

A Regulação dos eSports pelas Federações Desportivas Nacionais

Autor

André Duarte Costa

andregdcosta@gmail.com

Resumo

O fenómeno dos *eSports* continua o seu processo de crescimento exponencial, quebrando recordes ao nível de receitas geradas, audiência e prémios atribuídos. O impacto destes na atual cultura digital e sociedade contemporânea é inquestionável, motivo pelo qual já foram alvo de intervenção legislativa em alguns países. Não obstante, o seu reconhecimento enquanto desporto ainda divide opiniões.

O presente trabalho teve como propósito responder à questão de se os *eSports* devem ser reconhecidos como desporto e, *a posteriori*, a quem os cabe regular. Tendo isto em mente, procede-se à delimitação do conceito jurídico de desporto, tendo por base a sua definição presente na Carta Europeia do Desporto para, posteriormente, se subsumir os *eSports* àquele conceito. Para isto, analisa-se, em especial, a (in)suficiência da componente física na prática dos *eSports*, concluindo-se que, *inter alia*, os desportos eletrónicos encerram uma suficiente exigência física que viabilize o seu reconhecimento como desporto. Desta eventual legitimação resulta a investidura, nas federações desportivas, de um direito exclusivo a promover, regulamentar e dirigir as competições de *eSports* em Portugal.

Palavras-chave: *eSports*; Desporto; Reconhecimento; Federações Desportivas; Competições Desportivas

1. Enquadramento

No dia 15 de fevereiro de 2021 o Conselho Executivo do Comité Olímpico Internacional¹ emitiu a sua “Agenda Olímpica 2020+5”². Nesta, estabeleceram-se 15 recomendações destinadas a salvaguardar os valores olímpicos e a reforçar o papel do desporto na sociedade. Particular atenção merece a recomendação n.º 9, segundo a qual se deve incentivar o desenvolvimento dos desportos virtuais e envolver as comunidades de vídeo jogos naquele que é o movimento olímpico³. Em linha com a referida recomendação, no dia 22 de abril de 2021, o COI veio a público anunciar a criação da Olympic Virtual Series⁴, o primeiro evento olímpico para desportos virtuais físicos e não físicos⁵.

Esta notícia certamente inflamará a discussão, nunca tão atual, em torno do reconhecimento dos *eSports*⁶ ⁷ como verdadeiro desporto, bem como a quem caberá a sua regulação.

Com este trabalho propomo-nos a responder àquelas questões, analisando o conceito de desporto de uma perspectiva jurídica. Neste exercício, chamar-se-á à colação a legislação portuguesa desportiva e instrumentos legais supranacionais para, a final, adotarmos a definição de desporto que suportará o nosso estudo. Em seguida, semelhante percurso será efetuado quanto à definição de *eSports*. Contudo,

¹ Em diante, COI.

² International Olympic Committee, IOC Executive Board Proposes Olympic Agenda 2020+5 as the Strategic Roadmap to 2025, (15 de fevereiro de 2021). Acessível em: <https://www.olympic.org/news/ioc-executive-board-proposes-olympic-agenda-2020-plus-5-as-the-strategic-roadmap-to-2025>. Acedido pela última vez em 23 de abril de 2021.

³ Cf. Olympic Agenda 2020+5. Acessível em: https://stillmedab.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf#_ga=2.218074515.460453564.1619129914-1469420424.1619129914, acedido pela última vez em 23 de abril de 2021.

⁴ Trata-se do primeiro evento olímpico, organizado em parceria com cinco federações desportivas internacionais e empresas de jogos, para desportos virtuais físico e não físicos do qual fará parte o baseball, ciclismo, remo, vela e automobilismo.

⁵ International Olympic Committee, International Olympic Committee Makes Landmark Move Into Virtual Sports by Announcing First-Ever Olympic Virtual Series, (22 de abril de 2021). Acessível em: <https://www-olympic-org.cdn.ampproject.org/c/s/www.olympic.org/news/amp/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>, acedido pela última vez em 23 de abril de 2021.

