



Publicação disponível em: <https://blook.pt/publications/publication/25fba3cd9b8a/>

# ESPORTS EM PORTUGAL – COMANDO LIGADO PARA A INTRODUÇÃO DE REGULAMENTAÇÃO E ÓRGÃOS DE GOVERNAÇÃO

---

**FRANCISCO CHILÃO ROCHA**

REVISTA DE DIREITO E TECNOLOGIA, VOL. 3 (2021), NO. 1, 39-70



FRANCISCO CHILÃO ROCHA  
Advogado Estagiário da PLMJ

## ***eSports* em Portugal – Comando ligado para a introdução de Regulamentação e Órgãos de Governação**

*eSports in Portugal – Controller connected to the introduction of Regulation and Governing Bodies*

**RESUMO:** *O ano de 2020, pelos mais variados motivos, levou a um incremento na popularidade dos eSports, uma indústria em crescimento há já décadas. Com o surgimento de novas tecnologias, desde consolas a plataformas de streaming, são detetadas novas temáticas e problemáticas. A chave para a resolução das mesmas prende-se com regulamentação específica e órgãos de governação. Contudo, até ao momento, poucos são os países que adotaram qualquer uma das duas. Compara-se, assim, soluções existentes em alguns países que adotaram medidas específicas com o estado da arte em Portugal, propondo-se meios para solucionar esta indústria que, aos olhos legislativos portugueses, ainda não levantou quaisquer questões.*

**Palavras-chave:** (i) *eSports*; (ii) Desporto; (iii) Regulamentação; (iv) Órgãos de Governação; (v) Portugal.

**ABSTRACT:** *The year 2020, for the most varied reasons, led to an increase in the popularity of eSports, an industry that has been growing for decades. With the emergence of new technologies, from consoles to streaming platforms, new issues and concerns are detected. The key to solving them is through specific regulation and governance bodies. However, so far, few countries have adopted*

*either. Thus, existing solutions in some countries that have adopted specific measures are compared to the state of the art in Portugal, proposing means to solve this industry that, in Portuguese legislative eyes, has not yet raised any questions.*

**Keywords:** (i) *eSports*; (ii) Sports; (iii) Regulation; (iv) Governance Bodies; (v) Portugal.

## 1. Enquadramento

No momento em que escrevemos esta publicação, faltam meros dias para o lançamento de dois dos maiores e mais capazes pedaços de tecnologia do ano de 2020. Falamos de duas consolas de videojogos, a *Playstation 5*, da nipónica Sony, e a *Xbox Series X*, da americana Microsoft. Prova do impacto destes produtos no mercado prende-se com o facto de a *Playstation 5* se ter esgotado na maior parte dos retalhistas<sup>1</sup>, tendo a própria marca japonesa pedido desculpa no *Twitter* pela rapidez de escoamento do produto<sup>2</sup>.

Queremos, pois, com esta breve análise dos lançamentos de novembro de 2020 reiterar a importância crescente e cada vez mais enraizada no mundo que corre da indústria dos *eSports*<sup>3</sup> ou, em português, dos desportos eletrónicos.

Os *eSports* são uma indústria cada vez mais presente a nível mundial e, pelos mais variados motivos, foram dos setores pouco ou nada afetados pela pandemia provocada pela COVID-19.

No entanto, cumpre melhor entender o estado atual da regulamentação desta indústria, especialmente no que toca a Portugal que, como já é apanágio, ainda se encontra pouco desenvolvida e

<sup>1</sup> Em Portugal, os principais centros de retalho esgotaram o stock previsto para as pré-vendas. Cfr. Pedro Pestana, Reservas da PS5 em Portugal começam a escassear, IGN Portugal, (17 de setembro de 2020). Acessível em: <https://pt.ign.com/playstation-5-1/91060/news/reservas-da-ps5-em-portugal-comecam-a-escassear>.

<sup>2</sup> Nicolas Vega, Sony apologizes to customers for PlayStation 5 pre-order fiasco, New York Post, (21 de setembro 2020). Acessível em: <https://nypost.com/2020/09/21/sony-apologizes-to-customers-for-playstation-5-pre-order-fiasco/>.

<sup>3</sup> Entendemos optar pela grafia utilizada pelo dicionário de Oxford.

legislada. Aliás, neste ponto cumpre ressaltar que este setor tem vindo a enfrentar um certo desafio na ausência de um quadro regulamentar harmonizado ao abrigo da legislação europeia.

Um modelo regulatório nesta indústria é, assim, necessário para garantir a integridade da mesma e para proteger os direitos dos seus intervenientes. As estruturas existentes nos desportos tradicionais desenvolveram-se ao longo de décadas, a par do desenvolvimento do desporto.

Contudo, os *eSports* não são meramente um único desporto. Cada jogo tem regras internas diferentes. Além disso, muitos países não reconhecem de todo os *eSports* como desporto<sup>4</sup>. Os *eSports* não podem, por conseguinte, tirar partido das estruturas de governação e regulamentação existentes aplicáveis aos desportos tradicionais. De forma algo primária, um sistema de governação requer um órgão de governação aceite por todas as partes interessadas. Tem havido tentativas nos *eSports* de introduzir modelos de governação e de estabelecer órgãos de governação com diferentes graus de sucesso.

Assim, propomo-nos a enquadrar esta indústria no ordenamento jurídico português, comparando com os desenvolvimentos a nível europeu, focando em alguns países, como Inglaterra, França ou o que veremos como o país com o setor mais integrado, a Coreia do Sul.

## **2. O mundo dos *eSports***

De forma muito resumida, entende-se por *eSports*<sup>5</sup> uma forma de desporto<sup>6</sup> onde os aspetos primários do desporto são facilitados por

<sup>4</sup> Marissa Payne, Paris Mulling Inclusion of ESports in 2024 Olympic Program, The Washington Post, (8 de agosto de 2017). Acessível em: <https://www.washingtonpost.com/news/early-lead/wp/2017/08/08/paris-mulling-inclusion-of-eSports-in-2024-olympic-program/>. Em agosto de 2017, o Comité Olímpico Internacional demonstrou interesse em incluir os *eSports* nos Jogos Olímpicos de Paris de 2024, mas não se comprometeu, demonstrando alguma relutância, justificando-a à falta de um órgão de governação internacional que garantisse legitimidade.

<sup>5</sup> Juho Hamari/Max Sjöblom, What is eSports and why do people watch it? (2017). Acessível em SSRN: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2686182](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182).

<sup>6</sup> Não nos versaremos sobre o ainda controverso tópico referente à análise de *eSports* como desporto.

sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipas, bem como a saída do sistema *eSports* são mediados por interfaces homem-computador. Em termos mais práticos, *eSports* refere-se a competições de videogogos (quase sempre transmitidos na Internet). Em grande parte, as competições de *eSports* adotam formas organizadas em que jogadores, na sua maioria profissionais<sup>7</sup>, competem em equipa ou individualmente.

Não se circunscrevem meramente os jogos de consola, como acima referido. Aliás, segundo estudos realizados<sup>8</sup>, jogos de consola compreendem apenas a segunda forma mais frequente nos videogogos, sendo, atualmente, os jogos de telemóvel os mais jogados. Adicionalmente, há quem entenda que o mundo dos *eSports* originaram em 1972, quando a Atari publicou o jogo *Pong*<sup>9</sup>, o primeiro videogogo com sucesso comercial.

É uma indústria em que se estima que gere 1.8 mil milhões de dólares em 2022<sup>10 11</sup>. Aliás, é uma indústria que já em 2019 gerou 950.6 milhões de dólares, estimando-se um crescimento até 1,1 mil milhões de dólares até ao fim do presente ano<sup>12</sup>.

Para tal, sugerimos a análise do seguinte: Ivo van Hilvoorde/Niek Pot., Embodiment and fundamental motor skills in *eSports* em *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 10, Issue 1 (2016), 14-27. Acessível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2016.1159246>.

<sup>7</sup> Micah-Shalom Kesselman, The Rapid Growth of E-Sports and the Lagging Law em *The Journal of High Technology Law*, (2014). Acessível em: <https://sites.suffolk.edu/jhtl/2014/11/04/the-rapid-growth-of-e-sports-and-the-lagging-law/>. O Autor entende, numa definição mais estrita, que *eSports* apenas se aplicará aos jogos entre profissionais.

<sup>8</sup> Estudo realizado em 2020 pela Newzoo, uma das mais conceituadas fontes de estatística no que concerne ao mercado dos videogogos. Acessível no segmento “2020 Global Games Market Per Device & Segment” em: <https://newzoo.com/key-numbers>.

<sup>9</sup> William K. Ford, Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit em *Journal of Intellectual Property Law*, Vol. 20, Issue 1 (2012). Acessível em: <https://digitalcommons.law.uga.edu/jipl/vol20/iss1/2/>.

<sup>10</sup> Cfr. Relatório Anual da acima referida Newzoo. Acessível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-eSports-market-report-2020-light-version/>.

