

## **CARTA DO ECOSISTEMA BRASILEIRO DE E-SPORTS À EXCELENTÍSSIMA SENADORA LEILA BARROS**

São Paulo, 20 de novembro de 2019

A Sua Excelência  
Senadora Leila Barros  
Anexo 2, Ala Teotônio Vilela, Gabinete 11  
Senado Federal, Brasília – DF

Excelentíssima Senadora, Sra. Leila Barros,

Em primeiro lugar, gostaríamos de parabenizar Vossa Excelência pelo excelente trabalho que desenvolve no Senado Federal em prol do esporte brasileiro. Em particular, reconhecemos a liderança que exerceu em solicitar que o Projeto de Lei do Senado 383 de 2017 (PLS 383/2017), de autoria do Excelentíssimo Senador Roberto Rocha, fosse a plenário como forma de permitir discussão até então inexistente com os verdadeiros protagonistas do e-sport brasileiro. Reconhecemos também a importância das audiências públicas que Vossa Excelência vem promovendo na Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado. Acreditamos que nosso segmento foi muito bem representado em audiência pública de 7 de novembro quando houve unanimidade por parte dos participantes de que o PLS 383/2017 não condiz com a realidade dos e-sports.

Escrevemos assim para nos antecipar à segunda audiência a ser realizada em 21 de novembro de forma a pontuar elementos centrais do posicionamento de todo o ecossistema dos e-sports no Brasil. Por “ecossistema”, referimo-nos ao universo de protagonistas do e-sport que abrange, entre outros, os *publishers* (conhecidas por vezes como “publicadoras”, “produtoras”, “desenvolvedoras”), jogadores, times, organizadores de campeonatos – universo este aqui representado pelos signatários da presente carta. Estes são os elementos centrais de nosso posicionamento:

1. As confederações e federações existentes no Brasil que se dizem representantes do e-sport brasileiro não nos representam de forma alguma. Não as reconhecemos como representantes do e-sport no país.
2. O e-sport brasileiro espelha a bem-sucedida organização do segmento no resto do mundo que não se dá pelo controle por parte de estruturas burocráticas que possam engessar o seu bom funcionamento.
3. O e-sport existe em virtude de direitos de propriedade intelectual que permitem às *publishers* disponibilizar jogos para milhões de pessoas e proteger seu investimento.
4. Contrariamente a esportes tradicionais, não há em e-sport a necessidade de entidades de administração do desporto que garantam regras comuns já que os *publishers* já as garantem – e com sucesso.

5. O e-sport fomenta, sem fazer uso de dinheiro público, o próprio segmento e contribui para a formação e descoberta de novos talentos por meio de campeonatos inclusivos que envolvem comunidades, instituições de ensino e de pesquisa.
6. O próprio segmento tem demonstrado pleno interesse em reforçar o papel dos e-sports como ferramenta de transformação e socialização, focando na criação de oportunidades para jovens de todo o Brasil.
7. Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia
  - a. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.
  - b. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país.
  - c. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.
8. E-sports não constituem um esporte tradicional e não devem ser enquadrados no sistema nacional de esportes.

Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-sports no Brasil. Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo.

Reiteramos, assim, solicitação apresentada durante a primeira audiência pública sobre e-sports de 7 de novembro de que o Projeto de Lei 383 de 2017 seja submetido para o escrutínio da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado de forma a que o segmento possa fazer jus a uma análise completa e fidedigna de sua importância para o país.

Permanecemos a sua disposição para quaisquer esclarecimentos

Respeitosamente,

**Leonardo De Biase** (Diretor Executivo “CNO” da BBL E-Sports), **Mario Marconini**

(Representante da Entertainment Software Association - ESA), **Yuri “Fly” Uchiyama**

(Presidente, GamersClubCS e GamesAcademy), **Lucas Almeida** (Fundador do INTZ Esports e

Vice-Presidente da Associação Brasileira de Clubes de Esportes Eletrônicos - ABCDE), **Camila**

“**Camilota**” **Silveira** (Apresentadora de Esporte Eletrônico, streamer e influenciadora), **Vitor**

**Moreira Bexiga** (Fundador da ProGaming Esports e presidente da Associação Brasileira de

Clubes de Esportes Eletrônicos - ABCDE), **Aristoteles Azevedo Toti** (CEO da Falkol eSporte),

**Luiz Ojima Sakuda e Ivelise Fortim** (Sócios da Homo Ludens Research & Development),

**Chico Tattini** (VP de Parcerias Estratégicas do INTZ), **Nicolle Merhy “Cherrygumms”** (Diretora

Executiva – CEO da BlackDragons), **Gustavo Rigal** (jogador profissional de Rainbow Six Siege

pela Ninjas in Pyjamas), **Gabriel Hespanhol** (atleta de Rainbow Six Siege pela FaZe Clan),

**Guilherme Barbosa** (Diretor de Negócios das empresas nØline e Live Arena), **Luccas “Paluh”**

**Molina** (jogador profissional de Rainbow Six Siege pela Teamliquid).