

Falta de Regulamentação dos Esportes Eletrônicos no Brasil em Comparação com o Cenário Legislativo Internacional

MARCELLA CATARINA CAMPANELE DE LIMA¹
RICARDO RABONEZE²

Resumo

O presente artigo acadêmico discute a regulamentação dos e-sports em relação à legislação internacional, ressaltando o progresso dos esportes eletrônicos e os obstáculos encontrados para sua validação como esporte. Primeiramente, situa o conceito de esporte e aborda os requisitos para que uma atividade possa ser categorizada como tal. Depois, descreve a evolução dos e-sports, desde seus primórdios, até a crescente popularidade e profissionalização do esporte.

Palavras-chave

E-sports; Esporte; Regulamentação; Legislação; Leis; Esporte Eletrônico; Direito Desportivo; Internacional.

1_INTRODUÇÃO

No ano de 1930, Jean Loup, advogado da Corte de Toulouse, na França, consolidou em seu livro “Les Sports et Le Droit” a existência e o conceito dessa matéria, e desde então é pacificado que o Direito Desportivo é um dos muitos ramos do Direito. Assim, é de extrema importância a atuação de juristas para cuidar dessa grande e complexa rede de interesses.

Podendo-se incluir nessa rede: atletas, torcedores, patrocinadores, clubes, mídia, publicidade, marketing, imagem pessoal, empregos diretos e indiretos, viagens, transportes, hospedagem, saúde e bem-estar. Podendo ainda abranger áreas mais específicas e complexas, como, por exemplo, assessoria de interessados, transações de atletas e seus contratos, além de inúmeras questões trabalhistas, tributárias, direito de imagem, nome, sobrenome e apelido dos atletas.

¹ Curso de Direito em Direito pela Faculdades Integradas Campos Salles – e-mail: mcampanele@gmail.com
² Professor universitário e advogado, mestre em Direito pela PUC-SP, com ampla experiência acadêmica e atuação como sócio em escritório de advocacia

A evolução desse ramo do direito é notória contando com princípios, fontes, normas, institutos e instituições próprias. Suas fontes são fruto de normas do Executivo e Legislativo, jurisprudências, doutrinas, princípios, costumes e analogias.

A Constituição Federal de 1988, em seu art. 217, confere competência constitucional da Justiça Desportiva.

Diante o exposto, entende-se que o Direito e o Desporto estão em constante mudança e transformação, e não há de se negar que um fator que influência em tais mudanças é a tecnologia, surgindo, assim, os Esportes Eletrônicos.

Em recente e constante mudança e crescimento, os Esportes Eletrônicos ou “e-sports” estão atingindo grandes níveis de visibilidade e discussões ao redor do mundo, inclusive na área jurídica.

2_O QUE É ESPORTE?

A palavra “Esporte”, de acordo com o dicionário, pode ser definida como lazer ou divertimento, hobby, passatempo ou a prática de exercícios físicos, visando o lazer. Para termos uma classificação mais acadêmica do que é considerado um esporte, devemos saber o que pode ser considerado esporte de fato e o que pode ser levado em consideração para ser considerado uma modalidade esportiva.

Deve ser considerado a motivação? Ou o Contexto? Ou apenas se for uma atividade profissionalizante? Podemos levar em consideração a finalidade? Se o objetivo de um atleta for o entretenimento, apenas, em troca de um salário, pode ser considerado esporte? Ou apenas um trabalho cotidiano? E a preparação de um atleta deve ser levado em consideração na hora de ser definido se aquele esporte/atividade é considerado um desporto?

O reconhecido Valdir Barbanti, professor da Escola de Educação Física e Esporte da USP, ensina que para se definir uma atividade como esporte, deve ser considerado três pontos: I – tipos específicos de atividades; II – as condições nas quais essas atividades acontecem; III – orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades.

2.2_Das Atividades, Condições e Orientações Subjetivas dos Esportes

É de senso comum que o esporte envolve atividade física, e essas atividades podem mudar de situação para situação, como, por exemplo, habilidade motora, proeza e esforço.

Há que se levar em conta que muitas atividades podem ser classificadas como esporte, podendo-se considerar desde uma simples rotina de treinos até um golpe de alguma luta.

Entretanto, nem todo o esporte exige habilidades motoras super avançadas ou treino físicos pesados e exaustivos. É necessário avaliar as condições em que essas atividades estão envolvidas.

O esporte é uma prática de atividades com regras, que envolvem padronização dessas regras que definem as diretrizes com permissões e restrições do que deve/pode ser feito.

