



FACULDADE BAIANA DE DIREITO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

FABIO SANTOS TITO DA MOTTA

**OS POSSÍVEIS IMPACTOS DA REVISÃO DO CONCEITO DE
DOPING: UMA ANÁLISE NO QUE TANGE AS
MODALIDADES ELETRÔNICAS**

Salvador
2018

FÁBIO SANTOS TITO DA MOTTA

**OS POSSÍVEIS IMPACTOS DA REVISÃO DO CONCEITO DE
DOPING: UMA ANÁLISE NO QUE TANGE AS
MODALIDADES ELETRÔNICAS**

Monografia apresentada ao curso de graduação em Direito, Faculdade Baiana de Direito, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Mestre Jaime Barreiros Neto

Salvador
2018

TERMO DE APROVAÇÃO

FÁBIO SANTOS TITO DA MOTTA

**OS POSSÍVEIS IMPACTOS DA REVISÃO DO CONCEITO DE
DOPING: UMA ANÁLISE NO QUE TANGE AS
MODALIDADES ELETRÔNICAS**

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em
Direito, Faculdade Baiana de Direito, pela seguinte banca examinadora:

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Nome: _____

Titulação e instituição: _____

Salvador, ____/____/ 2018

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a meus pais. Minha mãe, Sônia, que sempre com amor, sabedoria e paciência me mostrou o melhor caminho a ser traçado, mesmo quando inseguro ou com vontade de desistir. A meu pai, Tito, sempre atencioso, preparado para me auxiliar quando preciso e me mostrando sempre que o esforço vale a pena. A minha segunda mãe, Virgínia, que mesmo não sendo de sangue, é de coração, que é o que realmente importa, desde sempre me ensinando a levar a vida com mais tranquilidade, aproveitando cada momento.

Gostaria de agradecer também a todos os professores da Faculdade Baiana de Direito, em especial ao professor Jaime Barreiros por ter aceitado me auxiliar nessa difícil empreitada e ao professor Vicente Passos, por todos seus conselhos para a confecção deste trabalho.

Agradeço ainda a todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para a construção de meu trabalho, não podendo deixar de agradecer especialmente a Raine, por me apoiar incondicionalmente e a todo o pessoal do Villa Verde, sejam os oficiais ou agregados.

“Nossa integridade é vendida por tão pouco, porém ela é o que temos. Ela é o nosso último pedacinho, mas nele, nós somos livres”.

Carta de Valerie, V de Vingança

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo fulcral estudar as situações que perpassam o esporte e sua forma modernizada, o chamado esporte eletrônico, diante dos requisitos básicos de sua constituição, verificando para isto a possibilidade de sua real consideração como novo modelo desportivo. Para tanto, se faz necessário abordar os conceitos doutrinários basilares de sua formatação, partindo de uma análise acerca das diversas transformações sofridas na história dos esportes, além da análise legal de sua proteção como forma de promoção social, tanto em nível constitucional, quanto infraconstitucional. Ademais, são abordadas as situações relativas à prática de *doping* no esporte, de forma a se entender sua conceituação e a lógica por trás desse instituto tão conhecido, mas tão pouco debatido. Para isso, são apontados casos importantes da fraude no esporte, verificando sua ocorrência e suas consequências para os envolvidos. Analisar-se-á ainda a Agência Mundial Antidoping e seu Código internacional, responsável pela formatação do combate a este tipo de fraude. Não obstante, são analisados os impactos do doping na prática desportiva eletrônica, partindo da análise de hipóteses acerca de modelos dopantes possíveis. Demonstrar-se-á dessa forma que existe mais de um *doping* possível no esporte eletrônico, para tanto, são analisados três métodos fraudulentos, o método clássico, tendo como base o caso do atleta Kory “Semphis” Friesen, que utilizou de substância proibida; o neurodoping, subdivisão do doping comum e uma de suas variantes, e por fim; a utilização de programas ilícitos de computador que garantem vantagens a seus usuários em detrimento do *fair play* esportivo. Dessa forma, se buscará analisar como o direito pode ser utilizado como meio capaz de solucionar os problemas inerentes ao *doping*.

Palavras-chave: esporte; esporte eletrônico; doping; doping tecnológico.

ABSTRACT

The present monograph has as main objective to study the situations that pass through the sport and its modernized form, the so-called electronic sport, in face of the basic requirements of its constitution, verifying for this the possibility of its real consideration as a new sport model. Therefore, it is necessary to address the basic doctrinal concepts of its format, starting from an analysis of the various transformations suffered in the history of sports, as well as the legal analysis of its protection as a form of social promotion, both at constitutional and infra-constitutional levels. In addition, the situations related to the practice of doping in sport will be approached in order to understand its conceptualization and the logic behind this well-known but so little debated institute. For this, important cases of fraud in the sport will be pointed out, verifying its occurrence and its consequences for those involved. The World Anti-Doping Agency and its International Code, responsible for formatting the fight against this type of fraud, will also be analyzed. Nonetheless, the impacts of doping in the electronic sports practice will be analyzed, starting from the analysis of hypotheses about possible doping models. It will be demonstrated that there is more than one possible doping in electronic sport. For this, three doping methods, the classic method, will be analyzed, based on the case of Kory "Semphis" Friesen, who used a prohibited substance without authorization; neurodoping, subdivision of common doping and one of its variants, and finally; the use of illicit computer programs that guarantee advantages to its users in detriment of sports fair play. In this way, we will seek to analyze how the law can be used as a means capable of solving the problems inherent in doping.

Keywords: sports; eSports; doping; technological doping.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

art.	Artigo
AUT	Autorização de uso terapêutico
CBJD	Código Brasileiro de Justiça Desportiva
CCT	Comissão de ciência, tecnologia, inovação, comunicação e informática
CE	Comissão de educação, cultura e esporte
CF/88	Constituição Federal da República
CMA	Código Mundial Antidoping
COI	Comitê Olímpico Internacional
CS:GO	Counter Strike: Global Offense
DWANGO	<i>Dial-up Wide Arena Network Gaming Operation</i>
EFI	Federação irlandesa de hipismo
ESL	<i>Electronic Sports League</i>
ESIC	Coalizão pela integridade do esporte eletrônico
EPO	Eritropoetina
LAN	Rede Local
LINDB	Lei de introdução às normas de direito brasileiro
NADA	Agência alemã antidoping
TAD	Tribunal arbitral do esporte
tDCS	Estimulação de corrente direta transcraniana
TDAH	Transtorno de déficit de atenção com hiperatividade
TJAD	Tribunal de justiça antidoping
UNESCO	Organização das Nações Unidas para educação, ciência e cultura

USADA Agência americana antidoping

WADA/ AMA Agência Mundial Antidoping

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ESPORTE E ESPORTES ELETRÔNICOS	15
2.1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA	16
2.2 CONCEITO	22
2.2.1 Esporte eletrônico como modelo de esporte	24
2.3 LEGISLAÇÃO APLICÁVEL	27
2.3.1 Constituição Federal	28
2.3.2 Lei 9615/98 (Lei Pelé)	30
2.3.3 Lei 10.671/03 (Estatuto do Torcedor)	32
2.3.4 Código Brasileiro de Justiça Desportiva	34
2.3.5 Projeto de lei 383/2017	36
3 DOPING	38
3.1 CONCEITO	41
3.2 CASOS FAMOSOS DE <i>DOPING</i> NO ESPORTE	44
3.2.1 Lance Armstrong e a indústria do ciclismo	45
3.2.2 Baloubet du Rouet e Rodrigo Pessoa, da Refugada ao Ouro olímpico	47
3.2.3 Dopagem tecnológica em esportes clássicos	49
3.3 AGÊNCIA MUNDIAL <i>ANTIDOPING</i> (AMA ou WADA)	51
3.3.1 Código Mundial Antidoping	54
3.3.1.1 Substâncias e Métodos Proibidos Pela Agência	55
3.3.1.2 Punições Cabíveis em Caso de <i>Doping</i>	57
3.4 TRIBUNAL ARBITRAL DO ESPORTE	58

4 DOPING NO ESPORTE ELETRÔNICO	60
4.1 ESPÉCIES DE TRAPAÇAS NO MUNDO DESPORTIVO DIGITAL	63
4.2 MALEFÍCIOS DO DOPING NO ESPORTE ELETRÔNICO.	65
4.3 O CASO “SEMPHIS”	67
4.3.1 A Relevância do Caso Para o Esporte Eletrônico	68
4.3.2 Breves Notas Acerca do Neurodoping	69
4.4 NATUREZA JURÍDICA DO DOPING E SUAS CONSEQUÊNCIAS	71
4.4.1 A ABERTURA LEGISLATIVA SOBRE DOPING	73
4.4.2 BOT	76
4.4.1.1 Um novo <i>Doping</i> tecnológico	76
5 CONCLUSÃO	80
REFERÊNCIAS	83

1. INTRODUÇÃO

O trabalho científico doravante desenvolvido busca entender as consequências de uma possível mudança no conceito do termo *doping*, com enfoque nas situações trazidas pelo advento e desenvolvimento das modalidades desportivas eletrônicas.

Para que se faça tal debate entre os meios fraudulentos clássicos e modernos, torna-se necessário uma preliminar discussão acerca da natureza dos jogos eletrônicos, verificando se sua definição realmente se adequa ao universo dos esportes competitivos.

Portanto, esta pesquisa aborda a discussão entre os modelos desportivos clássicos e sua possível versão digital, buscando analisar se este paradigma coaduna-se ao primeiro, analisando os fatores doutrinários apontados como determinantes para sua caracterização, além do desenvolvimento dos esportes na história até os dias atuais.

A importância jurídica dessa pesquisa se remete ao vertiginoso crescimento da prática eletrônica, seja como forma de divertimento pessoal, seja de modo profissional, o que destaca um maior aporte financeiro em sua prática, o que, conseqüentemente demanda uma maior segurança jurídica para seus envolvidos.

Necessário então, para a continuidade do crescimento do cenário eletrônico que o público continue apoiando sua prática e tal situação só se verifica quando esses confiam que a disputa travada realmente é determinada pela habilidade de seus competidores.

Para demonstração da importância jurídica de atividades esportivas, é apresentado o arcabouço jurídico nacional que trata do tema, desde projetos de lei para a definição da prática do esporte eletrônico no país, a Lei Pelé (Lei 9.615/98), lei federal que trata das práticas gerais do esporte, Estatuto do Torcedor (Lei 10.671/2003), que destaca os direitos e deveres do público nos espetáculos esportivos, até a Constituição Federal de 1988, lei maior de nosso ordenamento jurídico.

O meio desportivo parte do pressuposto do esforço pessoal para seu desenvolvimento. Tanto é assim que as práticas fraudulentas são amplamente combatidas, tanto em âmbito nacional quanto internacional. E, nesse entrave

político, social, econômico e filosófico sobre as fraudes no desporto surge, como meio necessário ao controle de trapaçãs, a luta contra o *doping*. Nesse contexto, nesta pesquisa são apresentados, juntamente ao conceito atual do instituto, casos atuais que demonstram as consequências da tentativa fraudulenta, para o atleta e para o esporte de forma mais ampla.

Neste contexto ainda são analisadas três situações: a primeira, a partir do caso mundialmente famoso de Lance Armstrong, campeão do *tour de France* por sete vezes consecutivas, mas que processado e condenado por *doping*, viu toda sua fama e conquistas manchadas e, seus títulos, retirados.

A segunda, a partir do caso é brasileiro Rodrigo Pessoa. Em verdade o *doping* foi feito por seu adversário, o irlandês Cian O'Connor e seu cavalo Waterford Crystal, de forma a serem desclassificados, levando ao brasileiro ser considerado campeão olímpico da modalidade, em 2004.

A terceira situação vem o caso indubitavelmente mais emblemático. Femke Van Den Driessche, uma jovem ciclista belga, ficou mundialmente famosa por se tratar do primeiro caso documentado de *doping* tecnológico, sendo condenada a se afastar do esporte por longo período.

Ainda é abordado o Código da Agência Mundial Antidoping, lei máxima do combate às fraudes dopantes no esporte, instituído pela Agência Mundial Antidoping, instituto superior de controle do doping. Assim como é apresentado o Tribunal Arbitral do Desporto, órgão de cúpula no julgamento de litígios envolvendo grande parte do cenário esportivo global.

Após esse momento preliminar de análise do *doping* nos esportes tradicionais, são abordadas as suas consequências nos esportes eletrônicos. Dessa forma, o capítulo 4 do presente trabalho é exclusivamente voltado ao *eSport*, discutindo ao menos três formas de dopagem.

Partindo dessa análise são observadas as consequências de meios dopantes clássicos, a exemplo do caso do jogador Kory "Semphis". Entretanto, é analisada, ainda, a possibilidade de formas mais modernas, a exemplo do neurodoping e da utilização de programas ilegais no esporte eletrônico, para obter vantagens fraudulentas contra os adversários.

Dessa forma, o que se objetiva apresentar neste trabalho é a identificação de aspectos, relacionados aos novos meios fraudulentos no âmbito dos esportes eletrônicos, que sejam aptos a fazerem parte do núcleo defeso pela Agência Mundial Antidoping, com suas devidas inscrições como métodos proibidos no Código dessa Agência.

2. ESPORTES E ESPORTES ELETRÔNICOS

O Esporte, como forma de incentivo à prática de atividades físicas e como fonte promovedora de desenvolvimento social é amplamente conhecido. Entretanto, as mudanças sociais e tecnológicas advindas, principalmente, nas duas últimas décadas, trouxeram a este campo de estudo diversas novas modalidades desportivas.

Em vários casos, a antiga prevalência da atividade sendo realizada pela movimentação corporal do atleta foi modificada por uma atividade predominantemente mental, onde se utiliza majoritariamente a capacidade mental utilizando meios digitais, além da própria movimentação do desportista, sendo esses considerados, esportes eletrônicos.

Em que pese a introdução dos esportes eletrônicos ter dado uma nova roupagem à atividade desportiva, muitos institutos se mantêm, e com isso há a necessidade de se entender e diferenciar conceitos enraizados no vocabulário social. Um dos termos que se cumpre destacar é o conceito de “jogo”, essencial para o entendimento do que pode ser considerado esporte.

Para Johan Huizinga, o jogo é um fato pré-cultural, uma vez que para a caracterização de cultura, é necessário que haja uma sociedade humana, por mais arcaica que esta seja¹. Define então a partir de dois aspectos básicos “a luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa”².

Apesar desse autor ter sido uma grande marca na caracterização de jogo, ele não pôde ver a expansão da atividade eletrônica, portanto não abarcou em seus ensinamentos estes modelos cibernéticos de jogos.

Nesta perspectiva, faz-se necessário a apresentação de conceituação mais atualizada e em melhor conformidade com a realidade fática. Edmir Kuazaqui então entende se tratar de jogo “[...] um tipo de atividade lúdica, realizada no contexto de

¹ HUIZINGA, J. **Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture**. 1º ed. Londres. Routledge & Kegan Paul Ltda. 1949. p. 7

² Ibid., p. 13

uma realidade virtual, em que os participantes tentam alcançar pelo menos uma meta arbitrária, não trivial, agindo de acordo com as regras”.³

Apesar do conceito de Kuazaqui ser didático, ele se mostra incompleto sem a devida configuração do que se pode entender como “virtual”. Dessa forma, traz-se à baila o entendimento de Pierre Lévy⁴, que destaca

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é o virtual que existe em potência e não o ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente.

Dessa forma, no plano virtual há a criação de novos espaços, novas velocidades, novos momentos, não necessariamente presos à realidade vivida pela sociedade. Ainda assim, há, especialmente nos jogos eletrônicos, a realidade virtual do jogador, que virtualizado é operador da realidade posta.

A prática esportiva tem ainda a característica de ser um meio direto de transmissão de valores, transferindo ideais como esforço, perseverança, disciplina, entre tantos outros⁵.

Os valores socialmente passados aos atletas acabam preparando-os melhor para a vida social, haja vista ensinar que o esforço é o melhor meio para o sucesso, assim como a derrota é sempre uma possibilidade, mesmo que o maior esforço tenha sido realizado.

2.1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA

Para entender a complexidade que cerca a devida e atualizada concepção sobre esporte, faz-se necessário o estudo da evolução do próprio instituto entre os séculos, para que se chegue até a atualidade, momento em que se observam as novidades trazidas com a terceira revolução industrial.

³KUAZAQUI apud JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. Dissertação. Orientador: Prof. André Mendes Capraro. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Paraná, Curitiba. p.36

⁴LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34. 1996. p. 15.

⁵EITZEN, Stanley. Social control and sports. In: COAKLEY, Jay; DUNNING, Eric. **Handbook of Sports Studies**. Londres. The Cromwell Press Ltd. 2000. p. 373.

Na Antiga Grécia, a prática desportiva possuía carácter religioso, sendo sua realização homenagens às divindades Zeus, Apolo, Poseidon, Hera, entre outros. A atividade física, nesse momento era tão importante que surge aí o conceito de belo, adotado pela sociedade ocidental, onde se aliava educação com educação física, sendo de origem grega a máxima: Não há educação sem esporte, não há beleza sem esporte. Apenas o homem educado fisicamente é verdadeiramente educado e, portanto, belo.⁶

É também na Grécia Antiga que há o surgimento dos Jogos Olímpicos, como forma de agradecimento ao Rei Augias, morto em combate durante a conquista da cidade de Elis⁷.

A ligação entre o esporte e a religião era tão forte na Grécia, que a data escolhida para o início das festividades em homenagem a Zeus (deus escolhido como protetor comum), devia ser realizada de quatro em quatro anos, no dia da Lua cheia após o solstício de verão. A escolha desse critério simbólico fez-se muito mais que a demarcação de um dia específico: os gregos, grandes conhecedores dos astros, entendiam que esse era o dia em que o Sol atingia o ponto mais alto no hemisfério Norte, fazendo-o brilhar ainda mais, mostrando seu poder contra seus adversários⁸.

Apesar de a atividade física ser de grande importância ao povo helênico, de forma diversa, a vida voltada apenas para realizações físicas era criticada. Platão, ao escrever *República*, critica o cidadão que gasta sua vida na prática esportiva, enquanto outros trabalham para alcançar a perfeição. Enquanto os primeiros perderiam com o tempo o vigor físico, os filósofos não perderiam a capacidade de pensar.

Com a Revolução Francesa, e a ampliação dos poderes da burguesia, a prática esportiva que se concentrava basicamente na aristocracia passou a ser realizada também por outras camadas sociais. Neste contexto, em 1828, na Inglaterra, Thomas Arnold, ao exercer a direção do Colégio de Rugby, acabou criando o

⁶ RUBIO, Katia. Do Olimpo Ao Pós-Olimpismo: Elementos Para Uma Reflexão Sobre O Esporte Atual. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo. v. 16(2), jul./dez. 2002. p. 131.

⁷ Ibid., loc. cit.

⁸ Ibid., p. 132.

primeiro esporte institucionalizado ao deixar que seus alunos, criassem os limites para a prática da atividade⁹.

Entenderam-se, neste momento, dois aspectos diferentes, mas inseparáveis para a conceituação do esporte: o fornecimento de prazer e, a oportunidade de formação moral¹⁰. Apesar deste entendimento se assemelhar ao pensamento grego, Ulmann diferencia as características trazidas por Arnold ao observado por Platão no que tange à utilização do corpo para auxiliar a moral¹¹. De forma que para os gregos, apesar de ser valorizado o esporte, este não era um meio para outros fins.

Com a disseminação das atividades esportivas a partir da Revolução Francesa, o esporte acabou ganhando destaque, se tornando em pouco tempo um dos conteúdos formativos mais importantes, haja vista que se defendia que o esporte formaria o caráter da nova geração dos dirigentes sociais, educando os herdeiros do liberalismo, onde os agentes deveriam aprender a lidar com a realidade, tendo liderança e iniciativa, mantendo vivo e ampliando o capitalismo¹². À vista disto, a prática saudável se transformou em um jogo político.

No final do século XIX, o Barão de Coubertin teve participação ímpar na revitalização do esporte olímpico. Segundo Otávio Tavares, os jogos olímpicos para o Barão tinham o caráter de transformar o esporte em um empreendimento educativo, moral e social, destinado a produzir reflexos no plano dos indivíduos, das sociedades e das nações¹³.

Na década de 1930, com a ascensão dos regimes nazi-facistas na Alemanha e Itália, o caráter político do esporte teve seu verdadeiro crescimento. Neste momento existia a ideia da “supremacia da raça ariana” onde o Führer buscou demonstrar que o povo alemão era superior que todas as outras raças¹⁴.

⁹ TUBINO apud RUBIO, Katia. Do Olimpo Ao Pós-Olimpismo: Elementos Para Uma Reflexão Sobre O Esporte Atual. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo. v. 16(2), jul./dez. 2002. p. 136

¹⁰ TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo. Ibrasa, 1987. p.18-19.

¹¹ ULMANN apud TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo. Ibrasa, 1987. p.19.

¹² GONZÁLEZ apud RUBIO, Katia. Do Olimpo Ao Pós-Olimpismo: Elementos Para Uma Reflexão Sobre O Esporte Atual. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo. v. 16(2), jul./dez. 2002. p. 136.

¹³ TAVARES, O.A. Referenciais teóricos para o conceito de Olimpismo. In: TAVARES, O.; DaCOSTA, L.P. (Eds.). **Estudos olímpicos**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1988. p. 15.

¹⁴ TUBINO. Op.cit., p.73.

Em 1936, nas Olimpíadas de Berlim ficou claro para a humanidade que o pensamento xenófobo da supremacia era infundado. A vitória de Jesse Owens sobre Lutz Long na prova de salto em distância, uma das provas mais clássicas do evento teve importância decisiva neste contexto.

Na América do Sul, no mesmo período, Getúlio Vargas e Juan Domingo Perón no Brasil e Argentina, respectivamente, também se utilizaram da influência do esporte para o controle da sociedade.

Vargas utilizou do auxílio econômico dado à seleção brasileira aliado a participação de sua filha, Alzira Vargas, como madrinha da equipe na Copa do Mundo de 1938, realizada na França como impulso para o fomento do sentimento nacionalista na sociedade¹⁵.

Nesta competição, a seleção brasileira foi derrotada pelo time italiano com um pênalti polêmico e, por conta deste fato, o nacionalismo brasileiro, aflorado pelo desejo de anulação da partida, chegou a seu ápice ao comemorarem um “título moral”¹⁶. Fato que não passou despercebido ao presidente, que chamou o a derrota de “desgraça nacional”¹⁷, alimentando ainda mais os sentimentos da nação.

Na Argentina, a influência estatal ligada à prática desportiva era realizada por meio do Major Carlos Aloé, que detinha o controle do semanário *Mundo Desportivo*, revista que abertamente defendia o ideário político do governo, fazendo associações ao sucesso esportivo do país com a forma como este era governado¹⁸.

A mídia argentina também apoiava fortemente a prática de campeonatos infantis patrocinados pela primeira dama, Eva Perón. Essas disputas criavam um ideário nacionalista da Nova Argentina, uma vez que criava disputas diretas entre todas as províncias em um campeonato nacional¹⁹.

Após a finalização da Segunda Guerra Mundial, o mundo se tornou bipolarizado, onde dois países se destacavam na tomada de decisões mundo afora. Os Estados Unidos e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas dividiram não só a

¹⁵ DRUMOND, Maurício. Pátrias em jogo: Esporte e propaganda política nos governos de Vargas e Perón. In: MELO, Víctor Andrade de (org.). **História comparada do esporte**. 1ºed. Rio de Janeiro: Shape. 2007. p. 73-74.

¹⁶ Ibid., p. 74.

¹⁷ VARGAS, Getúlio. **Diário**. 2V. São Paulo: Siciliano; Rio de Janeiro: FGV, 1995. P.140.

¹⁸ DRUMOND, op. cit., p.75.

¹⁹ DRUMOND, op.cit., p. 81.

Alemanha, como todo o globo em uma dicotomia política econômica entre capitalismo e socialismo.

Na conjuntura mundial segregada entre potências diametralmente opostas, mais uma vez o esporte foi utilizado como método de subjugação de seus adversários, destacando sua própria estrutura econômica.

Neste cenário de enfrentamento econômico, a sociedade passou por um grande desenvolvimento tecnológico, inclusive decorrente da necessidade de superar o “outro lado”, demonstrando que a capacidade inventiva do mundo capitalista era superior que o mundo socialista ou vice-versa.

