



JOGOS ELETRÔNICOS, COMPORTAMENTOS VIRTUAIS E O DIREITO

Emerson Wendt¹
Luiz Augusto Wendt²

INTRODUÇÃO

A Internet gerou, desde sua fase comercial, há aproximadamente 20 anos, uma mudança substancial na comunicação no mundo, influenciando comportamentos pessoais e sociais, com o incremento da cultura crítica instantânea e a potencial mudança político-social através das manifestações via webⁱ.

De acordo com um estudo do CONECTA, divulgado em 2014, o jovem internauta brasileiro possui, em média, perfil em 7 redes sociais. As mais populares são: Facebook (96% possuem perfil), YouTube (79%), Skype (69%), Google+ (67%) e Twitter (64%). Navegar nessas redes sociais é um hábito de 90% dos internautas de todo o país com idade entre 15 e 32 anos. Outras atividades comuns na web também foram destaques na pesquisa: buscar informações (86%), acompanhar notícias (74%), assistir a vídeos (71%), ouvir música (64%) e trocar e-mails.

Porém, a conexão do jovem internauta se dá também e principalmente em razão dos e-Sportsⁱⁱ, esportes eletrônicos que estão cada vez mais integrados à sociedade em face da interação gerada em grupos/comunidades virtuais e/ou físicas. Há uma explicação lógica e biológica para tanto.

Na visão da biologia, todos os seres vivos são competidores naturais e mesmo que o princípio disso seja a própria sobrevivência, o prazer de ganhar, de ser vencedor, está presente de forma significativa. E não é por nada que se vive a/para competir: gosta-se disso, sente-se isso e tenta-se inovar, achar novos meios de competir, meios que façam o ser humano (competidor) sentir-se bem. Por conta disso, não é um espanto o uso de novas tecnologias para saciar esse antigo desejo.

Os jogos digitais, ou videogames, são exemplos claros disso, já que possuem os instrumentos perfeitos para as competições. Como escreveu Jane McGonigal, designer de jogos: “Jogos nos fazem feliz porque eles são trabalho duro que escolhemos para nós mesmos e acaba que quase nada nos faz mais feliz que um bom trabalho duro.” Esse “trabalho duro”, citado por McGonigal, pode ser

¹ Delegado de Polícia Civil do Rio Grande do Sul. Autor do livro *Inteligência Cibernética* (Delfos, São Paulo, 2011), coautor dos livros *Crimes Cibernéticos: Ameaças e Procedimentos de Investigação – 2ª ed.* e *Inteligência Digital* (Brasport, Rio de Janeiro, 2013). E-mail: emersonwendt@gmail.com.

² Graduando em Jogos Digitais na Unisinos, São Leopoldo, RS. Bolsista FAPERGS e Monitor de Algoritmos e Programação em C++ na Unisinos. E-mail: luizaugustow_1@msn.com.



interpretado como o “ato de competir” ou a própria “competição”.

A existência de uma predestinação de alguns jogos digitais às competições é percebida principalmente pelos números, já que em 2013 foi atingida a marca de 71,5 milhões de espectadores, chegando a 134 milhões em maio de 2015ⁱⁱⁱ, número que tende a crescer de ano para ano. A economia em torno dos jogos eletrônicos também chama a atenção, passado de 0,7 bilhões de dólares^{iv}.

As competições que envolvem jogos digitais, ou como são mais conhecidas, *e-Sport* (esporte eletrônico), começaram como simples torneios entre os amigos e competições em pequenos eventos locais ou em *lan houses*. Atualmente, essas competições cresceram mais do que se imaginava possível, tendo eventos com mais de 17 mil pessoas assistindo no próprio local e milhões (32 mi) de espectadores pela internet^v.

Com a influência que os *e-Sports* tem hoje, é normal que chame atenção de governos e variadas empresas, que acabam por investir na área de diversas maneiras, as vezes até criando times para participar das competições.

Apenas um dos jogos online, o LoL (*League of Legends*)^{vi}, possui seu próprio campeonato mundial, com regras^{vii} e movimentações financeiras astronômicas. As regras possuem, inclusive, transparência, havendo sorteios realizados online, fases de grupo e eliminatórias, tal qual fosse um campeonato de futebol, porém com seus jogadores e regras específicas.

Anteriormente, um dos jogos que movimentou – e ainda movimenta – virtual e fisicamente várias pessoas foi o MZ (Managerzone), jogo de estratégia de organização e competição entre times de futebol online.^{viii}

Assim, o objetivo desse trabalho – e sua sequência – é, através dessa tendência de crescimento dos esportes eletrônicos, com enfoque especial para os *e-Sports*, a influência na sociedade e interconexões reais com o direito.

