lex

OPINIÃO



FILIPE MAYER
Advogado,
sócio da CCA ONTIER

Não se esqueçam dos "e-sports"

Tudo leva o seu tempo. Em Portugal, esta é uma frase que tende a verificar-se muitas vezes quando falamos de legislação e de regulamentação de atividades que, na prática, já se encontram no mercado nacional. As chamadas "plataformas eletrónicas de transporte de passageiros" é o exemplo mais evidente. Mas outros casos existiram de setores que estiveram num "limbo" legislativo por vários anos, como sucedeu com os jogos e as apostas online.

Depois de quase uma década de debate público, e passadas duas comissões interministeriais dedicadas a este tema, em 2015 o jogo online é, finalmente, legislado e posteriormente regulamentado, havendo assim respaldo legal a uma atividade legal que era uma já prática comum de muitos portugueses.

A há muito aguardada legalização do setor veio trazer maior segurança e integridade ao mercado, uma vez que os operadores são obrigados a atravessar um apertado processo de licenciamento, maior proteção para os menores e jogadores mais vulneráveis, uma vez que a possibilidade de jogar ou apostar está condicionada à verificação da identidade (e da maioridade) dos jogadores e existem mecanismos que permitem aos jogadores autoexcluir-se com segurança e, não menos importante, veio permitir ao Estado arrecadar impostos sobre esta atividade, em benefício de todos nós.

Não será, então, de aproveitar a atenção que o jogo online atraiu do legislador para o lembrar desta realidade que, apesar de ter autonomia, também será de ponderar um olhar mais atento por parte do legislador aos chamados "e-sports"? Há razões para levar a pensar que sim.

Desde logo, porque se trata de uma indústria responsável por um volume de negócios que, em finais de 2016 ascendia a 500 milhões de dólares – talvez pouco comparado com os 30 mil milhões gerados pelo futebol na Europa, mas já um número a ter em consideração – sendo que é responsável por mais de 150 milhões de visualizações. São números a ter em conta e que, de ano para ano, têm vindo consistentemente a aumentar.

João Cortesão



A legalização dos "e-sports" já é um tema debatido no Parlamento Europeu.

Não será apenas o facto de ser uma indústria geradora de números consideráveis o motivo para que o setor mereça regulação. No entanto, será importante que sejam definidas regras para, por exemplo, garantir que se proceda a uma melhor distribuição dessas receitas que o setor é capaz de gerar.

Desde logo, os praticantes. Neste momento, não havendo qualquer reconhecimento dos "e-sports" enquanto atividade desportiva, aos seus praticantes não é reconhecido qualquer direito ou proteção, à semelhança do que ocorre com qualquer outro desportista profissional. Sim, porque no fim do dia, é de desporto que falamos.

Além dos direitos (e obrigações) dos jogadores enquanto intervenientes num fenómeno eminentemente desportivo, há também que assegurar a sua proteção perante as empresas titulares do software que são, literalmente, os "donos do jogo". Não deixa de ser importante pensar que se trata de uma atividade em que a sua prática está sempre condicionada a um licenciamento de um terceiro. É como se o futebol só pudesse ser praticado num único recinto em que, para jogar, os praticantes teriam de pedir aos donos do espaço a respetiva chave. O que aconteceria se, um belo dia, o dono do recinto ordenasse a demolição do recinto?

De outra perspetiva, de que proteção jurídica beneficia atualmente o mesmo titular dos direitos de um jogo praticado em eventos que envolvem o pagamento de ingressos e até patrocínios, em muitos casos envolvendo já avultadas somas de dinheiro? Poderá o titular do software beneficiar da exploração da sua criação? É fácil determinar a sua quantificação?

Não pretendo responder a nenhuma pergunta mas, apenas, dar alguns exemplos de questões que, do ponto de vista legal, este fenómeno pode suscitar. Estas e outras dúvidas poderão e deverão os principais "stakeholders" deste mercado ponderar se não valerá a pena pensar na definição de um quadro legal que, não sendo limitador da atividade, possa criar condições para que criadores de software praticantes, patrocinadores e demais intervenientes vejam em Portugal o ecossistema perfeito para investir nesta indústria.

Uma coisa é certa: a legalização dos "e-sports" já é um tema debatido no Parlamento Europeu e o Comité Olímpico Internacional já abriu portas para um debate tendente ao reconhecimento desta atividade como desporto. E Portugal quererá estar na linha da frente no reconhecimento de um fenómeno cada vez mais popular ou, uma vez mais, nada fazer para, uma vez mais, ficar na cauda da Europa? ■

Este artigo foi redigido ao abrigo do novo acordo ortográfico.