Os jogos modernos, nesse momento histórico, sofreram com boicotes de Estados Unidos e União Soviética nos anos de 1980 e 1984 por questões externas e ligadas a conflitos armados no Afeganistão.

Importante salientar que, ainda hoje, a vontade de demonstrar superioridade esportiva como forma de poder político econômico se mantém em alguns dos poucos países comunistas ainda existentes no mundo. Cuba, para mostrar força no cenário mundial gasta cerca de três por cento de seu orçamento para o desenvolvimento esportivo, gerando em termos quantitativos quinze vezes mais medalhas que os Estados Unidos, quando analisamos uma porcentagem per capita²⁰.

No início da década de 80, os *arcades*, conhecidos no Brasil popularmente como fliperamas com intuito de divertimento dos jogadores, tiveram uma enorme importância na divulgação dos jogos eletrônicos, uma vez que seus principais títulos guardavam os resultados dos jogadores, permitindo a competição. Neste panorama, programas de TV foram criados para o duelo ao vivo dos melhores jogadores e, em 1983 foi realizado, em Dallas nos Estados Unidos o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”²¹.

Mesmo com o preliminar crescimento dos jogos eletrônicos, este realmente viu sua grande divulgação na década de 90 com a popularização dos computadores e a

²⁰ EITZEN, Stanley. Social control and sports. In: COAKLEY, Jay; DUNNING, Eric. **Handbook of Sports Studies**. Londres. The Cromwell Press Ltd. 2000. p. 372.

²¹ KENNEDY apud PEREIRA, Silvio Kazuo. **O Videogame Como Esporte: Uma Comparação Entre Esportes Eletrônicos e Esportes Profissionais**. 2014. Monografia. Orientador: Prof. Luciano Mendes (Curso de Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Brasília, Brasília. p. 22.

internet. O grande percussor da competitividade online foi o jogo *DOOM*®, onde o jogador se posicionava como um soldado futurista que tinha como missão matar demônios no inferno²². Apesar de possuir uma temática agressiva, sua notoriedade é incontestável e por meio da plataforma DWANGO (*Dial-up Wide Arena Network Gaming Operation*), diversos jovens conseguiam competir entre si²³.

Ainda que a proliferação de jogos eletrônicos e o surgimento de ligas e competições já acontecessem no cenário mundial, foi apenas com o *game StarCraft*® que o esporte eletrônico atingiu seu verdadeiro nível de esporte.

A Coreia do Sul, em meados da década de 90, sofreu uma explosão tecnológica que elevou definitivamente a prática eletrônica ao nível que hoje se encontra. Explica Wagner que o desenvolvimento tecnológico se deu por conta da desregulamentação do setor de telecomunicações, que acabou gerando um rápido crescimento na infraestrutura da internet do país, o que abriu espaço para o surgimento de conteúdos ligados especialmente à prática eletrônica²⁴.

Apenas nessa década, entretanto, os valores do esporte eletrônico realmente entraram no patamar das premiações milionárias de forma que a gratificação de competições de eventos de jogos eletrônicos isolados vem se aproximando da marca de competições mundiais de esportes considerados clássicos, a exemplo do jogo *Dota 2*®²⁵ que pagou à equipe vencedora a soma de US\$ 10.000.000.000,00 (Dez milhões de dólares) no ano de 2017, tendo como valor total dividido as equipes o montante de US\$23.000.000.000,00 (Vinte e três milhões de dólares), que significam 71 milhões de reais, enquanto a Copa do Mundo de futebol realizada pela

²² KENNEDY apud PEREIRA, Silvio Kazuo. **O Videogame Como Esporte: Uma Comparação Entre Esportes Eletrônicos e Esportes Profissionais**. 2014. Monografia. Orientador: Prof. Luciano Mendes (Curso de Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Brasília, Brasília. p. 23.

²³ RYAN, Michael E. **Multiplayer Gaming: Two or More is War**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=sjA_WJ82CSsC&pg=RA1-PA339&lpg=RA1-PA339&dq=doom+dwango&source=bl&ots=ehUvNv_UNI&sig=y0J1PT2Ovq0Pa2L1o4Xw#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 15 de out. de 2017.

²⁴ WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Departament for Interactive Media and Educacional Technology. Universidade de Krems. Austria. p. 2.

²⁵ SporTV.com. **Mundial de Dota 2 oferece maior premiação da história dos e-sports**. SporTV. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mundial-de-dota-2-oferece-maior-premiacao-da-historia-dos-e-sports.html>>. Acesso em: 15 de out. de 2017.

FIFA no ano de 2014 premiou a Alemanha o montante de R\$83.000.000.000,00 (Oitenta e três milhões de reais)²⁶.

Ainda que os valores pareçam a priori distantes, é importante ressaltar que a configuração atual de premiação dos esportes eletrônicos não chega à primeira década de existência, enquanto que a prática do futebol já passa do primeiro século de vida, sendo hoje o esporte mais praticado mundialmente.

De forma simplificada, os objetivos de jogadores/atletas de esportes eletrônicos é parecido com o desejo daqueles que praticam outros tipos de atividades, sobre o tema destaca Fátima Cabral:

Na verdade, tais jogos parecem oferecer àqueles que os manipulam a possibilidade de se inserirem em uma “realidade” mais rica de emoção do que aquela que poderiam encontrar em suas próprias experiências, particularmente quando estas não correspondem às suas potencialidades criadoras. Enquanto a realidade é muitas vezes tomada como ilegítima, no jogo o que importa é a fantasia vivida eletronicamente. Assim sendo, os videogames, principalmente os que sugerem violência, possivelmente funcionam como uma espécie de catarse para a angústia, o sonho, e também para a inclinação que jovens e crianças têm pelo perigo, pelo desafio competitivo, pela experiência²⁷.

Desta forma, o esporte, chega aos nossos dias com nítido crescimento dos jogos eletrônicos, nos quais cada vez mais pessoas buscam, de forma segura, refúgios e/ou experiências externas às suas próprias realidades, o que pode ser encontrado no meio virtual.

2.2 CONCEITO

Levando em consideração o histórico apresentado, a busca pela conceituação do termo “esporte” é a busca pela segurança dos entendimentos que a utilização de dada palavra pode trazer. Na ciência dos esportes a lógica se mantém. Entretanto, a utilização do termo no sentido clássico não mais consegue explicar todo o espectro do que hoje se entende por esporte.

²⁶ CANÔNICO. Leandro; IANNACCA. Márcio; FERNANDEZ. Martín. **Campeão mundial de 2014 receberá prêmio de R\$ 83 milhões da FIFA**. Globoesporte.com Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2013/12/campeao-mundial-vai-receber-premio-de-r-83-milhoes-da-fifa.html>> . Acesso em: 15 de out. de 2017.

²⁷ CABRAL, Fátima. **Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?**. Benzaitem, 2007. Disponível em: <http://www.benzaitem.com.br/artigo/ilusionista_emancipadora.htm> . Acesso em: 19 fev. 2018.

O termo “esporte”, segundo Manoel Tubino, tem sua origem no século XIV, quando os marinheiros utilizavam deste termo para explicar seus passatempos que envolviam habilidades físicas²⁸. Já Pierre Bourdieu destaca que o termo surgiu de um antigo vocábulo francês “*disport*”, tendo sido incorporado ao inglês no século XV, entretanto só veio a ter seu sentido atual entre os séculos XVIII e XIX²⁹.

Independente do momento histórico que se atribua o surgimento do vocábulo é mais importante o significado dado a ele. Francisco Pinheiro, destaca alguns entendimentos sobre o significado de esporte e, dentre eles temos:

[...] *L'Encyclopédie des Sports* definiram desporto como uma forma de atividade humana (algumas vezes aliada ao esforço de animais ou ao emprego de veículos ou aparelhos diversos), cujo resultado é mais determinado pelo esforço físico do que pelo intelectual.³⁰

Apesar deste conceito ser amplamente aceito no meio social, ele perpetra um antigo, mas atual erro sobre o conceito aqui abordado, a exaltação da atividade física em comparação à atividade intelectual. Esse conceito por si só privilegia atividades como futebol ou basquete em comparação ao xadrez ou damas.

Com o intuito de explicar os diferentes modelos de jogos, Roger Caillois, o subdivide em quatro principais categorias³¹: a) *agon* (jogos de competição); b) *alea* (jogos de azar); c) *mimicry* (jogos de mímica); d) *ilimix* (jogos de vertigem). E para este autor o esporte se configura como a socialização do *agon*, de forma que a competição é inerente ao esporte.

Seguindo no mesmo caminho de diferenciação entre jogos e esporte, Noronha Feio entende que o esporte se configura como o lugar onde se desenvolve o comportamento do homem, seja sozinho, em pequenos grupos ou em multidões. Esse autor separa o jogo do esporte, uma vez que entende aquele como parte deste, já que ao esporte devem-se acrescentar entendimentos da Psicologia, Sociologia e Política, enquanto o jogo estaria configurado com elementos como a tensão e alegria do jogador³².

²⁸ TUBINO, Manoel. **O Que é esporte**. 1ª reimpr. de 1ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1999. p. 08.

²⁹ BOURDIEU, Pierre. Como é possível ser esportivo? In: BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. P. 184.

³⁰ PINHEIRO, Francisco. Fazer História do Desporto: Paradigmas e Problemática. **Revista Estudos do Século XX**. nº 11. Coimbra. p. 89.

³¹ CAILLOIS apud TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo: Ibrasa, 1987. p. 25.

³² NORONHA FEIO apud TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo: Ibrasa, 1987. p. 28-29.

Sem embargo, foi apenas em 1966, com a “Carta Europeia de Esportes Para Todos” que o conceito de esporte realmente se ampliou. Com esta, o entendimento sobre o que é esporte absorveu também a característica de participação, dando finalmente a identidade de qualquer forma de atividade física como atividade desportiva³³.

Desta forma, vê-se que o conceito do que vem a ser considerada a prática esportiva se diferencia conforme o momento e autor, mantendo entre eles algumas características básicas, não desconfigurando o instituto de forma completa.

2.2.1 Esporte eletrônico como modelo de esporte

Muito hoje se discute sobre o cabimento da atividade eletrônica como um novo método desportivo. Grande parte da falta de receptividade pela doutrina e a sociedade decorre de um preconceito histórico, onde apenas se entende como esporte aquelas atividades que possuam um grande impacto físico.

O pensamento clássico que relaciona impacto físico como elemento essencial para a formatação do conceito de esporte não se mantém quando analisado sob o prisma de atividades entendidas como esportes onde a movimentação do jogador é simplória, entretanto a atividade mental é elevadíssima. Sobre o tema é possível pensar na prática do Xadrez, esporte secular que carrega grande contexto mental, mas reduzidíssima atividade motora.

Com o esporte eletrônico, a caracterização tradicional do que se considera como esporte passou por uma nova revisão conceitual. Tendo em conta que este modelo desportivo consagra a atuação mental aliando a prática motora do atleta de forma que a atuação olho-mão e reflexos tem que estar em perfeita sintonia, uma vez que apenas um movimento em falso pode levar a derrota³⁴. Se alinhando, portanto, com o conceito trazido por Caillois de jogos de competição, assim como o ideal de alegria/tensão do atleta, lecionado por Noronha Filho.

³³ TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo. Ibrasa, 1987. p.33.

³⁴ BORNEMARK, Oscar. Success Factors for E-Sports Games. In: BENSCH, Suna; DREWES, Frank (editores). **Proceedings of Umea's 16º Student Conference in Computer Science**. Umea. 2013. p.06.

Nesta medida, faz-se imperioso a abstração do que se pode entender como esporte eletrônico. Este se caracteriza precipuamente como o ato de jogar vídeo games competitivamente³⁵. Apesar deste conceito ser simples, só se torna completo no momento em que há a efetiva determinação do que se entende como vídeo game e, neste sentido, caracteriza-se como sendo “um termo genérico para todos os tipos de jogos digitais, jogando e usando algum tipo de tela”.³⁶

No mesmo sentido caminha a KeSPA, que se configura como a Associação Sul Coreana de Esportes Eletrônicos, que define o mesmo como “Toda atividade de lazer ou atividade que se pretende ganhar usando tanto habilidades mentais, quanto físicas em um ambiente virtual como se fosse o mundo real”.³⁷

Com intuito de definir o que poderia ser abarcado no conceito de esporte eletrônico, Kalle Jonasson e Jesper Thiborg³⁸ entendem que esse estaria abarcado nas situações de “competição intelectual”.

Julgando estarem respeitados todos os fundamentos essenciais para que seja possível a definição da prática eletrônica como modelo de desporto Mariona Llorens³⁹, utilizando como base os elementos destacados por Bernard Suits⁴⁰, aponta que o *eSport*, por se tratar de um esporte de habilidade, é completamente palpável que seja considerado um esporte. Ademais, a maestria do atleta é crucial para a vitória, de forma a ser essencial que haja um destaque à prática.

Apesar de existirem outros requisitos, sem dúvidas o mais polêmico está relacionado à atividade física do atleta. Entretanto, entende Llorens que estamos diante de uma atividade de grande repercussão física. Baseia, para tanto, esta afirmação na possibilidade de haver grave lesão ao desportista, o que poderia ser a causa de afastamento temporário ou até mesmo, em casos mais graves, de aposentadoria.

³⁵ TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo. Ibrasa, 1987. p.33.

³⁶ BORNEMARK, Oscar. Success Factors for E-Sports Games. In: BENSCH, Suna; DREWES, Frank (editores). **Proceedings of Umea's 16º Student Conference in Computer Science**. Umea. 2013.p. 01.

³⁷ KIM, Sahoan H.; PARK, W. Park. **Research on Professional Groups Through Learning of Professional Game Players**. p. 25.

³⁸ JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. V.13. n.02. Mar 2010. Malmö Routledge. p. 289.

³⁹ LLORENS, Mariona Rosell. **eSports gaming: The rise of a new sports practice**. Disponível em: < <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2017.1318947>>. acesso em: 21 fev. 2018. p.5.

⁴⁰ SUITS *apud* LLORENS, Mariona Rosell. **eSports gaming: The rise of a new sports practice**. Disponível em: < <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2017.1318947>>. acesso em: 21 fev. 2018.

Entretanto, com o surgimento de equipamentos de realidade virtual, novas modalidades podem e passam a existir, unindo o entendimento clássico da necessidade de movimentação e esforço físico do atleta aliado a equipamentos tecnológicos que destaquem ambientes virtuais como se representassem a realidade⁴¹.

Independentemente de a prática ser realizada por meio de realidade aumentada ou pela simples utilização de mecanismos como computadores é certo que atualmente os mais famosos *games* se subdividem em sete divisões que podem se inter-relacionarem, a saber, Ação, Estratégia, Role-Playing Games, Sports, Simulação, Aventura e Online⁴².

Correto é afirmar que com uma gama tão expressiva de possibilidades, seria inviável o detalhamento de todas as possíveis hipóteses, fato que não será objeto de estudo no presente trabalho.

Sucedese que, não obstante as hipóteses dos *games* serem enormes, uma coisa relaciona a todos. Como já abordado, a execução de qualquer destas modalidades é realizada no meio virtual, o que acarreta a necessidade de mudança e adequação à realidade indispensável dos esportes digitais. Neste sentido, afirma Larissa Jensen:

(...) para que seja possível a realização dos esportes eletrônicos, faz-se necessário a conexão por meio de internet, ou seja, um mundo virtual ou em *Local Area Network* (LAN), que se configura como um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão ligados entre eles numa pequena área geográfica por uma rede, frequentemente por meio uma mesma tecnologia⁴³.

Inclusive, os grandes eventos realizados são feitos neste último modelo, haja vista se tratarem de espetáculos presenciais, o que oportuniza uma melhor experiência ao público, possibilitando uma maior divulgação dos eventos. Faz-se necessário, entretanto, destacar que mesmo quando realizado presencialmente, há uma grande exibição *on-line* dos espetáculos.

⁴¹ ROSENBERG, D.; DEPP, C. A.; VAHIA, I. V.; REICHSTADT, J.; PALMER, B. W.; KERR, J.; NORMAN, G.; JESTE, D. V. Exergames for subsyndromal depression in older adults: a pilot study of a novel intervention. **American Journal of Geriatric Psychiatry**, Washington, v. 18, n. 3. p. 213.

⁴² ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**, Third Edition. New Riders. Estados Unidos. 2014.

⁴³ JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. Dissertação. Orientador: Prof. André Mendes Capraro. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Paraná, Curitiba. p.54.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), entende que a caracterização dos esportes eletrônicos como meio desportivo é concreta, limitando sua definição ao respeito de preceitos olímpicos, tais quais vedação à prática do *doping*, apostas, manipulação de resultados, etc⁴⁴.

Não resta então dúvidas acerca da real especificação dos esportes eletrônicos. Neste sentido, torna-se imprescindível a correlação com as principais legislações aplicadas aos esportes.

2.3 LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

Passada a fase de conceituação do que possa a vir ser considerado como jogo ou esporte e a possibilidade de adequação destes conceitos ao que tange o esporte eletrônico é importante que se relacionem com as permissões e proibições legais.

A importância do estudo das leis que determinam os limites das práticas desportivas se justifica por terem todas a mesma raiz, qual seja, a prevenção e eventuais sanções de condutas que atentem contra a pureza da atividade e o respeito aos adversários⁴⁵.

Apenas por questão didática, é importante a referência da primeira lei a tratar especificamente sobre a educação esportiva no país: o decreto-lei nº 3.199 de 14 de abril de 1941⁴⁶. Cumpre destacar que, mesmo em um contexto histórico completamente destoante do atual, o citado decreto estabelecia em seu artigo 15, inciso VI, a criação imediata da confederação brasileira de Xadrez.

Esta disposição é interessante, vez que já denota, há mais de meio século, o Estado brasileiro já entendia pela possibilidade da prática desportiva que não se configurasse, necessariamente, na atuação do atleta simplesmente pelo seu esforço físico.

⁴⁴Comitê Olímpico Internacional. **Communique of the olympic summit**. Comitê Olímpico Internacional. Disponível em: <<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

⁴⁵ NAVIA, Ricardo Daniel Omar Frega. La transparencia en la práctica del deporte: Las distintas herramientas legales de su protección. **Revista Síntese Direito Desportivo**. Ano V. n. 26, ago./set. p. 215.

⁴⁶ BRASIL. **Decreto-Lei 3.199**, de 14 de abril de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Rio de Janeiro, RJ, 14 de abril de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del3199.htm>. Acesso em: 22 out. 2017.

Essa definição histórica do Xadrez como desportivo pela lei, pode ser vislumbrado como o elo faltante para que se entenda em absoluto o esporte eletrônico como uma nova modalidade desportiva, a julgar se relacionarem, como dito anteriormente, como esportes eminentemente mentais, frente à movimentação de todo o corpo do atleta.

2.3.1 Constituição Federal

A primeira manifestação constitucional expressa que se tem notícia acerca da prática esportiva data do final da década de sessenta do século passado, onde a Alemanha Oriental, sob influência da União Soviética, previa que a cultura, o desporto e o turismo eram elementos que faziam parte da cultura socialista, devendo servir ao desenvolvimento da população⁴⁷.

Já na República Popular da China, outro país de base socialista, primeiramente em 1975 e posteriormente em 1982, o desporto foi trazido na constituição, assim como na Alemanha Oriental, onde o Estado teria o objetivo de desenvolvimento das condições físicas da população, por meio do fomento do Estado às atividades físicas⁴⁸.

No Brasil, Getúlio Vargas, como já apresentado, teve grande influência no desenvolvimento do desporto nacional. Não por outro motivo, a primeira previsão constitucional, mesmo que indiretamente, foi realizada sob seu primeiro mandato, na Constituição de 1934. Diz-se indiretamente pois a previsão constitucional previa em seu artigo 5º, inciso XIV, a competência da União para traçar as diretrizes da educação nacional. Mas sob esta norma constitucional foi promulgada a Lei 152/35, que autorizou a cessão, ao Clube de Regatas do Flamengo, de terreno público⁴⁹.

A constitucionalização efetiva da prática esportiva no país se deu apenas com a Constituição de 1988, também conhecida como cidadã. Cumpre destacar que mesmo não sendo a primeira disposição jurídica acerca das atividades esportivas, foi a primeira vez que foi expressamente trazida à Constituição.

⁴⁷ NEVES MIRANDA, Martinho. **O Direito no Desporto**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2007. p. 11-21.

⁴⁸ BARROS, Marcelo Jucá. A evolução da legislação desportiva no Brasil. **Revista Síntese de Direito Desportivo**. Ano V, nº 26. Ago./set. 2015. São Paulo. p.82.

⁴⁹ BARROS JÚNIOR, Edmilson de Almeida. Direito Desportivo: O desporto no ordenamento jurídico brasileiro. In: XIX Encontro Nacional do CONPENDI. **Anais do XIX Encontro Nacional do CONPENDI**. Fortaleza. 2010. p.6498.

Cumpra esclarecer previamente que apesar de trazer expressamente no caput do artigo 217⁵⁰ da CF/88, o dever do Estado para a promoção da prática esportiva, não se restringe a apenas esta disposição todo entendimento sobre esportes na constituição. A este artigo cabe a estipulação das características precípua do esporte no país, onde denota a importância dada à prática esportiva pelo Estado brasileiro, seja pela prática do desporto de alto rendimento como da prática educacional⁵¹.

Desta forma, o esporte deverá ser fomentado tanto em suas versões ditas formais, ou seja, aquelas que possuem seus regramentos organizados por normas próprias, como a prática não formal, isto é, as que não possuem preceitos definidos de forma definitiva⁵². Então, de forma simplificada, cabe ao Estado apenas o fomento, seja este realizado pelo incentivo econômico ou em programas de apoio a prática esportiva.

Necessário que se entenda as interrelações entre as normas, desta forma, destacam-se, além do supracitado artigo, alguns outros dispositivos constitucionais, a exemplo do artigo 24, inciso IX que determina de forma expressa a competência concorrente da União, Estados e Distrito Federal de legislar sobre educação, cultura ensino e desporto⁵³.

Em suma, deverão ser sempre observadas as disposições constitucionais sobre o limite e o poder de legislar em matéria desportiva, seja sobre a competência para legislar sobre o tema, seja pelo dever estatal de incentivo à prática esportiva, consagrado expressamente.

⁵⁰ “Art. 217 É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um (...)”. BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <www.planalto.gov.br/cf1988>. Acesso em: 22 out. 2017

⁵¹ Barros Júnior, Edmilson de Almeida. Direito Desportivo: O desporto no ordenamento jurídico brasileiro. In: XIX Encontro Nacional do CONPENDI. **Anais do XIX Encontro Nacional do CONPENDI**. Fortaleza. 2010. p.6498.

⁵² Ibid., p.6502.

⁵³ “Art. 24 Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre: (...)IX - educação, cultura, ensino e desporto”. Brasil. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <www.planalto.gov.br/cf1988>. Acesso em: 22 out. 2017

2.3.2 Lei 9.615/98 (Lei Pelé)

Ainda que não seja a primeira e nem a única lei a tratar do direito desportivo no país, a Lei Pelé, como é conhecida, é a atual norma geral sobre a prática atlética no Brasil. Entretanto, para sua caracterização é imprescindível tecer breves comentários à sua antecessora, a Lei 8.672/1993, também conhecida como lei Zico.

O surgimento da Lei Zico se dá em um cenário onde o Estado deixava de influenciar de forma direta a prática de atividades esportivas, conforme preceitua o novo texto constitucional⁵⁴. Entrando, portanto, em uma época de maior abertura econômica tanto do Estado, quanto das relações sociais, inclusive as que envolviam a prática desportiva no país.

A maior vitória da Lei Zico foi a modernização do esporte no Brasil, dando-o uma feição que se aproximava aos modelos internacionais, o que possibilitava melhores investimentos no esporte. Esta atualização foi essencial para que fosse possível o cumprimento das disposições constitucionais, principalmente no que tange a autonomia de organizações⁵⁵.

Tratando da importância da lei Zico, Carlos Aidar destaca quatro novas situações: i) as entidades de prática desportiva e entidades federais devem manter a responsabilidade de suas atividades sob sociedade com fins lucrativos, com isso acabando com a ideia de amadorismo, transformando o esporte em verdadeiro negócio; ii) possibilidade de criação de ligas federais e regionais; iii) determinação do direito de arena e; iv) determina e regulamenta a Justiça Desportiva no país, organizando suas garantias e procedimentos⁵⁶.

