

**CONGRESSO INTERNACIONAL DE
DIREITO E INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL**

**OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA
VI**

LARA MARINA FERREIRA

PEDRO DOSHIKAZU PIANCHÃO AIHARA

O81

Os direitos humanos na era tecnológica VI [Recurso eletrônico on-line] organização
Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo
Horizonte;

Coordenadores: Lara Marina Ferreira, Pedro Doshikazu Pianchão Aihara e Manuel David
Masseno– Belo Horizonte: Skema Business School, 2020.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-102-9

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Desafios da adoção da inteligência artificial no campo jurídico.

1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. I. Congresso Internacional de Direito
e Inteligência Artificial (1:2020 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34



CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA VI

Apresentação

É com enorme alegria que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 14 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do I Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial. As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 02 e 03 de julho de 2020, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de 480 pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total. Estes livros compõem o produto final deste que já nasce como o maior evento científico de Direito e da Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 236 trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os quatro Grupos de Trabalho originais, diante da grande demanda, se transformaram em 14 e contaram com a participação de pesquisadores de 17 Estados da federação brasileira. São cerca de 1.500 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre os temas Direitos Humanos na era tecnológica, inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao Direito, governança sustentável e formas tecnológicas de solução de conflitos.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 41 proeminentes professoras e professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, certamente, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários

campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes creditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para ensino e pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA, cujo nome é um acrônimo significa School of Knowledge Economy and Management, acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Até 2021, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 07 de agosto de 2020.

Prof^a. Dr^a. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs

Coordenador Acadêmico da Pós-graduação de Direito e Inteligência Artificial da SKEMA Business School

REGULAMENTAÇÕES E PARTICULARIDADES JURÍDICAS A RESPEITO DOS E-SPORTS

REGULATIONS AND LEGAL DETAILS REGARDING E-SPORTS

Bruno Henrique Oliveira Xavier

Resumo

Este projeto de pesquisa pretende analisar as regulamentações e as particularidades jurídicas que envolvem os e-Sports. Pela análise prévia de dados estatísticos e informativos, conclui-se que os videogames são o entretenimento mais rentável do país, e que por isso, há uma grande discussão sobre a efetiva regulamentação dos esportes virtuais ou não. A pesquisa proposta pertence à vertente metodológica jurídico-projetivo. Quanto à investigação pertence a classificação de Witaker (1985) e Gustin (2010), o tipo jurídico-dissertativo. Predominará o raciocínio dialético.

Palavras-chave: E-sports, Gameplay, Jurisprudência, Impacto econômico

Abstract/Resumen/Résumé

This research project intends to analyze the regulations and legal particularities that involve e-Sports. From the previous analysis of statistical and informational data, it is concluded that video games are the most profitable entertainment in the country, and that, therefore, there is a great discussion about the effective regulation of virtual sports or not. The proposed research belongs to the legal-projective methodological aspect. As for the investigation, the classification of Witaker (1985) and Gustin (2010) belongs to the legal-essay type. Dialectical reasoning will predominate.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: E-sports, Gameplay, Jurisprudence, Economic impact

1. Considerações iniciais

A presente pesquisa aborda as regulamentações e particularidades jurídicas dos e-sports no Brasil, na perspectiva social, econômica e jurídica, por meio das abordagens pedagógicas adotadas. No atual momento em que vive a humanidade, há uma grande preocupação em como a economia do país irá se sustentar, devido a paralisação do comércio. Além de também haver grande preocupação com a saúde da população.

É preciso considerar que, neste momento de paralisação, a economia do Brasil se encontra em uma séria crise. A mídia e o entretenimento no país possuem grande ajuda ao se tratar de giro de capital. Diversas pesquisas apontam que os games são o entretenimento mais lucrativo do país, logo, é a atividade que mais faz circular capital da área em que se encontra.

No sentido jurídico, ainda não há regulamentações específicas para esportes virtuais. Quem praticam esses esportes e políticos que discutem a respeito possuem opiniões diferentes entre si, a favor e contra a regulamentação. Portanto há de chegar a um consenso sobre a questão da regulamentação o quanto antes, para não haver casos inéditos que o sistema jurídico do Brasil não apure ainda.