⁶ O autor utiliza a expressão *eSports*.

⁷ Para efeitos do presente trabalho os *eSports* são vídeos jogos que simulam os desportos tradicionais, pelo que qualquer jogo cuja temática seja, por exemplo, de fantasia está excluída deste conceito.

aqui não se procurará optar por uma definição, mas evidenciar os elementos comuns a todas elas. Logo após, tentar-se-á subsumir os *eSports* ao conceito jurídico de desporto tendo por base a definição por nós acolhida, sendo dado particular enfoque há existência ou não de uma componente física que legitime o seu reconhecimento como desporto. Ulteriormente, enquanto consequência de um eventual reconhecimento, abordar-se-á o direito exclusivo de promoção, regulamentação e direção a nível nacional da prática dos *eSports* pelas respetivas federações desportivas.

2. Da Definição de Desporto

O debate em torno da definição de desporto é já um campo minado pelas denominadas Ciências do Desporto, marcado pelos estilhaços da discórdia⁸ e onde a existência de exercício físico (resta saber em que medida), enquanto elemento central daquele, parece ser o único ponto de convergência entre a doutrina⁹. Assim, restringir-nos-emos à definição jurídica de desporto, alheando-nos ao debate ali existente.

Para Javier Rodríguez Ten, desporto será tudo o que a legislação aplicável considere como tal, desde que cumpridos os requisitos estabelecidos por aquela¹⁰. Percorrida a epiderme legislativa e regulamentar desportiva portuguesa, cedo se revela árdua a tarefa de encontrar uma definição de desporto. Já abalado, por tal adversidade, o otimismo inicial quando pela mão do Regime Jurídico do Seguro

⁸ Filip Kobiela, Should chess and other mind sports be regarded as sports? em *Journal of the Philosophy of Sport*, Volume 3, N.º 3, (2018), p. 279. Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1520125>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

⁹ Vide, entre outros: Bernard Suits, *The elements of sport in Ethics in Sport*, 2.ª Ed., (2007), p. 33-44; Cem Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union em *The International Sports Law Journal*, 18, (2019), p. 106. Acessível em: <https://doi.org/10.1007/s40318-018-0139-6>, acedido pela última vez em 21 de abril de 2021; Dennis Hemphill, Cybersport em *Journal of the Philosophy of Sport*, (2005), p. 195 – 207, Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021; e Jenny Seth e outros, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” em *Quest*, Volume 69, N.º 1, (2017), p. 1-18, Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

¹⁰ Javier Rodríguez Ten, Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos, Colección de Derecho Deportivo, Dir. Antonio Millán Garrido, Madrid, Editorial Reus, (2018), p. 120.

Desportivo Obrigatório¹¹ se vislumbra no seu preâmbulo a definição almejada¹²: «O desporto, até por definição, é uma actividade predominantemente física, exercitada com carácter competitivo»¹³. Desta definição resulta óbvia a presença de duas componentes: a física (ainda que não total, alertemos, não se vá ignorar o vocábulo “predominantemente”) e a competitiva¹⁴, a qual, conseqüentemente, afasta a atividade física ligada ao lazer, à recreação, ao ócio, enfim, a antítese da busca pela superação do outro enquanto figura adversária¹⁵.

Por outro lado, a Comissão Europeia no seu Livro Branco sobre o Desporto¹⁶ preferiu a definição estabelecida pelo Conselho da Europa na Carta Europeia do Desporto:

«todas as formas de actividades físicas que, através de uma participação organizada ou não, têm por objectivo a expressão ou o melhoramento da

¹¹ Cf. Decreto-Lei 10/2009, de 12 de janeiro – Estabelece o regime jurídico do seguro desportivo obrigatório, tal como alterado pela Lei n.º 27/2011, de 16 de junho. Acessível em: <https://dre.pt/legislacao-consolidada/-/lc/73388882/201808072055/diploma?rp=indice>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

¹² A título de mera curiosidade, para outra definição de âmbito nacional só revisitando a, já revogada, Lei de Bases do Desporto de 2004 a qual, inspirando-se na definição de desporto presente no artigo 2.º, n.º 1, al. a) da Carta Europeia do Desporto, definia-o no seu artigo 2.º, n.º 2 como «qualquer forma de actividade física que, através de uma participação livre e voluntária, organizada ou não, tenha como objectivos a expressão ou a melhoria da condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados em competições de todos os níveis».