Acerca da mudança trazida com a substituição da Lei Zico pela Lei Pelé, leciona Carlos Aidar:

É evidente que a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) não poderia ser uma mudança radical da Lei nº 8.672/1993, pois ambas fazem parte do mesmo processo de transformação iniciado em 1985 e que ganhou força com a Constituição Federal de 1988. Desse modo, uma grande parte da Lei Zico foi repetida na Lei Pelé, principalmente a parte inicial, que tratou de conceitos, princípios e definições de referência. Por outro lado, a nova lei do esporte brasileiro

⁵⁴ BARROS, Marcelo Jucá. A evolução da legislação desportiva no Brasil. **Revista Síntese de Direito Desportivo**. Ano V, nº 26. Ago./set. 2015. São Paulo. p.84.

⁵⁵ BRUSTOLIN, Maurício Pizzolatto. **Contrato de Trabalho do Atleta Profissional de futebol**. 2008. Monografia. Orientador: Professor Msc. Wanderley Godoy Júnior. (Curso de Graduação em Direito) – Universidade do Vale do Itajaí, Santa Catarina. p. 32.

⁵⁶ AIDAR, Carlos Miguel Castex. **Direito Desportivo**. Campinas. Ed. Mizuno, 2000. p.20.

diferenciou-se com algumas evoluções extremamente relevantes em relação à anterior⁵⁷.

Dentre as principais mudanças advindas com a modificação legislativa se encontra a extinção da figura do passe, que foi primeiramente configurada pela Lei 6.354/1976 onde dizia “Art. 11. Entende-se por passe a importância devida por um empregador a outro, pela cessão do atleta durante a vigência do contrato ou depois de seu término, observada as normas desportivas pertinentes⁵⁸”.

Esse instituto se caracterizava de duas formas completamente diferentes. Para o clube-empregador, era um prêmio pela visibilidade trazida ao atleta pela equipe. Todavia, para o jogador significava um aprisionamento da sua força laborativa, uma vez que aquele que detinha os direitos econômicos tinha direito a uma quantia pela venda do esportista, mesmo que não existisse mais qualquer vínculo empregatício⁵⁹.

Certamente aqueles atletas que conviveram com a figura do “passe” não tinham liberdade para a escolha de como e com quem se daria seus vínculos trabalhistas, mas com a entrada em vigor da Lei Pelé, este instituto teve seu fim, gerando uma nova realidade para todos aqueles que detinham qualquer relação com o meio esportivo.

A extinção do passe tem, em último caso, o intuito de respeitar o preceito constitucional expresso no artigo 5, inciso XX, que destaca que “ninguém poderá ser compelido a associar-se ou a permanecer associado⁶⁰”. Assim sendo, andou bem a nova normatização.

Outro ponto em que caminhou bem a nova lei foi o término do esporte amador. Necessário apontar que ao se tratar de esporte amador, diz-se o esporte que tenha como praticante aquele que o faz como profissão e, portanto, como meio de sobrevivência do atleta⁶¹.

⁵⁷ AIDAR, Carlos Miguel Castex. **Direito Desportivo**. Campinas. Ed. Mizuno, 2000. p.25.

⁵⁸ Brasil. **Lei 6.354/76**, de 15 de Julho de 1977. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6435.htm>. Acesso em: 23 out. 2017.

⁵⁹ BELMONTE, Alexandre Agra. **Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional**. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1. Região. v. 21, n. 47, jan./jun., 2010. Rio de Janeiro. p. 87.

⁶⁰ Brasil. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <www.planalto.gov.br/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 23 out. 2017

⁶¹ AIDAR. Op. cit., p.59.

A priori pode parecer que o desaparecimento do esporte amador seja uma coisa prejudicial à prática desportiva, contudo é importante lembrar que excetuando à prática do futebol com a Lei 6.354/76, qualquer outra atividade desportiva de alto rendimento era considerado, pela legislação pátria, como amadora.

Trata então como não-profissionais aqueles que apesar de poder existir incentivo à prática, não o faz de ofício.

Cumprir destacar que o término do esporte amador trazido linhas acima diz respeito ao “esporte profissional-amador”, onde atletas desempenhavam atividade desportiva como se profissional fosse, mas não possuíam a nomenclatura de atleta profissional.

2.3.3 Lei 10.671/03 (Estatuto do Torcedor)

O desenvolvimento da atividade desportiva, em grande parte, se deu pelo interesse do público que, ao incentivar a prática das mais diversas modalidades, instiga a competitividade nos atletas, proporcionando uma melhora qualitativa na atividade.

Por sua singular importância no desenvolvimento do esporte como um todo, coube ao Estado a proteção desses sujeitos que, por mais que possam não praticar de modo profissional a atividade, tem um essencial destaque para a difusão das mais diversas formas desportivas. Ainda que no Brasil, o esporte de maior importância ainda seja o futebol, haja vista a qualidade histórica da atuação canarina, a formulação do estatuto do torcedor não se resume apenas a esta modalidade, abarcando qualquer atividade desportiva praticada no país.

Neste sentido, em 15 de maio de 2003, foi promulgada a Lei 10.671. Esta lei dispõe acerca dos direitos e deveres dos torcedores, devidamente caracterizados no artigo 2º como: “toda pessoa que aprecie, apoie ou se associe a qualquer entidade de prática desportiva do País e acompanhe a prática de determinada modalidade esportiva”⁶².

Por seu caráter aberto, a norma trazida pode ser facilmente aplicada a qualquer sujeito que se encontre de qualquer forma ligada à prática esportiva. Este, inclusive, é o disposto no parágrafo único do citado artigo, ao trazer “Salvo prova em contrário,

⁶² BRASIL. **Estatuto do Torcedor**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.671compilado.htm>. acesso em: 02 de nov. 2017

presumem-se a apreciação, o apoio ou o acompanhamento de que trata o caput deste artigo”.

Pela importância dada à figura do torcedor, fez questão de determinar, em seu artigo 3º, que as entidades responsáveis pela organização a competição, bem como a entidade de prática desportiva se configura como fornecedor, tal qual se define no Código de defesa do consumidor.

Essa definição é importante, uma vez que em um Estado que se preocupa com a livre concorrência, a delimitação denota a preocupação com a qualidade dos produtos oferecidos à população. Em suma, destaca que o evento esportivo é tratado como mercancia⁶³.

Por este ângulo, uma vez que se observem as disposições trazidas pelo Estatuto do Torcedor, o evento esportivo/produto oferecido ao público será de qualidade.

Um ponto de destaque na lei se refere a devida proteção que deve ser ofertada aos espectadores, destacada no artigo 13 da mesma, que tem como texto expresso “O torcedor tem direito a segurança nos locais onde são realizados os eventos esportivos antes, durante e após a realização das partidas”.

O aspecto da violência é fortalecido pelo forte aspecto emocional trazido nas competições. Muitas vezes, o entusiasmo apresentado por atletas e espectadores, sob certas condições podem acabar fugindo do controle. Kevin Young⁶⁴ tratando do assunto entende que a proximidade física, o barulho, a tensão e o fanatismo são situações que fortalecem a fúria e agressões.

Ainda que no atual momento de consolidação das práticas eletrônicas a violência não esteja presente de forma direta, é importante lembrar que a partir da determinação de equipes e suas torcidas conflitos podem surgir, gerando uma hostilidade que previamente não existia.

É importante que não se deixe que os conflitos trazidos pelo histórico de outros esportes como o futebol sejam o início de conflitos no meio digital. Soma-se a isto a

⁶³ DUARTE, H. **Comentários às disposições de responsabilidade civil da Lei nº 10.671/03.**

Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/4726/comentarios-as-disposicoes-de-responsabilidade-civil-da-lei-n-10-671-03>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

⁶⁴ YOUNG, Kevin. Sports and violence. In: COAKLEY, Jay; DUNNING, Eric. **Handbook of Sports Studies**. Londres. The Cromwell Press Ltd. 2000. p. 383.

entrada de times e estrelas do futebol nos esportes eletrônicos como o Clube de Regatas de Flamengo⁶⁵, Esporte Clube Vitória⁶⁶ e Ronaldo Fenômeno⁶⁷.

Relacionando diretamente a lei à prática eletrônica, é possível imaginar que o rápido crescimento deste acabe precarizando o serviço prestado ao público, desta maneira é importante que se observem as disposições legais para que a evolução sofrida seja acompanhada com o respeito às leis e a oferta do melhor serviço possível ao consumidor.

Ressalte-se, a juventude do esporte eletrônico não pode ser dissociada dos direitos daqueles que vão presenciar seu espetáculo, seja da forma tradicional, seja de forma mais moderna. De forma que o Estatuto do Torcedor deve ser apoiado para que os espectadores possam aproveitar da melhor forma.

2.3.4 Código Brasileiro de Justiça Desportiva

Para tratar acerca do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), faz-se necessário o esclarecimento acerca de uma situação de aparente conflito constitucional, onde o artigo 5, Inciso XXV destaca que “a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito” enquanto que o parágrafo primeiro do artigo 217 traz que “O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.”

A Constituição Federal, no parágrafo primeiro do artigo 217, ao delimitar o acesso ao Poder Judiciário de questões ligadas à atividades desportivas apenas após serem esgotadas todas as instâncias da justiça desportiva definiu uma expressa mitigação ao princípio da inafastabilidade do controle jurisdicional. Com isso têm-se a obrigatoriedade da observância da fase preliminar.

⁶⁵ ESPN. **Flamengo entrará nos eSports com time de ‘League of Legends’**. ESPN.uol.com.br Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/708106_flamengo-estrea-nos-esports-com-time-de-league-of-legends>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

⁶⁶ VENTURA, Vitor. **Clube de futebol Vitória da Bahia anuncia entrada nos e-sports**. Mycnb.uol.com.br. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/6289-clube-de-futebol-vitoria-da-bahia-anuncia-entrada-nos-e-sports>>. Acesso em: 17 de abr. 2018.

⁶⁷ Oliveira, Gabriel. **Ronaldo Fenômeno compra parte do CNB e entra para os e-Sports**. Mycnb.uol.com.br. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5172-ronaldo-fenomeno-compra-parte-do-cnb-e-entra-para-os-e-sports>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

Sobre o tema, o Ministro Mauro Aurélio, em sede de Ação Direta de Inconstitucionalidade, para ilustrar a necessidade de que seja respeitada a fase administrativa, utiliza da disposição acerca da justiça desportiva para decidir. *In verbis*:

No inciso XXXV do art. 5º, previu-se que "a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito". (...) O próprio legislador constituinte de 1988 limitou a condição de ter-se o exaurimento da fase administrativa, para chegar-se à formalização de pleito no Judiciário. Fê-lo no tocante ao desporto, (...) no § 1º do art. 217 (...). Vale dizer que, sob o ângulo constitucional, o livre acesso ao Judiciário sofre uma mitigação e, aí, consubstanciando o preceito respectivo exceção, cabe tão só o empréstimo de interpretação estrita. Destarte, a necessidade de esgotamento da fase administrativa está jungida ao desporto e, mesmo assim, tratando-se de controvérsia a envolver disciplina e competições, sendo que a chamada justiça desportiva há de atuar dentro do prazo máximo de sessenta dias, contados da formalização do processo, proferindo, então, decisão final – § 2º do art. 217 da CF⁶⁸.

De outro lado, Alexandre Quadros e Paulo Schmitt entendem que o conflito de normas posto é apenas aparente, uma vez que a busca por uma justiça especializada revela-se na instituição de uma instância mais célere, com menos custos e capacitada para as resoluções das peculiaridades trazidas pela atividade desportiva⁶⁹.

Importante destacar que a carta constitucional não insere a justiça desportiva como órgão do Poder Judiciário, previstos nos incisos de seu artigo 92. Desta forma, diz-se meio alternativo, haja vista não ser vinculado ao Judiciário⁷⁰. Quanto a sua natureza, a discussão será tratada em momento posterior deste trabalho.

A Lei Pelé, em seu artigo 16 determina que as entidades de administração do desporto são pessoas jurídicas de direito privado, enquanto em seu artigo 52 determina que os tribunais de justiça desportiva constituem unidades autônomas, mas vinculadas a essas entidades de administração. Assim, cabe à justiça desportiva a autorização das sanções do artigo 48, IV e V, além da imposição das penalidades previstas no artigo 50, §1º, incisos I a XI.

⁶⁸ BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Ação Direta de Inconstitucionalidade n. 2139** – DF, Recorrentes: Partido Comunista do Brasil – PC do B; Partido Socialista Brasileiro – PSB; Partido dos Trabalhadores – PT; Partido Democrático Trabalhista – PDT, Recorrido: Presidente da República; Congresso Nacional. Relator originário: Min. Octavio Galloti. Relator para o acórdão: Min. Marco Aurélio, Brasília, DJE 23 out. 2009. Disponível em: <<http://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=604545>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

⁶⁹ DE QUADROS, Alexandre Hellender; SCHMITT, Paulo Marcos. **Justiça Desportiva vs. Poder Judiciário: Um conflito constitucional aparente**. Disponível em: http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/justica_desportiva.pdf. Acesso em: 05 de nov. 2017. p. 6.

⁷⁰ *Ibid.*, p.7.

Entretanto, não é verossímil que todas as questões jurídicas acerca de uma matéria desportiva seja levada à apenas um único tribunal. Por este motivo, faz-se imperioso a definição da organização da estrutura e composição dos órgãos que compõem a Justiça desportiva. Determina o artigo 55 da Lei 9.615/98:

Art. 55. O Superior Tribunal de Justiça Desportiva e os Tribunais de Justiça Desportiva serão compostos por nove membros, sendo:
I - dois indicados pela entidade de administração do desporto;
II - dois indicados pelas entidades de prática desportiva que participem de competições oficiais da divisão principal;
III - dois advogados com notório saber jurídico desportivo, indicados pela Ordem dos Advogados do Brasil;
IV - 1 (um) representante dos árbitros, indicado pela respectiva entidade de classe;
V - 2 (dois) representantes dos atletas, indicados pelas respectivas entidades sindicais.

Percebe-se que a representatividade dada aos órgãos indicante, entretanto, este poder se resume a capacidade de indicar, não sendo possível a substituição dos agentes. Em resumo, o mandato não pertence à entidade e sim ao indicado, devendo este cumpri-lo em sua integralidade, ressalvadas casos excepcionais que não o permitam realiza-lo⁷¹.

Desta forma, é possível observar que a organização do desporto no Brasil é feita de forma complexa e interligada, devendo ser observado o conjunto de normas atinentes ao tema e que tem a capacidade de influenciar a organização de todo o conjunto desportivo no país.

Cumprir salientar que a normatização trazida acima não esgota o vasto campo de ordenações desportivas no direito brasileiro e internacional. Desta forma, a indicação de outras normas atinentes ao tema será realizada quando necessário, haja vista se tratar de dever básico de observância as permissões e proibições legais.

2.3.5 Projeto de lei 383/2017

Em 2017, sob a autoria do Senador Roberto Rocha, filiado ao PSDB/MA, foi proposto o projeto de lei 383/2017, que regulamenta a prática desportiva eletrônica. Para tanto, destaca o Senador como justificativa à lei: “A proposta visa a fomentar a

⁷¹ SCHIMITT, Paulo Marcos. Organização e competência da justiça desportiva. **Código Brasileiro de Justiça Desportiva – Comentários e legislação**. Ministério do Esporte. Brasília: Comunicação social, 2004. p. 32.

prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF⁷².

Até a presente data, o projeto de lei já foi aprovado pela CCT – Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, devendo ser aprovado agora pela CE - Comissão de Educação, Cultura e Esporte, estando nas mãos do senador José Medeiros, para emitir relatório sobre o tema.

Apesar de se tratar ainda de projeto de lei, portanto sujeita a diversas modificações ou sua própria negativa, a simples discussão acerca da existência e possibilidade de considerarmos jogadores eletrônicos como verdadeiros atletas é um enorme crescimento para toda prática digital.

O reconhecimento legal dessas modalidades só teria a acrescentar no contexto de desenvolvimento das atividades. Mais segurança jurídica se transforma em uma maior segurança para todos os envolvidos, sejam eles atletas, produtores, distribuidores ou até mesmo o público.

Entretanto, a luta legislativa para aprovação de uma lei que trata da prática desportiva eletrônica estará fadada ao fracasso caso não haja um combate sério aos meios de fraude no esporte qualquer que seja o método adotado. Para tanto, far-se-á a discussão acerca de um dos mais nocivos métodos de fraude no esporte, o *doping*.

⁷² BRASIL. **Projeto de lei do senado nº, de 2017**. Gabinete do Senador Roberto Rocha – PSDB/MA. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7224197&disposition=inline>>. Acesso em: 15 maio de 2018. p.4.

3 DOPING

Não é de hoje que as mais diferentes sociedades se utilizam de técnicas para o melhoramento do desempenho humano, seja este atlético, produtivo, ou de qualquer outra natureza. Independente de qual o objetivo do melhoramento, é certo que a humanidade não teria se desenvolvido ao atual estado sem a utilização de substâncias e métodos que, modificando de qualquer forma os sujeitos, facilitaram sua melhor adaptação e, com isso, sua sobrevivência em períodos e locais turbulentos.

Destaca Luiz César Cunha Lima⁷³ que apesar de existirem diversas possíveis origens para o termo “*doping*”, essas são controvertidas. Desta forma traz o autor:

De acordo com alguns pesquisadores, a palavra “*doping*” é oriunda de “*dop*”, que significa, em dialeto boer, uma bebida forte utilizada como estimulante em festivais religiosos. Outros estudiosos, todavia afirmam que “*doping*” deriva do verbo inglês “*to dope*”, que significa “administrar um estimulante”, ou da palavra inglesa “*dope*”, que significa “substância estimulante”

Aponta Eduardo de Rose que o primeiro registro histórico que realmente destaca a utilização de estimulantes vem do império chinês em 2737 A.C, quando o imperador Shen-Nunge descreve os efeitos da planta “*machuang*”⁷⁴. Salaria ainda a utilização de ervas pelos povos gregos nos Jogos Olímpicos da Antiguidade, o que demonstra que o limite corporal sempre foi posto à prova para que fosse alcançada a vitória.

Em 1896, já com o uso indiscriminado de estimulantes pelos atletas, acontece a corrida dos 600 km entre Bordeaux e Paris e nela se tem a primeira notícia de morte por uso de estimulantes: morre o ciclista inglês Linton, que usou uma mistura de cocaína com nitroglicerina⁷⁵. Quase um século depois, em 1960, o *doping* fez sua primeira vítima em uma Olimpíada. Knud Enemark Jense, um holandês de 23 anos faleceu durante a prova de ciclismo e, sua autópsia comprovou que no sangue do

⁷³ LIMA, Luiz César Cunha. Considerações gerais sobre doping no esporte. **Revista de Estudos e Gestão, Jurídicos e Financeiros**, Ano 1, Ed. 03, jul./set. de 2010. p. 27.

⁷⁴ DE ROSE, Eduardo Henrique. O uso de anabólicos esteroides e suas repercussões na saúde. In: QUINTAS, Geraldo Gonçalves Soares (Org.). **Valores humanos, corpo e prevenção: a procura de novos paradigmas para a educação física**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Física, 1989. p.83.

⁷⁵ WADLER. Gary I. **Doping in sport: from strychnine to genetic enhancement, it's a moving target**. Disponível em: <<https://law.duke.edu/sportscenter/wadler.pdf>> . Acesso em: 28 dez. 2017.

atleta continham substâncias como anfetaminas e Roniacol, um composto que diminui a pressão sanguínea⁷⁶.

Tudo pelo desejo de vitória, nutrido por um suposto “efeito holofote”⁷⁷, que nas palavras de Gunnar Breivik, se configura como um momento de grandes prêmios materiais, respeito, prestígio, etc. A chamada ética Lombardiana, proposta por Vince Lombardi, que se define pela frase “ganhar não é a coisa mais importante, é o único objetivo”⁷⁸ – tradução livre -, acaba criando um cenário maquiavélico, onde os fins justificam os meios.

Destaca-se uma segunda corrente ética acerca da possibilidade e utilização do doping: a corrente Coubertiniana, decorrente da filosofia de equidade do Barão de Coubertin determina que independe a utilização ou não de qualquer meio ilícito para as disputas, contanto que todos tenham o mesmo acesso.⁷⁹

Uma terceira corrente se concentra no caminho da disputa, Arne Naess entende que independente do resultado obtido, a coisa mais importante na competição é o caminho percorrido até aquele resultado. Com base nesta corrente, apesar de primariamente, a vitória, que historicamente é o objetivo da disputa desportiva, parecer ser colocada em segundo lugar, pois independente do resultado, se o atleta se esforçou, ele é um vitorioso, temos que não é apenas este objetivo que movimenta a competição.⁸⁰

Em resumo, a teoria trazida por Gunnar reflete que as possíveis decisões tomadas pelos atletas são tomadas de forma racional, de forma a serem previamente pensadas e devidamente medidas suas prováveis consequências. Desta forma, pensar a sistemática da dopagem de forma simples não é crível, haja vista serem diversos os motivos capazes de influenciarem a utilização de meio fraudulento por atletas.

⁷⁶ BETTING, Daniel; RIGUE, André. **Morte de ciclista em 1960 trouxe ao mundo o doping nos jogos olímpicos.** Band.com.br. Disponível em: <<http://esporte.band.uol.com.br/rio-2016/noticia/100000812139/morte-de-ciclista-em-1960-trouxe-ao-mundo-o-doping.html>> . Acesso em: 26 dez. 2017.

⁷⁷ BREIVIK, Gunnar. **Doping Games. A game theoretical exploration of doping.** int. Review for the Sociology of Sports, 27(3), 1992. p. 239.

⁷⁸ “*Winning isn't the most important thing, it is the only thing*”

⁷⁹ BREIVIK, op.cit., p. 239-240.

⁸⁰ Ibid. p. 240-241.

Ao tentar explicar os motivos que levam atletas a utilizarem de meios ilícitos para melhorarem suas performances, Martin Johansson⁸¹, com base na teoria sociológica de Kelevi Hailinã, destaca que a visão olímpica de equidade entre todos está se modificando para uma ótica realista, onde se visa apenas a vitória, se enquadrando para este autor a visão Lombardiana citada linhas atrás.

Partindo de uma visão diferente, mas chegando a uma conclusão similar, Thomas Murray⁸², no que vem a chamar de “livre arbítrio sob pressão”, evidencia que em uma realidade onde detalhes mínimos separam o vencedor e sua glória do perdedor, a decisão para a utilização de substâncias que podem melhorar de alguma forma a performance não pode ser considerada individual. Nas palavras do autor: *The “drug race” is analogous to the arms race*⁸³.

Ainda buscando determinar os possíveis motivos que levariam ao *doping*, Michele Verroken⁸⁴ elenca diversas situações que entende serem os principais motivadores, destacando: a pressão pela vitória, a expectativa do público por resultados, retorno financeiro para os vencedores, pressão sofrida pelo atleta por conta do calendário de competições, dentre outras. Desta forma, o atleta se sentiria compelido a utilizar de qualquer meio que tivesse a capacidade de facilitar sua jornada.

Desta forma, a utilização de qualquer tipo de *doping* estaria relacionada à “sobrevivência” do atleta no meio competitivo, uma vez que o emprego de substâncias ou técnicas por outros afeta diretamente na competitividade destes para com seus adversários.

Apesar de se tratar de um assunto delicado por ser uma gravíssima violação moral ao espírito competitivo, o *doping* continua sendo utilizado por se tratar de uma enorme fonte de lucro para patrocinadores, dirigentes, instituições esportivas,

⁸¹ JOHANSSON, Martin. Doping as a threat against sport and society: The case of Sweden. In: **International Review for the Sociology of Sport**. V. 22. Junho 1987. p. 84.

⁸² Murray, T. H. **The Coercive Power of Drugs in Sport**. The Hastings Center. Report. Vol. 13. Agosto 1983. passim.

⁸³ A expressão pode ser traduzida livre como “A corrida pelas drogas é análoga à corrida armamentista”. O autor utiliza dessa analogia uma vez que entende que independentemente da vontade do competidor, a utilização desses meios cria para seus iguais a sensação de inferioridade. Esta só seria novamente equilibrada em um cenário onde todos utilizassem dos mesmos meios e, portanto, uma corrida armamentista.

