



Posicionamento

- A FEDERAÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS DO DISTRITO FEDERAL – FEEDF, se posiciona favorável ao cenário regulatório, entretanto, com inúmeras ressalvas ao texto atual e suas emendas.
- Entendemos ser necessária uma maior amplitude do debate, trazendo a atenção para os agentes do cenário, para as relações jurídicas, administrativas e sociais originárias da prática de Esportes Eletrônicas que não são objeto de contemplação do texto atual.

Considerações sobre o projeto

Da necessidade de uma organização técnica do texto do Projeto de Lei e maior amplitude do debate:

- Existe uma falta de organização técnica jurídico-legislativa que traz um caráter claro da ausência de debate, o que dificulta o viés democrático necessário para a formulação de um bom processo legislativo, que possibilite estabelecer princípios e normas, balizadores do ESPORTE ELETRÔNICO nacional.
- Quem são os sujeitos e quais são os seus direitos e deveres contemplados pelo projeto; questões de propriedade intelectual, trabalhistas, tributárias, comerciais, empresariais, penais, consumeristas, cíveis; mecanismos de fomento, incentivo e inclusão etc.

Considerações sobre o projeto

Definição de ESPORTE ELETRÔNICO contemplado PLS 383/2017:

- A FEEDF vislumbra a necessidade de reformulação do conceito de ESPORTES ELETRÔNICOS disposto no art.1º do PLS 383/2017, substituindo o texto atual por uma definição menos restritiva e mais abrangente do que se entenderá por ESPORTE ELETRÔNICO, de modo que este conceito não seja pautado somente em mecanismos preexistentes de jogabilidade, como é definido atualmente.

Considerações sobre o projeto

A extensão das dimensões do ESPORTE ELETRÔNICO:

Apesar de o art. 3º do texto atual pontuar alguns objetivos e dimensões chaves dos ESPORTE ELETRÔNICOS, existe um vazio legislativo preocupante a ser suprido quanto às diversas outras dimensões tangentes ao ambiente regulatório dos Esportes Eletrônicos tais como:

- Saúde geral e desenvolvimento físico dos atletas;
- Profissionalização;
- Debate sobre gênero, sexualidade e etnia;
- Assuntos sensíveis e pertinentes no cenário dos esportes Eletrônicos que possuem um caráter de maior integração competitiva.

Considerações sobre o projeto

Exemplos pontuais de preocupação dentro do texto atual do projeto:

- art. 1º - Conceito restritivo de Esportes Eletrônicos.
- art. 2º - Definição vaga de atleta, não contempla níveis, condições, profissionalização.
- art. 3º - Não existe uma contemplação de princípios específicos aplicáveis ao contexto e realidade fática dos Esportes Eletrônicos. bem como o artigo traz uma situação confusa entre objetivos e especificidades do ESPORTE ELETRÔNICO, dando a entender que são sinônimos.
- art. 4º - Não existe uma definição de direitos, deveres, competências, e não há espaço para os demais agentes de fomento do cenário esportivo eletrônico, além dos que já são contemplados no modelo federativo.

Considerações sobre o projeto

Sugestões iniciais ao debate do texto:

- Estruturação de um grupo de trabalho envolvendo os agentes do ESPORTE ELETRÔNICO para consolidação de um marco regulatório robusto e equilibrado, reformulando o texto atual.
- Garantia da Propriedade Intelectual aos desenvolvedores em equilíbrio com a liberdade de entidades de fomento.
- art. 1º - Ampliar o conceito de Esportes Eletrônicos com fundamentos além dos mecanismos dos jogos.
- art. 2º - Contemplar melhor definição do que se entende por atleta e as questões que estão atreladas a este sujeito.

Considerações sobre o projeto

Sugestões iniciais ao debate do texto:

- art. 3° - Apesar de haver uma contemplação de princípios gerais do Esporte, o mesmo não pode se dizer quanto aos princípios específicos aplicáveis ao contexto e realidade fática dos Esportes Eletrônicos, o que não se confunde com os objetivos tratados na emenda do Senador David Alcolumbre.
- art. 4° - Definir quem são os agentes de fomento dos ESPORTE ELETRÔNICOS, quais serão contemplados por mecanismo de fomentos e incentivos, definição de direitos, deveres e competências pertinentes a estes sujeitos.

Ponto Sensível

Jogos x Violência:



- A FEEDF se posiciona completamente contrária às sugestões de exclusão dos Esportes Eletrônicos que possuem conteúdo subjetivamente classificado enquanto "violento", pelas seguintes razões:

Ponto Sensível

Jogos x Violência:

1) Nunca houve um debate exaustivo sobre o tema.

