



O DESPORTO ELETRÓNICO E A MISSÃO PÚBLICA MUNICIPAL

Rui Alexandre Jesus, Vice-Presidente para a Europa do WESCO (World Esports Consortium) | Jurista | Professor convidado na AA da UAL (Direito Desportivo)

Estamos em 2022 e durante os últimos sete anos tem-se vindo a assistir no contexto europeu ao crescimento da presença social do **ESPORT** (em alguns países no âmbito cultural, noutros na área desportiva, mas essencialmente no plano da juventude europeia). Estando por clarificar em que territórios ainda só estaremos a falar de "Gaming Competitivo" e estando por esclarecer na esfera política e legislativa afinal o que isso é exatamente, é incontestável que a presença do jogo eletrónico, de torneios de "esports", de eventos de experimentação e lazer em torno desse fenómeno, é crescente sociologicamente. Essencialmente numa faixa etária que se poderá balizar entre os 12 e os 32 anos (sem limitar a menos ou a mais).

Perante esta realidade, como se podem posicionar as Autarquias? Face aos deveres legais e sociais dos Municípios, que tratamento político têm de ter as atividades relacionadas com a organização de competições eletrónicas em Portugal?

Hoje em dia, já é possível assistir ao acolhimento desta "novidade" (que ganhou dimensão desde 2015 na generalidade dos países da Europa, mormente em Portugal) através dos mais variados **pelouros**: algumas câmaras municipais promovem eventos conexos para a juventude respetiva, outras debatem a situação relacionada com a vertente educativa e a cultura contemporânea; mas várias começam a ter a visão da ligação desse "mundo" às saídas profissionais dos jovens de hoje, às possibilidades que essa matéria oferece numa perspetiva empresarial, bem como a conexão com um futuro tecnológico e um presente comunicacional.

Dúvidas restassem, propomo-nos nesta breve análise textual aqui, contribuir para o amenizar da angústia decisória que muitas autarquias ainda vivem ao lidarem com o **ESPORT**. Veremos que facilmente, qualquer que seja a opção municipal, podem (e até devem) acolher o Desporto Eletrónico no universo das atividades promovidas, apoiadas e desenvolvidas. Mas, comecemos pelo "elefante na sala", no caso de ainda subsistirem dúvidas quanto a ser possível politicamente enquadrar na Vereação do Desporto Municipal a lide com os esports.

Na regulamentação específica das autoridades locais o desporto era contemplado no final do milénio passado como uma das atribuições da Câmara Municipal, conforme o previsto no **artigo 64.º-n.º 4, alínea b), da Lei nº 169/99, de 18 de Setembro**: (...) apoiar ou participar, pelos meios adequado, no apoio às actividades de interesse municipal, de natureza social cultural, desportiva, recreativa ou outra (...), entretanto revogada pela Lei n.º 75/2013,

de 12 de Setembro, o Regime Jurídico das Autarquias Locais.

Centrando-nos no regime jurídico vigente para a atividade autárquica, podemos encontrar:

Artigo 7.º- Atribuições da freguesia

1 - Constituem atribuições da freguesia a promoção e salvaguarda dos interesses próprios das respetivas populações, em articulação com o município.

2 - As freguesias dispõem de atribuições designadamente nos seguintes domínios:

c) Educação;

d) Cultura, tempos livres e desporto;

Art. 16.º- Competências materiais

t) Promover e executar projetos de intervenção comunitária nas áreas da ação social, cultura e desporto;

v) Apoiar atividades de natureza social, cultural, educativa, desportiva, recreativa ou outra de interesse para a freguesia;

Ou seja, ao nível da Freguesia, não haverá margem para dúvida de que é possível promover uma atividade relacionada com os esports, nem que seja no residual temático dos «Tempos Livres», bem como como meras atividades recreativas.

Todavia, o acesso às novas tecnologias e a ocupação do lazer de determinadas franjas populacionais, é uma missão social igualmente das freguesias, fazendo disponibilizar meios e facilitando o acesso a quem dos mesmos não disponha.

Já no que concerne aos executivos municipais, encontramos no **Artigo 23.º** as Atribuições do município:

2 - Os municípios dispõem de atribuições, designadamente, nos seguintes domínios:

d) Educação, ensino e formação profissional;

e) Património, cultura e ciência;

f) Tempos livres e desporto;

E, mais à frente no diploma legal acima já mencionado:

Artigo 33.º- Competências materiais

1 - Compete à câmara municipal:

o) Deliberar sobre as formas de apoio a entidades e organismos legalmente existentes, nomeadamente com vista à execução de obras ou à realização de eventos de interesse para o município, bem como à informação e defesa dos direitos dos cidadãos;

u) Promover a oferta de cursos de ensino e formação profissional dual, no âmbito do ensino não superior, e apoiar atividades de natureza social, cultural, educativa, desportiva, recreativa



ou outra de interesse para o município, incluindo aquelas que contribuam para a promoção da saúde e prevenção das doenças;

ff) Promover e apoiar o desenvolvimento de atividades e a realização de eventos relacionados com a atividade económica de interesse municipal;(…).

Portanto, julgamos que só por má-fé, oposição inconsciente ou obstinação infundada, perante as competências e obrigações que estão subjacentes à missão municipal, será possível deixar de fora o acolhimento concelhio do Desporto Eletrónico.

