



Esporte Eletrônico

Inclusão social de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade

Nicholas Bocchi

O Esporte na Constituição

Esporte eletrônico como Direito

O acesso ao esporte é “direito de cada um” e elemento da dignidade da pessoa humana.

Direito fundamental, na mesma categoria da educação, cultura e lazer.

Deve ser interpretado de forma extensiva: acesso a prática, ao espetáculo e as praças esportivas (ADI 2.163).



Esporte eletrônico como Instrumento

O poder público deve tratar o esporte como instrumento de promoção social (§ 3º).

O fomento do esporte visa não apenas o acesso ao esporte em si, mas também a implementação de outros direitos fundamentais como cultura, lazer, educação e saúde.

Acesso – Barreira Econômica



Computador

Baratinho: R\$ 3.000,00

Ideal: R\$ 5.000,00

High-end: R\$ 10.000,00

(Adrenaline)



Consoles

Xbox Series: R\$ 4.499,00 ou
R\$ 3.599,00

PS5: R\$ 4.499,90 ou R\$ 3.999,90

Switch: R\$ 2.699,00,
R\$ 2.299,00 ou R\$ 1.549,00

(Preços sugeridos pelas
fabricantes)



Mobile

Mínimo: R\$ 500,00 a 800,00

Custo-Benefício: R\$ 900 a 1.300

Ideal: R\$ 1.300 a 2.700

High-end: R\$ 2.700+

(ge e TechTudo)

Acesso – Barreira Econômica da PCD



Acesso – Barreira Econômica

Democratizar Equipamentos e Internet

Fomentar e/ou criar espaços onde crianças e adolescentes possam ter acesso aos meios para jogar e interagir com outros jogadores, inclusive através de competições.

Em atenção às pessoas com deficiência, esses espaços devem contar com equipamentos adaptados.



Redação PerifaCon. Onde estão as Lan Houses: a periferia e o acesso à internet no Brasil. 29 jun. 2022. Disponível em: <https://portalperifacon.com/onde-estao-as-lan-houses-a-periferia-e-a-historia-do-acesso-a-internet-no-brasil>



Equipamentos Adaptados

Sem prejuízo da diminuição do custo dos equipamentos adaptados e/ou fomento de programas para distribuição destes equipamentos. PL 2.299/2023



Acesso – Barreira Econômica

“Para democratizar o acesso à cultura nerd, geek e pop e fazer da exclusão mais motivação para seguir em frente e criar oportunidades para a quebrada.”



PERIFACON

MINISTÉRIO DA
CULTURA



Acesso – Barreira para o Gênero Feminino

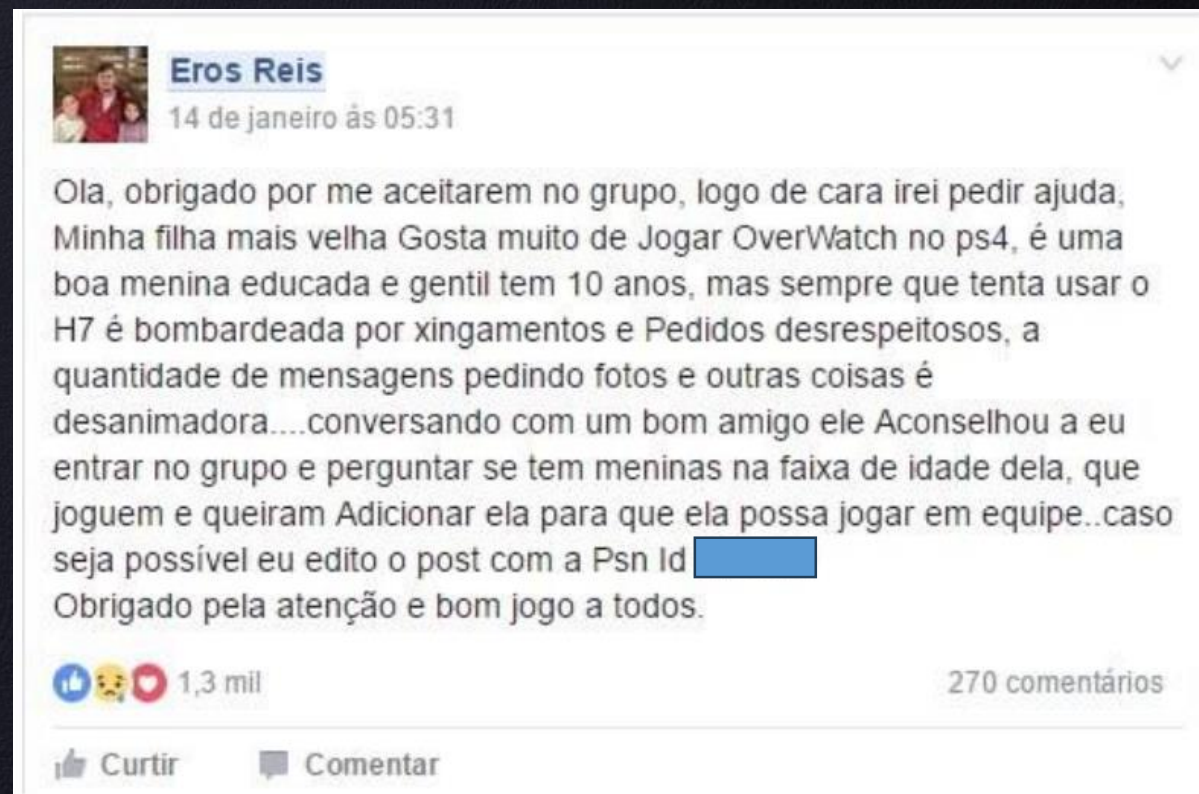
“Figura 7 - Relato de misoginia sofrida pela gamer Jessica Trynda enquanto jogava League of Legends”