2) Jogos que hoje são carro chefe do ESPORTE ELETRÔNICO mundial tais como, League of Legends, DOTA II, CS:Go, não seriam contemplados no conceito de ESPORTE ELETRÔNICO, mesmo diante da importância que possuem no âmbito das competições, o que implicaria uma segregação e limitação preocupante do cenário competitivo nacional.

3) Não há sequer alguma comprovação científica que ateste a influência dos jogos no aumento e estímulo a violência, muito pelo contrário....

Ponto Sensível

Jogos x Violência:

Existem variados estudos que apontam que esta dita influência dos jogos "violentos" na agressividade não se sustenta sendo apenas uma percepção do imaginário social eivada de qualquer comprovação e estudo científico.

"A teoria do pânico moral observa que as sociedades tendem a construir 'demônios populares' sobre os quais se transfere a culpa dos supostos problemas da sociedade." (Tradução livre)

(Ferguson CJ, et al., A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents, Journal of Psychiatric Research (2011), doi:10.1016/j.jpsychires.2011.10.014)

Regulamentação no Exterior

Considerações Iniciais:

- Há de se quebrar o tabu quanto ao movimento de regulamentação dos Esportes Eletrônicos.
 - O Brasil não é o único país que caminha em direção ao movimento regulatório. Coréia do Sul, França, Reino Unido, Alemanha são exemplos de países que já trazem há alguns anos em seus respectivos ordenamentos jurídicos, normas e diretrizes especificamente desenvolvidas para o cenário do ESPORTE ELETRÔNICO.

Regulamentação no Exterior

Pioneirismo Sul Coreano:

- Criação nos anos 2000 da KeSPA (Korea Eletronic Sports Association), veio da união de stakeholders do cenário, acabou por se tornar uma extensão do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo, responsável por implementar um modelo de governança e gestão dos Esportes Eletrônicos na Coréia do Sul, chegando a ter um corpo gestor de 25 modalidades de ESPORTE ELETRÔNICOS, a exemplo: Starcraft II: Legacy of the Void, League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, além de realizar mega eventos da MLG (Major League Gaming), e os próprios eventos competitivos dos jogos da KeSPA CUP.

Regulamentação no Exterior

Principais conquistas do cenário regulatório sul coreano:

Em 2014 a KeSPA, em conjunto com a RIOT e ONGAMENET trabalharam no desenvolvimento de novas políticas em prol dos jogadores profissionais, tais como:

- Salários mínimos garantidos para jogadores profissionais;
- Tempo mínimo de um ano nos contratos entre jogadores e times;
- Mudanças específicas dentro do LOL como restrição à uma equipe composta por 10 jogadores, para a modalidade descrita.
- Assessoria Jurídica para atletas profissionais em escritórios especializados.
- Fomento do mercado interno de desenvolvimento de jogos e respectivos cenários competitivos.

Regulamentação no Exterior

Exemplos de normativos Franceses:

- *LOI n° 2015-1541 du 27 novembre 2015* - dispõem sobre a proteção de atletas profissionais de alto nível e respectivas garantias de sua situação legal e social
- *L'article 102 de la Loi du 7 octobre 2016 "pour une République numérique"* - traz as definições legais do jogador profissional competitivo
- *Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017* – dispõem sobre a organização das competições de jogos eletrônicos.
- *Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017* – dispõem sobre a regulamentação das condições para obter a aprovação necessária para empregar jogadores profissionais de esports; condições sob as quais um contrato pode ser celebrado durante a temporada de competição de games.

Agradecimentos

A **FEDERAÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS DO DISTRITO FEDERAL** agradece o convite e espaço de fala proporcionado por esta comissão.

É imprescindível também agradecer e parabenizar os esforços da Senadora Leila Barros para possibilitar o amplo debate e melhor exaurimento do tema.

Ademais, agradecemos também aos participantes da mesa que prontamente atenderam a solicitação ao debate deste importantíssimo assunto, ajudando assim na construção de um cenário próspero e animador para os esportes eletrônicos no Brasil.



OBRIGADO!

GG, WP!

Referências:

- <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>
- <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7723388&disposition=inline#Emenda1>
- <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7723388&disposition=inline#Emenda1>
- <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7961253&disposition=inline>
- <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7988162&disposition=inline>
- <http://www.atlangames.com/actualites/e-sport-loi-numerique-nouveautes/>
- https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804ca89a
- <https://www.bertrand-sport-avocat.com/droitsusport/droit-du-sport/abecedaire-droit-du-sport/1265-e-sport-le-cadre-juridique-des-competitions>
- <https://www.lawinsport.com/content/articles/item/esports-in-south-korea-a-short-overview-of-the-legal-ecosystem>
- <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/9/ECFI1703923D/jo/texte>
- <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000031535624&categorieLien=id>
- <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>
- <https://droit-esport.com/tag/valve/>