1 INFLUÊNCIA DO E-SPORT NA ECONOMIA E TRABALHO

Uma das questões que pessoas, que desconhecem o cenário competitivo de jogos eletrônicos e até mesmo algumas que conhecem, levantam quando o *e-Sport* se torna o assunto é: ganha-se dinheiro? E, como se ganha dinheiro? E a simples resposta é: sim, e de várias maneiras! Aliás, como já referido, os jogos movimentam milhões de dólares.^{ix}

Além dos prêmios concedidos em torneios, jogadores profissionais que pertencem a organizações geralmente têm um salário mensal fixo. As organizações que têm times e jogadores, geralmente, são patrocinadas por várias empresas, que dão dinheiro e equipamentos, na maioria das vezes, em troca de divulgação para a empresa. Dependendo do quanto a empresa investe no time ela



pode até levar a modificar o nome do próprio time, como ocorreu no Brasil com a antiga *KeyD Stars* que, após ser patrocinada pela internet via fibra ótica da Vivo, tornou-se *Vivo Fibra KeyD Stars*^x. Outro caso que pode ser citado é da antiga *Dexterity*, que atualmente se chama *Santos Dexterity*, após uma parceria de uso da marca com o Santos Futebol Clube.^{xi}

Para muitos jogadores, não só os considerados profissionais, a maior fonte de dinheiro é fazendo *streams*, transmissões ao vivo, em sites como o *Twitch.tv*, qual teve a média de 100 milhões de espectadores mensais únicos no ano de 2014^{xii}, onde/quando jogam para seu público, fazendo comentários sobre a partida, dando dicas ou só “sendo divertido”.

No Brasil, os *streamers*, como são chamados, chegam a ter 20.000 espectadores em seus canais, simultaneamente. No exterior, o público varia para em torno de 5 a 50 mil espectadores, diariamente. Nessas transmissões, o dinheiro vem também de publicidades, não diretamente ligadas ao provedor do conteúdo, mas sim ao site que transmite, que, depois, repassa parte do dinheiro para o *streamer*. Outra forma de ganhar dinheiro é com assinantes (*subscribers*), que são pessoas que pagam dinheiro diretamente para o *streamer* e recebem alguns benefícios, como o de não ver anúncios no meio da transmissão.

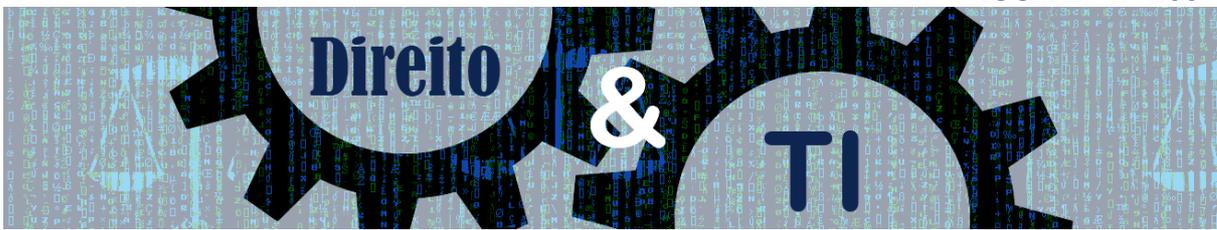
2 INFLUÊNCIA NAS NORMAS NORTEAMERICANAS E BRASILEIRAS

Uma das maiores e reconhecidas influências nas normas envolvendo *e-Sports* é a do visto nos Estados Unidos. Esse direito envolve em dar um visto de atleta (P-1A) aos jogadores estrangeiros de *LoL* que disputassem competições nos EUA, reconhecendo a prática do jogo como uma modalidade esportiva oficial e seus jogadores como atletas. O primeiro visto de atleta foi concedido no primeiro semestre de 2013 ao jogador canadense Danny “*Shiptur*” Le^{xiii}.

Mesmo essa lei tendo como foco o jogo *League of Legends*, qualquer pessoa relacionada ao *e-Sport* pode tentar obter um visto melhor do que o de turista, como o narrador Ben “*Benson*” Bowe, que conseguiu um visto O-1, concedido à pessoa com habilidades extraordinárias ou conquistas^{xiv}.

Felizmente, essa realidade está próxima de acontecer aqui nas terras tupiniquins. Dia 14 de Agosto de 2015, no Facebook, o jogador francês “*Dioud*” da *paiN Gaming* divulgou que ele obteve seu visto de trabalho, sendo o primeiro estrangeiro, no Brasil, a obter o estado legal de “Jogador Profissional de E-Sport”^{xv}.

CONCLUSÃO



Verifica-se assim, um franco crescimento dos jogos eletrônicos no mundo e, também no Brasil. Estão integrando-se cada vez mais no contexto social, com inclusão nas searas trabalhistas e influenciando a economia.

Crê-se que, do próprio ponto de vista da organização dos jogos eletrônicos e de seus jogadores, deve preponderar a autorregulação, propiciando a autorreferenciabilidade e autodesenvolvimento através do acoplamento estrutural entre o sistema (o jogo) e seu entorno (players). Assim, as Políticas de Privacidade e Termos de Uso dos jogos têm de ser claras e precisas, explicativas aos players, bem como possibilitar a interação com outros sistemas, como o Direito.