Afinal, o que deve ser mais importante na hora de realizar algum esporte, as motivações externas ou internas? Para Barbanti, em seu artigo “O que é Esporte”, o importante é o equilíbrio, tanto das motivações externas, quanto das internas, para garantir o “espírito esportivo” e, assim, o que era para se tornar uma prática esportiva não perca suas características que o fazem um esporte.

É notório que o termo “Esporte” vai além de ser uma atividade para lazer, é uma espécie de instituição, com regras, objetivos e requisitos.

3_O QUE É E COMO SURGIRAM OS ESPORTES ELETRÔNICOS?

As raízes dos e-sports se iniciaram, em 1972, com as Olimpíadas Intergalácticas de “Spacewar” (um dos primeiros jogos eletrônicos desenvolvidos para computador). Esse evento aconteceu na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos. Para o vencedor do campeonato foi entregue um ano de assinatura na revista “Rolling Stones”.

A popularização dos campeonatos de e-sports aconteceu na década de 80, por conta dos fliperamas e na década de 90, com a chegada da internet, impulsionando ainda mais os jogos eletrônicos, popularizando, principalmente, dois jogos em específico: “Counter-Strike” e “Warcraft”.

Em 2011, com a chegada da plataforma de streaming “Twitch”, os torneios de jogos eletrônicos passaram a ser transmitidos de forma on-line, transformando esse cenário em como se conhece hoje.

3.1_Cenário Atual dos Esportes Eletrônicos no Brasil

A definição dos e-sports como esporte é tema de discussões no país. Em janeiro de 2023, a então ministra do Esporte, Ana Moser, afirmou que os e-sports pertencem à indústria do entretenimento, não sendo considerados uma modalidade esportiva. Essa declaração gerou reações na comunidade gamer, que defende o reconhecimento oficial da prática.

Em resposta a essa demanda, o Projeto de Lei 205/23 foi apresentado na Câmara dos Deputados, propondo definir os e-sports como modalidade esportiva para todos os efeitos legais. O projeto visa reconhecer competições realizadas por meio de jogos eletrônicos entre atletas profissionais ou amadores, reunidos presencialmente ou on-line. Além disso, o texto exclui da definição jogos com conteúdo sexual, que propaguem mensagens de ódio, preconceito, discriminação ou façam apologia ao uso de drogas.

Em outubro do ano de 2023, o atual ministro do Esporte, André Fufuca (PPMA), visitou a Brasil Game Show (BGS) e foi a favor da regulamentação dos esportes eletrônicos do Brasil. Ao contrário de sua antecessora, Ana Moser, Fufuca entende que os e-sports devem ser considerados esportes.

A regulamentação dos e-sports no Brasil enfrenta desafios, como a necessidade de conciliar interesses de diferentes setores e adaptar legislações existentes às especificidades dos esportes eletrônicos. Por outro lado, representa uma oportunidade de promover o desenvolvimento sustentável do setor, incentivar a inovação tecnológica e a criação de novas oportunidades de negócios.

Em janeiro de 2024, o presidente do Comitê Olímpico Internacional (COI), Thomas Bach, declarou, durante uma entrevista à agência de notícias chinesa Xinhua, na Coreia do Sul, que planeja a primeira Olimpíada de e-sports para 2025 ou, no máximo, 2026.

4_POR QUE OS ESPORTES ELETRÔNICOS DEVEM SER CONSIDERADOS ESPORTES?

Atualmente, está se consolidando, pouco a pouco, uma ideia de que os esportes devem ser considerados como um esporte tradicional, mas por qual motivo? Existem alguns pontos que devem ser levados em consideração.

De acordo com a “British Association of Sport and Exercise Medicine (BAsem)”, este é um tema que ainda está sendo debatido academicamente, os esportes são jogos que demandam competição, esforço e habilidade naquilo que está sendo praticado de acordo com as regras para se divertir/trabalhar. Entretanto, ainda, não se tem nenhuma definição formal para os e-sports, no geral esta “modalidade” pode contemplar vários jogos diferentes de diversas categorias, como por exemplo, de esportes (FIFA EA SPORTS); FPS “First Person Shooter” (Call Of Duty); Battle Royal (Fortnight); Estratégia (Starcraft); ”Multiplayer Online Battle Arena” (League of Legends), estes são apenas exemplos de um jogo por categoria, ou seja, tem muitos outros que fazem parte desse estilo de esporte, apenas mostrando seu crescimento e evolução.