<sup>11</sup> Hillary Russ, Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report, Reuters, (12 de fevereiro de 2019). Acessível em: <https://www.reuters.com/article/us-videogames-outlook-idUSKCN1Q11XY>.

<sup>12</sup> Cfr. Relatório Anual da acima referida Newzoo. Acessível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-eSports-market-report-2020-light-version/>.

Durante os últimos anos, os *eSports* e a transmissão destes tornaram-se formas de crescimento rápido de novos meios de comunicação na Internet, impulsionados pela crescente fonte de jogos online e da funcionalidade *multiplayer* e tecnologias de transmissão online, como o *Youtube* ou *Twitch*<sup>1314</sup>, passando pelos menos conhecidos *Team Liquid* ou *SoloMid*.

A mero título de exemplo estatístico que comprova o alcance desta indústria, através do *website* “*eSports Earnings*” é possível analisar os rendimentos, por ano, por equipa, por país, entre outros, na indústria dos *eSports*. Até ao momento, o valor referente ao primeiro trimestre de 2021 ascende a pouco mais de 21 milhões de dólares<sup>15</sup>. Algo reduzido quando comparado com o total de prémios monetários atribuídos em 2020, de cerca de 115 milhões de dólares<sup>16</sup>, e ainda mais quando comparado com os cerca de 235 milhões de dólares de 2019<sup>17</sup>. Valor ainda diminuto, quando comparando com o desporto tradicional<sup>18</sup>, uma vez que o valor ganho em 2020 ultrapassa ligeiramente o montante que a UEFA atribuirá ao ven-

<sup>13</sup> Ben Popper, Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport, *The Verge*, (30 de setembro de 2013). Acessível em: <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-eSports-market-booming>.

<sup>14</sup> Mariel Soto Reyes, *Esports Ecosystem Report 2021: The key industry companies and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023*, *Business Insider*, (5 de janeiro de 2021). Acessível em: <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>.

<sup>15</sup> Cfr. Dados do *website* *eSportsearnings.com*. Acessível em: <https://www.eSportsearnings.com/history/2021>.

<sup>16</sup> Cfr. Dados do *website* *eSportsearnings.com*. Acessível em: <https://www.eSportsearnings.com/history/2020>.

<sup>17</sup> Cfr. Dados do *website* *eSportsearnings.com*. Acessível em: <https://www.eSportsearnings.com/history/2019>.

<sup>18</sup> T.L. Taylor, *Raising the Stakes – E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press (2012). Um bom exemplo de análise sobre a definição de *eSports* enquanto desporto. Acessível em: <https://mitpress.mit.edu/books/raising-stakes>.

cedor da Liga dos Campeões, por exemplo<sup>19</sup>, sem comparar com os 3,25 mil milhões que a UEFA distribui aos clubes participantes<sup>20</sup>.

Apesar de, hoje em dia, não conseguirmos equiparar a popularidade dos *eSports* à dos restantes desportos, a verdade é que centenas de milhões de pessoas seguem os mesmos<sup>21</sup>, prevendo-se, inclusive, um aumento da audiência em 10%<sup>22</sup>. Mais, dado o tamanho da indústria, realçando que ainda em crescendo, há já possibilidade de categorias de especialização<sup>23</sup>, desde a produção de videojogos, ao comentário dos mesmos, a ser jogador ou até treinador, inclusive entrando na vertente mais jurídica onde já diversas das grandes sociedades de advogados mundiais apresentam equipas multidisciplinares preparadas para lidar com assuntos relacionados com *eSports*<sup>24</sup>.

Na prática, uma equipa preparada para lidar com assuntos relacionados com *eSports* requer acompanhamento a nível de matérias laborais, de contratos, patrocínios, publicidade, *media* e comunicações, da indústria dos jogos, propriedade intelectual e ainda, caso

<sup>19</sup> Miguel Cuqurella, Winners of 2019/20 Champions League could receive over 80 million euros in prize money, Marca, (11 de julho de 2019). Acessível em: <https://www.marca.com/en/football/international-football/2019/07/11/5d27616646163f138c8b45aa.html>.

<sup>20</sup> Murad Ahmed, Uefa set to share control of Champions League with clubs, Financial Times, (19 de março de 2021). Acessível em: <https://www.ft.com/content/5d264e68-0291-42e6-b896-f78738e6aed7>.

<sup>21</sup> A 14 de outubro de 2013, 8.5 milhões de pessoas assistiram ao mesmo tempo pela plataforma *Twitch* às finais do campeonato mundial do jogo League of Legends. Cfr. Ritch McCormick, 'League of Legends' eSports finals watched by 32 million people, The Verge, (19 de novembro de 2013). Acessível em: <https://www.theverge.com/2013/11/19/5123724/league-of-legends-world-championship-32-million-viewers>.

<sup>22</sup> Cfr. Relatório Anual, de 2021, da acima referida Newzoo. Acessível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>.

<sup>23</sup> Nuno Rafael Gomes, *ESports*: a indústria com 300 milhões de fãs está a criar empregos em Portugal, Jornal Público, (15 de janeiro de 2019). Acessível em: <https://www.publico.pt/2019/01/15/p3/noticia/eSports-a-industria-com-300-milhoes-de-fas-esta-a-criar-empregos-em-portugal-1857553>.

<sup>24</sup> Patrick J. McKenna, *eSports* Practice Becoming a Lucrative Micro-Niche for Law Firms, Legal Executive Institute, (28 de março de 2019). Acessível em: <https://www.legalexecutiveinstitute.com/micro-niche-eSports-practice/>.

necessário, contencioso ou em alguns casos *private equity*, derivado de potenciais investimentos e investidores.

Os *eSports*, a nível jurídico, são, portanto, um “micronicho”, ainda por abraçar em Portugal. Cumpre então analisar o estado atual da adoção da indústria dos *eSports* na União Europeia, nomeadamente comunicações, caso as haja, efetuadas pelas Instituições a esse respeito, assim como em alguns países chave.

### 3. Principais imbróglis regulatórios dos *eSports*

Como já referido, ainda existem dúvidas relativamente à qualificação dos *eSports* enquanto desporto tradicional. Nos desportos tradicionais, o modelo de governação assenta em federações nacionais que são membros da federação internacional e estão vinculadas pela sua autoridade. Estas federações nacionais regulamentam o desporto a nível nacional com base nas regras e princípios desenvolvidos pela correspondente ou respetiva federação internacional. Este modelo não é adequado aos *eSports*, uma vez que as equipas têm geralmente uma composição internacional e as equipas mais bem-sucedidas e populares não estão normalmente associadas às suas federações nacionais.

Mais, o que ocorre em desportos tradicionais prende-se com uma evolução das regras e costumes que vai ocorrendo ao longo de anos e décadas, de forma algo concertada ou introduzidas por um órgão de governação responsável. Veja-se, por exemplo, as recentes alterações introduzidas às regras do futebol<sup>25</sup>, entradas em vigor na presente época 2020/2021. Adicionalmente, não se pode considerar que os desportos em si tenham proprietário, tampouco será um órgão de governação visto como tal. Já na indústria dos *eSports*, cada jogo é desenvolvido (e publicado) por um proprietário, as editoras, detendo

<sup>25</sup> Cfr. Documento oficial publicado pela IFAB (“The International Football Association Board”), o órgão oficial que regulamenta as regras do futebol, adotadas pela FIFA desde o princípio do século XX, que faz parte do órgão, detendo 50% dos direitos de voto. Acessível em: <https://resources.fifa.com/image/upload/ifab-laws-of-the-game-2020-21.pdf?cloudid=d6g1medsi8jrdd3e4imp>.

estas os direitos de propriedade intelectual do jogo, contrariamente aos desportos tradicionais. Mais, decorrente da titularidade destes direitos, as editoras exercem controlo absoluto sobre os seus jogos, podendo alterar as regras<sup>26</sup>. Inclusivamente, podem restringir o acesso de certos jogadores ou equipas aos jogos, como ocorreu no caso “*Blitzchung*”<sup>27</sup>.

Embora casos como o acima referido já tenham ocorrido, as editoras geralmente abstêm-se de intervir enquanto órgãos de governação<sup>28</sup>, procurando, de forma primária, vender os seus jogos, identificando-se enquanto produtores do jogo e não prestadores do jogo<sup>29</sup>. Não obstante, por vezes as próprias editoras chegam a licenciar diretamente os seus jogos para as entidades organizadoras<sup>30</sup>, mantendo parte do controlo sobre o jogo. Um destes casos é a produtora *Riot Games*<sup>31</sup>, que desenvolve, entre outros, o jogo *League of Legends*.

A nível governamental, e no desporto tradicional, como referido acima, o modelo costuma assentar em federações ou associações

<sup>26</sup> Andreas Rahmatian, *Cyberspace and Intellectual Property Rights* em *Research Handbook on International Law and Cyberspace*, coord. Nicholas Tsagourias/Russell Buchan, Cheltenham: Edward Elgar: Cheltenham, (2015), 72-93. Acessível em: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2755011](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2755011).