⁸⁴ VERROKEN, Michele. Drug use and abuse in sport. In: D. Mottram (Ed.), **Drugs in sports**, 2º ed. Nova York. E & FN Spon. 1996. p. 49-50.

laboratórios e indústrias farmacêuticas⁸⁵. Isso, nas palavras de Méri da Silva, se dá pela “transformação do esporte em um negócio⁸⁶”.

Assim, questiona-se o motivo que levaria a necessidade de se proibir meios mais competitivos, mais rentáveis e, de sob a ótica de que “se todos utilizam as mesmas substâncias, uma maior igualdade foi alcançada”, de maior justiça de competição entre os atletas.

3.1 CONCEITO DO DOPING

A prática esportiva, desde seu surgimento como forma de disputa entre sujeitos que objetivavam a superação individual para sagrarem-se vitoriosos em alguma disputa se baseava na justa competição, ou seja, no respeito mútuo entre os competidores onde aquele que estivesse melhor preparado para a prova se sagrasse vencedor, respeitando de qualquer forma valores éticos inerentes à atividade desportiva.

Seguindo a lógica de se ter como definição do *Doping* a violação da equidade competitiva por qualquer alteração do desempenho de um atleta, temos como exemplo o conceito defendido por Eduardo Rose, no enunciado da Portaria nº 531 de julho de 1985 onde expressa que “o doping é caracterizado como substância, agente ou meio capaz de alterar o desempenho de um atleta em uma competição esportiva”.⁸⁷

Apesar de ser uma definição legal, sua caracterização é de pouca serventia. Sem que haja a definição do que possa ser considerado *doping*, estas definições são apenas arbitrárias, sem que, contudo, haja uma delimitação real que gere conhecimento aos atletas e àqueles relacionados do que seja possível ou não ser feito e/ou utilizado.

⁸⁵ TAVARES, Otávio. Doping: argumentos em discussão. **Revista Movimento**. Porto Alegre, v. 8, n. 1, jan./abr. 2002. p. 46

⁸⁶ DA SILVA, Méri Rosane Santos. Doping: Consagração ou profanação. In: **Revista brasileira de ciências do esporte**. v.27, n.1, set. 2005. p. 14. No mesmo sentido, DIMEO, Paul. **A history of drug use in sports 1876-1976: Beyond good and evil**. Routledge. Londres e Nova York. 2008. p. 122.

⁸⁷ DE ROSE, Eduardo Henrique. O uso de anabólicos esteroides e suas repercussões na saúde. In: QUINTAS, Geraldo Gonçalves Soares (Org.). **Valores humanos, corpo e prevenção: a procura de novos paradigmas para a educação física**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Física, 1989. p.88. Para análise mais profunda da evolução do conceito do *doping* na história, cf. SOEK, Janwillem. **The strict liability principle and the human rights of the athlete in doping cases**. Haia: TMC Asser Press. 2006. p.29 e ss.

Neste sentido, em 1999 foi criada a Agência Mundial Antidoping (AMA) - ou *World Anti-doping Agency* (WADA, em inglês) -, que busca, dentre outras funções, unificar e controlar qualquer atividade que possa violar o *fair-play* em disputas esportivas. Para tanto, foi criado o Código Mundial Anti-doping, onde estão disponíveis as situações entendidas como *doping*, assim como os objetivos do próprio código e da organização como um todo.

A definição do *Doping*, nesse Código⁸⁸, é realizada em seu artigo primeiro, onde destaca que será considerado violação das normas anti-doping qualquer infração aos dispostos no artigo segundo. Cumpre destacar que o artigo segundo trata das regras gerais, que são delimitadas por toda a lei, ou seja, a especificação das circunstâncias às quais os atletas ou aqueles a este relacionado são passíveis de investigação e, caso comprovado a utilização de qualquer situação descrita na lei, punidos.

O espírito esportivo, destacado como valor intrínseco para a formulação do programa anti-doping é facilmente percebido da análise do artigo 2.1.3:

“Com exceção das substâncias onde um quantitativo é especificamente determinado pela lista proibida, a presença de qualquer quantidade de substâncias ou seus metabolitos ou marcadores em uma amostra do atleta constituem uma violação as regras anti-doping.” (tradução livre).⁸⁹

Deste modo, é completamente desnecessário que o atleta tenha tido o desejo de se dopar, sendo suficiente que o exame laboratorial tenha sido positivo para alguma substância e/ou método previsto na lei.

Importante salientar que, conforme destacado nos artigos 2.3, 2.4 e 2.5 também será considerado *doping* a simples recusa do fornecimento de amostra para análise fora do calendário competitivo assim como a tentativa ou adulteração de qualquer situação durante a análise do exame anti-doping.

⁸⁸ “Art. 1º Dopagem é definida como a ocorrência de uma ou mais violações de regras antidopagem previstas do Artigo 2.1 até o Artigo 2.10 do Código. Art. 2º O objetivo do Artigo 2 é especificar as circunstâncias e condutas que constituem violações de regra antidopagem. Em casos de dopagem, as audiências serão realizadas com base na afirmação de que uma ou mais dessas regras específicas foram violadas. Os Atletas ou outras Pessoas serão responsáveis por saber o que constitui uma violação de regra antidopagem e as substâncias e métodos incluídos na Lista de Substâncias e Métodos Proibidos”. WADA. **World Anti-Doping Agency Code**. Disponível em: <<https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/wada-2015-world-anti-doping-code.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2017.

⁸⁹ “Excepting those substances for which a quantitative threshold is specifically identified in the Prohibited List, the presence of any quantity of a Prohibited Substance or its Metabolites or Markers in an Athlete’s Sample shall constitute an anti-doping rule violation”.

Sobre este segundo aspecto, destaca Acássia Magalhães⁹⁰ que os meios mais comuns de fraude são: 1) troca do número identificador das amostras para obstruir o processo de investigação, tendo em vista que o resultado encontrado na “amostra A” deve ser confrontado com o da “amostra B”, a fim de que este último possa corroborar ou não a presença de uma substância proibida; 2) o fornecimento de amostras de outrem por meio da utilização de qualquer artifício que possibilite este tipo de fraude como, por exemplo, a sonda urinária que pode ser usada para armazenar urina de outro indivíduo para que este líquido seja liberado no momento do recolhimento das amostras e, assim, impedir a comprovação do doping; 3) o consumo excessivo de líquido para diluição da amostra urinária o que, por sua vez, também pode ser um empecilho na análise das amostras de um desportista.

O artigo 2.6 trata da posse de qualquer substância ou método por atletas ou membros de sua equipe também como forma de *doping*. Cumpre destacar que pode existir a possibilidade de posse em caso de Autorização de Uso Terapêutico (AUT ou *Therapeutic Use Exemption* ou “TUE”, em inglês), que se configura como um pedido formulado à organização para que se possa utilizar uma substância proibida pela WADA.

O artigo 2.7 dispõe sobre a hipótese de um atleta tentar ou traficar alguma substância proibida ou método proibido. Já o artigo 2.8 destaca a administração ou tentativa de administração em atleta em competição de qualquer substância e/ou método proibido e em atletas fora de competição de substâncias ou métodos proibidos nesta situação.

Como tratado linhas atrás, o *anti-doping* tem como intenção a promoção do *fair-play* entre os desportistas, entretanto, entender este conceito simplesmente como ‘jogo limpo’ revela-se bastante limitado, uma vez que não elucida o real significado da expressão.

Com intuito de qualificar definitivamente o instituto, Hans Lenk⁹¹ divide o *fair play* em duas situações distintas: i) *fair-play* formal, onde todos aqueles que estão conectados com o esporte devem seguir suas normas e condutas; ii) *fair-play* não

⁹⁰ MAGALHÃES, Acássia Souza Silva . “**Cedo ou tarde, todo mundo é desmascarado**”: **Abrindo a caixa preta do doping**. 2013. Dissertação. Orientador: Prof. Dr. José Luis de Amorim Rattton Júnior. (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Pernambuco, Recife. p. 28

⁹¹ LENK, Hans. Toward a social philosophy of the Olympics: values, aims and reality of the modern olympic movement. In: Graham, P.J.e Ueberhorst, H. (eds.) **The Modern Olympics**. West Point: Leisure Press. 1976. p. 137.

formal, que está para além das simples regras do desporto, se baseando nos valores morais dos praticantes, que, como entende Ommo Grupe⁹², se realiza com a não aceitação de vantagens injustificadas. É possível caracterizar o *fair-play* não formal como e.g. o atleta de futebol que joga a bola para fora do campo para que outro atleta, mesmo que do time adversário, possa receber atendimento médico.

Apesar de ser uma real expectativa que sejam respeitados as normas “não escritas” de cada esporte, sua realização depende de diversos valores morais subjetivamente relevantes.

Destaque-se que a prática do *doping*, que se refere principiologicamente a uma injusta vantagem em relação aos outros competidores se trate primariamente de *fair-play* não formal, mas por sua relevância para a justa prática desportiva, foi “elevada” ao posto de *fair-play* formal, não por sua violação às regras constitutivas do jogo, uma vez que mesmo dopado, aquele atleta estará sujeito a todas as normas do esporte, entretanto haverá uma frontal violação de um preceito acessório, o que Klaus Meier vem a chamar de “regras auxiliares”⁹³, ou seja, regras destinadas a limitar condutas fora de campo.

Em resumo, o Código Mundial Antidoping, de forma geral, define *doping* de forma prática e detalhada, definindo seus proibitivos de forma clara, não se atendo a discussões acerca de violações ao espírito esportivo, princípios esportivos ou qualquer outra questão de base filosófica.

3.2 CASOS DE *DOPING* NO ESPORTE

A história do esporte é repleta de casos que demonstram as mais variadas possibilidades e consequências da utilização de meios ilegais para conquistar níveis cada vez mais competitivos.

⁹² GRUPE, Ommo. The sportculture and thesportization of culture: identity, legitimacy,sense and nonsense of modern sport as acultural phenomenon. In: Landry, F. et ai.(eds.). **Sport... The Third Millenium**. Quebec. Les Presses de l'Université Lavai. 1992, p. 142.

⁹³ MEIER apud. McDONALD, Deborah P. A Conceptual Analysis of Fair Play Within Olympism. In: **Post graduate seminar in olympic studies**, 5. 1997, Ancient Olympia. Notes. Ancient Olympia, Greece: International Olympic Academy. p.97.

Desta maneira, apenas a título exemplificativo, serão expostos três casos mundialmente famosos para demonstrar que caminhos proibidos não são a melhor forma de melhora de competitividade.

Neste sentido, apresentam-se os casos do ciclista Lance Armstrong, condenado por *doping* e banido do esporte; o ouro olímpico que acabou sendo transferido por conta de ter sido o cavalo campeão pego dopado para Rodrigo Pessoa; e o caso da ciclista Femke Van den Driessche, pega com um modelo inovador de dopagem, o doping tecnológico.

3.2.1 Lance Armstrong e a indústria do ciclismo.

Nascido Lance Edward Gunderson em 18 de setembro de 1971, Lance Armstrong foi o ciclista americano mundialmente famoso por fazer o inimaginável: ganhar sete vezes seguidas umas das provas mais famosas e disputadas do mundo do ciclismo, o *Tour de France*, prova esta que conta com 21 etapas diárias, divididas em 23 dias cobrindo cerca de 3.200 km por toda a França.

Campeão aos treze anos do “*Iron Kids Triathlon*” e aos dezoito anos, campeão americano de triatlo de arrancada, Lance Armstrong era uma sensação no esporte, tendo sido transformado em ciclista aos vinte e um anos, quando correu pela equipe de ciclismo da Motorola na prova de San Sebastian, amargando o último lugar⁹⁴.

Como em uma ficção, no ano seguinte, a história da lenda dos pedais teve uma grande reviravolta, ganhando 10 vezes, sendo uma dessas vitórias uma etapa do citado *tour*.

A trajetória do chefão, como era conhecido, parecia não ter limites. Entretanto em 1996, como em uma peripeteia, Lance descobriu que estava com câncer de testículo. Como apontam Raúl Solanes e Víctor Valero⁹⁵, o fato de ter vencido uma

⁹⁴ HARDIE, Martin. A is for Armstrong. In: MØLLER, Verner; WADDINGTON, Ivan; HOBBERMAN, John M. (Ed.). **Routledge Handbook of Drugs and Sport (Routledge International Handbooks)**. 2015. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2631903>. Acesso em: 11 jan. 2018. Acesso em: 11 jan. 2018. p. 4.

⁹⁵ SOLANES, Raúl Francisco Sebastián. Víctor Páramo Valero. **Ética del deporte y dopaje. El caso Armstrong**. Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte, vol. 2 n.1. 2014 .p. 61.

doença tão complicada foi crucial para ter se tornado um ídolo após sua volta às corridas.

Incrivelmente, como um herói que busca a redenção, em 1999, Armstrong ganha seu primeiro campeonato do *tour*. E assim se manteve por quase uma década, no lugar mais alto do pódio.

Ao fim dos anos de vitória de Lance, este não era mais um atleta comum. Ele era um modelo a ser seguido, um modelo de determinação e garra, o vencedor não só de uma doença grave e sim da vida.

Apesar de existirem organizações, jornalistas e outros pretensos interessados em disputas justas, foi apenas com a ação de outro atleta que a lenda de superioridade de Armstrong começou a ruir.

Após ser pego no exame anti-doping, Floyd Landis acabou quebrando a “lei do silêncio” sobre o que acontecia no mundo do ciclismo. Aliando-se à Travis Tygart, chefe da Agência Americana Anti-dopagem (USADA, sigla em inglês), o processo contra Armstrong teve início.

Destacando as acusações realizadas contra o atleta, Solares e Valero, as resumem do seguinte modo:

Em primeiro lugar, acusa-o de ter usado (ou pelo menos tentado) substâncias proibidas e/ou métodos como o EPO, transfusões de sangue, testosterona e/ou agentes mascarantes (*masking agents*). Em segundo lugar, é acusado de possuir as substâncias acima mencionadas assim como instrumentos (bolsas de sangue e outros equipamentos necessários para realização das transfusões) graças aos quais realizou os métodos acima. Em terceiro lugar, é acusado de haver fornecido a outros ciclistas essas substâncias ilegais também de forma ilegal. Em quarto lugar, também considera-se um delito haver administrado (ou tentado administrar) essas substâncias a outros ciclistas” (tradução livre).⁹⁶

⁹⁶ “En primer lugar, se le acusa de haber hecho uso (o al menos haberlo intentado) de sustancias prohibidas y/o métodos como el EPO, transfusiones de sangre, testosterona y/o agentes encubridores (*masking agents*). En segundo lugar, se le acusa de poseer las sustancias mencionadas así como instrumentos (bolsas de sangre y otros equipamientos para llevar a cabo las transfusiones) gracias a los cuales empleaba los métodos antedichos. En tercer lugar, se le acusa de haber suministrado a otros ciclistas esas sustancias ilegales también de forma ilegal . En cuarto lugar, también se considera un delito haber administrado (o intentado administrar) él mismo esas sustancias a otros ciclistas”. SOLANES, Raúl Francisco Sebastián. Víctor Páramo Valero. **Ética del deporte y dopaje. El caso Armstrong**. Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte, vol. 2 n.1. 2014. p 62.

Acerca das substâncias relacionadas ao caso Armstrong, Jurgen Weineck⁹⁷ destaca que a utilização da eritropoetina (EPO), principalmente em competições de resistência, se dá pela melhora significativa conseguida com o transporte de oxigênio no corpo dos atletas. Destaca ainda que se trata de uma proteína de difícil detecção, haja vista terem diferentes isoformas, o que pode chegar a impedir a determinação da origem da EPO.

Em 10 de outubro de 2012, como em uma segunda grande reviravolta na história de Armstrong, foram publicados os detalhes da investigação que veio a desmascarar o mito. Mais de mil páginas de testemunhos juramentados, pagamentos realizados, e-mails, informações científicas e exames laboratoriais provavam uma amarga verdade, a posse, utilização e distribuição de substâncias dopantes por Lance Armstrong⁹⁸.

Entretanto foi apenas no ano seguinte que tudo foi definitivamente esclarecido. Em 13 de janeiro de 2013⁹⁹, em uma entrevista cedida à apresentadora norte americana Oprah Winfrey, que Lance Armstrong finalmente declarou que usou de meios ilícitos em todas as vitórias do *tour*, dando um fim a uma lenda do esporte.

Desta forma, conclui-se que na tentativa de se tornar uma lenda, Armstrong se transformou no maior exemplo do esporte quanto aos limites que se sujeita o homem a quebrar com o intuito de conseguir objetivos extrínsecos ao esporte, como fama ou dinheiro.

3.2.2 Baloubet du Rouet e Rodrigo Pessoa, da Refugada ao Ouro olímpico

Rodrigo de Paula Pessoa, nascido na França em 1972, se naturalizou brasileiro por ter pais nacionais e pelo Brasil, conquistou, herdando a medalha dourada, o título nas olímpiadas de Atenas na prova de saltos do hipismo.

⁹⁷ WEINECK, Jürgen. **Biologia do esporte**; Tradução Luciano Prado. Barueri, São Paulo. Ed. Manole. 2005. p. 608-609.

⁹⁸ Declaração da USADA. **Statement From USADA CEO Travis T. Tygart Regarding The U.S. Postal Service Pro Cycling Team Doping Conspiracy**. Disponível em: <<http://cyclinginvestigation.usada.org/>>. acesso em: 11 jan. 2018.

⁹⁹ Especial entre Lance Armstrong e Oprah Winfrey. **Lance Armstrong on Oprah part. 1**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2jtDH-10m2s>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

A história da vitória brasileira começou na olimpíada anterior, em Sidney-2000, quando o tri-campeão mundial lutava para conseguir o inédito ouro olímpico da modalidade. Após amargar a terceira colocação na olimpíada, Rodrigo Pessoa vinha motivado com sua equipe, sendo considerada favorita ao título.

Apesar de montar em seu Sela Francesa em suas vitórias nas Copas do Mundo de 1998, 1999 e 2000, nada pode fazer quando *Baloubet du Rouet* decidiu parar três vezes diante de um obstáculo sem saltá-lo, o que levou à eliminação da competição¹⁰⁰. A refugada feita em Atenas daria a Rodrigo mais uma medalha de bronze, o que não era suficiente para o cavaleiro.

Em 2004, novamente montando seu famoso cavalo, Rodrigo buscava sua redenção, não se dando por vencido. Entretanto, parecia que não seria nesta competição onde o brasileiro sairia, finalmente, vitorioso. A dupla terminou a competição na segunda colocação, atrás apenas do irlandês Cian O'Connor e seu cavalo Waterford Crystal.

Apesar de ter contado com a sorte para alcançar a segunda colocação, haja vista ter contado com o erro dos outros vinte e sete competidores¹⁰¹, Rodrigo não se sagraria, novamente, vencedor olímpico. Mas, como em um final surpresa, o falso protagonista da competição foi desclassificado pela utilização de doping no seu cavalo.

A Federação de Hipismo da Irlanda (EFI) encontrou traços de Flufenazina¹⁰² e Zucelopenthixol¹⁰³ no cavalo campeão, o que levou a Federação Internacional de Hipismo (FEI) a desclassificar o irlandês, dando, como consequência, o título ao brasileiro.

¹⁰⁰ GQ Brasil. **Da refugada ao ouro: a história de Baloubet du Rouet**. Gq.globo.com. Disponível em: <<http://gq.globo.com/GQ-no-podio/noticia/2016/06/da-refugada-ao-ouro-historia-de-baloubet-du-rouet.html>>. Acesso em: 16 jan. 2018.

¹⁰¹ RODRIGUES, Ellen. **Ouro Olímpico: relembre a conquista de Rodrigo Pessoa, no hipismo em Atenas 2004**. Vavel.com. Disponível em: <<https://www.vavel.com/br/mais-esportes/655169-relembro-ouro-conquistado-por-rodrigo-pessoa-em-hipismo-na-olimpiadas-de-atenas-2004.html>> acesso em: 16 jan. 2018.

¹⁰² A Flufenazina, comercialmente conhecida como Permitil®, prolixim® e outros, tem como função principal ser um antipsicótico, entretanto é utilizado para cavalos como um medicamento calmante.

¹⁰³ O Zucelopenthixol, comercialmente conhecido como Clopixol®, tem como principal indicação o tratamento da esquizofrenia e doenças maníaco depressivos.

Tentando se defender, O'Connor disse que a medicação foi aplicada cerca de um mês antes das Olimpíadas como meio de prevenir lesões e, durante a Olimpíada, estava sendo tratado de um problema¹⁰⁴.

Como herdeiro da medalha dourada, Pessoa recebeu seu prêmio em uma cerimônia realizada em 29 de agosto de 2005 no Forte de Copacabana no Rio de Janeiro, capital onde anos depois viria ser realizada a Olimpíada do Brasil¹⁰⁵.

Apesar de não ter recebido a honraria durante a competição como deveria ser realizado como real vencedor, o cavaleiro experimentou uma oportunidade única, vindo a ser o primeiro atleta a receber uma medalha olímpica no Rio de Janeiro, além de estarem presentes amigos e familiares à premiação.

Apesar do caso de O'Connor e Pessoa ser importante para o nível competitivo olímpico, cumpre destacar o fato da utilização do *doping* no meio necessário à prática desportiva, qual seja o cavalo. Apesar de se tratar de um modo antigo de dopagem, é importante ressaltar que nem sempre o meio modificado será, necessariamente, o atleta.

Desta forma, é importante salientar que mesmo se tratando de um esporte mundialmente famoso e clássico como o hipismo, o desejo de vitória a qualquer custo pode acabar se tornando uma vergonha para o atleta, quando este utiliza do *doping* para sua vitória, seja este modificando seu próprio corpo ou o meio necessário à prática desportiva.

3.2.3 Dopagem tecnológica em esportes clássicos

Femke Van den Driessche pode não ser um fenômeno do ciclismo mundial, entretanto será para sempre lembrada como o primeiro caso comprovado de *doping* tecnológico.

¹⁰⁴ UOL Esporte. **Irlandês diz que não fez 'nada errado' em Atenas; Pessoa quer Pequim.** esporte.uol.com.br. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/outros/ultimas/2005/03/28/ult74u536.jhtm>> acesso em: 16 jan. 2018.

¹⁰⁵ SporTV. **Rodrigo Pessoa: único atleta a receber uma medalha de ouro olímpica no Rio.** SporTV.com Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/programas/almanaque-olimpico/noticia/2015/10/rodrigo-pessoa-unico-atleta-receber-uma-medalha-de-ouro-olimpica-no-rio.html>> . Acesso em: 16 jan. 2018.

Durante uma prova júnior do mundial de ciclocross em 2016, uma variação do ciclismo, praticado em terrenos acidentados estando sujeitos à chuva, lama, neve, frio e com outras condições adversas, foi encontrado um pequeno motor no quadro da bicicleta da atleta, o que ocasionou no seu banimento do esporte por seis anos.

Apesar de ter tido um problema na bicicleta e não ter conseguido concluir o percurso, a trapaça de Femke não passou despercebida quando retiraram o banco e fios saíram do quadro¹⁰⁶.

Apesar do medo no ciclismo da utilização de motores não ser algo realmente novo, basta ver que, ainda em 2010 houvesse quem falasse que o suíço Fabian Cancellara tivesse utilizado de meios tecnológicos em suas conquistas das provas do *Tour des Flandres* e no Paris-Roubaix, provas tradicionais do ciclismo¹⁰⁷, foi apenas com a atleta belga que foi comprovado a utilização de outros tipos tecnológicos como forma de fraudar a competição.

Ainda que o caso de Femke seja inovador pelo método utilizado, diz-se que o *doping* mecânico utilizado pela atleta já esteja obsoleto, existindo método mais moderno, um tipo de motor na roda traseira da bicicleta utilizando eletromagnetismo¹⁰⁸.

Desta forma, é clara a engenhosidade para burlar as regras estabelecidas nos jogos, buscando vantagens injustas contra os outros competidores, o que não pode ser aceito nos esportes.

Independentemente de se tratar de meio obsoleto ou realmente inovador, a prática tecnológica de *doping* realizado por Femke acende o alerta mundial para a necessidade de cuidado com a tecnologia, sendo por meio externa e combinada ao meio ou sendo o caso, interna, modificando internamente o sistema, o que será melhor explicado ainda neste trabalho.