A pesquisa que se propõe pertence à vertente metodológica jurídico-sociológica. No tocante ao tipo de investigação, foi escolhido, na classificação Whitaker (1985) e Gustin (2010), o tipo de jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa será predominantemente dialético. Dessa maneira, a pesquisa propõe esclarecer a importância que os e-sports tem para a sociedade e economia, e elucidar toda a questão jurídica que aborda essa prática e afins.

2. Esportes virtuais e seus impactos socioeconômicos.

A sociedade atual enfrenta uma situação atípica, situação essa que obriga as pessoas a manterem um isolamento social devido ao COVID-19. Sendo assim, com o fechamento dos comércios, a economia do país se encontra estagnada, resultando em um impacto econômico enorme. Os videogames vem se mostrando um poderoso meio de entretenimento, na questão de lazer e também econômica.

Segundo os professores da Indiana University School of Medicine, nos Estados Unidos

O controle dessas duas funções (controle emocional e cognitivo) ficou pior no final desse período. Os testes foram feitos com 28 homens, de 18 a 29 anos, dos quais metade fez parte de um grupo de controle e a outra metade jogou por uma semana (Exame, 2012)

Como dito pelos professores, há sim essa alteração, porém, não é definitivo. Semanas depois, foi comprovado que os níveis cerebrais das pessoas testadas voltam ao normal.

Em contrapartida, tal argumento, que mostra ser verdade, pelo menos por um curto período de tempo, os videogames estimulam maior agilidade no raciocínio e maior criatividade. Em uma pesquisa feita na Holanda, jogos como Call Of Duty, que é um jogo que entra na categoria de esporte virtual

É mostrado que respostas, decisões e reflexos foram aprimorados por quem joga. Além de não incentivar a violência na pessoa, os pesquisadores afirmam que esses tipos de jogo podem ser úteis para quem trabalha em ambientes de ritmo intenso. Até os mais velhos que querem resgatar a rapidez perdida com a idade podem se beneficiar, dizem os cientistas. (Exame, 2012)

Em outra pesquisa realizada em Michigan State University, nos Estados Unidos, é apontado que, depois de passarem por testes de criatividade e responderem a uma entrevista, as crianças usuárias de videogames mostraram ser mais criativas, o que revelou uma ligação entre os jogos e essa qualidade. E, apesar de os meninos jogarem mais do que as meninas, a influência positiva dos games nesse quesito não difere entre os gêneros, nem entre raças. (EXAME, 2012)

Os videogames também são capazes de movimentar bilhões ao redor do mundo, uma prova de que, em tempos de crise, os videogames se mostram uma fonte de renda. A indústria dos videogames parece ser realmente irrefreável: em 2018, os jogos eletrônicos atingiram seu maior patamar na história com uma arrecadação de US\$ 134 bilhões ao redor do mundo e US\$ 43,4 bilhões apenas na América do norte. O crescimento foi de 17% em relação a 2017 (o maior crescimento dos últimos anos). (NEWZOO,2018)

Esses dados ,no mundo e nos EUA, e que são de 2018, no Brasil, são um pouco diferentes. O faturamento dos jogos virtuais no país, considerando apenas videogames e computadores, deve subir de US\$ 556 milhões (cerca de R\$ 2,2 bilhões), em 2017, para US\$ 803 milhões (cerca de R\$ 3,2 bilhões), em 2022, com uma taxa de crescimento médio de 8,9% ao ano. (PORTAL R7, 2018)

Tendo como base os argumentos acima, é possível concluir que os videogames, além de serem uma atividade de lazer que apresenta vários benefícios, é também uma fonte de capital circulante no país em que o comércio se encontra fechado. Já que é possível comprar jogos online sem sair de casa. Esse comércio movimentava bilhões no mundo inteiro, não só em um único lugar.

3. A problemática jurídica envolvendo os e-sports

No Brasil, não existem leis sobre os esportes virtuais, apenas sobre os esportes tradicionais. Além de existirem poucas pesquisas sobre esse tema. Essa pesquisa tem como objetivo analisar de uma maneira mais profunda toda a questão legal que o envolve. Portanto, pela falta de jurisprudência, muitas questões legais são completamente inéditas, além de algumas não possuírem uma resposta legal.