<sup>27</sup> Jessie Yeung, *ESports player banned from tournament after calling for Hong Kong ‘revolution’*, CNN, (10 de outubro de 2019). Acessível em: <https://edition.cnn.com/2019/10/08/tech/hearthstone-hong-kong-intl-hnk-scli/index.html>. Em 2019, a *Blizzard Entertainment*, uma das maiores editoras mundiais, banuiu o jogador Ng Wai Chung, após este se pronunciar relativamente aos protestos que decorriam em Hong Kong.

<sup>28</sup> T.L. Taylor, *Raising the Stakes – E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* cit. Não obstante o ponto acima, empresas como a própria *Blizzard Entertainment* expressaram já uma “*hands-off approach*”, referindo que se focam apenas em produzir videojogos.

<sup>29</sup> T.L. Taylor, *Raising the Stakes – E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* cit.

<sup>30</sup> Laura L. Chao, “*You Must Construct Additional Pylons*”: Building a Better Framework for ESports Governance em *Fordham Law Review*, Vol. 86, Issue 2, (2017). Acessível em: <https://ir.lawnet.fordham.edu/flr/vol86/iss2/15/>.

<sup>31</sup> Mikhail Klimentov, *Here’s how Riot’s offline ‘League’ and ‘Valorant’ competitions landed in Iceland*, *The Washington Post*, (3 de março de 2021). Acessível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/03/03/league-msi-valorant-vct-iceland/>.

que gerem o desporto em causa. A nível internacional, reconhece-se a *International ESports Federation* (IeSF), uma entidade criada em 2008 e sediada na Coreia do Sul. São parte integrante, até ao momento, 88 federações nacionais de *eSports*<sup>32</sup>, entre as quais se inclui Portugal e várias potências tecnológicas, como os EUA, China, Coreia do Sul ou Japão.

O seu reconhecimento tem sido alargado, ao ponto de esta entidade já ter firmado parecerias com organizações como a Agência Mundial Antidoping. Contudo, não houve um entendimento que leve a crer que a IeSF seja a entidade oficial, dado que não faz parte das Federações de Desportos de Verão, Federações de Desportos de Inverno ou Federações Reconhecidas pelo Comité Olímpico Internacional<sup>3334</sup>, encontrando-se atualmente em nível equiparado a outras Federações não reconhecidas de outros desportos como andebol de praia ou *bodyboarding*. Ainda assim, o Presidente do Comité Olímpico Internacional, Thomas Bach, afirmou em 2020 que *eSports* viriam a integrar o programa Olímpico, desde que se afastassem de jogos violentos e discriminatórios<sup>35</sup>.

De forma similar, numa tentativa de criação de um órgão de governação europeu, nasce a *European ESports Federation* (EEF) em fevereiro de 2020. Inclusivamente, a EEF solicitou ao Parlamento Europeu em março, num conjunto de questões endereçadas a Christine Anderson, Membro do Parlamento Europeu, o apoio para a sua fundação<sup>36</sup>. No documento, em que se apresentam como uma “*umbrella organisation*” ou uma organização coordenadora central, com 23 membros representantes, a EEF vem então questionar a

<sup>32</sup> Cfr. Sítio oficial da IeSF. Acessível em: <https://ie-sf.org/about/members>.

<sup>33</sup> Cfr. Nota 4.

<sup>34</sup> Cfr. página oficial dos Jogos Olímpicos. Acessível em: <https://www.olympic.org/recognised-federations>.

<sup>35</sup> Karolos Grohmann, Olympics: Games must connect with gamers to keep Olympics relevant – Bach, Reuters, (10 de janeiro de 2020). Acessível em: <https://www.reuters.com/article/us-olympics-ioc-idUSKBN1Z91M2>.

<sup>36</sup> Cfr. questões elaboradas diretamente ao Parlamento Europeu, a 10 de março de 2020. Processo n.º P-001475/2020. Acessível em: [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475_EN.html).

Comissão sobre, entre outras coisas, que financiamento estaria a Comissão disposta a atribuir à EEF e a outras ligas de *eSports*.

A Comissão Europeia, através de Mariya Gabriel, Membro do Parlamento Europeu, respondeu em maio<sup>37</sup>, afirmando não só não ter conhecimento dos motivos que levaram à criação da EEF, como referindo que a Comissão apoia projetos e redes transnacionais na área do desporto através do programa Erasmus+. No entanto, a EEF e outras ligas de *eSports* não são consideradas para o conceito de beneficiários deste mesmo programa.

Continuam, ainda assim, a subsistir temas regulatórios, nomeadamente no tocante ao doping, resultados combinados, conflitos de interesse, corrupção, estabilidade contratual, entre outros. Tal poderia, porventura, obter solução com entidades devidamente organizadas e reconhecidas, que combatessem os problemas acima descritos.

Aceitamos uma visão<sup>38</sup> que se prende com a criação de um órgão de governação internacional, envolvendo os vários intervenientes, de forma a que se possa criar regulamentos, devidamente consultados e acolhidos. Porventura, acolher entendimentos da Comissão de Integridade nos E-Sports (ESIC), entidade estabelecida em 2016, trabalhando com todos os intervenientes na indústria, que já adotou Código de Conduta, Código Anti-Doping, Código de Ética e Código Anti-Corrupção<sup>39</sup>. Poder-se-á entender também que seria necessária uma entidade, à semelhança do Tribunal Arbitral do Desporto, de forma a resolver possíveis litígios entre intervenientes. Quiçá, caso haja um eventual reconhecimento dos *eSports* como desporto, remeter os litígios para este mesmo tribunal.

Em suma, para além de uma reforma a nível interno, em que mais adiante contemplaremos exemplos, seria importante que um eventual órgão de governação não só se debruçasse sobre os proble-

<sup>37</sup> Cfr. resposta, no seguimento do Processo n.º P-001475/2020. Acessível em: [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475-ASW\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475-ASW_EN.html).

<sup>38</sup> Vishakh Ranjit, *Governance models for e-sports*, *Ikigai Law*, (15 de abril de 2020). Acessível em: <https://www.ikigailaw.com/governance-models-for-e-sports/>.

<sup>39</sup> Cfr. Sítio oficial da Comissão de Integridade nos E-Sports. Acessível em: <https://esic.gg/codes/>.

mas prementes na indústria, como também tivesse a capacidade de os resolver, através de regulamentação própria, acompanhado por representação a nível nacional.

## 4. Direito Comparado

Cumpra, assim, contemplar como alguns ordenamentos jurídicos estão a enfrentar a temática da indústria dos *eSports*, seja através de regulamentação própria ou de órgãos de governação específicos e apoiados pelos Governos locais.

### 4.1. Coreia do Sul

A Coreia do Sul afirma-se, nos dias de hoje, como a principal potência no tocante à indústria dos *eSports*. Argumento que demonstra tal facto prende-se com a sua infraestrutura governamental desenvolvida e colocada em prática, tendo os *eSports* assumido reconhecimento como “normalidade”<sup>40</sup>. Ademais, já desde há duas décadas que a Coreia do Sul prepara os avanços na indústria. Em 2000, foi criada a *Korea eSports Association* (KeSPA), uma organização não-governamental, apoiada pelo Ministério da Cultura, Desporto e Turismo<sup>41</sup>, sendo, inclusivamente, parte do Comité Olímpico Coreano e da acima referida IeSF. Esta associação tem poderes para gerir praticamente toda a indústria, desde organizar eventos, criar estádios e arenas dedicadas, gerir o registo de jogadores, aplicar padrões éticos e profissionais<sup>42</sup>, regular patrocínios

<sup>40</sup> Hyeryoung Ok, *New Media Practices in Korea*, *International Journal of Communication*, Vol. 5, (2011), 320-348. Acessível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/701>.

<sup>41</sup> Paul Mozur, *For South Korea, E-Sports is national pastime*, *The New York Times*, (19 de outubro de 2014). Acessível em: <https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-eSports.html>.

<sup>42</sup> Brendan Sinclair, *Twelve Arrested in E-Sports Match-Fixing Scandal-Report*, *gamesindustry.biz*, (19 de outubro de 2015). Acessível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-10-19-12-arrested-in-eSports-match-fixing-scandal-report>.

ou até distribuir direitos televisivos e coordenar acordos de licenciamento. Contudo, dado que o setor não está ainda uniformizado, e devido a questões relacionadas com a propriedade de direitos de autor, a KeSPA não tem tido uma tarefa fácil relativamente à imposição de ações contra editoras, como ocorreu com a *Blizzard Entertainment*<sup>43</sup> entre 2007 e 2011, num litígio decorrente de uma venda de direitos de transmissão por parte da KeSPA sem o devido consentimento da Blizzard. Tal levou a que a editora americana contornasse a associação coreana e licenciasse os direitos dos jogos *Starcraft* e *Starcraft II* junto da *Gretech Corporation*, que transmitia videojogos sob o nome Gom TV. Por sua vez, a KeSPA retaliou, proibindo esta última de criar quaisquer competições. As partes acabaram por chegar a acordo no verão de 2011, passando a ter um acordo de 2 anos relativo a direitos de transmissão.