¹⁰⁶ McCORMICK, Rick. **Pro cyclist caught with concealed motor in bike during world championships**. Theverge.com. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2016/2/2/10892588/pro-cyclist-caught-motor-bike>>. Acesso em: 17 jan. 2018.

¹⁰⁷ GAUCHAZH Esportes. **Motor escondido indica primeiro caso de “doping mecânico” no ciclismo**. Gauchazh esportes. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2016/01/motor-escondido-indica-primeiro-caso-de-doping-mecanico-no-ciclismo-4964454.html>>. acesso em: 17 jan. 2018.

¹⁰⁸ Revista Bicicleta. **Segredos do doping mecânico: como funciona, quanto custa e quem usa o motor**. Revistabicicleta. Disponível em: <http://www.revistabicicleta.com.br/bicicleta.php?segredos_do_doping_mecanico_como_funciona_quanto_custa_e_quem_usa_o_motor_&id=4623298>. Acesso em: 17 jan. 18.

3.3 AGÊNCIA MUNDIAL ANTIDOPING (AMA ou WADA)

Como já demonstrado anteriormente, a utilização de substâncias e métodos para obter qualquer tipo de vantagem é tão antigo quanto a própria prática esportiva. Contudo, o que vem a ser conhecido como *doping*, em sua concepção moderna, passou realmente a ser entendido como um problema na metade do século passado.

Em 1968, o príncipe Alexandre de Mérode da Bélgica, responsável pela comissão médica do Comité Olímpico Internacional (COI) formulou princípios para salvaguardar a saúde, a igualdade e a prática ética entre os atletas¹⁰⁹. Entretanto, como o acompanhamento só era realizado em época das competições, as substâncias e métodos utilizados evoluíam mais rápido que a prevenção. Somado a isso, destaca Paul Dimeo¹¹⁰, como o enfrentamento ao *doping* se concentrava nas mãos de autoridades médicas, seu combate se baseava em uma luta científica de crença em argumentos racionais, onde o poder da ciência seria capaz de reverter o cenário que se estabelecia.

O COI, como organização, não tem poder para impor sua vontade sobre qualquer organização autônoma. O comité se utiliza do consenso entre as organizações internacionais, conduzindo assim o desenvolvimento do esporte. Por este motivo, em um primeiro momento o combate, realizado apenas em eventos competitivos, não era efetivo.

Apenas com o desejo olímpico de combate do *doping*, algumas instituições começaram a seguir os exemplos do COI de forma gradual. A partir de 1962, alguns países começaram a legislar sobre o problema, a exemplo da Áustria, Bélgica e França.

Em 1984, o Conselho da Europa, de forma inédita, adotou uma Carta Antidoping, realizando um ato de cooperação entre Movimentos Olímpicos e governos europeus. Com a intenção de ampliar ainda mais sua atuação, esta foi reconhecida pela

¹⁰⁹ BOYES, Simon. The international olympic committee, transnational doping policy and globalization. In: O'LEARY, John (Org.). **Drugs and doping in sports: Socio-legal perspectives**. London: Cavedish, 2001. p.168.

¹¹⁰ DIMEO, Paul. **A history of drug use in sports 1876-1976: Beyond good and evil**. Routledge. Londres e Nova York. 2008. p. 103.

Associação Geral das Federações Internacionais Esportivas, a Associação do Comitê Olímpico Europeu, Comissão Europeia, Organização Mundial da Saúde e a UNESCO. Esse reconhecimento acabou transformando, em 1989, a Carta em uma Convenção, que veio sendo ratificada com o intuito de harmonizar a legislação existente sobre *doping*¹¹¹.

Na década de 90, o COI, tentando melhorar sua perseguição ao *doping* criou laboratórios ao redor do globo, não aceitando qualquer prova produzida fora de seus estabelecimentos credenciados. De fato esta década ficou marcada pela tentativa de separação da participação estatal, principalmente pois alguns países, como a Rússia (como já tratado) pareciam facilitar qualquer acesso às substâncias¹¹².

Com os crescentes números de escândalos como os da volta da França em 1998 e a corrupção da escolha de Salt Lake City para ser a sede dos jogos de inverno de 2002, o COI sofreu diversos ataques, questionando a capacidade da entidade de resolver, de fato, problemas. Com intuito de achar a melhor solução possível, promoveu uma conferência com a participação de governos, movimentos olímpicos e outros. Nesta convenção foi criada a “Declaração de Lousanne”, criando os pontos fundamentais, assim como uma lista de substâncias proibidas e a criação de uma agência internacional, independente, que teria como função a resolução dos problemas relacionados ao *doping*. Desta forma foi criada a Agência Mundial Antidoping em 10 de novembro de 1999¹¹³.

Entretanto a criação da AMA, por si só, não conseguiu um efetivo combate ao problema, neste sentido José Triviño aponta:

Em primeiro lugar, é necessário ressaltar que a AMA nasceu como uma fundação privada sujeita ao direito suíço e como único elemento de coerção o previsto no artigo 4.1 de seu Estatuto atinente ao necessário compromisso moral e político dos países membros de seguir suas recomendações. Desta forma, o apelo ao compromisso político não poderia ser considerado suficiente, especialmente porque algumas obrigações que se tentavam colocar em funcionamento com a AMA entravam em conflito com preceitos constitucionais de alguns dos países, que consideravam que isso não constituía justificção suficiente para reforma de suas constituições. Esta crise do privado como fórmula para gestão e solução de problemas sobre *doping* foi destacada e, embora não tenha optado pela modificação da personalidade jurídica da AMA, as dificuldades encontradas na vinculação dos Estados através de um instrumento de Direito (Internacional) Privado

¹¹¹ CHAPPELET, Jean-Loup; KUBLER-MABBOTT, Brenda. **The international Olympic Committee and the Olympic system: the governance of world sports**. Londres e Nova York: Routledge. 2008. p. 133-134.

¹¹² Ibid. p. 134-136.

¹¹³ Ibid. p. 134-136.

como o Código Mundial Antidopagem, levou à busca de um instrumento de Direito Internacional Público que desse cobertura e uma maior vinculação, ao compromisso político contraído pelos Governos. Para superar este problema, ocorreu um fato essencial em 2005, quando foi criada a Convenção Internacional contra dopagem no Desporto, que possibilitou a harmonização normativa e a natureza efetiva e obrigatória do Código Mundial Antidoping no território de seus signatários. Esta convenção procurou, portanto, integrar o Código no Direito Internacional Público, impondo aos Estados a obrigação de adaptar suas leis aos princípios contidos neste Código. (tradução livre).¹¹⁴

Diversos países continuam tratando da questão de forma interna, a exemplo da China, chegando a punir o atleta com o banimento do esporte¹¹⁵.

Cumpre destaque especial ao Conselho da Fundação, órgão de decisão final da AMA, composto por representantes do Movimento Olímpico e Governos, eleitos para mandatos de três anos com a possibilidade de duas reeleições para iguais períodos. Este Conselho é também aquele que cumpre o dever de fiscalizar o Comitê Executivo. Sua liderança é auto escolhida, de forma que o presidente e o vice-presidente serão votados por maioria absoluta dos membros presentes¹¹⁶. Ao Conselho ainda é dado o poder, proveniente do art. 9º do Estatuto da WADA, de propor emendas ao Estatuto, nomear o órgão de fiscalização do Conselho e nomear o Comitê Executivo.

¹¹⁴ “En primer lugar, es necesario señalar que la AMA nace como fundación privada sometida al derecho suizo y como único elemento de coerción el previsto en el artículo 4.1 de los Estatutos de la misma atinente al necesario compromiso moral y político de los países integrantes de seguir sus recomendaciones. De esta forma, la apelación al compromiso político no podía considerarse suficiente, especialmente porque algunas de las obligaciones que se intentaban poner en funcionamiento desde la AMA entraban en claro conflicto con preceptos constitucionales de algunos de los países, que consideraban que ésta no constituía justificación suficiente para la reforma de sus constituciones. Esta crisis de lo privado como fórmula de gestión y solución de los problemas de dopaje, se fue poniendo de relieve y si bien no se optó por la modificación de la personalidad jurídica de la AMA, las dificultades encontradas para vincular a los Estados a través de un instrumento de Derecho (Internacional) Privado como el Código Mundial Antidopaje, llevaron a la búsqueda de un instrumento de Derecho Internacional Público que diera cobertura y una mayor vinculación, al compromiso político adquirido por los Gobiernos. En aras de superar este problema, un paso trascendental tuvo lugar en 2005 cuando se creó la Convención Internacional contra el Dopaje en el Deporte, que hizo posible la armonización normativa y la efectiva obligatoriedad del Código Mundial Antidopaje en el ámbito territorial de los signatarios. Esta Convención buscaba, por tanto, integrar el Código en el Derecho Internacional Público, imponiendo a los Estados la obligación de adaptar sus legislaciones a los principios contenidos en este Código. TRIVIÑO, José Luis Pérez. Dopaje. Eunomía. **Revista en cultura de la legalidad**. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid. Nº 8, março-ago. 2015, p. 186-187.

¹¹⁵ NEGÓCIO, Ramon de Vasconcelos. **Lex sportiva: Da autonomia jurídica ao diálogo transconstitucional**. 2011. Dissertação (Mestrado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. p. 47.

¹¹⁶ CHAPPELET, Jean-Loup; KUBLER-MABBOTT, Brenda. **The international Olympic Committee and the Olympic system: the governance of world sports**. Routledge. Londres e Nova York. 2008136-142.

3.3.1 Código Mundial Antidoping

A unificação do combate ao *doping*, com a declaração de Lausanne, resultou na formulação de um código mundial. Entretanto, neste primeiro momento o Código Antidoping do Movimento Olímpico não era o que se conhece hoje como “Código Mundial Antidoping”, sendo apenas um guia a ser utilizado pelo Tribunal Arbitral do Esporte (TAS)¹¹⁷.

Em março de 2003, o Conselho de fundação da AMA, por unanimidade, aprovou o atual Código Mundial Antidoping (CMA). Sendo formulado em quatro partes. A primeira parte contém as previsões gerais do controle antidoping, cobrindo o processo de certificação do *doping*. Evidencie-se que é nesta explicação do processo estão abarcados os resultados, audiências, possíveis recursos e punições.

A segunda parte trata dos deveres educativos e de pesquisa dos signatários do Código. A quarta, e última parte, se liga aos signatários, mostrando como deverá ser realizada sua aceitação e aplicação do CMA, as consequências da não observância deste, o processo pelo qual será realizada o monitoramento do cumprimento da lei e os critérios interpretativos do CMA.

Cabe, entretanto, uma maior discussão acerca da terceira parte. Utilizando da base do *Common Law* da responsabilidade objetiva (*strict liability*), que segundo Thomaz Paiva¹¹⁸ corresponde às responsabilidades de todos aqueles, que de alguma forma, vinculados ao código, sejam eles signatários ou indivíduos, tem responsabilidade sobre qualquer substância presente em seu organismo, independente de sua origem. Não sendo analisado culpa ou dolo do sujeito.

No sistema anti-*doping*, o conceito de responsabilidade objetiva, segundo Marjolaine Viret tem um objetivo diferente, que envolve sanções disciplinares, não a responsabilidade pelo dano. Dessa forma, vejamos:

(...) disputas de doping giram em torno de sanções disciplinares, não responsabilidade por danos. Portanto, embora o termo “Responsabilidade Objetiva” possa ser adequado para dar aos advogados uma ideia ampla

¹¹⁷ NEGÓCIO, Ramon de Vasconcelos. **Lex sportiva: Da autonomia jurídica ao diálogo transconstitucional**. 2011. Dissertação (Mestrado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. p. 47.

¹¹⁸ PAIVA, Thomaz Sousa Lima Mattos de. O combate ao doping no esporte: Considerações históricas e abordagem atual. In: EZABELLA, Felipe Legrazie. **Revista do Advogado**. Ano 34. nº 122. Abr./14. São Paulo: AASP. p.72.

sobre o papel da regra dentro do sistema da WADA, ela se mostra pouco adaptada para explorar as características essenciais da regra e, a *fortiori*, para determinar sua validade em lei. Se a regra da "responsabilidade objetiva" é um elemento sólido de um regime antidopagem deve, portanto, ser determinada de maneira autônoma, com base em argumentos fundamentados, levando em consideração o contexto particular das regras e não em referência a alguns pré-determinados conceitos de outras áreas do direito¹¹⁹.(tradução livre).

Como exposto pelo próprio código¹²⁰, os propósitos do código são “proteger o direito fundamental do atleta em participar de atividades livres do *doping*, fomentando a saúde e garantir desta forma a equidade e a igualdade no esporte para todos os atletas” e “ velar pela harmonização, a coordenação e a eficácia dos programas contra *doping* no nível internacional e nacional com respeito à detecção, dissuasão e prevenção do *doping*”. Neste sentido, Puga¹²¹:

Os fundamentos do código destacam: a) a ética, o fair play e a honestidade; b) saúde; c) a excelência no rendimento; d) personalidade e educação; e) o divertimento e a satisfação; f) o trabalho em equipe; g) a dedicação e o empenho; h) o respeito às regras e às leis; i) o respeito individual e aos outros participantes; j) a coragem e l) o espírito de grupo e solidariedade.

Cumprir destacar ainda que, uma vez signatários do Código, estes estão obrigados a adotarem e aplicarem as normas previstas em qualquer competição internacional (vide artigos 20.1.1 e 20.3.1). A AMA, desta forma, se transforma em um órgão complexo e autônomo, vinculando e fiscalizando entes públicos e privados no combate ao *doping*.

3.3.1.1 Substâncias e Métodos Proibidos Pela Agência

Apesar de não se tratar do cerne deste trabalho, faz-se imperioso uma breve explicação acerca das substâncias e métodos mais comumente utilizados na tentativa de burlar o sistema antidopagem.

¹¹⁹ “(...) doping disputes revolve around disciplinary sanctions, not liability for damage. Hence, while the term “Strict Liability” may be suitable to give lawyers a broad idea about the rule’s role within the system of the WADC, it proves ill-adapted to explore the essential features of the rule, and, a fortiori, to determine its validity in law. Whether the “Strict Liability” rule is a sound element of an anti-doping regime must hence be determined in an autonomous manner, on the basis of reasoned argument, taking into account the particular context of the rules and not in reference to some pre-determined concepts from other areas of law”. VIRET, Marjolaine. **Evidence in anti-doping at the intersection of science and law**. Haia: Springer. p.504.

¹²⁰ Capítulo introdutório do CMA “Propósito, âmbito de aplicação e organização do programa mundial antidoping e do Código”.

¹²¹ PUGA, Alberto. **Leis antidoping: Comentários, Convenção da UNESCO, Código Mundial, lista proibida**. Bauru: Edipro, 2008. p. 102.

Primeiramente é essencial que se entenda como é feito a separação das substâncias e métodos proibidos. O artigo 4º do CMA dispõe que a publicação e revisão da lista de substâncias proibidas deverá ser atualizada sempre que necessário e pelo menos uma vez ao ano. Devendo toda versão atualizada ser apresentada por escrito a todos seus signatários, para consulta e comentários.

Após a certificação da atualização, este deverá ser distribuído a todos os Signatários e laboratórios credenciados, além de ser gratuitamente publicado no sítio eletrônico da WADA. Importante destacar que após a distribuição aos signatários, estes são os responsáveis pela divulgação a seus membros.

Em seu artigo 4.2.2, o CMA destaca que deverá estar disposto na lista quais substâncias serão consideradas dopagem a qualquer momento e quais serão consideradas apenas em épocas de competição. A separação, segundo o código, deve ser feita por existirem substâncias e métodos capazes de, além de melhorarem o desempenho em futuras competições, podem possuir características mascarantes.

Importante ainda a amplitude dada pelo código, ao permitir que determinadas substâncias sejam proibidas em certos esportes, sem que, contudo, sejam consideradas *doping* em outros tantos.

Por se tratar, muitas vezes, do consumo de determinadas substâncias, o artigo 4.2.2 determina que serão consideradas apenas substâncias específicas, exceto quando se tratar de agentes anabólicos, hormônios, estimulantes, hormônios antagonistas¹²² e moduladores hormonais. A especificação é necessária pela possibilidade dessas substâncias terem sido consumidas por um atleta que deseja um fim diferente da melhora de rendimento.

Há ainda uma possibilidade de utilização de substância considerada dopante em momento de competição, sem que contudo, haja qualquer represália ao atleta e/ou alguém a ele ligado. A Autorização de Uso Terapêutico (AUT), prevista no artigo 4.4, possibilita que o atleta que necessite de uma substância proibida e, não havendo meio alternativo para o tratamento do problema de saúde, possa utilizá-la. Entretanto, para que seja liberado, é necessário que seja compatível com as disposições da AUT, concedida em conformidade com o Padrão Internacional para Autorização de Uso Terapêutico.

¹²² Compostos químicos que atenuam ou anulam o efeito de outros compostos.

Apesar do CMA e, conseqüentemente, a AUT ser baseada em um padrão internacional e ser concedido para competições internacionais, caso um atleta que não compita nestas condições necessitar desta autorização, esta deverá ser solicitada para a Organização Nacional Antidopagem.

3.3.1.2 Punições Cabíveis em Caso de *Doping*

Ainda que a utilização de qualquer meio ilícito seja moralmente questionável, seu emprego ainda é realizado. Desta forma e com intuito de salvaguardar a correta disputa e tentar diminuir qualquer desejo de trapaça de competições, qualquer agente pego burlando ou tentando burlar as regras antidoping será punido conforme previsto no CMA.

De forma direta, conforme disposto em seu artigo nono, em casos de esportes individuais, sendo o atleta pego por *doping*, este será automaticamente desqualificado de quaisquer resultados obtidos na competição, incluindo possíveis medalhas, pontos e/ou outros prêmios. Entretanto, em esportes coletivos, deverá ser aplicado o previsto no artigo 11. Desta maneira, caso dois ou mais atletas sejam considerados culpados de violarem uma regra antidopagem em período de competição, caberá ao órgão responsável pelo evento aplicar uma sanção justa à equipe, sendo ela perda de pontos, desqualificação ou outra sanção cabível.

De forma simplificada, as possíveis punições àqueles pegos em esquemas proibidos podem variar entre uma simples repressão até o banimento do atleta do esporte.

De forma geral, o banimento do esporte não pode ser considerado a punição padrão, entretanto, há casos onde este será diretamente aplicado, é, por exemplo, o caso previsto no artigo 10.3.3, onde temos que a violação do artigo 2.7 (tráfico ou tentativa de tráfico de qualquer substância ou método proibido) terá como pena mínima a suspensão por pelo menos 4 anos, exceto quando praticado contra menor, pelo pessoal de apoio do atleta, não sendo caso de substância específica, que terá como punição a suspensão vitalícia dos envolvidos.

3.4 TRIBUNAL ARBITRAL DO ESPORTE

Passado o momento de conceituação do instituto do *doping*, faz-se necessário, segundo dispõe o artigo 13.2.1 do CMA¹²³, a análise e discussão acerca do órgão competente para o julgamento das questões relativas às punições em última instância.

Nesse cenário se apresenta o Tribunal Arbitral do Desporto (TAS, em francês, CAS, em inglês ou TAD, em português), instituição arbitral situada em Lausana, na Suíça, que tem como principais propósitos a resolução de infrações disciplinares, assim como as violações antidopagem e problemas contratuais outros que possam existir.

Cumprе ressaltar que mesmo existindo o tribunal, este não afasta completamente do esporte, a arbitragem comercial, assim como existem outros tribunais arbitrais competentes para causas ligadas ao esporte.

Apesar de se tratar de tribunal arbitral, como bem salienta Marcelo Figueira¹²⁴, a arbitragem esportiva possui diferenças com o modelo arbitral comercial comum. De forma inicial é preciso destacar que para questões desportivas, a vinculação do atleta com o tribunal arbitral é obrigatória pela existência de cláusula estatutária nos diversos códigos que tratam das práticas desportivas, entendendo o TAS como última instância competente.

A feição impositiva que possui a arbitragem desportiva se caracteriza pela não obrigatoriedade de formação atlética do sujeito, entretanto, querendo este ser desportista, será obrigado a sujeitar-se às disposições previstas por sua confederação de origem. E por estas terem previsão arbitral, será aplicável aos atletas.

Cumprе destacar que ainda é possível a solução por meio do TAS de litígios ordinários, onde se faz necessário a concordância entre as partes, seja por meio de cláusula compromissória ou compromisso arbitral.

¹²³ “13.2.1 Recursos Relativos a Praticantes Desportivos de Nível Internacional ou a Eventos Desportivos Internacionais. Em casos resultantes da participação num Evento Desportivo Internacional ou em casos em que estejam envolvidos Praticantes Desportivos de Nível Internacional, apenas se poderá recorrer da decisão perante o TAD”.

¹²⁴ FIGUEIRA, Marcelo de Andrade. A arbitragem no direito desportivo. In: WALD, Arnaldo (org.). **Revista de arbitragem e mediação – RArb**. Ano 10. ed. 36. Jan./mar. 2013. p. 186.

Apesar possuir outras diferenças com a arbitragem comercial, estes não serão analisados no presente trabalho. Cumpre destacar apenas a existência do Tribunal, assim como sua competência para o julgamento do mérito, inclusive no que se refere ao *doping*.

4 DOPING NO ESPORTE ELETRÔNICO

A vertiginosa ascensão da prática esportiva eletrônica pode ser entendida pelo desenvolvimento de tecnologias que possibilitaram um maior acesso as mesmas, aliado a um alto nível competitivo¹²⁵.

Entretanto, o rápido desenvolvimento, juntamente com premiações cada vez maiores, acabou engrandecendo a competitividade dos participantes de forma assombrosa. Some-se ainda, como demonstrado por notícia vinculada à ESPN¹²⁶, a média de idade de atletas eletrônicos é significativamente menor que a média apresentada em outros esportes.

Nesta senda, Vânia Silva¹²⁷ analisando a incidência de meios dopantes em atletas de lançamento de disco, constatou que a parcela que mais acredita em uma maior utilização de doping encontra-se na faixa etária de até 25 anos, o que se conecta à média de idade dos atletas eletrônicos, como já apontado.

Desse modo, como afirmam Kimppa e Bissett¹²⁸, a ideia de se tratar jogos eletrônicos como objetos voltados apenas ao público infantil é uma das desculpas utilizadas como justificativa para não discutir de forma mais séria as fraudes que podem ocorrer.

Desta maneira, é necessária a discussão acerca da utilização de meios fraudulentos no âmbito esportivo eletrônico, ainda mais quando o cenário competitivo está em franca ascensão e com grandes prêmios.

Com intuito de determinar o que seria uma fraude no meio eletrônico, Fairweather¹²⁹ destaca que seria a realização de atos que saem dos métodos normais de jogo ou

¹²⁵ JENNY, Seth E.; MANNING, R. Douglas; KEIPER, Margaret C.; OLRICH, Tracy W. **Virtual(Iy) Athletes: Where eSports fit within the definition of “sports”**. Disponível em: < <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517>>. Acesso em: 14 set. 2017. p. 2.

¹²⁶ ESPN. **Juventude importa? Confira a média de idade dos atletas de esports**. espn.com.br. disponível em: < http://www.espn.com.br/noticia/729490_juventude-importa-confira-a-media-de-idade-dos-atletas-de-esports>. Acesso em: 22 fev.18.

¹²⁷ SILVA, Vânia Sofia de Souza. **Os atletas de elite e a dopagem: O caso dos lançadores. 2004/2005**. Monografia. Orientador Mestre Salomé Marivoet. (Licenciatura em ciências do desporto e educação física). Faculdade de ciências do desporto e educação física. Universidade de Coimbra. p. 27-29.

¹²⁸ KIMPPA, K. K.; BISSETT, A.K. The ethical significance of cheating in online computer games. In: **International review of international ethics**. Vol. 4 (12/2015). p. 33.

¹²⁹ FAIRWEATHER *apud*. KIMPPA, K. K.; BISSETT, A.K. The ethical significance of cheating in online computer games. In: **International review of international ethics**. Vol. 4 (12/2015). p. 33

competição, com expectativa ou esperança que será adquirido vantagem competitiva no jogo ou esporte.

Entendendo de forma parcialmente diversa, Joel Zetterström¹³⁰ defende existir uma área cinzenta na definição das fraudes no mundo online. Entendendo que certas modificações só poderiam ser consideradas um tipo de trapaça em determinados jogos, enquanto em outros seriam completamente possíveis sem infringir qualquer regra.