4.1_Sedentarismo e Saúde

Um ponto que sempre é levantado quando o assunto é e-sports e se eles devem ser considerados desporto é se os atletas são ou não sedentários; ainda, de acordo com o “BAsem”, é uma falácia e um erro acreditar que os esportistas de esportes eletrônicos têm o mesmo nível de sedentarismo que a dos jovens que ficam em frente às telas, conforme descrito em pesquisas de saúde pública, por exemplo, existem jogos que misturam o exercício físico e jogos, e, enquanto jogam, praticam atividades físicas. Em recente pesquisa com aproximadamente 928 jogadores de futebol virtual, com idade entre 18 a 30 anos, 99% homens, que estão registrados no “Portuguese Football Federation (FPF)”, 73% dos atletas reportaram que tem uma rotina de exercícios contínua e vigorosos. Na Finlândia, foi feito um estudo parecido com os atletas de elite de e-sports, com idade aproximada de 25 a 33 anos, 97% homens, no qual foi registrado que os atletas praticavam três vezes mais que o recomendado pela OMS (Organização Mundial da Saúde), de 21' (vinte e um minutos) de atividades diárias.

O Comitê Olímpico Internacional iniciou um debate se os esportes eletrônicos devem ser incluídos nas Olimpíadas e se essa ideia é viável. De acordo com o “The International Sports Law Journal” indicou-se que ainda não foi feita a inclusão dos

e-sports nas Olimpíadas por ser um tema prematuro, e o tema está sendo estudado junto com os benefícios do esporte eletrônico nesse evento. É interessante que os e-sports sejam estudados pela comunidade Olímpica devido ao seu grande desenvolvimento e acelerado crescimento midiático, social e financeiro que essa modalidade está proporcionando!

Em uma pesquisa publicada pela USP, no ano de 2023, é avaliado se os esports são “esportes”, só que da perspectiva da medicina. O que é apresentado inicialmente é um novo conceito de atividade física que vai além da definição antes mencionada, e que a atividade física inclui os atos e movimentos que ocorrem em lugares e contextos específicos por um viés de interesse, emoções, ideias, direções e relações, além de que ambos – esportes e e-sports – têm uma base em comum, que são os regulamentos, competições e atividade estruturada. Nesse estudo, é relatado que é muito importante ser levado em consideração como os esportes eletrônicos aumentam a qualidade de vida, inclusive de pessoas que têm doenças crônicas, mas é claro que como os esportes tradicionais, os esportes eletrônicos podem causar risco à saúde dos atletas, como por exemplo, ficar em frente as telas por muito tempo, o que pode causar danos na retina e nos fotorreceptores.

5_LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL E BRASILEIRA ACERCA DOS E-SPORTS

Anteriormente, neste texto, foi abordado o que é o Direito Desportivo e seus fundamentos, também já foi explicado que os esportes eletrônicos podem ser considerados esportes. Então, por uma linha lógica, essa modalidade de esporte também precisa de regulamentação.

Pensando por essa mesma lógica, alguns países não só já consideram oficialmente o e-sport, um esporte de fato, como também já regula essa prática.

Um dos pioneiros foi a Coreia do Sul, onde o e-sport foi reconhecido como esporte em 2000, um país que tem uma tecnologia avançada e que contém uma comunidade de esportes eletrônicos muito grande e engajada. A Lei em questão é a Lei nº 11.315, promulgada em fevereiro de 2012, conhecida como Lei de Promoção dos e-sports (Act on Promotion of E-sports), essa Lei tem como preceito estabelecer a infraestrutura para a indústria e cultura dos e-sports, além de promover a competitividade neste meio, ajudando também a rebuscar a economia na Coreia do Sul.

Assim como na Coreia, a China também reconheceu o e-sport como esporte oficialmente no ano de 2003, e hoje é um dos principais mercados de jogos eletrônicos

do mundo, de acordo com a The Law Tree, é exposto que a Lei que regulamenta os e-sports se preocupa com as práticas ilícitas do e-sport e, além de regular os clubes e os atletas, também prevê regulamento para a transmissão dos eventos.

Outro país que também se destaca é a França, com a Lei nº 2016-1321, com promulgação em outubro de 2016, conhecida como “Loi pour une République numérique” (em português: “Lei para uma República Digital”), em que pese essa lei não ser exclusivamente sobre e-sports, mas sim sobre a “era digital” como um todo, esse dispositivo também reconhece os e-sports como esporte, e um tópico muito interessante é que também diferenciam esporte eletrônico de jogos de azar e apostas, garantindo a integridade, legalidade e legitimidade dessa modalidade e dos atletas. Ademais, são regulamentadas as competições, com imposições para transparência, participação de jogadores e premiação.