Chat log from League of Legends showing misogynistic comments directed at a female player named Jessica Trynda. The comments are highlighted in yellow:

- PO TEM O CAIR MULHER NO MEU TIME
- EU REZO TODO DIA A NOITE
- quem é mulher?
- Teemo
- so serve pra procriar essa desgraça
- nada contra mulheres
- tinha que ser
- kkk
- kkkkkkkkkkkkkkkk
- nao fala assim das mulher nao po
- Ezreal: só serve pra dar a xoxota
- elas jogam super bem lol
- elas jogam muito bem
- faz ate medo
- merecem ate um kit louça da razer
- teemo
- vai pro fogão

“Figura 8 - Post de Eros feito no grupo Overwatch Brasil no Facebook”



Facebook post by Eros Reis, dated January 14, 2017, at 05:31. The post discusses the challenges of playing Overwatch on PS4 as a 10-year-old girl, mentioning harassment and requests for photos.

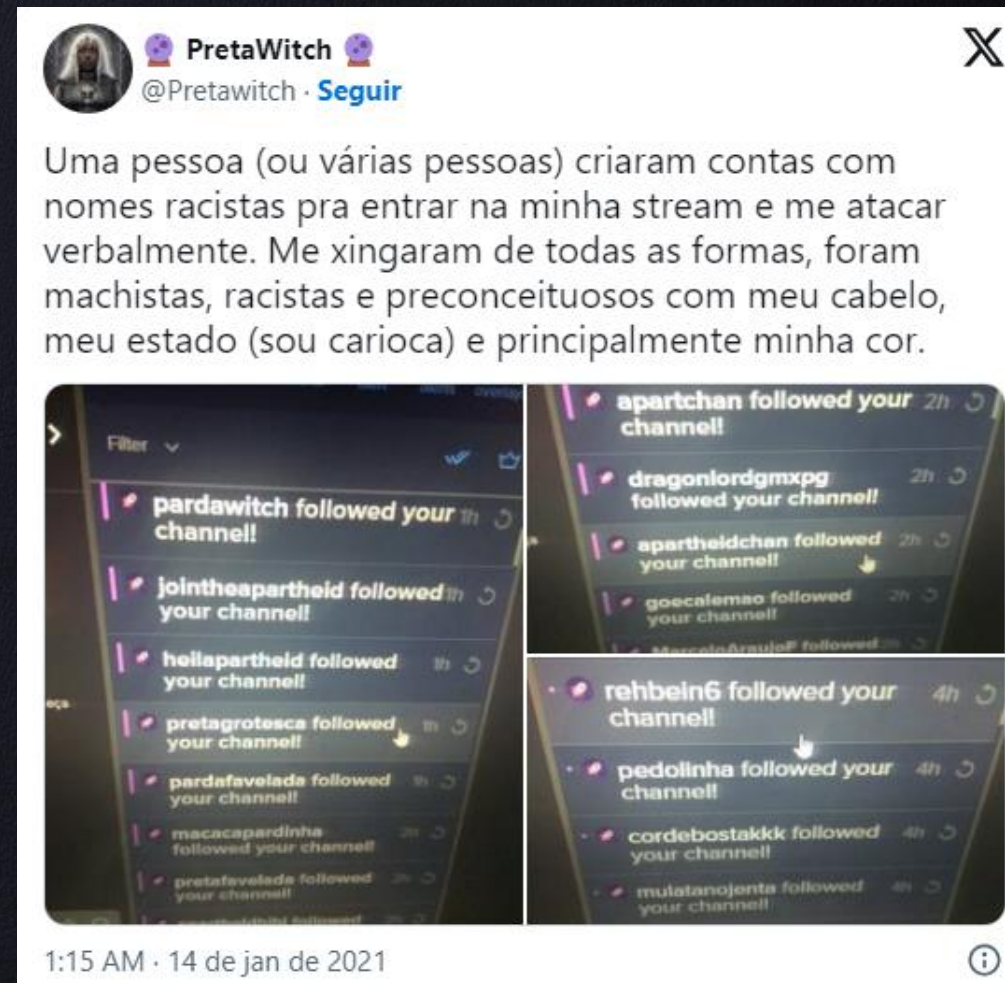
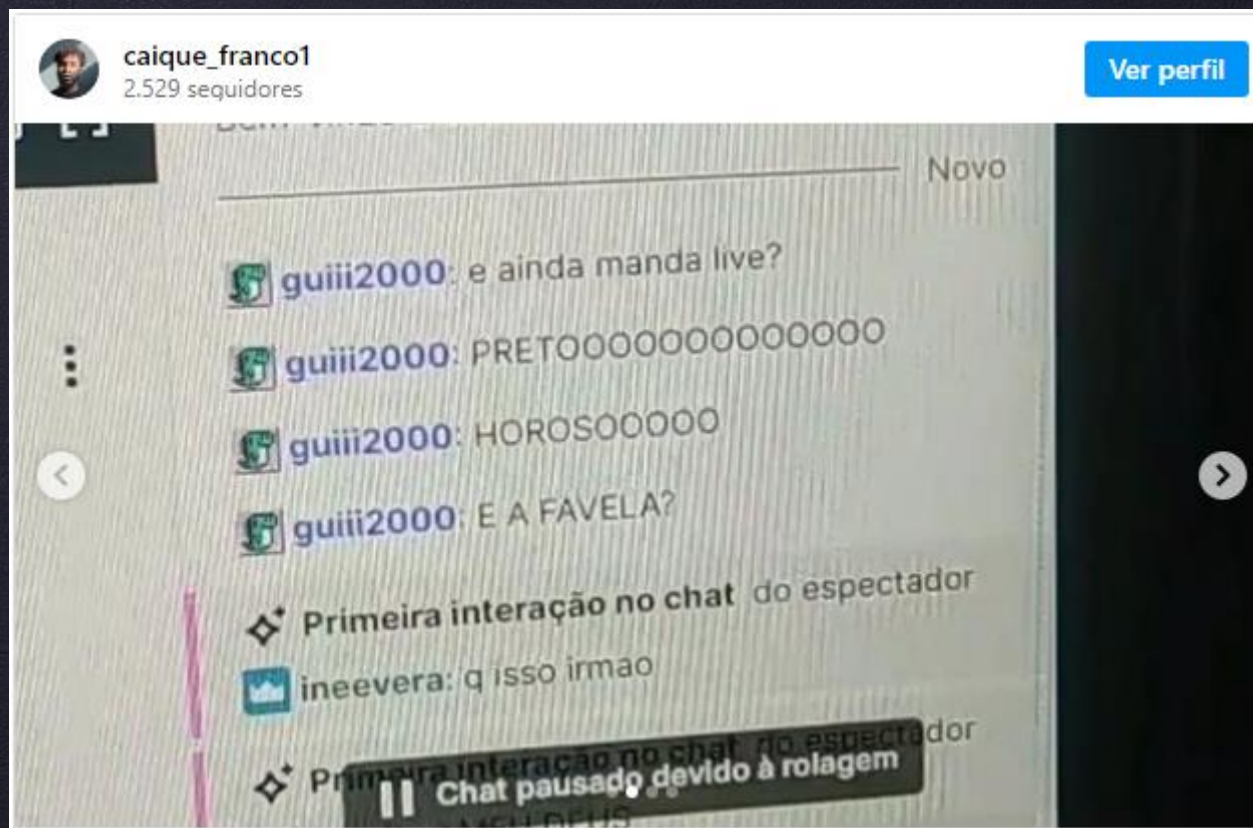
Ola, obrigado por me aceitarem no grupo, logo de cara irei pedir ajuda, Minha filha mais velha Gosta muito de Jogar OverWatch no ps4, é uma boa menina educada e gentil tem 10 anos, mas sempre que tenta usar o H7 é bombardeada por xingamentos e Pedidos desrespeitosos, a quantidade de mensagens pedindo fotos e outras coisas é desanimadora....conversando com um bom amigo ele Aconselhou a eu entrar no grupo e perguntar se tem meninas na faixa de idade dela, que joguem e queiram Adicionar ela para que ela possa jogar em equipe..caso seja possivel eu edito o post com a Psn Id [redacted] Obrigado pela atenção e bom jogo a todos.