Possibilidades de previsão de autoregras como as comportamentais, as temporais, as permissões em razão da idade dos players, ou seja, o certo/não certo, as eventuais sanções (administrativas) pela adoção de comportamentos de acordo com o “não certo”, podem ser previstas. Obviamente, isso não impede a interação com o Direito, em especial quando situações já se encontram reguladas, como no caso da defesa do consumidor ou as normas penais, por exemplo. Voltar-se-á, a estes temas na sequência da abordagem do problema proposto.

REFERÊNCIAS

LEAGUE OF LEGENDS. **Um Campeonato Mundial, 32 milhões de espectadores.** Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/esports/esports-editorial/um-campeonato-mundial-32-milhoes-de-espectadores>>. Acesso em: 14 Set. 2015.

League Of Legends. **Formato do Campeonato Mundial 2015.** Disponível em: <<http://www.lolesports.com.br/noticias/4b45776f-3c12-4d52-8ec0-1c3a0c4a0540>>. Acesso em: 14 Set. 2015.

ROBERTSON, Adi. **US visa bureau says 'League of Legends' is a professional sport.** Disponível em: <<http://www.theverge.com/2013/7/13/4520188/us-citizenship-immigrations-to-give-league-of-legends-players-sports-visas>>. Acesso em: 14 Set. 2015.

SUPER DATA RESEARCH. **eSports – Digital Games Market Trends Brief.** Disponível em: <<http://www.superdataresearch.com/blog/esports-brief/>>. Acesso em: 14 Set. 2015.

TE, Zorine. **Esports Shoutcaster Granted American Visa for MLG.tv.** Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/esports-shoutcaster-granted-american-visa-for-mlg-/1100-6422246/>>. Acesso em: 14 Set. 2015.

WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes Cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2013.

ⁱ O estudo foi apresentado na edição do youPIX SP Festival em 2014. Dados da pesquisa podem ser acessados em <https://pt.slideshare.net/conectaibrasil1/youpix-2014-final2> e <http://conecta-i.com/?q=pt-br/node/530> (último acesso em 13 set. 2015).



- ii Os e-Sports não são todos jogos eletrônicos, abrangendo mais a parte da competição esportiva com jogos eletrônicos que, geralmente, têm sua base online.
- iii *Super Data Research. eSports – Digital Games Market Trends Brief.* Disponível em: <<http://www.superdataresearch.com/blog/esports-brief/>>. Acesso em: 14 Set. 2015.
- iv Idem, fonte anterior.
- v League Of Legends. **Um Campeonato Mundial, 32 milhões de espectadores.** Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/esports/esports-editorial/um-campeonato-mundial-32-milhoes-de-espectadores>>. Acesso em: 14 Set. 2015.
- vi “*League of Legends* é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade.” Game Info. O que é League of Legends? Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em: 28 out. 2015.
- vii League Of Legends. **Formato do Campeonato Mundial 2015.** Disponível em: <<http://www.lolesports.com.br/noticias/4b45776f-3c12-4d52-8ec0-1c3a0c4a0540>>. Acesso em: 14 Set. 2015.
- viii MANAGERZONE. **O que é o Managerzone?** Disponível em: <http://pt.managerzone.com/?p=beginners_guide>. Acesso em: 28 out. 2015.
- ix Conforme notícia do jornal Correio Brasiliense, os “Campeonatos de e-sports ganham cada vez mais admiradores e dão recompensas milionárias. Neste ano, mais de R\$ 62 milhões serão pagos aos cyberatletas, a maior premiação da história desse tipo de evento” (vide CORREIO BRASILIENSE. **Esportes eletrônicos, uma paixão mundial que rende milhões aos jogadores.** Disponível em: <http://www.correiobrasiliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/08/13/interna_tecnologia,494534/esportes-eletronicos-uma-paixao-mundial-que-rende-milhoes-aos-jogador.shtml>. Acesso em: 28 out. 2015.
- x Página no Facebook. **VIVO FIBRA KEYD STARS.** KeyD Team. Disponível em: <<https://www.facebook.com/keydteam/photos/pb.144824742259052.-2207520000.1412223827./707505075991013/?type=1&theater>>. Acesso em: 15 Set. 2015.
- xi MyCNB/Gabriel Oliveira. **Dexterity anuncia parceria para uso da marca do Santos FC.** Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2875-dexterity-anuncia-parceria-com-o-santos-futebol-club>>. Acesso em 27 Out. 2015.
- xii Twitch.tv. **Two Thousand More(Four)teen.** Disponível em: <<http://www.twitch.tv/year/2014>>. Acesso em 27 Out. 2015
- xiii ROBERTSON, Adi. **US visa bureau says 'League of Legends' is a professional sport.** Disponível em: <<http://www.theverge.com/2013/7/13/4520188/us-citizenship-immigrations-to-give-league-of-legends-players-sports-visas>>. Acesso em: 14 Set. 2015.
- xiv TE, Zorine. **Esports Shoutcaster Granted American Visa for MLG.tv.** Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/esports-shoutcaster-granted-american-visa-for-mlg-/1100-6422246/>>. Acesso em: 14 Set. 2015.
- xv Página no Facebook. **Dioud.** Disponível em: <<https://www.facebook.com/Dioud/photos/a.494445293953498.114089.343652195699476/970032026394820/?type=1>>. Acesso em: 27 Out. 2015.