Há de se analisar, de outro modo, os fundamentos que levam a culpabilidade quanto à utilização de tais métodos. Para tanto, Mia Consalvo¹³¹ entende existirem três perspectivas que visam explicar o fato: i) perspectiva purista¹³²; ii) perspectiva do código¹³³ e; iii) perspectiva da alteridade¹³⁴.

A perspectiva purista crê que apenas o esforço do jogador é o único meio cabível para solucionar qualquer situação do jogo e aquilo que o rodeia. Entretanto, tratando especificamente de jogos individuais, os apoiadores dessa corrente entendem ser cabível, após o término do jogo e, para a exploração de novas áreas do jogo que não foram descobertas pelo jogador e/ou locais e situações que só podem ser alcançados com a utilização de trapaças não conhecidas de modo livre, o que permite novas experiências.

A perspectiva do código (*code is law*, no texto original) tem como pretexto a ideia que o mais importante não é a utilização de meio externo e sim que não se tenha a modificação da codificação original do jogo, de modo que é possível que se utilize, por exemplo, um guia externo que auxilie o jogador no intuito de concluir o jogo.

Enquanto a segunda visão permite interações com o jogo, uma vez aqui ser legítimo alguns tipos de auxílios externos, conquanto não haja a quebra ou modificação das regras do jogo, a primeira perspectiva não permite qualquer auxílio.

A terceira visão, entendida como “da alteridade” pelo fato de se tratar de ofensa apenas quando atingir outro sujeito, alinhando-se ao ideal de trapaça como atividade

¹³⁰ ZETTERSTRÖM, Joel. **A legal analysis of cheating in online multiplayer games**. 2005. Dissertação. Orientador: Kristoffer Schollin. (Mestrado em Direito) – Universidade de Gotemburgo, Gotemburgo.

¹³¹ CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining advantage in videogame**. MIT Press: Massachusetts. 2007 p.85.

¹³² Ibid., p.89

¹³³ Ibid., p.90-91.

¹³⁴ Ibid., p.91-92.

social. Consalvo¹³⁵, nesse momento defende como sendo o instante que os trapaceiros utilizam de programas ilegais ou outras formas de aprimoramento que os outros atletas/usuários não estão. Então, o que se busca é enganar os outros, entretanto não pode parecer que isso esteja ocorrendo.

Apesar de como apresentado a atividade eletrônica poder ser realizada tanto em situações individuais (jogos *single-player*) quanto de forma coletiva (*multiplayer*), por questões de limitação de pesquisa, será analisado neste trabalho apenas as questões relativas à prática coletiva, haja vista ser esta a situação onde pode ocorrer prejuízo para terceiros e para o esporte em geral.

Tratando especificamente de situações que visam melhorar a capacidade dos indivíduos, Gonçalo da Costa, Tiago da Fonseca e Nuno da Silva¹³⁶, discutem acerca das diferenças entre os termos *therapy* (terapia) e *enhancement* (melhoria).

Assim, vejamos:

A terapia com relação à tecnologia de melhoria é muitas vezes vista como algo "bom", enquanto a melhoria é frequentemente algo negativo. Tal entendimento se relaciona ao paradigma médico, e mesmo que fosse possível traçar uma linha nítida entre terapia e melhoria, ainda estaríamos enfrentando o problema de saber o que conta como uma melhoria. (tradução livre).

Conforme se analisa da discussão trazida pelos autores, faz-se imperioso a diferenciação do que caracteriza a terapia ou a melhoria. Sobre o tema os mesmos autores entendem que se considera como melhoria fato que tivessem impacto nos aspectos físicos, psicológicos ou cognitivos do corpo humano¹³⁷.

Com intuito de detalhar meios fraudulentos na prática *online*, Jeff Yan e Brian Randell¹³⁸ destacam existir quinze situações que se configuram como trapagens, entretanto nem todas podem se configurar como doping, como se verá futuramente.

¹³⁵ CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining advantage in videogame**. MIT Press: Massachusetts. 2007 p.92.

¹³⁶ "Therapy concerning enhancement technology is often seen as something —good, while enhancement is frequently something negative. Such answer is related to the medical paradigm, and even if drawing a sharp line between therapy and enhancement was possible, we would still face the problem of knowing what counts as an enhancement". DA COSTA, Gonçalo Jorge Morais; DA FONSECA, Tiago Filipe Rodrigues; DA SILVA, Nuno Sotero Alves. Ethics of enhancement: A debate of western philosophy.. In: ARIAS-OLIVIA, Mario; BYNUM, Terrell Ward; ROGERSON, Simon; TORRES-CORONAS, Teresa. **The backwards, forwards and sideways: change of ICT**. Terragona: Universitat Rovira i Virgili, 2010. p. 81

¹³⁷ Ibid.

¹³⁸ YAN, Jeff; RANDELL, Brian. A systematic classification of cheating in online games. *IN: Proceedings of the International ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, NETGAMES: New York. 2005. p.2.

Destarte, como será mais profundamente abordado nos tópicos subsequentes, a interpretação de trapaças no âmbito desportivo eletrônico não só é possível como já é utilizado por atletas profissionais e amadores, razão pela qual o estudo acerca desse instituto deve ser fomentado de maneira mais aprofundada.

4.1 ESPÉCIES DE TRAPAÇAS NO MUNDO DESPORTIVO DIGITAL

Diversas são as modalidades de trapaças, deste modo, para sua melhor discussão Matthew Pritchard¹³⁹ entende que podem ser divididas no mundo eletrônico pelo menos seis situações latentes de fraude.

Enumerando seu entendimento, temos os casos de: 1) aumento de reflexo; 2) clientes autorizados; 3) exposição de informações; 4) servidores comprometidos; 5) erros e lacunas no design; 6) fraqueza natural.

Acerca de sua utilização em jogos online, as situações de aumento de reflexo são prioridades em jogos onde o reflexo do jogador é fator determinante para a vitória, nesse sentido entende o autor ser mais especificamente importante em títulos de ação em primeira pessoa onde:

O programa *proxy* (assistente) é executado em um computador em rede e o jogador o configura com o endereço do servidor no qual ele vai jogar. Em seguida, eles executam o jogo em outra máquina e se conectam a máquina proxy, que por sua vez conecta o jogo ao servidor, agindo como um roteador de pacotes da Internet. O único problema é que o proxy monitora e tenta decodificar todos os pacotes que está roteando. O programa mantém o controle dos movimentos e localizações de todos os jogadores que o servidor está reportando ao jogo, construindo um modelo simples. Quando o proxy vê um pacote de comando “*Fire Weapon*” emitido pelo jogador trapaceiro, ele checa os locais e direções de todos os jogadores que está rastreando no momento e escolhe um alvo deles. Em seguida, ele insere um pacote de comando *Move / Rotate* no fluxo indo para o servidor na frente do pacote de comando *Fire Weapon* que aponta o jogador diretamente para o alvo selecionado. E aí está: meta perfeita sem toda a movimentação do mouse.¹⁴⁰(tradução livre).

¹³⁹ PRITCHARD, Matthew. **How to hurt hackers: the scoop on internet cheating and how you can combat it.** Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3149/how_to_hurt_the_hackers_the_scoop_.php?print=1>. Acesso em: 13 maio 2018

¹⁴⁰ “The proxy program is run on a networked computer and the player configures it with the address of the server they are going to play on. They then run the FPS game on another machine and connect to the proxy machine, which in turn connects the game to the server, acting just like an Internet packet router. The only hitch is that the proxy monitors and attempts to decode all of the packets it is routing. The program keeps track of the movements and locations of all the players the server is reporting to

De forma simplificada, o que explica o autor é que o jogador trapaceiro utiliza-se de programa que se conecta diretamente ao servidor que sustenta o jogo, analisando todas as informações transferidas. Por este controle, o programa ilegal, ao registrar a informação emitida pelo sistema do jogador fraudulento corrige a ação do jogador, apontando necessariamente a um adversário, o que executa ações perfeitas sem dificuldades ao jogador.

De forma complementar, Yan e Randell¹⁴¹, trazido anteriormente, o mundo desportivo eletrônico pode sofrer com muito mais modalidades de fraude. Evidenciando a pesquisa, os autores determinaram os casos de: a) trapaça por exploração de confiança má depositada; b) trapaça por conluio; c) trapaça por abuso de procedimento do jogo; d) trapaça por ativos virtuais; e) trapaça por exploração de inteligência artificial; f) trapaça por modificação da infraestrutura do jogo; g) trapaça por negativa de serviço a outros jogadores; h) trapaça por tempo; i) trapaça por quebra de senhas; j) trapaça por exploração de falta de segredo; k) trapaça por exploração de falta de autenticação; l) trapaça por exploração de erro do sistema; m) trapaça por comprometer os servidores dos jogos; n) trapaça relativa à má utilização de privilegio interno; o) trapaça por engenharia social.

Apesar de se tratarem das mais diversas formas de fraude, este trabalho, por sua limitação de pesquisa, se restringirá às situações previstas nas situações: A, e E. O primeiro caso trata, de forma mais detida, da utilização, por parte dos usuários de modificações e/ou programas que modificam o código do jogo, a configuração ou ambos, dando àquele usuário uma vantagem que de modo diverso não existiria. Tal situação só é possível por ter o jogador um controle maior

No caso de utilização de inteligência artificial, apesar de atualmente ainda não termos sua utilização ampla, em alguns jogos é plenamente cabível sua utilização.

the game, building a simple model. When the proxy sees a Fire Weapon command packet issued by the cheating player, it checks the locations and directions of all the players it is currently tracking and picks a target from them. It then inserts a Move/Rotate command packet into the stream going to the server in front of (or into) the Fire Weapon command packet that points the player straight at the selected target. And there you have it: perfect aim without all the mouse twisting". PRITCHARD, Matthew. **How to hurt hackers: the scoop on internet cheating and how you can combat it.** Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3149/how_to_hurt_the_hackers_the_scoop_.php?print=1>. Acesso em: 13 maio 2018.

¹⁴¹ YAN, Jeff; RANDELL, Brian. A systematic classification of cheating in online games. *IN: Proceedings of the International ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, NETGAMES: New York. 2005. p. 2-4.

Basta pensar em jogos como Xadrez, onde é plenamente possível um programa sendo executado em segundo plano. Este programa analisaria as melhores jogadas a partir das jogadas de seu oponente, o que torna qualquer jogador um profissional do jogo.

Entendendo existir ainda efeito diverso, Stefano De Paoli¹⁴², discute acerca da involução das habilidades dos jogadores quando utilizam programas ilícitos, o que vem a chamar de “informatização das habilidades”.

Disserta o autor que apesar da teoria original acerca da involução das habilidades não ser cabível de forma completa, uma vez que foi pensado para um ambiente de crítica ao capitalismo, o ideal de ter reduzido a capacidade do agente por meio da substituição da maestria humana por um programa tecnológico se mantém¹⁴³.

Inúmeras são as modalidades fraudulentas nos jogos eletrônicos, entretanto, nem todas podem ser entendidas e lidadas do mesmo modo, o que se caracteriza nas mais diversas formas de combate. Nesse sentido, a partir deste momento será discutido os impactos do *doping* no meio digital.

4.2 MALEFÍCIOS DO DOPING NO ESPORTE ELETRÔNICO.

Faz-se necessário, aqui, para uma melhor compreensão acerca dos possíveis malefícios do *doping* no esporte eletrônico que se diferencie o *doping* “clássico”, causado por meio da utilização de substâncias e/ou métodos já previstos no CMA de um possível *doping* tecnológico, que assim como definido no caso *den Driessche*, a possibilidade de utilização de mecanismo meramente modificador das potencialidades do meio necessário à prática desportiva já poderia ser classificado como dopagem.

De certo que a lógica da dopagem se confunde com a própria ideia competitiva. O próprio lema olímpico “mais rápido, mais alto, mais forte”¹⁴⁴ destaca a busca por

¹⁴² DE PAOLI, Stefano. Automatic-play and deskillng in MMORPGS. **Game Studies: The international journal of computer game research**. v. 13, item 1. Set./13. Disponível em: <http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli_automatic_play> . Acesso em: 15 maio 2018

¹⁴³ Ibid.,

¹⁴⁴ “Citius, Altius, Fortius”

uma incessante melhora competitiva pelo atleta. Entretanto, esta busca não pode ser realizada com base meramente em aspectos financeiros.

Buscando restringir os motivos nucleares para tal proibição, Otávio Tavares¹⁴⁵ destaca três espécies de argumentos: (I) argumentos técnicos/científicos; (II) argumentos operacionais; e (III) argumentos éticos.

Destaca o autor que o primeiro argumento estaria ligado a saúde dos desportistas, uma vez que se alinha a utilização de substâncias ou métodos perigosos. Por se tratar de argumento ligado à medicina, é altamente revestido de cientificidade, o que facilita a aceitação por parte dos envolvidos. Este argumento parte do pressuposto que evidências técnicas que comprovem malefícios seriam suficientemente boas para legitimar a proibição de sua utilização.

O segundo argumento trazido é de ordem meramente prática. De forma que *doping* se configuraria como aquilo que a organização mundial ou outras autoridades entendam ser *doping*. Deste modo, defende Tavares¹⁴⁶:

O critério de validade fundamenta-se primariamente no consenso atingido pelas instituições que tem o controle sobre o tema. Uma construção arbitrária que impede qualquer tentativa de exame de seus argumentos dentro dos limites deste texto, uma vez que nos obrigaria a discutir pontualmente cada uma das substâncias e métodos presentes na referida lista.

Sem embargo, é no terceiro argumento que reside a maior discussão acerca do tema. Apesar de já ter sido discutido neste trabalho quanto a figura do “*fair-play*”, este deve ser revisitado para uma análise focada no esporte eletrônico.

Argumentando sobre a natureza formal do *fair-play*, Leandro Borges¹⁴⁷, conclui que a realização da prática esportiva só é possível pela aceitação das regras postas pelos atletas, de forma a não haver qualquer razão moral que abstenha um atleta de seu cumprimento. Portanto, entende que mesmo que aparentemente o *doping* seja visto como uma negação ao *fair-play* formal, este entendimento seria apenas uma análise estritamente legal.

¹⁴⁵ TAVARES, Otávio. Doping: argumentos em discussão. **Revista Movimento**. Porto Alegre, v. 8, n. 1, jan./abr. 2002. p.43.

¹⁴⁶ Ibid.

¹⁴⁷ BORGES, Leandro Antônio. **Doping e vigilância: privacidade hoje no contexto da ética desportiva**. 2016. Dissertação. Orientador: Prof. Dr. Denis Franco Silva. (Mestrado em direito). Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora. p. 81.

Quando comparamos os argumentos trazidos com a prática desportiva eletrônica temos que, primeiramente, separar em dois momentos, a saber, a utilização clássica, como já foi abordado em momento anterior, e “moderna” dos meios fraudulentos, como será analisado a seguir.

4.3 O CASO “SEMPHIS”

Em 2015, Kory “Semphis” Friesen, atleta já experiente de Counter-Strike: Global Offense (CS:GO), reconheceu que utilizou, assim como seus companheiros de equipe da substância conhecida como Adderall™, uma anfetamina que tem capacidade de melhorar a concentração, além de aumentar a percepção dos sentidos. Nessa competição havia em jogo 250.000 dólares, onde 100.000 dólares seriam destinados a equipe vencedora.

Neste sentido, Triviño¹⁴⁸ destaca que como a prática desportiva eletrônica se relaciona precipuamente como a atividade mental, apesar de possuir uma carga motora relevante, a principal forma de dopagem para esse modelo esportivo seria a neurodopagem, ou seja, substâncias que tenham efeitos sobre a memória ou a capacidade de concentração.

Por conta da revelação do atleta a *Eletronic Sports League* (ESL), a organização responsável pela competição em tela, além de outros torneios no continente europeu foi rápida ao anunciar seus planos de se aliar à agência nacional alemã, a *Nationale Anti Doping Agentur* (NADA), assim como a agência mundial (AMA), visando a prática competitiva justa e proba.

A declaração, feita em entrevista a um canal de *Youtube* especializado em *Counter-Strike*, foi incisiva. Destaca-se, inclusive, a facilidade de percepção do estado alterado dos atletas por meio das conversas gravadas durante as partidas¹⁴⁹.

¹⁴⁸ TRIVIÑO, José Luis Pérez. **Retos jurídicos de los esports**. Disponível em: <http://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2018. p. 5.

¹⁴⁹ “*The ESL comms were kind of funny in my opinion, I don’t even care, we were all on adderall.*” As comunicações na ESL eram engraçadas na minha opinião. Eu não me importo, estávamos todos utilizando Adderall (Tradução livre). O texto completo da entrevista pode ser conferido em: <<https://pastebin.com/kphBNBmw>>. Acesso em: 15 mar. 18.

Apesar de destacar a utilização indiscriminada da substância, o Adderall™¹⁵⁰ é utilizado para o tratamento de Transtorno do Déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), além de Narcolepsia, podendo, inclusive, viciar seu usuário.

Entretanto, apesar de ser contra a utilização das substâncias, Tom Pitt¹⁵¹ traz a baila um argumento que deve ser levado em consideração para a análise do problema. A rotação de títulos eletrônicos é muito maior que a produção de outros novos esportes, de forma a obrigar os atletas a trocarem seu jogo de atuação, o que demanda novas baterias de treino, principalmente para a busca do nível competitivo.

Cumprir ressaltar mais uma vez a juventude do esporte eletrônico, de forma a ser importante à própria sobrevivência e continuidade de evolução do mesmo o combate efetivo às práticas fraudulentas, sejam elas dopantes, combinação de resultados ou qualquer outro meio que venha a macular a atividade. Caso contrário, não restará nada além de uma atividade sem credibilidade, onde não existirão investimentos para seu desenvolvimento.

4.3.1 A Relevância do Caso Para o Esporte Eletrônico

Após a revelação de Semphis, outro atleta de um outro esporte acabou admitindo que também se utilizava de drogas para melhorar seu rendimento. Tyler Mozingo¹⁵², também chegou a dizer que além de utilizar a droga, tinha conhecimento que cerca de metade dos vinte melhores jogadores competitivos que ele havia enfrentado também faziam uso de substâncias.

Isso pode, então, ser um indicativo de que o problema da dopagem no âmbito eletrônico é realmente muito maior do que inicialmente se imaginou. Bjoern

¹⁵⁰ PANEGASSI, Jéssie. **Adderall: Substância é usada no tratamento de TDAH**. minhavida.com.br. Disponível em: <<http://www.minhavida.com.br/saude/tudo-sobre/21413-adderall>>. Acesso em: 15 mar. 18.

¹⁵¹ PITT, Tom. **Professional video gaming is a uniquely demanding sport. We need more than a drug crackdown to fix it**. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/voices/professional-video-gaming-is-a-uniquely-demanding-sport-we-need-more-than-a-drugs-crackdown-to-fix-10460201.html>>. Acesso em: 17 mar. 18.

¹⁵² LORIA, Kevin. **Some competitive video gamers are abusing drugs to get an edge**. businessinsider.com. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/esports-doping-scandal-investigated-by-espns-otl-2016-1>>. Acesso em: 15 mar. 18.

Franzen¹⁵³ destaca que, com a maior visibilidade do esporte eletrônico, aliado as diversas formas de se monetizar o esporte, e.g. itens dentro dos jogos para ajudar sua equipe favorita; a *Twitch.tv*, caracterizada como um serviço de *streaming*, ou seja, algo parecido com um programa de televisão onde os atletas podem jogar e serem pagos por seus espectadores, caso queiram, dentre outros, não é surpresa alguma que os atletas busquem cada vez um melhor nível competitivo.

4.3.2 Breves Notas Acerca do Neurodoping

Como já abordado, a prática eletrônica denota uma maior utilização mental que relações motoras. Diante dessa constatação, faz-se imperioso ao estudo, um melhor detalhamento das condições advindas do *doping*, especialmente no tocante à atividade desportiva digitalizada.

Sobre o tema, destaca Triviño¹⁵⁴ que assim como há a consciência que a capacidade física é essencial para a vitória esportiva, a capacidade mental também o é.

Entende ainda Triviño que o processo cognitivo se dá com quatro competências: 1) percepção; 2) seleção; 3) interpretação (entendimento) e; 5) memória. De tal forma, que a melhora cognitiva seria o aumento das capacidades envolvidas no processo por qualquer meio ou sistema, interno ou externo, de processamento de informações¹⁵⁵.

De modo complementar, destaca o entendimento de Odette Eroina¹⁵⁶, que destaca a capacidade dos potenciadores cognitivos como meios hábeis à melhora dos níveis de concentração e atenção, melhora da memória, da capacidade de se manter acordado.

¹⁵³ FRANZEN, Bjoern. **Doping in eSports: The almost invisible elephant in the room**. Disponível em: <<https://bjoernfranzén.com/blog/#doping-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room>>. Acesso em: 15 mar. 18

¹⁵⁴ TRIVIÑO, José Luis Pérez. Neurodopaje em el deporte. In: **Gazeta de antropologia**. v. 32 (2). Universidad de Granada: Granada. 2016. p. 2.

¹⁵⁵ Ibid., p.2.

¹⁵⁶ EROINA apud TRIVIÑO, José Luis Pérez. Neurodopaje em el deporte. In: **Gazeta de antropologia**. v. 32 (2). Universidad de Granada: Granada. 2016. p.4.

Aliando a opinião de Eronia à divisão sustentada por Triviño, temos uma relação de causa-efeito, onde o consumo de substâncias como aquelas ingeridas por Kory “Semphis” se destacam, de modo latente, como um meio ilícito de melhora da condição competitiva do atleta.

Há ainda que se comentar acerca de outras modalidades de neuro-dopagem, que também poderiam ser utilizadas no mundo desportivo, independentemente de se tratar de esporte clássico ou digital. Nesse sentido, temos a utilização de “estimulação de corrente direta transcraniana” (Transcranial Direct Current Stimulation, ou tDCS, em inglês).

Essa estimulação, segundo defende Nick Davis¹⁵⁷, poderia influenciar positivamente na aprendizagem motora, melhora da força muscular ou reduzir a fadiga do usuário, além de melhorar a concentração e evitar a fadiga.

Por seus efeitos serem similares aos adquiridos pelo emprego de substâncias proibidas pela AMA, a utilização dessa forma de neuro-estimulação é controversa e, como destaca Kevin Maney¹⁵⁸, é fonte de questões acerca da justiça da utilização de tais métodos e a habilidade de minar a integridade do esporte.

Esse método, segundo leciona Kwangho Park, se caracteriza pela estimulação não invasiva da área do cérebro que atua na excitabilidade, utilizando dois eletrodos, que transferem uma fraca corrente elétrica¹⁵⁹.

De forma simplificada, a melhora neuro-competente tem sua eficácia plena de diferentes formas, seja pela indução advinda de substâncias quanto por meios científicos não agressivos aos usuários. Independente do meio empregado, se mostra imperioso a abertura da discussão, uma vez que sua consequência, principalmente para o meio desportivo é significativa, .

¹⁵⁷ Davis, Nick J. Neurodoping: brain stimulation as a performance-enhancing measure. In: OLNEY. R.; McMILLAN. S. **Sports Medicine**, v.43(8), Haia: Springer. 2013. p. 649.

¹⁵⁸ MANEY, Kevin. **Halo claims to make you jump higher, think faster, remember longer**. Newsweek.com. Disponível em: <<http://www.newsweek.com/2016/02/26/halo-neuroscience-brain-stimulation-424829.html>> Acesso em: 19 maio de 2018.

¹⁵⁹ PARK, Kwangho. Neuro-doping: The rise of another loophole to get around anti-doping policies. In: GIRGINOV, Vassil (ed.). **Cogent social sciences**. v. 3(1). Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311886.2017.1360462>> . Acesso em 19 maio de 2018.

4.4 NATUREZA JURÍDICA DO DOPING E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Possivelmente a prática esportiva seja o mais próximo que a sociedade ainda se encontra do estado de natureza pensado por Tomas Hobbes, assim como a necessidade de um órgão que controle os impulsos de seus membros. O permanente estado de beligerância aflorado pelas competições torna seus membros eternos combatentes.

Afinal de contas, enquanto apenas um tiver o que todos querem, ainda existirá disputa. Desta forma, mesmo que não haja a necessidade de uma verdadeira guerra, o campo esportivo é realmente um terreno fértil para hostilidades.