A nível regulatório, a Coreia mantém-se como um exemplo a seguir, com legislação diretamente aplicável aos *eSports*. Em 2012 foi publicada a Lei da Promoção dos *eSports*<sup>44</sup>, onde se prevê a criação de uma infraestrutura para a cultura e indústria dos *eSports*, aumentando a competitividade e contribuindo para mais e melhores oportunidades, tendo, inclusivamente, sido atualizada em 2016. Este ato normativo prevê ainda que o Ministério da Cultura, Desporto e Turismo poderá nomear uma instituição responsável pela seleção dos videojogos, entre outras coisas, assim como poderá promover a cooperação com a IeSF.

Ademais, o quadro normativo atualmente aplicável contempla ainda a aplicação de outros diplomas igualmente aplicáveis em assuntos transversais, dos quais destacamos o Código Penal Coreano<sup>45</sup>, de onde se retira que apostas serão proibidas, ou a Lei

<sup>43</sup> Jacob Rogers, *Crafting an Industry: An Analysis of Korean StarCraft and Intellectual Properties Law* em *Harvard Journal of Law & Technology*, (2012). Acessível em: <https://jolt.law.harvard.edu/digest/crafting-an-industry-an-analysis-of-korean-starcraft-and-intellectual-properties-law>.

<sup>44</sup> Lei n.º 11315, de 17 de fevereiro de 2012. Acessível em inglês em: [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17).

<sup>45</sup> Artigo n.º 246 da Lei n.º 239, de 18 de setembro de 1953, atualizado pela última vez em

da Promoção do Desporto Nacional<sup>46</sup>, em que prevê sanções para lotarias desportivas ilegais.

De forma algo caricata, através da Lei de Proteção Juvenil<sup>47</sup>, é imposta uma proibição aos prestadores de serviço de *internet* de fornecer os serviços a jovens com menos de 16 anos entre a meia noite e as 6 da manhã, mesmo que estejam a competir em competições de *eSports*.

## 4.2. França

De forma antagónica, os países europeus surgem atrás da Coreia em termos de desenvolvimento<sup>48</sup>. Não abona a seu favor o facto de existirem as chamadas “*hit and miss*”, as tentativas falhadas.

Em outubro de 2016, França promulgou a chamada “*Loi pour une République numérique*”<sup>49</sup> ou “Lei da República Digital”, em português. Esta lei, promovida por Axelle Lemaire, Secretária de Estado dos Assuntos Digitais<sup>50</sup>, tinha em vista a adoção de uma política digital inovadora e progressiva, oferecendo, por exemplo, uma, até então inédita, consulta aberta e interativa em linha sobre legislação governamental antes de ser submetida ao *Conseil d’Etat* (Supremo Tribunal Administrativo Francês) e adotada pelo Gabinete.

Também em 2016, o então Primeiro Ministro francês Manuel Valls incumbiu dois deputados, Rudy Salles e Jérôme Durain, de

2013. Acessível em inglês em: <https://law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=188383&viewCls=engLsInfoR&urlMode=engLsInfoR#0000>.

<sup>46</sup> Artigo n.º 48 da Lei n.º 8344, de 11 de abril de 2007, atualizado pela última vez em 2016. Acessível em inglês em: [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=38909&type=sogan&key=8](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=38909&type=sogan&key=8).

<sup>47</sup> Artigos n.º 26 e 59 da Lei n.º 14067, de 2 de março de 2016. Acessível em inglês em: [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG](https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG).

<sup>48</sup> Rosie Duckworth, E-Sports—A Recent Explosion in Popularity but Still Room to Grow, Squire Patton Boggs, (7 de setembro de 2016). Acessível em: <https://www.sports.legal/2016/09/eSports-a-recent-explosion-in-popularity-but-still-room-to-grow/>.

<sup>49</sup> *Loi n.º 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique*. Acessível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/dossierlegislatif/JORFDOLE000031589829/>.

<sup>50</sup> Tradução do original ‘*Secrétaire d’État chargée du Numérique*’.

definir um quadro legislativo e regulamentar que favorecesse o desenvolvimento de competições de videogames em França<sup>51</sup>.

Decorrente da referida lei, em conjunto com o relatório, nasce a *Association France Esports* (AFE), criada a 26 de Abril de 2016<sup>52</sup>, durante uma assembleia constitutiva realizada no Ministério da Economia e Finanças, a convite da Secretária de Estado dos Assuntos Digitais. Associação esta que esteve na génese da regulamentação dos *eSports* em França, ao promover o diálogo entre as autoridades públicas e os intervenientes.

Embora o Ministério Francês de Desporto tardasse em reconhecer oficialmente *eSports* como desporto, as autoridades públicas francesas contribuíam para o seu reconhecimento e profissionalização<sup>53</sup>.

Fruto do diálogo entre a AFE com o Governo, foram promulgados dois diplomas em 2017, que dinamizam, pela primeira vez, o ecossistema dos *eSports*. O primeiro, o Decreto n.º 2017-871<sup>54</sup>, de 9 de maio, relativo à organização de competições de videogames, supervisionado pelo Ministério do Interior e o segundo, o Decreto n.º 2017-872<sup>55</sup>, de 9 de maio, relativo ao estatuto dos jogadores profissionais videogames competitivos, supervisionado pelo Ministério do Trabalho.

Este novo quadro legal fornece assim orientações relativamente aos requisitos que uma entidade que organiza eventos de *eSports* deve cumprir. A título exemplificativo, é exigido às entidades orga-

<sup>51</sup> Relatório de março de 2016, elaborado pelos deputados Rudy Salles e Jérôme Durain intitulado “*E-Sport – La pratique compétitive du jeu vidéo – Rapport intermédiaire*”. Acessível em: <https://www.economie.gouv.fr/files/files/PDF/rapport-etape-esport-mars2016.pdf>.

<sup>52</sup> Cfr. sítio oficial da Associação France *eSports*. Acessível em: <https://www.france-esports.org/presentation/>.

<sup>53</sup> Samuel Vansyngel/Arthur Velpry/Nicolas Besombes, *French ESports Institutionalization*, 2nd International GamiFIN Conference, (2018). Acessível em: <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper15.pdf>.

<sup>54</sup> *Décret n.º 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo*. Acessível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633551/>.

<sup>55</sup> *Décret n.º 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs*. Acessível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633579>.

nizadoras um “dossier de declaração”, que compreende os dados da entidade, da competição em si, dos participantes, das equipas, da transmissão televisiva existente, receitas, prémios e custos previstos, entre outros.

De forma não menos importante, este primeiro Decreto regula ainda o acesso de menores à participação nestas competições, proibindo a participação de menores de 12 anos em competições que ofereçam recompensas monetárias. Este mesmo Decreto inova na medida em que até então as leis francesas do jogo e apostas eram algo restritas<sup>56</sup>. Leis estas que proibiam a organização de qualquer jogo ou competição que desse origem à esperança de um ganho e para o qual era necessário um sacrifício financeiro dos participantes<sup>57</sup>.

Relativamente ao segundo Decreto, foram introduzidos requisitos para acreditação para a contratação e a oficialização de jogadores profissionais, as condições contratuais que devem ser cumpridas pelas partes ou até as datas para o início e fim das temporadas desportivas. Relativamente à acreditação, é necessário que a equipa e a liga onde a equipa se insere estejam devidamente registadas junto do Ministério Francês responsável pelos Assuntos Digitais.

Já no ano transato, o atual Secretário de Estado dos Assuntos Digitais, Cédric O, apresentou a estratégia do Governo Francês para os anos 2020-2025<sup>58</sup>, assumindo como uma indústria de destaque, procurando que França assumira uma posição de destaque a nível regulamentar e legislativo, que por sua vez traria um maior investimento.

<sup>56</sup> As leis francesas proíbem, por exemplo, a existência de casinos *online* ou as chamadas *‘fantasy betting’*, em que o utilizador constrói uma equipa *online* de jogadores reais e arrecada pontos consoante as prestações dos jogadores na vida real.

<sup>57</sup> Cfr. artigo L-322-1 e L-322-2 do *Code de la sécurité intérieure*, promulgado a 1 de maio de 2012. Acessível em: [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section\\_lc/LEGITEXT000025503132/LEGISCTA000028275902/2012-05-01/#LEGISCTA000028275902](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000025503132/LEGISCTA000028275902/2012-05-01/#LEGISCTA000028275902).

<sup>58</sup> Apresentação da “Estratégia e-sport 2020-2025”, de 30 de outubro de 2019. Acessível em: <https://www.economie.gouv.fr/strategie-e-sport>.