¹³ Definição, inclusive, utilizada no Acórdão do Tribunal da Relação de Guimarães, de 6 de junho de 2019, relatado por Maria João Matos, no âmbito do processo n.º 3849/17.1T8BRG.G1 para justificar a existência de um seguro obrigatório na atividade desportiva não profissional. Acessível em: <http://www.dgsi.pt/jtrg.nsf/86c25a698e4e7cb7802579ec004d3832/0f73d9fa17a51e528025842b002f98fa?OpenDocument>.

¹⁴ Para Jenny Seth e outros só há competição quando desta resulte um vencedor que supere os demais, motivo pelo qual, de igual forma, sem adversários também não há competição – Cf. Jenny Seth *et al.*, Virtual(y) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” em Quest, Volume 69, N.º 1, (2017), p. 6. Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

¹⁵ Pense-se, por exemplo, no caso da corrida, da caminhada ou do yoga onde a componente física se encontra presente, porém, direcionada para o bem-estar físico e mental.

¹⁶ Cf. Livro Branco sobre o Desporto, de 11 de julho de 2007, p. 1. Acessível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0391&from=PL>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados na competição a todos os níveis^{17 18}».

Deste modo, e não obstante o seu carácter não vinculativo por se tratar de uma recomendação erigida ao abrigo da alínea b) do artigo 15.º dos estatutos do Conselho da Europa¹⁹, será esta a definição adotada no presente trabalho.

3. Da Definição de eSports

À semelhança do experienciado aquando da tentativa de encontrar uma definição jurídica de desporto, também a definição de *eSports* padece da mesma enfermidade: a inexistência de uma definição homogênea e de aplicação universal.

Em virtude da inexistência de uma definição constante de um instrumento jurídico de cariz supranacional que possibilite a sua aplicação a um elevado número de ordenamentos jurídicos, não se pretende aqui chegar a uma tal definição. Pelo contrário, procurar-se-á destacar o ou os elementos comuns às várias definições aqui invocadas de maneira a, posteriormente, verificar se estes integram o conceito jurídico de desporto.

Desde logo, uma tal definição de *eSports* encontra-se positivada nos textos normativos de países que já se debruçaram sobre o setor. Por vezes denominada de “Meca dos *eSports*”, a Coreia do Sul ocupa um lugar de destaque na regulação daqueles²⁰. Refira-se, neste âmbito, o Act on Promotion of E-Sports²¹ cujo propósito passa pela promoção e desenvolvimento deste setor. Este, no seu artigo 2.º define *eSports* como *«jogos nos quais os jogadores competem entre si por um resultado ou uma vitória com produtos de jogos [...] e atividades incidentais a tais competições²²»*.

¹⁷ Cf. artigo 2.º, n.º 1, al. a) da Carta Europeia do Desporto. Acessível em: <https://rm.coe.int/16804c9dbb>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

¹⁸ Tradução livre.

¹⁹ Cf. Estatutos do Conselho da Europa. Acessível em: <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list/-/conventions/rms/0900001680935bd0>, acedido em 18 de abril de 2021.

²⁰ Alex Barbarà Artigas. Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, Uno Editorial, Vilassar de Mar, (2018), p. 42 – 89.

²¹ De 17 de fevereiro de 2012, tal como alterado pelo Act n.º 13971 de 3 de fevereiro de 2016. Acessível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²² Tradução livre.