1,3 mil reações (likes, loves, and reactions)
270 comentários

Curtir Comentar

PEREIRA, Stephany Lins. Meu Cosplay, Minhas Regras: Uma Análise Sobre o Cosplay Feminino e do Espaço da Mulher no Universo Nerd e Geek, 2017.

Acesso – Barreira Racial



Acesso – Barreira Racial e de Gênero

Pesquisa Games Brasil (2021):

- 50,3% dos gamers se autodeclaram pessoas pretas ou pardas
- 22% trabalha ou concorre à vaga na área de games
- 0,98% em cargos de liderança

Pesquisa Games Brasil (2021):

- 51,5% dos gamers são mulheres

Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2022)

- 29,8% de vagas em desenvolvedoras preenchidas por mulheres

Pesquisa *The future of gaming is her* (2021):

- 59% escondem a identidade para não serem assediadas

“Quando a gente começa a perceber diversidade nas empresas, essa é uma diversidade muito estratégica. Ela ainda não contempla a diversidade como deveria, ao passo que você começa a ter **inclusão de grupos minoritários apenas com um propósito lucrativo**”.

- Luiz Gustavo Queiroga (citado em <https://blog.gazeus.com/pretos-no-topo-por-que-ainda-%C3%A9-dif%C3%ADcil-ver-a-diversidade-chegando-em-cargos-de-lideran%C3%A7a-no-919fb1d04101>)

Acesso – Barreira Racial e de Gênero

Direitos da Personalidade

Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) – Artigo 22:

Todo ser humano, como membro da sociedade, tem direito à segurança social, à realização pelo esforço nacional, pela cooperação internacional e de acordo com a organização e recursos de cada Estado, dos direitos econômicos, sociais e culturais indispensáveis à sua dignidade e ao livre desenvolvimento da sua personalidade.

Estatuto da Criança e do Adolescente

Art. 17. O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, idéias e crenças, dos espaços e objetos pessoais.

Acesso – Barreira Racial e de Gênero

Lei 14.852, de 03 de maio de 2024

Art. 16. Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, com a disponibilização de, no mínimo:

I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidos por usuários;

II – informações aos usuários denunciantes, em prazo razoável, sobre o resultado das denúncias realizadas;

[...]

IV – transparência social sobre:

d) as sanções a serem aplicadas aos usuários infratores, incluídas as medidas utilizadas para impedir que os usuários criem contas adicionais em caso de banimento;

[...]

VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia das crianças e dos adolescentes usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão;

Acesso – Barreira Racial e de Gênero

Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022 sobre esports e video games

Fato/descoberta F. Considerando que, em 2020, a indústria dos videojogos empregava cerca de 98 000 pessoas na Europa⁽¹⁹⁾, das quais apenas cerca de 20% eram mulheres⁽²⁰⁾; considerando que existe um forte desequilíbrio de género nos desportos eletrónicos; considerando que o aumento da participação de mulheres nos videojogos e nos desportos eletrónicos deve ser tratado como uma prioridade estratégica;

Recomendação 25. Considera que, apesar dos esforços envidados para assegurar uma representação adequada, equitativa e não estereotipada das mulheres nos videojogos, é necessário continuar a efetuar progressos e garantir às mulheres maior igualdade em todos os cargos da cadeia de valor, bem como prosseguir a luta contra a violência sexual e a discriminação;

Esports em prol da saúde

OMS de incluiu o “**transtorno relacionado aos jogos eletrônicos**” na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11)

CID 10: X50 - **Excesso de exercícios e movimentos vigorosos ou repetitivos**

CID 11: PF16&XE5UF - **Agressão por excesso de exercícios físicos pela prática esportes e exercícios durante o tempo de lazer**

“Quando não praticado sob a égide de profissionais capacitados, tecnologia adequada, respeito aos limites do ser humano e, principalmente referências axiológicas,[o esporte] pode deixar de ser uma ferramenta para a saúde e se transformar em uma ferramenta para a morte.”