### 4.3. Reino Unido

Em 2008, foi criada a *United Kingdom eSports Association* (UKeSA) como entidade oficial, fazendo parte da acima referida IeSF. Esta entidade procurava ser um órgão de governação, fornecendo um quadro independente de interação entre os intervenientes<sup>59</sup>. Viria, porém, um ano depois a apresentar declaração de falência<sup>60</sup>. Contudo, dada a necessidade de um órgão independente que supervisionasse o ecossistema, foi criada uma segunda associação, a *British ESports Association* (BEA), em 2016<sup>61</sup>, ainda com pouca expressão.

No que concerne o quadro normativo em vigor, o principal diploma aplicável mantém-se o *Gambling Act 2005*<sup>62</sup>, diploma aprovado em 2005. Este diploma é o principal diploma que rege jogo, apostas e lotaria no Reino Unido. Em 2017, a *UK Gambling Commission*, regulador responsável pela supervisão do setor das apostas e das casas de jogos, publicou um parecer de dezassete páginas sobre os *eSports*<sup>63</sup>, esclarecendo que o quadro normativo existente à altura seria suficiente para mitigar os riscos que pudessem surgir, seja no que concerne a “micro-compras”<sup>64</sup> ou a apostas de menores, referindo que seria sempre necessária uma licença, equiparada à necessária para receber fichas de casino como método de pagamento, de forma a operar estas micro-compras. Esta licença será obrigatória, segundo o mesmo diploma de 2005, a todos os operadores que ofere-

<sup>59</sup> Mo Jia, Mapping the contemporary eSports ecosystem, Abertay University (2019). Acessível em: <https://rke.abertay.ac.uk/en/studentTheses/mapping-the-contemporary-esports-ecosystem>.

<sup>60</sup> Laura L. Chao, “You Must Construct Additional Pylons”: Building a Better Framework for ESports Governance cit.

<sup>61</sup> Cfr. sítio oficial da EBA. Acessível em: <https://britisheSports.org/about-us/>.

<sup>62</sup> Lei do Jogo Inglesa, de 7 de abril de 2005. Acessível em: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/contents>.

<sup>63</sup> UK Gambling Commission, Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper (2017). Acessível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/for-gambling-businesses/Compliance/Sector-specific-compliance/Betting/e-Sports.aspx>.

<sup>64</sup> As chamadas “*micro-transactions*” são modelos em que os jogadores podem adquirir produtos virtuais, mormente nos videojogos, a troco de dinheiro real.

çam ou promovam apostas a consumidores do Reino Unido, estando os operadores sediados ou não no país.

De resto, o Reino Unido impõe poucas restrições, dado que os *eSports* não se assumem como um desporto tradicional nem as autoridades entendem haver necessidade de regulação própria. Tal abertura levou a que a *Premier League*, a liga oficial da Federação Inglesa de futebol, em parceria com a *EA Sports*, empresa canadiana responsável pela gama de jogos FIFA, entre outros, inaugurasse a *ePremier League*<sup>65</sup>, uma competição virtual em que os participantes são as equipas do principal escalão de futebol do país. Dado que não havia restrições, os clubes podiam nomear ou um jogador do clube ou mesmo um chamado jogador profissional de *eSports*<sup>66</sup>. Não obstante, esta não é a primeira parceria realizada com a entidade oficial de futebol de um país. Veja-se o caso português, sobre o qual mais adiante versaremos<sup>67</sup>. No entanto, não se pode presumir que as autoridades não estejam atentas. Inclusivamente, na sequência de uma acusação apresentada pela mesma *Gambling Commission*, dois indivíduos ingleses declararam-se culpados de infrações ao abrigo do *Gambling Act 2005*, sendo condenados a pagar mais de duzentas e cinquenta mil libras, por criarem e disponibilizarem uma plataforma que permitia a, entre outros, crianças comprar e apostar a moeda virtual do jogo FIFA<sup>68</sup>.

Adicionalmente, no seguimento de um pedido da MP Anna Turley em 2018 para o Governo apresentar propostas para regular mecânicas de jogo<sup>69</sup>, o Comité Digital, Cultural, dos Media e Desporto do Governo do Reino Unido, em setembro de 2019, publi-

<sup>65</sup> Cfr. Declaração oficial da Premier League, de 4 de outubro de 2018. Acessível em: <https://www.premierleague.com/news/870004>.

<sup>66</sup> ESports: The Fifa gamers signed by Premier League teams, BBC, (1 de abril de 2019). Acessível em: <https://www.bbc.com/news/av/uk-england-london-47765470>.

<sup>67</sup> Cfr. Sítio oficial da eLiga Portugal. Acessível em: <https://eSports.ligaportugal.pt/>.

<sup>68</sup> Cfr. Declaração da UK Gambling Commission, de 7 de fevereiro de 2007. Acessível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/two-men-convicted-after-offering-illegal-gambling-parasitic-upon-popular-fifa-computer-game>.

<sup>69</sup> Cfr. Pedido por escrito de Anna Turley, Membro do Parlamento Britânico, a 13 de março de 2018. Acessível em: <https://questions-statements.parliament.uk/written-questions/detail/2018-03-13/132285>.

cou uma investigação sobre tecnologias imersivas e viciantes<sup>70</sup>. Segundo estudos publicados no próprio relatório, jovens entre os 12 e os 15 anos despendiam por semana, em média, 13 horas e 48 minutos a jogar videojogos, tornando-se premente uma análise aos problemas que estas chamadas tecnologias imersivas e viciantes poderiam trazer. Este relatório surge em linha com uma política do Governo britânico de manter os utilizadores de serviços em linha protegidos, inicialmente previstos no Livro Branco sobre os Danos *Online*<sup>71</sup> e no Código para o Design Adequado para a Idade<sup>72</sup>, que entrou em vigor a 2 de setembro de 2020, assim como conversas tidas com a *British ESports Association*.

Não obstante o Governo britânico entender que há um significativo potencial para a indústria se desenvolver como uma área com força nacional, revela no referido relatório que ainda seria necessária uma recolha dos possíveis impactos sociais, negativos e positivos, de forma a regular a indústria de uma forma mais específica. Ainda assim, no mesmo relatório é ressalvada a intenção do Comité de se analisar de que forma os deveres aplicados aos desportos tradicionais poderão ser aplicados aos *eSports*. Mais, este relatório destaca um ponto que consideramos relevante, destacado igualmente pela *Gambling Commission*<sup>73</sup>: as chamadas *loot boxes*<sup>74</sup>.

<sup>70</sup> House of Commons' Digital, Culture, Media and Sport Committee, Immersive and addictive technologies, (9 de setembro de 2019). Acessível em: <https://publications.parliament.uk/pa/cm/201719/cmselect/cmcomeds/1846/1846.pdf>.

<sup>71</sup> House of Commons' Digital, Culture, Media and Sport Committee, Online Harms White Paper, (8 de abril de 2019). Acessível em: <https://www.gov.uk/government/consultations/online-harms-white-paper>.

<sup>72</sup> Information Commissioner's Office, Age appropriate design: a code of practice for online services (2020). Acessível em: <https://ico.org.uk/for-organisations/guide-to-data-protection/key-data-protection-themes/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/>.

<sup>73</sup> Cfr. Declaração oficial da UK Gambling Commission, de 24 de novembro de 2017. Acessível em: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/loot-boxes-within-video-games>.

<sup>74</sup> As *loot boxes* são itens consumíveis virtualmente que podem ser adquiridos de forma a oferecer uma seleção de itens randomizados, não revelando, antes de ser adquiridos, quais os possíveis prémios obtidos.

Contrariamente ao que operou noutros países, como a Holanda<sup>75</sup> ou a Bélgica<sup>76</sup>, a atual Ministra da Cultura, Comunicações e Indústrias Criativas<sup>77</sup> Margot James havia referido que, dado que as *loot boxes* não podem ser trocadas por dinheiro real, não se consideraria que integrassem o conceito de apostas<sup>78</sup>. No entanto, o relatório solicitava ao Governo que jogos em que se prevê a utilização de *loot boxes* caíssem no âmbito do *Gambling Act 2005*.

Num novo relatório<sup>79</sup>, desta vez publicado pelo Comité Restrito sobre o Impacto Social e Económico da Indústria do Jogo, em que se investigava o estado atual do Jogo no Reino Unido, identificava-se a problemática das *loot boxes* como tendo um efeito nocivo nos jovens e concluía que os Ministros deveriam regular as *loot boxes* como jogos de sorte, sem necessitar de uma revisão mais ampla por parte do Governo sobre o *Gambling Act 2005*.

## 5. Portugal

Portugal não introduziu, até ao momento, nenhum quadro regulatório específico para os *eSports*, abrangendo, ao invés, diversos

<sup>75</sup> No seguimento de uma questão submetida em 2017 pelo Membro do Parlamento Michiel van Nispen, a 10 de abril de 2018, a autoridade reguladora de jogos holandesa, a *Kansspelautoriteit*, publicou um parecer jurídico intitulado ‘*Study into loot boxes: A treasure or a burden?*’ em que definia que quatro dos dez jogos analisados violavam legislação nacional referente ao jogo, obrigando as editoras a alterar os seus sistemas ou sofrer coimas. Cfr. página em inglês da autoridade holandesa. Acessível em: <https://kansspelautoriteit.nl/algemeen/english/loot-boxes/>.