Nas Filipinas, a Games and Amusements Board²³ na secção 2, com a epígrafe “Coverage”, das suas “Guidelines Governing the Conduct of Eletronic Sports (e-Sports) in the Philippines²⁴” define *eSports* como «*desportos eletrónicos profissionais (e-sports) ou jogos de vídeo competitivos [...] onde jogadores ou equipas competem utilizando computadores ou outros aparelhos eletrónicos conectados à internet, à rede local ou a outros sistemas eletrónicos tendo em vista a obtenção de prémios em dinheiro e / ou outra compensação, exceto eliminatórias ou rondas de qualificação em que participem entusiastas e / ou público em geral envolvendo apenas prémios simbólicos cujo montante não exceda os dez mil pesos²⁵*».

Ora, destas definições sobressaem a componente competitiva e profissional dos *eSports* e o facto de os mesmos terem por base um vídeo jogo, independentemente do seu género, jogado a partir de aparelhos eletrónicos. cremos, no entanto, e acompanhando o entendimento de Cem Abanazir, que o facto de uma atividade ser exercida profissionalmente não tem o condão de sozinha transformar uma atividade em desporto²⁶.

Além disto, importante é ainda notar que as definições apresentadas não fazem menção a uma qualquer componente física conexas com a sua prática, ao contrário do que acontece, como vimos *supra*, na definição de desporto. Contudo, a falta de menção expressa àquela componente nesta definição não significa, *per se*, que a mesma não esteja presente²⁷.

²³ A Games and Amusements Board regula e supervisiona os desportos profissionais e atividades afins para combater e prevenir a existência e proliferação de casas de apostas ilegais e outras formas de jogos ilegais organizados conexos com todos os desportos *play-for-play* e jogos de diversão – Cf. página oficial da Games and Amusements Board. Acessível em <https://gab.gov.ph>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²⁴ Games and Amusements Board Resolution n.º 2017-21 aprovada no dia 17 de outubro de 2017 pelo seu órgão gestor na 6.ª reunião ordinária do ano civil de 2017. Acessível em: <https://www.foi.gov.ph/requests/aglzfMvmb2ktcGhyHQsSB0NvbnRlbnQiEEdBQI04MjY1NjU0MDcxODcM>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²⁵ Tradução livre.

²⁶ O autor utiliza como argumento o facto de a Fédération Internationale de Football Association (FIFA) não fazer distinção entre jogadores profissionais e jogadores amadores para efeitos do seu tratamento enquanto desportistas – Cf. Cem Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union em *The International Sports Law Journal*, 18, (2019), p. 103, disponível para consulta em: <https://doi.org/10.1007/s40318-018-0139-6>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²⁷ Por exemplo, para Michael G. Wagner *eSports* é uma área de atividades desportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidade físicas e mentais no uso de tecnologias de informação e comunicação – Cf. Michael G. Wagner, On the Scientific Relevance of eSports em *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos da América, (2006). Acessível em

4. Do reconhecimento dos eSports como desporto

Em razão da parca expressão da componente física existente nos jogos de tabuleiros, também o reconhecimento de alguns destes jogos enquanto desporto encontra numerosos opositores. Muitas vezes classificado como desporto da mente²⁸, o xadrez apresenta uma componente física, no mínimo, questionável²⁹. Este é também um dos obstáculos apontados ao reconhecimento dos eSports enquanto desporto, motivo pelo qual cremos que podem ser equiparados^{30 31}.

É do exemplo do xadrez que o Advogado-Geral do Tribunal de Justiça da União Europeia³², Maciej Szpunar, se faz valer quando confrontado com a questão de saber se o *bridge* duplicado, em face da sua componente física insignificante, constitui ou não um desporto para efeitos de obtenção de isenção do pagamento do iva³³. Para este, o xadrez seria o exemplo paradigmático de um desporto onde a componente física se encontra ausente sem que isso, no entanto, moleste o seu reconhecimento enquanto tal. Seria, portanto, suficiente que uma atividade tivesse uma componente mental que fosse determinante para o seu resultado, motivo pelo qual propôs que o *bridge* fosse considerado desporto³⁴. No entanto, o TJUE não subscreveu tal proposta