Outro exemplo interessante, é o Estatuto Principal da Federação Turca de e-sports, promulgado em novembro de 2022 (Em inglês: Turkey E-Sports Federation's Main Statute). Esse Estatuto foi elaborado com base na Lei nº 7405 sobre Clubes e Federações Esportivas, de abril de 2022, e no Regulamento sobre Procedimentos e Princípios de Trabalho das Federações Esportivas Independentes, de julho de 2012. Nele alguns pontos são levantados e fixados para os procedimentos e àqueles que irão atuar na área, podendo destacar a competência da Federação, o registro de empresas e clubes e definição de regras disciplinares.

Em alguns países, como por exemplo, a Grécia, os e-sports são reconhecidos como uma modalidade de desporto, mas ainda não têm nenhuma legislação específica delimitando o assunto no momento, entretanto, provavelmente terá no futuro.

No Brasil, os esportes eletrônicos ainda não são reconhecidos oficialmente como uma modalidade esportiva ou têm alguma lei que a regulamenta, tendo apenas um projeto de Lei 205/2023, cujo projeto ainda está em análise na Câmara dos Deputados. O texto prevê o reconhecimento dessa modalidade como um esporte de fato e não apenas uma forma de entretenimento, tendo muito o que avançar e ser desenvolvido.

6_COMPARAÇÃO DO PROJETO DE LEI 205/2023 E A LEI DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO CENÁRIO INTERNACIONAL

Primeiramente, cumpre destacar que o Projeto de Lei nº 205/2023 não é o primeiro Projeto apresentado perante o Legislativo. O primeiro deles foi o Projeto de Lei

do Senado (PLS) de nº 383/20173, proposto pelo Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), que tinha como objetivo a regulamentação dos Esportes Eletrônicos e a sua definição como um esporte. O projeto inicial era bem simples e contava com um total de seis artigos, e sua Justificação era que a regulamentação dos esportes virtuais se faz necessária para que a prática esportiva seja incentivada e que não ocorra discriminação entre os que praticarem esse esporte¹. Entretanto, esse projeto não foi aprovado em 22/12/2022, quando foi arquivado ao final da Legislatura, nos termos do § 1º do art. 332 do Regimento Interno do Senado, que dispõe que serão arquivadas as tramitações no Senado no fim da Legislatura de um Senador (fim do mandato), exceto se requerida a continuidade de sua tramitação por 1/3 (um terço) dos Senadores. Ou seja, essa PLS foi arquivada devido o fim do mandato do Senador que a propôs.

Em 2022, foi proposta uma nova Lei junto a Câmara dos Deputados, o PL 70/2022, proposto pelo Deputado Fausto Pinato (PP/SP), que visava o mesmo objetivo que o PL anterior, entretanto este teve um destino diferente de seu antecessor, este foi apensado ao mais atual Projeto de Lei que visa a regulamentação dos Esportes Eletrônicos o PL 205/2023. O PL 205/2023, foi apresentado pelos Deputados Júlio Cesar Ribeiro (REPUBLIC/DF) e pelo Deputado Coronel Chisóstomo (PL/RO).

Em 06/05/2024, ocorreu a última movimentação Legislativa deste PL, sendo ele enviado à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC). É importante realçarmos que esse PL está em tramitação ordinária, conforme art. 151, III, do RICD.

Em relação aos artigos deste PL, é indicado a classificação de Esportes Eletrônicos, especificando o que pode e que não pode ser considerado e-sport. Na Justificação, é definido como objetivo o ajuste do ordenamento à prática de esportes eletrônicos, incluindo que com a falta de regulamentação e de definição para se esta modalidade é um esporte ou só entretenimento, muitos atletas não conseguem receber nenhum recurso do Governo Federal que tenha como objetivo o incentivo à prática esportiva. Além de destacarem o setor de que investe nessa modalidade esportiva, que também devido à falta da respectiva regulamentação não conseguem se desenvolver e aqueles acabam tendo insegurança na hora do investimento neste esporte.