<sup>76</sup> O Ministro da Justiça belga Koen Geens pediu à Comissão de Jogo belga, a *Commission des Jeux de Hasard*, que conduzissem uma investigação às *loot boxes*, em que se revelou que as mesmas infringiam a legislação de jogo nacional, tendo sido declaradas ilegais em todos os jogos na Bélgica. Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws, BBC, (26 de abril de 2018). Acessível em: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>.

<sup>77</sup> Tradução do original *Minister for Culture, Communications and Creative Industries*.

<sup>78</sup> Mike Wright, Video game ‘loot boxes’ as bad as roulette wheels, MPs warn, The Telegraph, (2 de julho de 2019). Acessível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/2019/07/02/video-game-loot-boxes-bad-roulette-wheels-mps-warn/>.

<sup>79</sup> Cfr. Documento oficial da *House of Commons’ Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry*, ‘*Gambling Harm – Time for Action*’, de 2 de julho de 2020. Acessível em: <https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.pdf>.

diplomas legais que regulam determinadas secções da indústria, nomeadamente o conceito de jogo, publicidade, direitos de propriedade intelectual ou dados pessoais. Caracteriza-se ainda um sistema normativo algo rudimentar. Senão vejamos.

O já longínquo Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de dezembro, que reformulava a Lei do Jogo, estava longe de configurar a indústria dos *eSports* como passível de existência, quanto mais de regulação. O mesmo, ao invés, foca-se meramente em questões de jogos de fortuna ou azar e é nesta indústria que regula. Infelizmente, o próprio diploma não previa, nem nas suas alterações, as inovações que viriam a ocorrer, nomeadamente no campo tecnológico.

De modo a colmatar as evoluções não acompanhadas pelo quadro normativo vigente, surge o Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, que aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online (“RJO”).

Dado que em Portugal não há ainda, de forma oficial, a aceção de que *eSports* integre o conceito de desporto, assume-se assim que não será possível uma analogia para o conceito de “aposta desportiva”<sup>80</sup>.

O RJO deixa espaço a uma possível inclusão no conceito de jogo de fortuna ou azar, prevendo a exploração de novos tipos de jogos não previstos no RJO, podendo estes ser autorizados pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Referindo então de que se trata de uma atividade reservada ao Estado, mencionamos, por sua vez, a decisão do Governo de, pelo Decreto-Lei n.º 67/2015, de 29 de abril, atribuir o monopólio de exploração do jogo em Portugal à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, algo que nos parece francamente limitador e pouco adequado aos dias que correm. Por outro lado, o RJO define como entidade pública fiscalizadora do jogo, atribuindo competências de controlo, inspeção e regulação, ao Instituto do Turismo de Portugal, I.P., através da sua comissão de jogos e do seu Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

Abrangendo um conceito algo restrito de jogo, o RJO altera o Código de Publicidade, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 330/90, de 23 de outubro, afirmando como expressamente proibida a publicidade

<sup>80</sup> Cfr. artigo 4.º, alínea b) RJO.

de jogos ou apostas que se dirija a menores, assim como a publicidade de jogos ou apostas realizada no interior de escolas ou outras infraestruturas destinadas à frequência de menores.

Por sua vez, podemos também aplicar, de forma algo generalizada, o regime aplicável às práticas comerciais desleais das empresas nas relações com os consumidores, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 57/2008, de 26 de março. Mas mesmo assim, não nos parece que este regime seja o mais relevante para a indústria, dados os poucos problemas registados relativamente à publicidade de atividades relacionadas com *eSports*.

Mais, poder-nos-íamos refugiar no regime de funcionamento dos espetáculos de natureza artística e de instalação e fiscalização dos recintos fixos destinados à sua realização bem como o regime de classificação de espetáculos de natureza artística e de divertimentos públicos, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 23/2014, de 14 de fevereiro, para obtermos alguma noção do enquadramento legal relativamente à organização das competições de *eSports*.

Para efeitos deste Decreto-Lei, entende-se como espetáculos de natureza artística “as manifestações e atividades artísticas ligadas à criação, execução, exibição e interpretação de obras no domínio das artes do espetáculo e do audiovisual e outras execuções e exibições de natureza análoga que se realizem perante o público, excluindo a radiodifusão, ou que se destinem à transmissão ou gravação para difusão pública<sup>81</sup>”. Não entraremos em detalhe sobre a malfadada questão de se considerar um videogame uma obra<sup>82</sup> <sup>83</sup>. Para todos os efeitos, consideraremos, *in maxime*, as competições de *eSports* enquanto exibições de natureza análoga.

Este regime, aliás, permite alguma flexibilidade, bastando às entidades que pretendam promover os espetáculos apresentar mera

<sup>81</sup> Cfr. artigo 2.º, n.º 1, alínea a) do referido diploma.

<sup>82</sup> Joel David Rodrigues, A importância da Propriedade Intelectual na Indústria dos Videogames, Inventa International, (8 de agosto de 2018). Acessível em: <https://inventa.com/pt/pt/noticias/artigo/321/a-importancia-da-propriedade-intelectual-na-industria-dos-videogames>.

<sup>83</sup> Andy Ramos Gil de la Haza, Video Games: Computer Programs or Creative Works?, WIPO Magazine, Issue 4, (2014). Acessível em: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html).

comunicação prévia à Inspeção-Geral das Atividades Culturais, para efeitos do seu registo<sup>84</sup>, assim como da realização do espetáculo em si<sup>85</sup>, acompanhando de dados identificativos, como o nome do produtor, a data do evento ou autorização dos detentores de direito de autor e conexos.

Já relativamente a órgãos de governação, carece ainda de existir uma entidade oficial que governe a indústria, de forma centralizada, como sucede com as federações desportivas, devidamente autorizadas segundo o Regime Jurídico das Federações Desportivas<sup>86</sup>. A título meramente informativo, este Regime Jurídico prevê distinção entre modalidades coletivas e modalidades individuais de desporto, aplicando regras organizacionais diferentes.

Cumprе assinalar ainda que, caso *eSports* fosse reconhecido como desporto em Portugal, as competições desportivas e consequentes pressupostos de participação reger-se-iam pela Portaria n.º 50/2013, de 5 de fevereiro que, entre outros, define que a competição, de forma a ser reconhecida, deverá integrar o número mínimo e máximo de equipas, descritas como sociedades desportivas, participantes e de praticantes por equipa, assim como o valor mínimo e médio da massa salarial anual ou ainda a média do número de espetadores por jogo ou prova, assim como os requisitos mínimos das instalações desportivas a ser utilizadas por cada equipa.

Estariamos, assim, perante um sistema em que cada liga ou competição se autorregularia, definindo os seus termos e condições. Não seria então possível um único diploma que abrangesse todas as competições de igual forma. Mais, segundo os mesmos diplomas, a relação entre federações e ligas regular-se-á por contrato, com validade estipulada de quatro épocas desportivas<sup>87</sup>, devendo tal contrato estipular, por exemplo, o número de clubes que participam na competição ou a organização da atividade das seleções nacionais.

Não obstante não existir ainda tal coordenação aplicável aos *eSports*, temos assistido ao surgimento de algumas federações e

<sup>84</sup> Cfr. artigo 3.º, n.º 1 do referido diploma.

<sup>85</sup> Cfr. artigo 5.º, n.º 1 do referido diploma.

<sup>86</sup> Decreto-Lei, n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro.

<sup>87</sup> Cfr. artigo 28.º, n.º 1, Regime Jurídico das Federações Desportivas.

associações, que vão organizando competições, registando equipas ou até trabalhando a um nível internacional, de forma a uniformizar regras, procurando contrariar assim a falta de celeridade das autoridades em regularem o desporto eletrónico.

De forma algo surpreendente, Portugal, pela sua Federação Portuguesa de Futebol, foi dos primeiros países a ter uma federação de futebol a abraçar uma secção de *eSports*<sup>88</sup> em 2017, como também a já falada *ePremier League* da Federação Inglesa. À semelhança da homónima britânica, a secção de *eSports* da FPF conta com a presença de equipas de futebol licenciadas perante a mesma, mas também inclui a presença de clubes especificamente criados para as competições online. Inclusivamente, já um ano antes, surgia uma das primeiras Associações de *eSports* em Portugal, a FPDE – Federação (inicialmente Associação) Portuguesa de Desportos Eletrónicos, a representante portuguesa da EEF<sup>89</sup> e da ESIC, que tem como um dos principais objetivos o reconhecimento do desporto eletrónico como desporto de facto<sup>90</sup>.

Num outro ponto, no concerne a questões de foro laboral e contratual, aplicar-se-ão as regras padrão dos contratos de trabalho. Dado que até ao momento, como acima referido, Portugal não veicula *eSports* como desporto, as associações e federações existentes poderão definir nos seus regulamentos as condições de participação nas suas competições, como aliás têm vindo a fazer.