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²⁸ Filip Kobiela, Should chess and other mind sports be regarded as sports? em *Journal of the Philosophy of Sport*, Volume 3, N.º 3, (2018), Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1520125>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

²⁹ Cf. Jenny Seth *et al.*, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” em *Quest*, Volume 69, N.º 1, (2017), p. 9, Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³⁰ De notar que, não obstante tal crítica, aquele último goza daquele reconhecimento por parte da mais alta instância desportiva internacional, o COI que, em 1999, reconheceu a International Chess Federation como federação desportiva internacional – Cf. página oficial do Comité Olímpico Internacional. Acessível em: <https://www.olympic.org/recognised-federations>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³¹ Ainda dentro dos chamados desportos da mente, também a o *bridge* é considerado um desporto pelo COI. Em 1999, este reconheceu a World Bridge Federation como federação desportiva internacional – Cf. página oficial da World Bridge Federation. Acessível em: <http://db.worldbridge.org/Repository/IOC/IOC.htm>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³² Adiante, TJUE.

³³ Conclusões do Advogado-Geral Maciej Szpunar, de 15 de junho de 2017, Processo C-90/16, The English Bridge Union Limited c. Commissioners for Her Majesty’s Revenue & Customs, ECLI:EU:C:2017:464. Acessível em: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=191818&pageIndex=0&doclang=PT&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=3748178>, acessido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³⁴ *Ibid.*, para. 46

por considerar que «o facto de uma atividade favorecer a saúde física e mental não é, por si só, um elemento suficiente para concluir que esta é abrangida pelo conceito de “desporto”, na aceção da mesma disposição³⁵». Logo, o *bridge* duplicado, em face da sua insignificante componente física, não estaria abrangido pelo conceito de desporto e, por esta ordem de ideias, nem o xadrez ou os *eSports*.

Cumprido, neste momento, alertar o leitor que devemos lealdade à definição de desporto anteriormente por nós abraçada que o definia como todas as formas de atividades físicas. Pois bem, o que é, então, atividade física? Socorrendo-nos da definição dada pela Organização Mundial de Saúde e acolhida por Alexandre Miguel Mestre³⁶, aquela seria qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos que requeiram gasto de energia^{37 38}. É ao nível daqueles movimentos que opera a distinção entre habilidades motoras grossas e finas. As primeiras compreendem os grandes grupos musculares (ativados, por exemplo, num *sprint*), ao passo que as segundas envolvem grupos de músculos mais pequenos e coordenação olhos-mãos (de que são exemplos a manipulação de uma carabina no tiro desportivo de precisão ou o movimento do pulso ao controlar um *joystick* nos *eSports*)³⁹. São estas habilidades motoras finas que estão presentes na prática dos *eSports* em face da necessidade, para prosperar, de elevados níveis de destreza, coordenação e velocidade de reação às incidências do jogo aquando da manipulação de quaisquer que sejam os aparelhos eletrónicos a ser utilizados. Acresce ainda o esforço físico

³⁵ Acórdão de 26 de outubro de 2017, The English Bridge Union Limited c. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs, C-90/16, ECLI:EU:C:2017:814. Acessível em: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=196124&pageIndex=0&doclang=PT&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=4085143>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³⁶ Alexandre Miguel Mestre, São os *e-sports* desporto? Breve análise jurídica em *e-Sports: o desporto em mudança?*, Lisboa, Visão & Contextos (2020), p. 87 e 88.

³⁷ World Health Organization, WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour, (2020). Acessível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

³⁸ Tradução livre.

³⁹ Jenny Seth *et al.*, Virtual(ly) Athletes: Where *eSports* Fit Within the Definition of “Sport” em *Quest*, Volume 69, N.º 1, (2017), p. 9-10. Acessível em: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

decorrente dos elevados níveis de concentração e stress associados, bem como a preparação e treino⁴⁰ exigidos para a sua prática a um nível profissional^{41 42}.