DA SILVA, Kenia Maynard; VARGAS, Angelo. A morte do atleta. In: VARGAS, Angelo (Org.) Direito desportivo – Dimensões Contemporâneas. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2012. p. 185-19

Esports em prol da saúde

Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022 sobre esports e video games

- Tendo em conta a decisão da Organização Mundial da Saúde de incluir a perturbação associada aos jogos na 11a revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11),

Fato/descoberta F. Considerando que muitos jogadores de videojogos são jovens que se encontram a meio do seu desenvolvimento intelectual, mental, social e físico; considerando que os problemas colocados pela pandemia de COVID-19, como a diminuição da atividade física, o aumento da ansiedade ou outros tipos de problemas de saúde mental, têm afetado estes jovens; considerando que, no entanto, os videojogos e os desportos eletrónicos **podem proporcionar benefícios significativos para a saúde mental de muitos jogadores e podem difundir valores positivos, que devem ser incutidos, em particular, no público mais jovem;**

Recomendação 35. [...] Considera que a União Europeia deve adotar uma abordagem responsável em relação aos videojogos e aos desportos eletrónicos, **promovendo-os como parte de um estilo de vida saudável, que inclua atividades físicas, interações sociais presenciais e envolvimento cultural;**

Esports em prol da educação

Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022 sobre esports e video games

T. Considerando que os videojogos e os desportos eletrónicos têm um **grande potencial de utilização nas políticas educativas da UE** e na aprendizagem ao longo da vida; considerando que, muitas vezes, a utilização de videojogos na sala de aula incentiva os alunos a prosseguirem carreiras nos domínios da ciência, da tecnologia, da engenharia, das artes e da matemática (STEAM), e que os desportos eletrónicos **podem ajudar a desenvolver várias competências essenciais numa sociedade digital**; considerando que os videojogos e os desportos eletrónicos são amplamente acessíveis e podem ser utilizados para aumentar a **inclusividade e a diversidade em ambientes de aprendizagem**, como na sala de aula e ao longo da vida;

U. Considerando que os videojogos têm a capacidade de **aproximar o ambiente escolar da realidade quotidiana dos alunos**, em que os videojogos ocupam frequentemente um lugar de destaque; considerando que há sinais de que os **professores do ensino primário que utilizaram videojogos** na sala de aula observaram, em alguns casos, uma **melhoria significativa de várias competências essenciais, como a resolução de problemas e as competências analíticas, sociais e intelectuais**, a coordenação espacial e o trabalho de equipa, bem como níveis mais elevados de concentração; considerando que os **desportos eletrónicos podem também ser integrados na educação e contribuir para a aquisição de competências e aptidões digitais**;

Esports em prol da educação

Taxonomia de Bloom

MEMORIZAR	COMPREENDER	APLICAR	ANALISAR	AVALIAR	CRIAR
Listar	Esquematizar	Utilizar	Resolver	Defender	Elaborar
Relembrar	Relacionar	Implementar	Categorizar	Delimitar	Desenhar
Reconhecer	Explicar	Modificar	Diferenciar	Estimar	Produzir
Identificar	Demonstrar	Experimentar	Comparar	Selecionar	Prototipar
Localizar	Parafrasear	Calcular	Explicar	Justificar	Traçar
Descrever	Associar	Demonstrar	Integrar	Comparar	Idear
Citar	Converter	Classificar	Investigar	Explicar	Inventar

Esports em prol da educação



Imagem: canal leoz1N. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tfiv4CDw2oI>

Esports: Transformação Social



Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022 sobre esports e video games

E. Considerando que o êxito dos streamers de videojogos e dos clubes e torneios de desportos eletrónicos europeus mostra que as gerações mais jovens de cidadãos europeus procuram ativamente participar na nova economia criadora impulsionada pelos videojogos; considerando que os torneios de desportos eletrónicos nacionais, regionais e mundiais podem ser vistos como um meio de promover os intercâmbios culturais e a cultura e os valores europeus;

Subsistema da “New Creator Economy”

Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022 sobre esports e video games

25 Fatos e Descobertas importantes que motivam a resolução

38 declarações, solicitações e recomendações, divididos em:

- Games e esports: desafios, oportunidades e uma estratégia europeia (27 itens)
- Esportes eletrônicos: Competição justa no contexto europeu (11 itens)



A FUNÇÃO SOCIAL DO ESPORTE ELETRÔNICO (ESPORTS)

Ricardo Georges Affonso Miguel, 2023.

Tese de Doutorado – PUC/SP

ESPORTES-PROPRIEDADE E ESPORTS: IMPACTOS DA PROPRIEDADE DO JOGO PRATICADO COMO ESPORTE

Nicholas Bocchi, 2023.

Dissertação de Mestrado – PUC/SP



—
Obrigado

ACADEMIA NACIONAL
DE DIREITO DESPORTIVO