De acordo com o relatório da Newzoo, em 2022, o mercado mundial de jogos atingiu US\$ 1,7 trilhão, e este é apenas um dos vários outros exemplos que evidenciam a expansão dessa modalidade, outros exemplos são: o Fantasy Sport (ou Fantasy Game) movimentou cerca de USD 21,39 bilhões em 2021 e, em 2022, junto com a batalha de Dota 2, arrecadou mais de 293 milhões de dólares.

3 Projeto de Lei nº 383/2017. Disponível no site do Senado Federal; <https://www.congressonacional.leg.br/materias/materias-bicamerais/-/ver/pls-383-2017>.

Neste caso, vale a comparação do PL 205/2023 com a Lei coreana de incentivo aos e-sports, facilitando, assim, a visualização de uma Lei que já é avançada dentro desse ramo e de um PL que ainda está em formação, e que ele precisa melhorar, evoluir e levar em consideração, para que seja uma lei efetiva e completa.

Abaixo, é possível notar a diferença entre as respectivas Leis, levando em consideração os mesmos aspectos, além de ser claro e notório que a lei sul-coreana ser mais completa e detalhada.

Na terceira tabela, encontram-se as observações e principais apontamentos em relação a ambas as leis.

PRINCIPAIS PONTOS	BRASIL – PL 205/2023
Definição de e-sports	Foco em disputas baseadas em desempenho intelectual destreza (Art. 3º).
Reconhecimento Legal	Modalidade esportiva (Art. 6º).
Direito dos Jogadores	Não previsto.
Regulação das Organizações	Não previsto.
Exclusões de Conteúdo	Veta jogos com conteúdo sexual, ódio ou drogas (Art. 5º).
Incentivos Governamentais	Bolsa atleta, Lei de incentivo ao esporte outros recursos do Governo Federal (justificação)
Inclusão e Educação	Menção a projetos educacionais (Justificação).
Agência Reguladora	Não previsto.
Repressão e Práticas Nocivas	Não previsto.
Fomento ao Mercado	Citados na justificação (ex.: 11,4 mi espectadores, US\$ 184 bi mercado global) - sem vinculação legal

PRINCIPAIS PONTOS	COREIA DO SUL - ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS
Definição de e-sports	Inclui competições e atividades correlatas (ex.: transmissões, treinamentos) (Art. 2º).
Reconhecimento Legal	Setor estratégico (cultural, econômico e esportivo) (Art. 1º).
Direito dos Jogadores	Registro obrigatório, contratos padronizados e suporte educacional (Arts. 6º, 10).
Regulação das Organizações	Exigência de registro e compliance ético (Arts. 6º, 13).
Exclusões de Conteúdo	Regulação técnica (ex.: classificação etária), sem veto explícito (Art. 12).
Incentivos Governamentais	Subsídios para infraestrutura, eventos e formação (Arts. 8º, 10, 14).
Inclusão e Educação	Programas em escolas, universidades credenciadas (Art. 10).
Agência Reguladora	KeSPA e Ministério da Cultura/Espor tes (Arts. 9º, 13, 17).
Repressão e Práticas Nocivas	Combate a vício, apostas ilegais e manipulação (Arts. 5º, 15).
Fomento ao Mercado	Apoio a exportação de conteúdo e atletas (Art. 14).

PRINCIPAIS PONTOS	OBSERVAÇÕES
Definição de e-sports	A Coreia amplia o conceito para toda a cadeia produtiva.
Reconhecimento Legal	Brasil equipara a esportes tradicionais; Coreia integra à política nacional.
Direito dos Jogadores	Coreia garante direitos trabalhistas e carreira sustentável.
Regulação das Organizações	KeSPA (agência coreana) fiscaliza ligas e times.
Exclusões de Conteúdo	Coreia prioriza autorregulação setorial.
Incentivos Governamentais	Brasil depende de iniciativas locais (ex.: JEEDF).
Inclusão e Educação	Coreia formaliza e-sports como disciplina.
Agência Reguladora	Brasil carece de órgão específico.
Repressão e Práticas Nocivas	Coreia alia promoção à proteção social.
Fomento ao Mercado	Brasil tem potencial não explorado legalmente.

CONCLUSÃO

Com base no que foi apresentado, é claro que os e-sports estão se estabelecendo como uma modalidade esportiva de grande importância, tanto em termos econômicos, quanto sociais. A progressão da normatização global revela que vários países já reconhecem e estabelecem leis específicas para essa atividade, assegurando direitos e obrigações para seus profissionais. No Brasil, apesar de ainda existir oposição ao reconhecimento oficial dos esportes eletrônicos como esporte, o progresso das discussões legislativas aponta para um cenário de transformações e ajustes.

