionais. Times como a MIBR tiveram peso gigantesco para o cenário, conquistando títulos mundiais e levando o nome do país ao topo. Do início da última década até o ano de 2020, os esportes eletrônicos se tornaram aos poucos uma febre ainda maior. Estádios lotados com milhares de pessoas, milhões de telespectadores ao redor do globo simultaneamente, prêmios multimilionários, dentre outras características dos incorporadas dos esportes convencionais. Com tamanha notoriedade, os patrocínios, contratos de jogadores, ganhos e vários outros tipos de renda presente no meio foram crescendo. Por isso, a necessidade de um enquadramento correto das organizações (sociedades empresárias que competem entre si, ou simplesmente “times”). As estruturas empresariais, comerciais, tributárias e trabalhistas nesse meio são ainda muito precárias, por falta de experiência dos profissionais. Nesse trabalho, daremos mais foco ao conceito empresarial do meio. As organizações possuem sérios problemas em relação a sua estruturação como empresa, principalmente em questões hierárquicas e de comando. O maior exemplo disso é a polêmica ocorrida em 2020 envolvendo o time de Counter-Strike MIBR (a mesma equipe que fez história no início dos anos 2000). A falta de resultados dos últimos 2 anos e o projeto fracassado de resgatar uma marca conhecida do cenário levaram os especialistas da área ao seguinte questionamento: por que ainda é permitida a “*empresa pessoalizada*” no meio do esporte eletrônico? Mas o que seria a empresa “*pessoalizada*”? A comunidade do esporte eletrônico é extremamente engajada e cria uma relação de fã-ídolo gigantesca. Entretanto, em certas organizações – como a MIBR – os jogadores são tão relevantes para o cenário e possuem uma base de fãs tão numerosa, que os administradores da organização, são os próprios. Eles não são proprietários, mas tomam as decisões do time como se fossem. Visto isso, qual seria a melhor modalidade empresarial para as organizações? Uma sociedade limitada ou sociedade anônima? Ou até mesmo uma associação privada. A estruturação jurídica é de extrema importância, tão necessária quanto a organização do time. O CEO não deve operar a organização sozinho. Os acionistas (caso existam), conselho, COO, consultores e *staff* no geral, devem ter voz ativa no sistema empresarial da organização, evitando assim problemas como o do exemplo citado. Por se tratar de um ramo novo e ainda em ascensão, existem muitas analogias aplicadas as organizações, pois faltam experiências para uma elaboração adequada do aspecto empresarial e jurídico do ramo.

Palavras-chave: empresas; sociedade empresária; organizações; esportes eletrônicos; direito desportivo;