De forma igualmente díspar dos desportos tradicionais, e dado ainda não existir regulamentação própria, questões de propriedade intelectual e industrial, como o uso de marcas ou o próprio *marketing* das equipas e jogadores rege-se-ão pela legislação em vigor, podendo ser acordado contratualmente pelas equipas e jogadores

<sup>88</sup> FPF lança secção de *eSports* e competição de videogaming, *Jornal OJogo*, (8 de junho de 2017). Acessível em: <https://www.ojogo.pt/futebol/noticias/fpf-lanca-seccao-de-eSports-e-competicao-de-videogaming-8547934.html>.

<sup>89</sup> Cfr. Sítio oficial da FPDE. Acessível em: <https://fpde.pt/sobre-fpde/>.

<sup>90</sup> Carlos Ferro, Jogos Eletrónicos. Portugal tem uma federação para organizar campeonatos, *Diário de Notícias*, (26 de julho de 2019). Acessível em: <https://www.dn.pt/vida-e-futuro/jogos-eletronicos-portugal-tem-uma-federacao-para-organizar-campeonatos-11153178.html>.

estipulações específicas, seguindo os princípios da autonomia das partes e da liberdade contratual.

Decorrente destes princípios, em caso de litígio, cumpre analisar se as partes estarão ou não abrangidas pelo Tribunal Arbitral do Desporto (TAD), criado e com respetiva lei aprovada pela Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro. Segundo a mesma Lei, o TAD tem competência específica para “administrar a justiça relativamente a litígios que relevam do ordenamento jurídico desportivo ou relacionados com a prática do desporto”<sup>91</sup>. Podemos entender, certamente, que no panorama atual, nenhuma entidade portuguesa se pronunciou sobre a definição de *eSports* enquanto desporto tradicional, não estando abrangido pela segunda parte do artigo.

No entanto, entramos numa zona cinzenta ao utilizar a expressão “ordenamento jurídico desportivo”. Se considerarmos que, como no exemplo acima descrito, a Federação de Futebol Português tem uma secção que conta com equipas devidamente licenciadas e registadas enquanto Sociedades Desportivas, parece-nos que podemos aferir que um conflito que surja, numa situação meramente hipotética, da relação de um jogador da secção de *eSports* do, por exemplo, Sporting Clube de Portugal, contrapondo a equipa de *eSports* do Boavista Futebol Clube, preencherá a noção de “ordenamento jurídico desportivo”, dado que ambas as entidades, como referido, têm legitimidade.

Adicionalmente, a Lei que cria o TAD prevê ainda<sup>92</sup> casos de arbitragem necessária em matéria de dopagem, competindo ao TAD conhecer dos recursos das deliberações tomadas por órgãos disciplinares das federações desportivas ou pela Autoridade Antidopagem de Portugal em matéria de violação das normas antidopagem.

Cumpre lembrar que a IeSF, da qual a FPDE faz parte, elaborou um Regulamento Anti-Doping<sup>93</sup>, em parceria com a Agên-

<sup>91</sup> Cfr. artigo 1.º, n.º 2 da referida Lei.

<sup>92</sup> Cfr. artigo 5.º da referida Lei.

<sup>93</sup> Regulamento Anti-Doping, elaborado pela IeSF em parceria com a AMA, Julho de 2014. Acessível em: [https://ie-sf.org/wp-content/uploads/2020/04/IeSF\\_Anti-Doping\\_Rules\\_As\\_of\\_July\\_2014.pdf](https://ie-sf.org/wp-content/uploads/2020/04/IeSF_Anti-Doping_Rules_As_of_July_2014.pdf).

cia Mundial Antidopagem, órgão de governação internacional, pelo qual a Autoridade Antidopagem de Portugal (ADoP) se rege.

É certo que a Lei n.º 38/2012, de 28 de agosto, que aprova a Lei Antidopagem no Desporto, não prevê qualquer referência à indústria dos *eSports*. Logo, prevê-se meramente a aplicabilidade desta lei a desportistas. Contudo, poder-se-ia extrapolar, da mesma forma que se fez no ponto anterior, que poderia, *lato sensu*, aplicar-se a arbitragem necessária em matéria de dopagem junto do TAD a casos de *eSports*.

Parece-nos, essencialmente, incorreto que a temática da dopagem nos *eSports*, sobre a qual não há mais regulação que não a mencionada, não possa incidir sobre a jurisdição do TAD quando, de forma semelhante a que a ADoP se rege por considerações da AMA, também a IeSF, e por sua vez a FPDE, se rege por considerações da AMA, no tocante a assuntos de dopagem.

Num último ponto, gostaríamos de ressaltar uma temática que não nos parece necessitar regulamentação específica, dado estar repartida por diversos diplomas. Neste caso, os direitos de imagem dos profissionais. Muitos profissionais acabam por se tornar mais conhecidos no meio, resultando na procura, por parte das mais variadas entidades, de parcerias com estes, sendo que as mais utilizadas operam à base da imagem do profissional, associando-a à entidade que a promove.

Como direito fundamental, o direito à imagem está contemplado na letra do artigo 26.º da Constituição da República Portuguesa, a principal lei no nosso ordenamento jurídico. De igual forma, também o Código Civil, no seu artigo 79.º, confere proteção à imagem, declarando ser proibida a reprodução, exposição ou comercialização sem o consentimento da pessoa. De igual forma, também o nome<sup>94</sup>, completo ou abreviado, ou pseudónimo<sup>95</sup> sofrem de igual proteção. Importa, por fim, referir que qualquer consentimento dado por um profissional neste âmbito pode ser retirado livremente<sup>96</sup>.

<sup>94</sup> Cfr. artigo 72.º Código Civil.

<sup>95</sup> Cfr. artigo 74.º Código Civil.

<sup>96</sup> Cfr. artigo 81.º Código Civil.

Estas normas são reforçadas pelo disposto no artigo 7.º, n.º 2, alínea e) do Código da Publicidade, onde se refere que será proibida qualquer publicidade que utilize a imagem sem autorização do próprio.

Estivesse o profissional de *eSports* equiparado da mesma forma a um desportista e teria o seu âmbito de proteção alargado pelo Regime Jurídico do Contrato de Trabalho do Praticante Desportivo, aprovado pela Lei n.º 54/2017, de 14 de julho. Este diploma declara que todo o desportista profissional tem o direito de utilizar a sua imagem relacionada com o desporto e de se opor a que terceiros utilizem essa imagem para exploração comercial ou outros fins económicos<sup>97</sup>, não obstante haver a ressalva quanto à “imagem do coletivo dos praticantes”, negociado pela entidade empregadora.

Mais, é costume um profissional autorizar o seu clube ou federação a usar o seu nome e imagem para fins comerciais e publicitários. Destacamos o Acórdão de 2005 do STJ<sup>98</sup> que valida o “*contrato de cedência da exploração comercial da imagem de um desportista profissional, tendo em vista apenas a imagem do respetivo titular enquanto desportista, e tendo o desportista titular do direito à imagem sido previamente remunerado pela cedência*”.

De forma a salvaguardar ainda mais a sua imagem e, porventura, colher frutos da mesma, é ainda possível a um profissional registar o seu nome ou alcunha como marca registada. Veja-se o caso de Cristiano Ronaldo, em que não só registou o seu nome<sup>99</sup>, como do seu hotel Pestana CR7<sup>100</sup>, no Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia (EUIPO).

<sup>97</sup> Cfr. Artigo 14.º, n.º 1 da referida Lei.

<sup>98</sup> STJ 25 de outubro de 2005 (Silva Salazar), processo n.º 05A2577. Acessível em: <http://www.dgsi.pt/jstj.nsf/954f0ce6ad9dd8b980256b5f003fa814/204e20ddf8259874802570ba006a8260?OpenDocument>.

<sup>99</sup> Marca registada junto do EUIPO a 20 de outubro de 2017, com o número 016809485. Acessível em: <https://euiipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/016809485>

<sup>100</sup> Marca registada junto do EUIPO a 24 de outubro de 2016, com o número 015432826. Acessível em: <https://euiipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/015432826>

Destacamos ainda um caso de 2011 em que Jaime Coma, detentor da marca MASSI, uma loja de roupa de ciclismo, procurou opor-se a marcas registadas por Lionel Messi por similitude entre as marcas. O TJUE acabou por decidir a favor de Lionel Messi, a 26 de abril de 2018<sup>101</sup>.

Existem ainda casos de desportistas que registaram celebrações, como o caso de Usain Bolt<sup>102</sup> e Gareth Bale<sup>103</sup>, através de marcas figurativas representativas dos seus movimentos, ou de Mo Farah, registando a sua celebração com a palavra “MOBOT”<sup>104</sup>.

Na indústria dos *eSports* podemos assistir a profissionais a registarem os seus “*name tags*” ou nomes online. Constata-se já, aliás, a existência de marcas registadas em nome de profissionais noutros países, como o caso de Jonathan Wendel e do seu nome “*Fatal1ty*”<sup>105</sup>, podendo esta proteção vir a ser largamente adotada por intervenientes portugueses.