Mesmo que numa posição mais legalista e inflexível perante a formalidade que resta ultrapassar (um reconhecimento político estrito do ESPORT), haja quem resista ainda, só o fará se não quiser olhar para as inúmeras entidades estatais portuguesas que já apoiaram financeiramente ou encorajaram logisticamente atividades e iniciativas relacionadas com o Gaming Competitivo (seja na esfera de uma administração pública inserida na temática da Educação para as Tecnologias, seja da Juventude e Desporto).

Óbvio que falta ainda realizar uma campanha nacional, com contexto europeu, que clarifique, esclareça e explique exatamente as diferenças entre terminologias envolvidas: Gaming, Gambling, Betting, Esport, Tournament Competitions, Experiment Events, Virtual Engagement, Digital Challenges. É uma questão de tempo até estes estrangeirismos estarem imbuídos no léxico nacional.

Temos ainda que considerar, obrigatoriamente, a faixa etária predominante entre os munícipes adeptos da realidade em apreciação. E aí, deparemos-nos com os **conselhos municipais de juventude**, que prosseguem os seguintes fins:

a) Colaborar na definição e execução das políticas municipais de juventude, assegurando a sua articulação e coordenação com outras políticas sectoriais, nomeadamente nas áreas do emprego e formação profissional, habitação, educação e ensino superior, cultura, desporto, saúde e acção social;



c) Contribuir para o aprofundamento do conhecimento dos indicadores económicos, sociais e culturais relativos à juventude;

d) Promover a discussão das matérias relativas às aspirações e necessidades da população jovem residente no município respectivo;

f) Promover iniciativas sobre a juventude a nível local; (...)

Ora, como esta simples leitura das competências e missão dos municípios portugueses, em relação às "suas" juventudes, parece-nos natural e lógica a intervenção na esfera competitiva neste plano.

Mas, não só: cada vez mais é fácil e lógico a qualquer município entender que as oportunidades empresariais e profissionais de futuro (e já no presente, bastantes) ligadas aos jogos eletrónicos, emergem a um ritmo galopante. Havendo, assim, que auxiliar, orientar e facilitar, o acesso às mesmas, aos jovens portugueses.

Por exemplo, no plano educacional, são cada vez mais os países europeus a contextualizar os esports como tópico obrigatório de análise entre Pais/Encarregados de Educação, Professores, dinamizadores de tecidos económicos regionais.

Ora, quando tanto se aborda nos Municípios a interdisciplinaridade, quando em tantas Câmaras Municipais deste País existem Vereações com múltiplas atribuições, o correto será interligá-las, potenciar as conexões respetivas. Em prol, obviamente, dos municípios que das mesmas podem e devem beneficiar.

Retomando o "tabu" do Desporto aqui considerado, note-se que para quem ainda julgue "oportuno" enquadrar o Desporto Eletrónico na ati-

vidade desportiva municipal, convém lembrar que provavelmente já terá a Câmara ou a Junta em causa apoiado competições de Damas, ou de Bridge, ou de Xadrez, ou de Campismo e Caravanismo, ou de Aeromodelismo, ou de Columbofilia. E, arrisco a escrever com uma certeza muito provável, nesse momento ninguém obsteu ao acolhimento municipal de tal apoio ou promoção. Dir-me-ão que nesses casos, existiam/existem Federações Desportivas reguladas na esfera da Utilidade Pública Desportiva no nosso País. Muito bem, será essa a fronteira final a ser conquistada pelos esports em Portugal, é verdade, Sim. Mas, por tudo o ora explanado. Não será esse o argumento impeditivo ao suporte autárquico a iniciativas promotoras do ESPORT.

Antes de terminarmos a presente análise, gostaríamos de fazer notar que no final da década passada ao concretizar-se o quadro de transferência de competências para os órgãos municipais, inclui-se o domínio da autorização de exploração das modalidades afins de jogos de fortuna ou azar e outras formas de jogo - **Decreto-Lei n.º 98/2018, de 27 de novembro**, abrangendo modalidades afins dos jogos de fortuna ou azar e outras formas de jogo as operações oferecidas ao público em que a esperança de ganho reside conjuntamente na sorte e perícia do jogador, ou somente na sorte, e que atribuem como prémios coisas com valor económico, (...). Para uma outra oportunidade desenvolveremos o debate sobre a abrangência do conceito de "jogo eletrónico", em especial sobre a divisão da percentagem presente em determinadas modalidades competitivas, entre a sorte e a perícia dos jogadores envolvidos.

Para os Municípios Amigos do Desporto que julguem útil dar os primeiros passos no conhecimento do assunto deste texto, o Programa **MAD - Municípios Amigos do Desporto**, acaba de estabelecer com a **Autónoma Academy** (uma divisão da Universidade Autónoma de Lisboa especialmente dedicada à vertente académica mais intensiva e de curta duração) um Acordo de Colaboração que beneficiará os respetivos membros, nomeadamente permitindo a todos os Mu-

nicipios aderentes a frequência dos Cursos da AA-UAL em condições exclusivas e benefícios especiais. O primeiro deles, será já em Abril de 2022, precisamente acerca do Desporto Eletrónico e ESPORTS.