A influência cada vez maior da tecnologia no direito esportivo enfatiza a necessidade de uma regulamentação precisa e eficaz para os e-sports, assegurando maior proteção legal para atletas, entidades e investidores do segmento. Ademais, é essencial analisar detalhadamente os efeitos sociais e de saúde dessa prática, levando em conta, tanto as vantagens, quanto os obstáculos associados ao modo de vida dos atletas virtuais.

Portanto, a regulamentação dos e-sports no Brasil oferece uma chance de impulsionar o desenvolvimento da indústria, expandir investimentos e estabelecer o país como um modelo global no segmento. É fundamental reconhecer e estabelecer políticas apropriadas para assegurar um futuro promissor para os esportes eletrônicos, equilibrando inovação, competitividade e inclusão no panorama esportivo, tanto nacional, quanto internacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, G. Um Fenômeno Cultural! Mente Afiada Curiosidades, v. Ano 1, no 2 - Março, 2024, p. 9–11, Acesso em: 31 mar. 2024.

KUBATA, A. Os Maiores Eventos Gamers do Brasil. Mente Afiada Curiosidades, v. Ano 1, no 2 - Março, 2024, p. 12–14, , Acesso em: 31 mar. 2024.

SCORZA, F. A. et al. Medical research: Are e-Sports really sports? Clinics (Sao Paulo, Brazil), v. 78, p. 100190, 2023. Disponível em: <<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10757292/>>. Acesso em: 25 mar. 2025

KARI, T.; KARHULAHTI, V.-M. Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. Disponível em: <<https://www.igi-global.com/article/do-e-athletes-move/177250>>. Acesso em: 24 mar. 2025

PEREIRA, A. M. et al. Virtual sports deserve real sports medical attention. BMJ Open Sport & Exercise Medicine, v. 5, n. 1, p. e000606, 1 nov. 2019. Disponível em: <<https://bmjopensem.bmj.com/content/bmjosem/5/1/e000606.full.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2025

AGHEY, C. Integration of eSports in the structure of Ifs: disruption or continuity? The International Sports Law Journal, 11 ago. 2020. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-020-00175-7#author-information>>. Acesso em: 24 mar. 2025

Global Recognition of ESports and Laws and Regulations All Over the World - The Law Tree. Disponível em: <<https://thelawtree.akmllp.com/lawtitude/global-recognition-of-esports- and-laws-and-regulations-all-over-the-world>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Edition 88 - The Law Tree. Disponível em: <<https://thelawtree.akmllp.com/edition-88/#lawtitude>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS). Disponível em: <https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=60289&type=part&key=17>. Acesso em: 25 mar. 2025.

Pour une République Numérique. Disponível em:
<<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000033202746>>. Acesso em: 25 mar. 2025.

PROJETO DE LEI N.º 205, DE 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarIntegra?codteor=2268463&filename=Avulso%20PL%20205/2023>. Acesso em: 29 mar. 2025.

VARGAS, A. et al. DIREITO E LEGISLAÇÃO DESPORTIVA: UMA ABORDAGEM NO UNIVERSO DOS PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. OAB RJ: CONFEF, 2017.

RICARDO, L. O QUE É ESPORTE - Valdir Barbanti. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/50725198/O-QUE-E-ESPORTE-Valdir-Barbanti>>. Acesso em: 23 mar. 2025.

The Ifrah Guide to eSPORTS LAW An excerpt from The Definitive Guide to iGaming in the United States DOWNLOAD FULL VERSION HERE. [s.l.: s.n.]. Disponível em:
<https://www.kisacoresearch.com/sites/default/files/documents/esports-download_ifrah.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2025.

The rise of Esports: Navigating an evolving legal and regulatory landscape (by Linklaters). Disponível em:

<<https://www.techuk.org/resource/the-rise-of-esports-navigating-an-evolving-legal-and-regulatory-landscape-by-linklaters.html>>. Acesso em 24 mar. 2025.

Muck Rack. Disponível em: <<https://muckrack.com/sinziana-ianc>>. Acesso em: 24 mar. 2025.

Verity Egerton-Doyle - More Than Just A Game. Disponível em: <<https://conferences.law.stanford.edu/mtjg2024/speakers/verity-egerton-doyle>>. Acesso em: 24 mar. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 205/2023. Dispõe sobre o esports. Apresentação: Julio Cesar Ribeiro, 2023. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>>. Acesso em: 4 maio.