A lei nº 9615 é uma lei que tem como objetivo de dar mais profissionalismo no esporte nacional. Mais conhecida como lei pelé, instituiu o fim do passe nos clubes de futebol, o direito do consumidor nos esportes, disciplinou a prestação de contas por dirigentes de clubes, transformou os clubes em empresas, dentre outras mudanças. Essa lei pode ser associada aos esportes virtuais em vários aspectos, mas ainda não atende por completo todas as demandas jurídicas que esse esporte exige.

Um exemplo de como o direito brasileiro está carente desse tipo de lei é quando, em 2016, houve relatos de que grupos terroristas estavam recrutando jovens através dos jogos eletrônicos. Na época, não houve como tratar legalmente o ocorrido, apenas houveram medidas para tentar evitar tais atos. Como por exemplo, uma maior atenção dos pais com os jogos eletrônicos dos filhos ou uma maior atenção para com o comportamento dos mesmos.

Outro exemplo, agora levando para o mundo dos esportes virtuais e não dos games casuais. A pergunta é, como se dá a transferência de competidores de uma equipe para outra? Ou essas equipes funcionam como uma empresa igual é mencionado na denominada lei pelé? Como não existe uma legislação para os esportes virtuais, perguntas e dúvidas como essas não podem ser respondidas. Além de que, se houver casos de crimes, não há lei para apurá-las.

Por fim, vale ressaltar que a regulamentação dos e-sports é uma questão muito discutida. O senado, tem o desejo da regulamentação, porém há muitos jogadores que são

contrários a essa atitude, com argumentos de que irão perder a essência dos jogos virtuais se houver a regulamentação. Essa pesquisa tem o intuito de esclarecer e analisar essas questões exibindo os pontos positivos e negativos a respeito.

4. Considerações finais

A partir do exposto, verifica-se que, além dos esportes virtuais possuírem divergências quanto a opinião de sua regulamentação, causando assim uma falta de jurisprudência, eles também impactam diretamente na economia do país, e também na sociedade. Uma vez que, legalmente, os e-sports não possuem âmbito, os videogames são o entretenimento mais rentável para o país. Sendo também um refúgio mental para as pessoas em seus momentos de lazer.

Dessa forma, é necessário ressaltar a importância de leis específicas que tratam a respeito dos e-sports para tratar de questões legais, como possíveis crimes e questões financeiras. Além de existir pouco investimento do país quando se trata de videogames e altíssimos impostos de importação e comercialização, o que acaba deixando mais o público acessível ao produto. Ao contrário de outros países que videogames de nova geração possuem preços populares, no Brasil, esse acesso é apenas para quem tem um alto poder aquisitivo.

O Brasil possui um dos maiores públicos quando se trata de videogames e esportes virtuais, públicos, como já dito antes, que superam o cinema e a música. Sendo assim, é preciso que haja uma redução nos impostos sobre os videogames no Brasil que variam entre 16 a 40% do valor, tornando assim o produto muito caro. Ademais, por não terem uma legislação, vários acontecimentos ficam sem resposta, necessitando assim de novas interpretações e abordagens diferentes.

5. Referências

CARVALHO, Luciana. *As vantagens e desvantagens do videogame para a saúde*. Exame, 07 mar. 2012. Disponível em: <https://exame.com/estilo-de-vida/as-vantagens-e-desvantagens-do-videogame-para-a-saude/>. Acesso em: 4 de jun de 2020. Acesso em: 9 jun. 2020

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca. *(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática*. 3ª. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2010.

MARQUES, Pablo. *Mercado de games no Brasil deve faturar US\$ 803 milhões em 2022*.

Portal R7, 20 set. 2018. Disponível em:

<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/mercado-de-games-no-brasil-deve-faturar-us-803-milhoes-em-2022-2109218#:~:text=O%20faturamento%20dos%20jogos%20virtuais,8%2C9%25%20ao%20ano0.>). Acesso em: 9 jun. 2020

WIJMAN, Tom. *As receitas móveis representam mais de 50% do mercado global de jogos, uma vez que atingem US \$ 137,9 bilhões em 2018*. NewZoo, 30 abr. 2018. Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>. Acesso em: 9 jun. 2020

WITKER, Jorge. *Como elaborar uma tesis en derecho: pautas metodológicas y técnicas para el estudiante o investigador del derecho*. Madrid: Civitas, 1985.