Mas engane-se quem pense que os *eSports* não incluem habilidades motoras grossas. Basta atentar aos chamados *motion-based video games*^{43 44} (por exemplo, os *Wii Sports*) onde os jogadores movimentam o seu corpo de forma semelhante ao que aconteceria se estivessem nas vestes do atleta^{45 46}.

Deste modo, não fazendo a definição por nós perfilhada qualquer distinção entre aquelas duas habilidades motoras, e preenchidos que estão os restantes requisitos, abre-se aqui a porta para o reconhecimento dos *eSports* como um verdadeiro desporto⁴⁷.

⁴⁰ Mercé Delgado, Los eSports son un deporte? Tan importante es encasillarlos o no como tal?, Sport, (31 de julho de 2018). Acessível em: <https://www.sport.es/es/noticias/esports/los-esports-son-deporte-6970559>, acedido pela última vez em 17 de abril de 2021.

⁴¹ Como bem aponta Rune Vik-Hansen, no que respeita ao xadrez – mas com aplicação, com as necessárias adaptações, aos *eSports* – os jogadores profissionais passam entre 7 e 8 horas por dia a treinar e executam tarefas de ordem teórica, prática, mental e física. Eles praticam diferentes aberturas, jogos intermédios e jogos finais, bem como trabalham as suas táticas (reflexos e intuição) e examinam as posições de forma a melhorar o seu sentido posicional e capacidade de calcular variações. O autor acrescenta ainda a existência de dores de cabeça e mau dormir como algo usual na vida destes jogadores. – Cf. Rune Vik-Hansen, Is Chess a Sport?, (2018). Acessível em: https://www.researchgate.net/publication/326534245_Is_Chess_a_Sport, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

⁴² Toda esta tensão e exercício mental manifestam-se fisicamente. Prova disto são os 10 quilos perdidos por Karpov num jogo contra Kasparov durante o Campeonato Mundial de Xadrez em 1984 – Cf. Teresa de Sousa, A luta desigual entre o campeão de xadrez e o espiao do KGB, Público, (2 de dezembro de 2007). Acessível em: <https://www.publico.pt/2007/12/02/jornal/a-luta-desigual-entre-o-campeao-de-xadrez-e-o-espiao-do-kgb-239881>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

⁴³ Doravante, *MVBGs*.

⁴⁴ Também denominados de *Exergames*, são um tipo de jogo que requer que o indivíduo que o esteja a jogar seja fisicamente interativo.

⁴⁵ Por exemplo, a versão *motion-based video game* do ténis exige que os jogadores balancem fisicamente o seu braço para que o avatar que controlam no jogo execute o mesmo movimento.

⁴⁶ Estudos demonstram que a sua prática aumenta o consumo energético, a frequência cardíaca, o consumo de equivalentes metabólicos, o consumo máximo de oxigénio e a prática de atividade física, bem como aludem aos seus benefícios na reabilitação física e no desenvolvimento de habilidades motoras – Cf. Duarte Araújo, Pode o e-sport ser incluído no conceito de desporto? em *e-Sports: o desporto em mudança?*, Lisboa, Visão & Contextos, (2020), p.18 e Seth E. Jenny *et al.*, The effectiveness of Developing Motor Skills Through Motion-Based Video Gaming: A Review em *Simulation & Gaming*, Volume 48, N.º 6, (2017). Acessível em: <https://doi.org/10.1177/1046878117738552>, acedido pela última vez em 18 de abril de 2021.

⁴⁷ O reconhecimento, embora a sua diminuta componente física, do tiro e do arco e flecha como desportos (com presença olímpica) apenas vem reforçar esta nossa posição. E o mesmo se pode dizer

5. Da promoção, regulamentação e direção das modalidades desportivas virtuais

A autonomia e a diversidade das organizações desportivas, a estrutura piramidal das competições, os mecanismos de solidariedade organizados entre diferentes níveis e operadores, a organização do desporto numa base nacional e o princípio de que para uma modalidade desportiva deve existir apenas uma federação, são algumas das características da especificidade do desporto europeu⁴⁸. Quando comparado com o ecossistema dos *eSports* rapidamente se vislumbram diferenças. Aqui – ao contrário do que acontece, por exemplo, no futebol, que não é de ninguém, mas de todos – é uma empresa (o *publisher*) que é a proprietária do jogo e de todos os direitos inerentes ao mesmo, em específico, aqueles relacionados com a sua propriedade intelectual.