<sup>101</sup> Acórdão do Tribunal Geral de 26 de abril de 2018, *Messi Cuccittini/EUIPO – J.M.-E.V. e hijos (MESSI)*, T-554/14, EU:T:2018:230. Acessível em: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=64823C436C119ED737DE2057AB2AE5BD?text=&docid=202803&pageIndex=0&doclang=PT&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=14395636>. O EUIPO havia considerado que a marca MESSI era o elemento dominante e que, de facto, apresentava similitudes com a marca MASSI, visualmente, foneticamente e conceitualmente, aproximando o público de apelidos italianos, sem retirar qualquer noção da expressão MASSI ou MESSI. Por sua vez, o Tribunal discordou do EUIPO em duas questões. Primeiramente, assumiu que, dada a fama de Messi, o seu apelido não seria desprovido de qualquer conotação conceptual para qualquer pessoa que lesse jornais, visse televisão ou ouvisse rádio. Em segundo lugar, o Tribunal afirmou que, para a secção do público relevante, seria pouco provável não associar MESSI ao futebolista.

<sup>102</sup> Marca registada junto do EUIPO a 15 de agosto de 2011, com o número 009787573. Acessível em: <https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/009787573>.

<sup>103</sup> Marca registada junto do *UK Intellectual Property Office* a 19 de julho de 2013, com o número UK0002657917. Acessível em: <https://trademarks.ipo.gov.uk/ipo-tmcase/page/Results/1/UK00002657917>.

<sup>104</sup> Marca registada junto do EUIPO a 29 de abril de 2013, com o número 011426525. Acessível em: <https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/011426525>.

<sup>105</sup> Marca registada junto do *US Patent and Trademark Office* a 21 de maio de 2002, com o número 78130294. Acessível em: <http://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4803:jt4p3n.2.2>.

## 6. Conclusão

Como analisado nos primeiros capítulos, não obstante a indústria não ser propriamente recente, e ser um facto que a mesma ainda tem um longo caminho por percorrer para se poder equiparar, verdadeiramente, aos desportos tradicionais, consegue já arrecadar um estatuto tal que permitiu o seu crescimento exponencial através da tecnologia existente.

Ainda assim, é refrescante poder observar algumas políticas levadas a cabo por governos como o Francês ou o Sul Coreano que, mesmo sem que se admita a existência dos *eSports* enquanto desporto tradicional, assume-se uma igual proteção, analisando a indústria e procurando precaver possíveis percalços de crescimento. Desta forma, procurou-se estabelecer órgãos de governação, como a KeSPA, responsáveis por coordenar o ecossistema, ou admitir nova legislação, como a Lei da República Digital que, entre outros, define e salvaguarda a posição de vários intervenientes na indústria.

Em Portugal podemos já observar um ecossistema com promessas de desenvolvimento capaz, seja através de ações por parte da FPDE ou mesmo de entidades como a FPF, seja através de um, acreditamos, futuro diploma que regule a indústria de modo especializado.

Cumpré, assim, aguardar por desenvolvimentos na ordem jurídica portuguesa de forma a se entender o papel dos intervenientes dos *eSports* em Portugal, para o qual destacamos o papel do jogador profissional, ao qual comparámos diversas normas aplicáveis a desportistas profissionais. Mais, dado o tamanho da indústria e da quantidade de intervenientes, entendemos como possíveis duas vias.

Numa primeira opção, como já vem a ser feito na Coreia, por exemplo, poderá surgir uma aproximação consumada dos *eSports* ao desporto tradicional. Nessa senda, a grande maioria, por força de razão, dos diplomas vigentes aplicar-se-iam também a esta indústria. Aplicação essa que poderia operar em muitos casos de forma direta, enquanto que noutros obrigatoriamente teria de existir inclusão de normas referentes à indústria.

Por outro lado, seguindo a política francesa, não se integraria *eSports* no conceito de desporto tradicional. Contudo, operar-se-ia uma “revolução” legislativa, levando a que houvesse legislação própria, especificamente aplicável à indústria.

Porventura, segundo também nos parece, a maioria dos países irá aguardar por uma pronúncia por parte da União Europeia que, até ao momento, não enquadrou esta problemática.

## Bibliografia

- Andreas Rahmatian, *Cyberspace and Intellectual Property Rights* em *Research Handbook on International Law and Cyberspace*, coord. Nicholas Tsagourias/Russell Buchan, Cheltenham: Edward Elgar: Cheltenham, (2015)
- Andy Ramos Gil de ha Haza, *Video Games: Computer Programs or Creative Works?*, WIPO Magazine, Issue 4, (2014)
- Hyeryoung Ok, *New Media Practices in Korea*, International Journal of Communication, Vol. 5, (2011)
- Ivo van Hilvoorde/Niek Pot, *Embodiment and fundamental motor skills in eSports* em Sport, Ethics and Philosophy, Vol. 10, Issue 1 (2016)
- Jacob Rogers, *Crafting an Industry: An Analysis of Korean StarCraft and Intellectual Properties Law* em Harvard Journal of Law & Technology, (2012)
- Juho Hamari/Max Sjöblom, *What is eSports and why do people watch it?* (2017)
- Laura L. Chao, “*You Must Construct Additional Pylons*”: *Building a Better Framework for ESports Governance* em Fordham Law Review, Vol. 86, Issue 2, (2017)
- Micah-Shalom Kesselman, *The Rapid Growth of E-Sports and the Lagging Law* em The Journal of High Technology Law, (2014)
- Mo Jia, *Mapping the contemporary eSports ecosystem*, Abertay University (2019)
- Samuel Vansyngel/Arthur Velpry/Nicolas Besombes, *French ESports Institutionalization*, 2nd International GamiFIN Conference, (2018)
- T.L. Taylor, *Raising the Stakes – E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press (2012)
- William K. Ford, *Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit* em Journal of Intellectual Property Law, Vol. 20, Issue 1 (2012).

## Artigos Online

- BBC, *ESports: The Fifa gamers signed by Premier League teams*, (1 de abril de 2019)
- BBC, *Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws*, (26 de abril de 2018).

- Ben Popper, *Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport*, The Verge, (30 de setembro de 2013)
- Brendan Sinclair, *Twelve Arrested in E-Sports Match-Fixing Scandal-Report*, gamesindustry.biz, (19 de outubro de 2015)
- Carlos Ferro, *Jogos Eletrónicos. Portugal tem uma federação para organizar campeonatos*, Diário de Notícias, (26 de julho de 2019)
- Jessie Yeung, *ESports player banned from tournament after calling for Hong Kong 'revolution'*, CNN, (10 de outubro de 2019)
- Joel David Rodrigues, *A importância da Propriedade Intelectual na Indústria dos Videojogos*, Inventa International, (8 de agosto de 2018)
- Jornal OJogo, *FPF lança secção de eSports e competição de videogaming*, (8 de junho de 2017)
- Karolos Grohmann, *Olympics: Games must connect with gamers to keep Olympics relevant – Bach*, Reuters, (10 de janeiro de 2020)
- Mariel Soto Reyes, *Esports Ecosystem Report 2021: The key industry companies and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023*, Business Insider, (5 de janeiro de 2021)
- Marissa Payne, *Paris Mulling Inclusion of ESports in 2024 Olympic Program*, The Washington Post, (8 de agosto de 2017)
- Miguel Cuqurella, *Winners of 2019/20 Champions League could receive over 80 million euros in prize money*, Marca, (11 de julho de 2019)
- Mike Wright, *Video game 'loot boxes' as bad as roulette wheels, MPs warn*, The Telegraph, (2 de julho de 2019)
- Mikhail Klimentov, *Here's how Riot's offline 'League' and 'Valorant' competitions landed in Iceland*, The Washington Post, (3 de março de 2021)
- Murad Ahmed, *Uefa set to share control of Champions League with clubs*, Financial Times, (19 de março de 2021)
- Nicolas Vega, *Sony apologizes to customers for PlayStation 5 pre-order fiasco*, New York Post, (21 de setembro 2020)
- Nuno Rafael Gomes, *ESports: a indústria com 300 milhões de fãs está a criar empregos em Portugal*, Jornal Público, (15 de janeiro de 2019)
- Patrick J. McKenna, *eSports Practice Becoming a Lucrative Micro-Niche for Law Firms*, Legal Executive Institute, (28 de março de 2019)
- Paul Mozur, *For South Korea, E-Sports is national pastime*, The New York Times, (19 de outubro de 2014)
- Pedro Pestana, *Reservas da PS5 em Portugal começam a escassear*, IGN Portugal, (17 de setembro de 2020)

Ritch McCormick, *'League of Legends' eSports finals watched by 32 million people*, The Verge, (19 de novembro de 2013)

Rosie Duckworth, *E-Sports—A Recent Explosion in Popularity but Still Room to Grow*, Squire Patton Boggs, (7 de setembro de 2016)

Vishakh Ranjit, *Governance models for e-sports*, Ikigai Law, (15 de abril de 2020)