Desta forma, impossível dissociar a prática competitiva da atividade de controle a ser realizado pelo Estado. Como tratado na primeira parte deste trabalho, no Brasil, a defesa à prática desportiva foi elencada como direito Constitucional, além de ser tratado em diversos outros diplomas legais.

Cumpra então destacar a real natureza da punição por *doping*, de forma a se entender plenamente crível a determinação de uma modalidade de fraude não prevista anteriormente no CMA.

A sociedade, para sua organização, é regida por normas que determinam o conjunto de valores defendidos por aquela coletividade. Destaque-se que em um sistema como o brasileiro, a proteção e reconhecimento da dignidade humana é de fundamental importância, sendo o fundamento para existir o ente estatal, estado destacado no artigo 1º, inciso III da Carta Magna

Neste sentido, não apenas as leis em sentido estrito, mas a escola, a religião, sistema de trabalho, partidos políticos e tantos outros são responsáveis pelo controle social.

Apesar de serem diversos os meios de sanção possíveis para aqueles que vão de encontro com os ditames aceitos pela coletividade, resta ao direito penal à punição àquelas condutas mais gravosas, sendo, portanto, a última *ratio*, ou seja, devendo ser aplicado apenas quando nenhum outro ramo do direito seja suficientemente capaz para a resolução da questão.

A subsidiariedade, conforme leciona Paulo César Busato, se dá pela atuação agressiva decorrente da atividade Penal e, muitas vezes, carregada de efeitos não desejáveis. À vista disto, é dever deste sistema a proteção dos bens jurídicos mais relevantes. Neste sentido, Guilherme Raposo “somente os bens mais importantes para a convivência dos indivíduos em sociedade podem ser tomados como referência para a elaboração de uma norma penal incriminadora”.¹⁶⁰

Apesar de doutrinariamente¹⁶¹ o conceito de “bem jurídico” ser bastante diverso, é imprescindível que se internalize a importância dos bens jurídicos que podem ser alvo de normas penais.

Partindo do pressuposto que a prática clássica dopante se realiza sobre o corpo do próprio agente, restaria inviabilizada a tutela penal uma vez que “autolesão não é crime”.

Ainda no sentido de proteção à saúde Luis Greco¹⁶² traz ainda o questionamento da tutela de saúde de terceiros, uma vez que a prática de *doping* por um dos competidores pode ocasionar a dopagem em cadeia pelos outros atletas, conforme se preceitua Thomas Murray, trazido anteriormente. Entretanto, o próprio autor já rebate essa possibilidade pela relação entre coação e violência estrutural, uma vez que como ninguém é obrigado a se tornar atleta, não sendo possível falar em coação.

Rechaçando a postura puramente voltada à proteção da concorrência, Décio David destaca ser impossível o reconhecimento de uma faceta meramente concorrencial, uma vez que estaria atrelada a concepção jurídica de consumidor, prevista no artigo 2º do Código de Defesa do Consumidor¹⁶³ onde “visa a defesa da concorrência, como um valor em si mesmo, ou seja, de um ‘processo’ destinado a coibir condutas abusivas de mercado, e preservar a multiplicidade de opções como instrumento de proteção dos consumidores contra a prática de preços supracompetitivos”.¹⁶⁴

¹⁶⁰ Raposo, Guilherme Guedes. **Teoria do bem jurídico e estrutura do delito**. Porto Alegre: Núria Fabris, 2011. p. 106.

¹⁶¹ Cf. STRATENWERTH apud DAVID, Décio Franco. Doping em direito penal: Existe bem jurídico a ser tutelado?. **Revista Liberdades**. São Paulo: IBCCRIM, nº 10, maio/ago. 2012, p. 53.

¹⁶² GRECO apud DAVID, Décio Franco. Doping em direito penal: Existe bem jurídico a ser tutelado?. **Revista Liberdades**. São Paulo: IBCCRIM, nº 10, maio/ago. 2012, p. 56.

¹⁶³ “Art. 2º Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final”.

¹⁶⁴ FRANCESCHIN apud DAVID, Décio Franco. Doping em direito penal: Existe bem jurídico a ser tutelado?. **Revista Liberdades**. São Paulo: IBCCRIM, nº 10, maio/ago. 2012, p. 56-57.

Destaca ainda Décio David que a defesa a que se propõe a proibição do *doping* está ligada a bens jurídicos próprios de moralidade e ética que, apesar de serem compartilhadas por toda uma coletividade, não merecem valoração penal.¹⁶⁵ Conclui então no sentido de:

(...) a medida jurídica a efetivar um combate ao doping deve se dar por políticas públicas de conscientização em massa (medidas administrativas), além de incentivar a justiça desportiva a aplicar multas, rescisões contratuais e outros procedimentos da área cível, administrativa e, se for o caso, trabalhista, porém não deve se utilizar o Direito Penal, sob risco de ele se converter em instrumento meramente simbólico.¹⁶⁶

Uma vez ultrapassada a discussão acerca da natureza penal da punição por *doping*, resta saber qual sua verdadeira feição. Para tanto, faz-se necessário a conceituação do que é entendido como Justiça Desportiva. Na lição de Scheyla Althoff Decat, a Justiça Desportiva é:

(...) uma instituição de direito privado dotada de interesse público, tendo como atribuição dirimir as questões de natureza desportiva definidas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva, formada por um conjunto de instâncias autônomas e independentes das entidades de administração do desporto¹⁶⁷

No mesmo sentido caminha Carlos Aidar¹⁶⁸, ao conceituar a Justiça Desportiva como “justiça administrativa especializada, prevista constitucionalmente, competente para julgar questões relativas a disciplina e competições, como método de resolução de conflitos desportivos”

Neste sentido seguindo a lição de Vladimir da Rocha, é possível o enquadramento da atividade sancionatória em questão como um ato administrativo. Para tanto se utiliza o seguinte conceito de ato administrativo:

Os atos administrativos são atos jurídicos do Estado (ou de quem esteja no exercício de prerrogativas públicas), expedidos numa posição de supremacia, que inserem regras jurídicas complementares à lei no sistema do direito positivo, sujeitas ao controle de juridicidade do Poder Judiciário, destinadas à realização do interesse público no caso concreto.¹⁶⁹

¹⁶⁵ DAVID, Décio Franco. Doping em direito penal: Existe bem jurídico a ser tutelado?. **Revista Liberdades**. São Paulo: IBCCRIM, nº 10, maio/ago. 2012, p.58.

¹⁶⁶ Ibid., p.59.

¹⁶⁷ ALTHOFF DECAT, Scheyla. **Direito Processual Desportivo**. Belo Horizonte. Del Rey, 2014. P. 40. Conclui de igual forma Paulo Schmitt, conceituando o instituto como “o conjunto de instâncias desportivas atreladas à jurisdição e territorialidade das entidades de administração do desporto, com atribuições de dirimir os conflitos de natureza desportiva e de competência limitada ao processo e julgamento de infrações disciplinares definidas em códigos desportivos”. SCHMITT, Paulo Marcos *et al.* **Código Brasileiro de Justiça Desportiva Comentado**. São Paulo: Quartier Latin, 2006. P. 18.

¹⁶⁸ AIDAR, Carlos Miguel Castex. Justiça comum X justiça desportiva. In: EZABELLA, Felipe Legrazie. **Revista do Advogado**. Ano 34. nº 122. Abr./14. São Paulo: AASP. p. 110.

¹⁶⁹ FRANÇA, Vladimir da Rocha. **Estrutura e motivação do ato administrativo**. São Paulo, Malheiros, 2007, p. 55. No mesmo sentido caminha Celso Antônio Bandeira de Mello ao conceituar o

Cumpra então destacar a natureza administrativa da Justiça Desportiva, tendo em conta se tratar de órgão dissociado do Poder Judiciário, uma vez que é atrelado necessariamente à entidade que administra determinada modalidade, que por questões de recorte temático do presente trabalho, será referido o STJDDE (Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico).

Destaque-se que desde 2016, com a criação de Lei nº 13.322/2016 que modificou a Lei Pelé, a competência para o julgamento de questões ligadas ao doping é exclusivamente dos Tribunais de Justiça Antidoping (TJAD), o que não modifica a natureza de suas decisões.

Apesar de se dizer administrativa, repita-se, assim o é feito para destacar sua separação do Poder Judiciário, como já trabalhado em momento anterior, vez que todos os atos praticados internamente são estritamente jurídicos, realizados em conformidade com as legislações vigentes, sendo estas predominantemente públicas, advindas de preceitos constitucionais.

A despeito de sua natureza administrativa, há em sede doutrinária a discussão acerca de se tratar a Justiça Desportiva, por sua organização privada, como um modelo arbitral¹⁷⁰, questão esta que não se discutirá no presente trabalho, e não se confunde com o TAD, entidade competente para solução de conflitos, como já dito.

4.4.1 A ABERTURA LEGISLATIVA SOBRE DOPING

Uma vez realizada a diferenciação das possíveis naturezas da Justiça Desportiva, é necessário que se entenda suas consequências. Portanto, como destaca Marjolaine Viret¹⁷¹, a construção da lista de substâncias e métodos proibidos é feita de forma

instituto como uma “declaração do Estado (ou de quem lhe faça as vezes), no exercício de prerrogativas públicas, manifestadas mediante providências jurídicas complementares da lei a título de lhe dar cumprimento, e sujeitas a controle de legitimidade por órgão jurisdicional”. DE MELLO, Celso Antônio Bandeira. **Curso de direito administrativo**. São Paulo, Malheiros, 2014. p.393.

¹⁷⁰ Sobre o tema cf. RAMOS, Rafael Teixeira. **Justiça Desportiva brasileira: natureza, relação com o poder judiciário e os métodos extrajudiciais de resolução de conflitos**. Disponível em: <<http://ibdd.com.br/justica-desportiva-brasileira-natureza-relacao-com-o-poder-judiciario-e-os-metodos-extrajudiciais-de-resolucao-de-conflitos>>/. Acesso em: 25 de abr. 2018.

¹⁷¹ VIRET, Marjolaine. **Evidence in anti-doping at the intersection of science and law**. Haia: Springer. 2016. p. 661.

aberta, de forma que os meios se adequem a maior quantidade de situações análogas.

Fato este que apesar de ajudar na construção de uma lista mais complexa, acaba prejudicando o conhecimento público dos proibitivos daquele texto legal. Portanto, visando a segurança jurídica e a correta adoção dos princípios de que parte o esporte, é importante a revisão do CMA.

Necessário, então, para que se observe a possibilidade de analogia, ou seja, novas formas de *doping* não previstas de forma expressa no CMA, a observação do previsto no artigo 4º da LINDB¹⁷² (Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro). A analogia, de forma simplificada, é a utilização de previsão semelhante quando não houver disposição específica para determinada situação jurídica.

Deste modo, assim como no caso Femke, trazido à baila anteriormente, a decisão condenatória de suspensão esportiva foi feita de forma análoga, haja vista sua abertura normativa.

Ademais, segundo lição trazida por Thomaz Paiva¹⁷³, haverá cabimento de inclusão de substância ou método proibido sempre que se enquadrar em pelo menos dois dos três critérios a seguir: 1) se tiver potencial para melhorar ou melhorar efetivamente o rendimento esportivo; 2) se representar um risco potencial ou real para a saúde; ou 3) se for contrária ao espírito esportivo ou aos bens jurídicos protegidos no desporto.

Seguramente é possível o enquadramento da utilização de programas ilícitos a partir da análise do primeiro e terceiro requisitos. Ora, não há dúvidas acerca do melhoramento trazido pela correção digital de erros humanos, ocasionando a transformação da mais humana das condições em uma análise matemática digital. Aliado a esse pensamento, o sentido de “espírito esportivo” restará diretamente afetado, visto que o esforço que separa um bom atleta de um mau atleta será eliminado pela condição eletrônica.

¹⁷² Art. 4º Quando a lei for omissa, o juiz decidirá o caso de acordo com a analogia, os costumes e os princípios gerais de direito.

¹⁷³ PAIVA, Thomaz Sousa Lima Mattos de. O combate ao doping no esporte: Considerações históricas e abordagem atual. In: EZABELLA, Felipe Legrazie. **Revista do Advogado**. Ano 34. nº 122. Abr./14. São Paulo: AASP. p.74

Isso posto, não há qualquer impedimento para a concordância de se tratar à utilização de *softwares* modificativos como meio dopante quando se trata da prática desportiva eletrônica, o que será feito a partir do próximo tópico.

4.4.2 BOT

BOT, de forma simplificada, é um programa de computador formatado para automatizar procedimentos, normalmente repetitivos, com intuito de ajudar as pessoas. Desta forma, a palavra *BOT* deriva da palavra *robot*, que, em inglês, significa “robô”. Em resumo, seria um robô que existe meramente no plano digital.

Esse tipo de mecanismo pode ser utilizado de diversas formas no meio digital, podendo ser positivo à prática a exemplo de situações onde existe, sob controle automático, inimigos para treino de atletas ou de forma negativa, onde a mecanização, advindo pelo meio tecnológico se transforma em trapaça para aquele que a utiliza, dando vantagem injustificada, o que não pode ser permitido na construção de um esporte justo e probo.

Cumprido destacar que aqui ainda não se trata de atletas mecanicamente modificados ou seja, verdadeiros ciborgues¹⁷⁴, de forma que se questiona é a utilização de mecanismos tecnológicos aliados a outros mecanismos necessários ao jogo. Alinhando-se à ideia utilizada no *doping* animal: a modificação de um meio necessário à prática desportiva configura meio fraudulento tal qual a modificação do corpo do homem é meio ilícito quando este é o necessário para a atividade atlética.

4.4.1.1 Um novo *Doping* tecnológico

Apesar de não se tratar de verdadeira novidade no mundo do desporto eletrônico, o desenvolvimento de novas e melhores tecnologias aliada a crescente evolução do esporte acarreta em um maior risco à prática eletrônica, uma vez que a atuação

¹⁷⁴ O termo ciborgue, conforme explica Hari Kunzru, tem sua origem na abreviação de “cybernetic organismo”, que deriva da palavra inglesa “cyborg”. Neste sentido, cf. KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomas (org.). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. 2^o ed. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2009. p. 121.

mecanizada, principalmente em nível competitivo, coloca, assim como qualquer outro meio fraudulento, a integridade do sistema em xeque.

Apesar de possuir conclusão diferente dá apresentada neste trabalho, é interessante que seja apresentada a visão da ESIC (*eSports Integrity Coalition* -, Coalizão pela integridade do esporte eletrônico) acerca do risco acarretado pela utilização de programas defesos.

Segundo Ian Smith¹⁷⁵, comissário da instituição, a utilização de *softwares* é o meio mais odiado de trapaça pela comunidade, de forma a acreditar não ser difícil o apoio social pelo banimento de um atleta que seja pego nessa situação.

A pesquisa organizada pela instituição delimitou os quatro maiores riscos para a segurança e integridade do esporte eletrônico como sendo: a) Trapaças para ganhar utilizando *softwares*; b) ataques online para piorar ou desabilitar a conexão de um oponente; c) manipulação de resultados; d) *doping*.¹⁷⁶ Trazendo à baila a opinião da instituição:

De longe a maior ameaça à integridade do esporte eletrônico é trapacear para ganhar utilizando *software* e esta forma de trapaça produz a maior aquiescência nos jogadores e tem o potencial para destruir jogos e os elementos do esporte eletrônico e qualquer jogo em particular. No geral, a indústria do *eSport* trata muito bem com trapaças desta natureza. Embora os regulamentos implícitos e a consistência através de toda indústria pode ser melhorada, quase todos os interessados aplicam fortes e rápidas sanções em casos comprovados – normalmente banimentos longos ou até mesmo eternos do jogo. A maioria esmagadora dos atletas concordam com essas fortes sanções.¹⁷⁷ (tradução livre)

Em momento diverso, tendo como base os potenciais riscos do acontecimento de atos fraudulentos, foi avaliado com a maior nota possível o perigo da utilização de *softwares*, levando em consideração a possibilidade de ocorrer e o impacto à reputação da prática eletrônica¹⁷⁸. Cumpre destacar ainda que o modo “clássico” de *doping* foi avaliado¹⁷⁹ com nota 17 de um máximo de 25.

¹⁷⁵ SMITH, Ian. **Threats to the integrity of esports: A risk analysis**. Disponível em: <<http://esportsintegrity.com/esports-threat-assessment/>>. Acesso em: 04 de maio de 2018. p. 5

¹⁷⁶ Ibid., p.9.

¹⁷⁷ “By far the biggest threat to the integrity of esport is cheating to win using software and this form of cheating produces the most approbation in players and has the potential to destroy games and the esports element of any particular game. On the whole, the esport industry deals very well with cheating of this nature. Whilst underlying regulations and consistency across the industry can be improved, almost all stakeholders apply strong and quick sanctions to proven cheats – usually a long or even life ban from the game. The vast majority of competitors support these strong sanctions.” Ibid., p.9.

¹⁷⁸ Ibid., p.11.

¹⁷⁹ Ibid., p.16.

Como forma de prevenir os malefícios advindos desses casos, recomenda a ESIC¹⁸⁰ que seja realizado uma uniformização das possíveis sanções entre as produtoras dos jogos, assim como dos promotores de evento de forma que os participantes saibam dos riscos em forma de sanção e sintam que estão em um nível competitivo do esporte. Acerca do poder e delimitação de punições e situações proibidas é plenamente cabível a inclusão no Código Mundial Antidoping.

Deste modo, apesar de reconhecer a opinião trazida pela ESIC, e concordando com Triviño¹⁸¹, diz-se a utilização de *software* como verdadeiro meio dopante tecnológico. Ainda mantendo relações ao caso Femke, uma vez que assim como aconteceu com a ciclista, a modificação se deu no meio essencial à prática desportiva, de forma a adquirir vantagem ilícita. A situação se mantém equivalente quando, pela utilização de programas, o atleta trapaceiro adquire benefício não permitido pelo próprio jogo.

De qualquer forma, em pesquisa realizada pela ESIC¹⁸², foram consultados 7544 pessoas sobre qual deveria ser a punição nos mais diversos tipos de fraude ao esporte. Por questão de delimitação temática, apenas será abordado a fraude realizada em cenário profissional, por agentes maiores de 18 anos em eventos *online* ou em LAN com base na utilização dos meios clássicos dopantes e da utilização de programas ilícitos.

Em uma primeira situação, temos a opinião dos pesquisados acerca de punições para atletas que utilizam *software* ilícito. Temos então que 41,81% são simpatizantes da punição de banimento do esporte, quando apenas 27,74% entendem ser cabível um banimento por até 2 anos e 13,43% de até 4 anos.

Como já apontado, é plenamente cabível o banimento do esporte, tal qual defendido na pesquisa, entretanto, este, como punição inicial só seria em situações onde houve tráfico ou tentativa de tráfico, pelo pessoal de apoio do atleta e não sendo caso de substância específica. De tal forma, apesar de haver apoio social para adoção da mais dura pena, essa se mostra, de forma explícita, desarrazoada.

¹⁸⁰ SMITH, Ian. Threats to the integrity of esports: A risk analysis. Disponível em: <<http://esportsintegrity.com/esports-threat-assessment/>>. Acesso em: 04 de maio de 2018. p.14.

¹⁸¹ TRIVIÑO, José Luis Pérez. **Retos jurídicos de los esports**. Disponível em: <http://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf>. Acesso em: 05 maio. 2018. p. 6.

¹⁸² TILLGAARD, Rasmus. **ESIC statement on appropriate sanction for cheating in esports**. esportsintegrity.com. Disponível em: <<http://esportsintegrity.com/2017/07/esic-statement-on-appropriate-sanction-for-cheating-in-esports/>>. Acesso em: 08 maio de 2018.

Em segundo momento, observa-se a opinião acerca de utilização de trapaças em LAN. Neste caso o apoio para o banimento eterno do atleta sobe para 57,14%, enquanto o afastamento por até dois anos teve decréscimo percentual, chegando a marca de 20,54% e a punição até quatro anos alcançando a marca de 14,68%. Aqui, em linhas gerais, há uma maior valorização da realidade na trapaça, de forma que apesar se tratar de prática eletrônica, o evento é realizado mesmo longe da rede mundial de computadores.

Percentual bem diferente é observado nos casos de *doping* clássico na prática online, tendo a maior parcela do público sendo a favor de banimentos de até um ano (21,64%), sendo seguido de banimentos de até dois anos (17,23%), até seis meses (14,24%) e banimento eterno (12,16%).

Os períodos de punição se mantêm, com pouca diferenciação percentual, quando analisado eventos em LAN, tendo como maior condenação a punição por um ano (20,97%), o afastamento por até dois anos (15,38%). Há aqui, entretanto, a distinção acerca dos dois últimos períodos de punição, sendo o banimento eterno apoiado por 15,38% do público e o banimento por até seis meses sendo apoiado por 12,17%.

Assim sendo, não restam dúvidas acerca do apoio social a punições de atletas trapaceiros. Apesar de hoje já existir um combate a tais práticas não é de se imaginar que o combate atual é imutável e será eternamente suficiente para a resolução de todos os problemas. Como ocorre em todos meios desonestos, assim que o sistema se adapta ao combate, novas formas são criadas para burlar o sistema.

5 CONCLUSÃO

Após análise dos aspectos que envolvem o esporte eletrônico, especificamente no tocante ao *doping* e às possibilidades de novas formas de fraude ao esporte, pode-se realizar uma última abordagem sobre o tema, de forma a arrematar as conclusões advindas desta pesquisa.

Preliminarmente, destaque-se que a evolução do esporte, assim como de qualquer outra criação humana, é latente e, portanto, deve ser revista de tempos em tempos. Dessa forma, a partir da última revolução industrial, o mundo digital passou a ser uma realidade, gerando a necessidade de reexame dos aspectos concernentes ao desporto.

Sobre essa reconsideração, a partir, principalmente, da discussão legislativa abordada no Projeto de Lei 383/2017, em conformidade ao entendimento que vem em franca expansão no mundo, o esporte eletrônico vem se consolidando, não apenas no Brasil, assim como no âmbito internacional. Ademais é imperioso a reanálise legislativa sobre o tema, tornando-o mais seguro legalmente.

Uma vez considerado o esporte eletrônico definitivamente como desporto, a maior batalha a ser vencida é a disputa acerca do jogo justo e probó, onde os sujeitos ativos de dado esporte tenham iguais condições de se tornarem vitoriosos.

No que toca à justa competição, o combate ao *doping* é, historicamente, um dos embates mais complexos a serem enfrentados. Adentrando nas especificidades desta fraude, é possível visualizar seu amplo arcabouço filosófico, que apesar de não ser levado em consideração na definição legal do termo, é essencial para uma maior e mais complexa discussão sobre o que deve ou não ser considerado ilícito.

Assim, dentro do objetivo geral destacado para este trabalho, são resumidos alguns aspectos significativos, a serem incorporados na legislação antidoping especificamente no âmbito dos esportes eletrônicos.

Cumprido destacar acerca dos casos abordados nesse trabalho, especialmente no tocante aos casos de Rodrigo Pessoa e de Femke den Driessche, que o *doping* não necessariamente se relaciona à saúde do atleta, como pode ser visto na dopagem

animal, assim como já pode ser considerada com a utilização de mecanismos tecnológicos.

Desse modo, salienta-se que também poderá ser considerado *doping* a modificação e/ou melhoria do meio necessário à prática esportiva. Assim, considerando a utilização de mecanismos digitais como sendo “meios necessários à prática esportiva”, tal qual sua nova feição competitiva, a discussão acerca da existência de novos meios dopantes se torna importante.

Apesar dos meios de trapaça no esporte eletrônico serem diversos, o *doping* é sem dúvida um dos meios mais clássicos e perigosos para todo o desenvolvimento do cenário.

Acerca do meio clássico de *doping*, apesar de sua já existente proibição, por se tratar do campo esportivo eletrônico ser ainda pouco aprofundado acerca de legislações e deveres de seus envolvidos, casos como o de Kory “Semphis” puderam ocorrer sem qualquer punição o que, apesar de errado, foi o estopim para a sociedade se alertar acerca da real possibilidade de estarem os atletas dopados.

Entretanto, há outras formas de dopagem que não a utilização de substâncias químicas pelo atleta ou animais ligados ao esporte, tal qual a utilização do chamado neurodoping, que além de seu difícil reconhecimento, tem como modo de realização, além da ingestão química, o emprego de mecanismos elétricos.

Sobre o neurodoping, acima dos aspectos observados neste trabalho, é essencial que se discuta ainda mais profundamente, em próximos estudos, acerca de sua relevância para o esporte, vez que se caracteriza como real forma de melhoramento das capacidades humanas, o que se destaca como verdadeiro mecanismo de trapaça nos esportes.

Há ainda que se abordar o principal mecanismo dopante proveniente do desenvolvimento dos esportes eletrônicos: a utilização de *softwares* capazes de alterar as capacidades dos atletas, tendo a real capacidade de desestruturar todo o desenvolvimento já alcançado.

Neste sentido, propõe-se como solução a este problema, a prévia inscrição como método proibido no Código Mundial Antidoping, a utilização de qualquer *software* que possa de qualquer forma modificar as configurações do jogo, dando ao atleta uma injusta vantagem perante seus concorrentes. Desta forma, busca-se unificar o

conhecimento acerca das possibilidades e eventuais punições àqueles que venham a infringir a norma, dando uma maior segurança aos desenvolvedores dos jogos, aos atletas, as organizações e ao grande público.

Saliente-se que a mera inserção desses aspectos no Código Antidoping não seria o único meio cabível para o efetivo combate dessa situação, pois, de modo complementar, é imperioso que se alie a outros modelos de enfrentamento, tal qual o maior e melhor investimento em sistemas de proteção prévio, assim como uma maior conscientização do público acerca de tais práticas.

Conclui-se, portanto, diante de todas as ponderações trazidas ao longo do desenvolvimento desse trabalho, que o *doping* no âmbito dos esportes eletrônicos é uma temática complexa, seja por seu arcabouço filosófico, seja por sua prática, de forma que sua reanálise se mostra essencial, já que novos esportes denotam novas fraudes.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design, Third Edition**. New Riders. Estados Unidos. 2014.

AIDAR, Carlos Miguel Castex. **Direito Desportivo**. Campinas: Ed. Mizuno, 2000. p.20.

_____. Justiça comum X justiça desportiva. In: EZABELLA, Felipe Legrazie. **Revista do Advogado**. Ano 34. nº 122. Abr./14. São Paulo: AASP. pp. 109-114.

ALTHOFF DECAT, Scheyla. **Direito Processual Desportivo**. Belo Horizonte: Del Rey, 2014.

BARROS, Marcelo Jucá. A evolução da legislação desportiva no Brasil. **Revista Síntese de Direito Desportivo**. Ano V, nº 26. Ago./set. 2015. São Paulo. p. 74-84.

BARROS JÚNIOR, Edmilson de Almeida. Direito Desportivo: O desporto no ordenamento jurídico brasileiro. In: **XIX Encontro Nacional do CONPEDI. Anais do XIX Encontro Nacional do CONPEDI**. Fortaleza. 2010. p. 6498.

BELMONTE, Alexandre Agra. Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1. Região**. v. 21, n. 47, jan ./jun., 2010. Rio de Janeiro. p. 77-97.

BORGES, Leandro Antônio. **Doping e vigilância: privacidade hoje no contexto da ética desportiva**. 2016. Dissertação. Orientador: Prof. Dr. Denis Franco Silva. (Mestrado em direito). Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora.

BORNEMARK, Oscar. Success Factors for E-Sports Games. In: BENSCH, Suna; DREWES, Frank (editores). **Proceedings of Umea's 16º Student Conference in Computer Science**. Umea. 2013. p.1-12..

BOURDIEU, Pierre. Como é possível ser esportivo? In: BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero. pp. 181 - 204. 1983

BOYES, Simon. The internacional olympic committee, transnational doping policy and globalization. In: **Drugs and doping in sports: Socio-legal perspectives**. O'Leary, John (Org.). London: Cavedish,. 2001. pp. 167-179.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <www.planalto.gov.br/cf1988>. Acesso em: 23 out. 2017.

_____. **Decreto-Lei 3.199**, de 14 de abril de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Rio de Janeiro, RJ, 14 de abril de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del3199.htm>. Acesso em: 22 out. 2017

_____. **Estatuto do Torcedor.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.671compilado.htm>. acesso em: 02 de nov. 2017

_____. Gabinete do Senador Roberto Rocha – PSDB/MA. **Projeto de lei do senado nº, de 2017.** Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7224197&disposition=inline>> . Acesso em: 15 maio de 2018

_____. **Lei 6.354/76,** de 15 de Julho de 1977. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6435.htm>. Acesso em: 23 out. 2017.

_____. Supremo Tribunal Federal. **Ação Direta de Inconstitucionalidade n. 2139** – DF, Recorrentes: Partido Comunista do Brasil – PC do B; Partido Socialista Brasileiro – PSB; Partido dos Trabalhadores – PT; Partido Democrático Trabalhista – PDT, Recorrido: Presidente da República; Congresso Nacional. Relator originário: Min. Octavio Galloti. Relator para o acórdão: Min. Marco Aurélio, Brasília, DJE 23 out. 2009. Disponível em: <<http://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=604545>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

BREIVIK, Gunnar. **Doping games. A game theoretical exploration of doping.** Int. Rev. for Soc. of Sport, 27(3), 1992, p. 235-253.

BRUSTOLIN, Maurício Pizzolatto. **Contrato de Trabalho do Atleta Profissional de futebol.** 2008. Monografia. Orientador: Professor Msc. Wanderley Godoy Júnior. (Curso de Graduação em Direito) – Universidade do Vale do Itajaí, Santa Catarina. p. 32.

CABRAL, Fátima. **Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?** Benzaitem, 2007. Disponível em: <http://www.benzaitem.com.br/artigo/ilusionista_emancipadora.htm> . Acesso em: 19 fev. 2018.

CANÔNICO. Leandro; IANNACCA. Márcio; FERNANDEZ. Martín. **Campeão mundial de 2014 receberá prêmio de R\$ 83 milhões da FIFA.** Globoesporte.com. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2013/12/campeao-mundial-vai-receber-premio-de-r-83-milhoes-da-fifa.html>> . Acesso em: 15 de out. de 2017.

CHAPPELET, Jean-Loup; KUBLER-MABBOTT, Brenda. **The international Olympic Committee and the Olympic system: the governance of world sports.** Londres e Nova York: Routledge. 2008.

CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining advantage in videogame.** Massachusetts: MIT Press. 2007.

Comitê Olímpico Internacional. **Communique of the olympic summit.** Comitê Olímpico Internacional. Disponível em: <<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

DA COSTA, Gonçalo Jorge Morais; DA FONSECA, Tiago Filipe Rodrigues; DA SILVA, Nuno Sotero Alves. Ethics of enhancement: A debate of western philosophy.. In: ARIAS-OLIVIA, Mario; BYNUM, Terrell Ward; ROGERSON, Simon; TORRES-CORONAS, Teresa. **The backwards, forwards and sideways: change of ICT**. Terragona: Universitat Rovira i Virgili, 2010. pp. 81-83.

DA SILVA, Méri Rosane Santos. Doping: Consagração ou profanação. In: **Revista brasileira de ciências do esporte**. v.27, n.1, set. 2005. pp.9-22.

DAVID, Décio Franco. Doping em direito penal: Existe bem jurídico a ser tutelado?. **Revista Liberdades**. São Paulo: IBCCRIM, nº 10, maio/ago. 2012.

Davis, Nick J. Neurodoping: brain stimulation as a performance-enhancing measure. In: OLNEY. R.; McMILLAN. S. **Sports Medicine**, v.43(8), Haia: Springer. 2013. p. 649-653.

DE MELLO, Celso Antônio Bandeira. **Curso de direito administrativo**. São Paulo: Malheiros, 2014.

DE PAOLI, Stefano. Automatic-play and deskilling in MMORPGS. **Game Studies: The international journal of computer game research**. v. 13, item 1. Set./13. Disponível em: <http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli_automatic_play> . Acesso em: 15 maio 2018

DE QUADROS, Alexandre Hellender; SCHMITT, Paulo Marcos. **Justiça Desportiva vs. Poder Judiciário**: Um conflito constitucional aparente. Disponível em: http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/justica_desportiva.pdf. Acesso em: 05 de nov. 2017. p. 6.

DE ROSE, Eduardo Henrique. O uso de anabólicos esteróides e suas repercussões na saúde. In: QUINTAS, Geraldo Gonçalves Soares (Org.). **Valores humanos, corpo e prevenção: a procura de novos paradigmas para a educação física**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Física, 1989. p. 81-91.

Declaração da USADA. **Statement From USADA CEO Travis T. Tygart Regarding The U.S. Postal Service Pro Cycling Team Doping Conspiracy**. Disponível em: <<http://cyclinginvestigation.usada.org/>>. acesso em: 11 jan. 2018.

DIMEO, Paul. **A history of drug use in sports 1876-1976: Beyond good and evil**. Routledge. Londres e Nova York. 2008.

DRUMOND, Maurício. Pátrias em jogo: Esporte e propaganda política nos governos de Vargas e Perón. In: MELO, Victor Andrade de (org.). **História comparada do esporte**. 1ªed. Rio de Janeiro: Shape. 2007. p. 73-74.

DUARTE, H. **Comentários às disposições de responsabilidade civil da Lei nº 10.671/03**. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/4726/comentarios-as-disposicoes-de-responsabilidade-civil-da-lei-n-10-671-03>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

EITZEN, Stanley. Social control and sports. In: COAKLEY, Jay; DUNNING, Eric. **Handbook of Sports Studies**. Londres: The Cromwell Press Ltd. 2000. p. 370 - 381.

ESPN. **Flamengo entrará nos eSports com time de 'League of Legends'**. ESPN.uol.com.br. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/708106_flamengo-estreada-nos-esports-com-time-de-league-of-legends>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

_____. **Juventude importa? Confira a média de idade dos atletas de esports**. espn.com.br. disponível em: < http://www.espn.com.br/noticia/729490_juventude-importa-confira-a-media-de-idade-dos-atletas-de-esports>. Acesso em: 22 fev.18.

Especial entre Lance Armstrong e Oprah Winfrey. **Lance Armstrong on Oprah part. 1**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=2jtDH-10m2s>> . Acesso em: 12 jan. 2018.

FIGUEIRA, Marcelo de Andrade. A arbitragem no direito desportivo. In: WALD, Arnaldo (org.). **Revista de arbitragem e mediação – RArb**. Ano 10. ed. 36. Jan./mar. 2013. pp. 181-195.

FRANZEN, Bjoern. **Doping in eSports: The almost invisible elephant in the room**. Disponível em: <<https://bjoernfransen.com/blog/#doping-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room>>. Acesso em: 15 mar. 18

FRANÇA, Vladimir da Rocha. **Estrutura e motivação do ato administrativo**. São Paulo, Malheiros, 2007.

GAUCHAZH Esportes. **Motor escondido indica primeiro caso de “doping mecânico” no ciclismo**. Gauchazh esportes. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2016/01/motor-escondido-indica-primeiro-caso-de-doping-mecanico-no-ciclismo-4964454.html>>. acesso em: 17 jan. 2018.

GRUPE, Ommo. The sportculture and thesportization of culture: identity, legitimacy,sense and nonsense of modern sport as acultural phenomenon. In: LANDRY, F. et ai.(eds.). **Sport... The Third Millenium**. Quebec. Les Presses de l'Université Lavai. 1992, p. 135-146.

GQ Brasil. **Da refugada ao ouro: a história de Baloubet du Rouet**. Gq.globo.com. Disponível em: <<http://gq.globo.com/GQ-no-podio/noticia/2016/06/da-refugada-ao-ouro-historia-de-baloubet-du-rouet.html>>. Acesso em: 16 jan. 2018.

HARDIE, Martin. A is for Armstrong. In: MØLLER, Verner; WADDINGTON, Ivan; HOBBERMAN, John M. (Ed.). **Routledge Handbook of Drugs and Sport (Routledge International Handbooks)**. 2015. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2631903>. Acesso em: 11 jan. 2018.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture**. 1º ed. Londres: Routledge & Kegan Paul Ltda. 1949.

JENNY, Seth E.; MANNING, R. Douglas; KEIPER, Margaret C.; OLRICH, Tracy W. **Virtual(ly) Athletes: Where sSports fit within the definition of “sports”**. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517>>. Acesso em: 14 set. 2017.

JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. Dissertação. Orientador: Prof. André Mendes Capraro. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

JOHANSSON, Martin. Doping as a threat against sport and society: The case of Sweden. In: **International Review for the Sociology of Sport**. V. 22. Junho 1987. pp. 83-97.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. In: **Sport in Society**. V.13. n.02. Mar 2010. Malmö: Routledge. p. 287-299.

KIM, Sahoan H.; PARK, W. Park. **Research on Professional Groups Through Learning of Professional Game Players**. J. Korea Game Soc., p. 23-34.

KIMPPA, K. K.; BISSETT, A.K. The ethical significance of cheating in online computer games. In: **International review of international ethics**. Vol. 4 (12/2015). pp. 31-38.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomas (org.). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. 2º ed. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2009. pp.119-126.

LENK, Hans. Toward a social philosophy of the Olympics: values, aims and reality of the modern olympic movement. In: Graham, P.J.e Ueberhorst, H. (eds.) **The Modern Olympics**. West Point: Leisure Press. 1976. pp. 109-169.

LIMA, Luiz César Cunha. Considerações gerais sobre doping no esporte. **Revista de Estudos e Gestão, Jurídicos e Financeiros**, Ano 1, Ed. 03, jul./set. de 2010. p. 27-35.

LLORENS, Mariona Rosell. **eSports gaming: The rise of a new sports practice**. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2017.1318947>>. acesso em: 21 fev. 2018.

LORIA, Kevin. **Some competitive video gamers are abusing drugs to get an edge**. [businessinsider.com](http://www.businessinsider.com). Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/esports-doping-scandal-investigated-by-espns-otl-2016-1>>. Acesso em: 15 mar. 18.

MAGALHÃES, Acássia Souza Silva. **“Cedo ou tarde, todo mundo é desmascarado”**: *Abrindo a caixa preta do doping*. 2013. Dissertação. Orientador:

Prof. Dr. José Luis de Amorim Ratton Júnior. (Mestrado em Sociologia).
Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

MANEY, Kevin. **Halo claims to make you jump higher, think faster, remember longer.** Newsweek.com. Disponível em:
<<http://www.newsweek.com/2016/02/26/halo-neuroscience-brain-stimulation-424829.html>> Acesso em: 19 maio de 2018.

McCORMICK, Rick. **Pro cyclist caught with concealed motor in bike during world championships.** Theverge.com. Disponível em:
<<https://www.theverge.com/2016/2/2/10892588/pro-cyclist-caught-motor-bike>>.
Acesso em: 17 jan. 2018.

Murray, T. H. **The Coercive Power of Drugs in Sport.** The Hastings Center. Report. Vol. 13. Agosto 1983

NAVIA, Ricardo Daniel Omar Frega. La transparencia en la práctica del deporte: Las distintas herramientas legales de su protección. **Revista Síntese Direito Desportivo.** Ano V. n. 26, ago./set. p. 215-221.

NEGÓCIO, Ramon de Vasconcelos. Lex sportiva: Da autonomia jurídica ao diálogo transconstitucional. 2011. Dissertação (Mestrado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

NEVES MIRANDA, Martinho. **O Direito no Desporto.** Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2007.

Oliveira, Gabriel. **Ronaldo Fenômeno compra parte do CNB e entra para os e-Sports.** Mycnb.uol.com.br. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5172-ronaldo-fenomeno-compra-parte-do-cnb-e-entra-para-os-e-sports>>. Acesso em: 02 de nov. 2017.

PANEGASSI, Jéssie. **Adderall: Substância é usada no tratamento de TDAH.** minhavida.com.br. Disponível em: <<http://www.minhavida.com.br/saude/tudo-sobre/21413-adderall>>. Acesso em: 15 mar. 18.

PAIVA, Thomaz Sousa Lima Mattos de. O combate ao doping no esporte: Considerações históricas e abordagem atual. In: EZABELLA, Felipe Legrazie. **Revista do Advogado.** Ano 34. nº 122. Abr./14. São Paulo: AASP. pp. 70-77.

PARK, Kwangho. Neuro-doping: The rise of another loophole to get around anti-doping policies. In: GIRGINOV, Vassil (ed.). **Cogent social sciences.** v. 3(1). Disponível em:
<<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311886.2017.1360462>> . Acesso em 19 maio de 2018.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34. 1996.

PINHEIRO, Francisco. Fazer História do Desporto: Paradigmas e Problemática. **Revista Estudos do Século XX.** nº 11. Coimbra. p. 87-105.

PITT, Tom. **Professional video gaming is a uniquely demanding sport. We need more than a drug crackdown to fix it.** Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/voices/professional-video-gaming-is-a-uniquely-demanding-sport-we-need-more-than-a-drugs-crackdown-to-fix-10460201.html>> . Acesso em: 17 mar. 18.

PRITCHARD, Matthew. **How to hurt hackers: the scoop on internet cheating and how you can combat it.** Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3149/how_to_hurt_the_hackers_the_scoop_.php?print=1>. Acesso em: 13 maio 2018.

PUGA, Alberto. **Leis antidoping: Comentários, Convenção da UNESCO, Código Mundial, lista proibida.** Bauru: Edipro, 2008.

Raposo, Guilherme Guedes. **Teoria do bem jurídico e estrutura do delito.** Porto Alegre: Núria Fabris, 2011.

Revista Bicicleta. **Segredos do doping mecânico: como funciona, quanto custa e quem usa o motor.** Revistabicicleta. Disponível em: <http://www.revistabicicleta.com.br/bicicleta.php?segredos_do_doping_mecanico_como_funciona_quanto_custa_e_quem_usa_o_motor_&id=4623298>. Acesso em: 17 jan. 18.

RODRIGUES, Ellen. **Ouro Olímpico: relembre a conquista de Rodrigo Pessoa, no hipismo em Atenas 2004.** Vavel.com. Disponível em: <<https://www.vavel.com/br/mais-esportes/655169-relembre-o-ouro-conquistado-por-rodrigo-pessoa-em-hipismo-na-olimpiadas-de-atenas-2004.html>> acesso em: 16 jan. 2018.

ROSENBERG, D.; DEPP, C. A.; VAHIA, I. V.; REICHSTADT, J.; PALMER, B. W.; KERR, J.; NORMAN, G.; JESTE, D. V. Exergames for subsyndromal depression in older adults: a pilot study of a novel intervention. **American Journal of Geriatric Psychiatry**. Washington, v. 18, n. 3.

RUBIO, Katia. Do Olimpo Ao Pós-Olimpismo: Elementos Para Uma Reflexão Sobre O Esporte Atual. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo. v. 16(2), jul./dez. 2002. p. 130-143.

RYAN, Michael E. **Multiplayer Gaming: Two or More is War.** Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=sjA_WJ82CSsC&pg=RA1-PA339&lpg=RA1-PA339&dq=doom+dwango&source=bl&ots=ehUvNv_UNI&sig=yoJ1PT2Ovq0Pa2L1o4Xw#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 15 de out. de 2017.

SCHIMITT, Paulo Marcos. **Organização e competência da justiça desportiva. Código Brasileiro de Justiça Desportiva – Comentários e legislação.** Ministério do Esporte. Brasília: Comunicação social, 2004.

_____. **Código Brasileiro de Justiça Desportiva Comentado.** São Paulo: Quartier Latin, 2006.

SMITH, Ian. **Threats to the integrity of esports: A risk analysis**. Disponível em: <<http://esportsintegrity.com/esports-threat-assessment/>>. Acesso em: 04 de maio de 2018.

SILVA, Vânia Sofia de Souza. **Os atletas de elite e a dopagem**: O caso dos lançadores. 2004/2005. Monografia. Orientador Mestre Salomé Marivoet. (Licenciatura em ciências do desporto e educação física). Faculdade de ciências do desporto e educação física. Universidade de Coimbra.

SOEK, Janwillem. **The strict liability principle and the human rights of the athlete in doping cases**. Haia: TMC Asser Press. 2006.

SOLANES, Raúl Francisco Sebastián. Víctor Páramo Valero. **Ética del deporte y dopaje: El caso Armstrong**. Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte, vol. 2 n.1. 2014 pp.51-71.

SporTV. **Mundial de Dota 2 oferece maior premiação da história dos e-sports**. SporTV. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mundial-de-dota-2-oferece-maior-premiacao-dahistoria-dos-e-sports.html>>. Acesso em: 15 de out. de 2017.

_____. **Rodrigo Pessoa: único atleta a receber uma medalha de ouro olímpica no Rio**. SporTV.com Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/programas/almanaque-olimpico/noticia/2015/10/rodrigo-pessoa-unico-atleta-receber-uma-medalha-de-ouro-olimpica-no-rio.html>> . Acesso em: 16 jan. 2018.

TAVARES, O.A. Referenciais teóricos para o conceito de Olimpismo. *In*: TAVARES, O.; DaCOSTA, L.P. (Eds.). **Estudos olímpicos**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1988.

TAVARES, Otávio. Doping no esporte: uma análise tendo como foco atletas olímpicos brasileiros e alemães. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas: CBCE/Autores Associados, v. 27, n. 1, p. 37-53, set. 2005.

_____. Doping: argumentos em discussão. **Revista Movimento**. Porto Alegre, v. 8, n. 1, p. 41-55, jan./abr. 2002.

TILLGAARD, Rasmus. **ESIC statement on appropriate sanction for cheating in esports**. esportsintegrity.com. Disponível em: <<http://esportsintegrity.com/2017/07/esic-statement-on-appropriate-sanction-for-cheating-in-esports/>>. Acesso em: 08 maio de 2018.

TRIVIÑO, José Luis Pérez. Dopaje. Eunomía. **Revista en cultura de la legalidad**. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid. Nº 8, março-ago. 2015, pp.183-191.

_____. Neurodopaje em el deporte. *In*: **Gazeta de antropologia**. v. 32 (2). Universidad de Granada: Granada. 2016.

_____. **Retos jurídicos de los esports**. Disponível em: <http://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2018.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria Geral do Esporte**. São Paulo. Ibrasa, 1987. p.18-19.

_____. **O Que é esporte**. 1ª reimpr. de 1ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1999. p. 08.

UOL Esporte. **Irlandês diz que não fez 'nada errado' em Atenas; Pessoa quer Pequim**. esporte.uol.com.br. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/outros/ultimas/2005/03/28/ult74u536.jhtm>> acesso em: 16 jan. 2018.

VARGAS, Getúlio. **Diário**. 2V. São Paulo: Siciliano; Rio de Janeiro: FGV, 1995. P.140.

VENTURA, Vitor. **Clube de futebol Vitória da Bahia anuncia entrada nos e-sports**. Mycnb.uol.com.br. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/6289-clube-de-futebol-vitoria-da-bahia-anuncia-entrada-nos-e-sports>>. Acesso em: 17 de abr. 2018.

VERROKEN, Michele. Drug use and abuse in sport. In: MOTTRAM, D. (Ed.), **Drugs in sports**, 2º ed. Nova York: E & FN Spon. 1996. pp. 18-55

VIRET, Marjolaine. **Evidence in anti-doping at the intersection of science and law**. Haia: Springer.

WADA. **World Anti-Doping Agency Code**. Disponível em: <<https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/wada-2015-world-anti-doping-code.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2017.

WADLER. Gary I. **Doping in sport: from strychnine to genetic enhancement, it's a moving target**. Disponível em: <<https://law.duke.edu/sportscenter/wadler.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2017.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Department for Interactive Media and Educacional Tecnology. Universidade de Krems. Austria.

WEINECK, Jürgen. **Biologia do esporte**; Tradução Luciano Prado. Barueri, São Paulo. Ed. Manole. 2005.

YAN, Jeff; RANDELL, Brian. A systematic classification of cheating in online games. In: **Proceedings of the International ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games**, NETGAMES: New York. 2005. pp. 1-9.

YOUNG, Kevin. Sports and violence. In: COAKLEY, Jay; DUNNING, Eric. **Handbook of Sports Studies**. Londres. The Cromwell Press Ltd. 2000. p. 382-401.

ZETTERSTRÖM, Joel. **A legal analysis of cheating in online multiplayer games.** 2005. Dissertação. Orientador: Kristoffer Schollin. (Mestrado em Direito) – Universidade de Gotemburgo, Gotemburgo.