Para melhor compreender o que aqui se discute, atente-se ao jogo FIFA21 da Electronic Arts⁴⁹ ⁵⁰. O jogo pretende recriar uma partida de futebol da forma mais realista possível. Para que tal aconteça, a EA deve integrar no jogo o máximo de logótipos, imagens, nomes, estádios, torneios e personagens originais. Porém, estes encontram-se protegidos por direitos de propriedade intelectual que pertencem, nomeadamente, às federações internacionais e nacionais e aos jogadores de futebol. Para viabilizar a sua integração, a EA celebra contratos de licenciamento com as variadas partes, através dos quais lhe é concedida a autorização para utilizar a propriedade intelectual daqueles.

Por sua vez, a organização e promoção de competições e eventos conexos com o jogo carecem, igualmente, caso não sejam promovidos pela EA, da autorização desta, o que origina a celebração de novos contratos de licenciamento tendo por

do automobilismo onde o esforço é da máquina restando ao piloto a destreza, a concentração e rapidez de reflexos.

⁴⁸ Livro Branco sobre o Desporto, de 11 de julho de 2007, p. 14. Acessível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0391&from=PL>, acedido pela última vez em 19 de abril de 2021.

⁴⁹ Doravante, EA.

⁵⁰ Cf. página oficial da Electronic Arts. Acessível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/fifa>, acedido pela última vez em 19 de abril de 2021.

objeto os direitos de propriedade intelectual pertencentes a esta enquanto proprietária do jogo⁵¹.

Neste âmbito há também repercussões ao nível da legislação aplicável⁵². Esclarecemos, de antemão, que consideramos que cada modalidade desportiva virtual, deve ser integrada na respetiva federação unidesportiva. Em miúdos, e exemplificando, a modalidade de eFutebol deve ser absorvida pela Federação Portuguesa de Futebol, tal como a modalidade de eBasquete⁵³ deve ser incorporada nos quadros da Federação Portuguesa de Basquete, e por aí em diante. Ora, nos termos do artigo 19.º, n.º 1 da Lei n.º 5/2007⁵⁴ «[o] estatuto de utilidade pública desportiva confere a uma federação desportiva a competência para o exercício, em exclusivo, por modalidade ou conjunto de modalidades, de poderes regulamentares, disciplinares e outros de natureza pública, bem como a titularidade dos direitos e poderes especialmente previstos na lei». Ademais, dispõe o artigo 6.º, n.º 1, alínea a) do Decreto-Lei n.º 45/2015⁵⁵ que «[a]s federações desportivas detêm o direito exclusivo de promover, regulamentar e dirigir a nível nacional a prática de uma modalidade desportiva ou um conjunto de modalidades afins ou associadas»⁵⁶.

⁵¹ Algumas ligas de futebol tradicional já começaram a criar e organizar as suas próprias ligas de eFutebol, como é o caso da Extraklasa, eDivisie, VBL e eBundesliga. Não obstante, estas competições apenas são possíveis com a permissão do *publisher*, uma vez que o uso comercial do seu jogo deve obter a sua prévia aprovação. – Cf. European Clube Association, *Esports – Curse or Blessing for Football Clubs?*, (2021), p. 31. Acessível em: <https://www.ecaeurope.com/news/is-esports-a-curse-or-blessing-for-football-clubs/>, acedido em 19 de abril de 2021.

⁵² De referir ainda a sujeitação daqueles que pratiquem eSports a título exclusivo ou principal, auferindo por esta via uma remuneração, ao regime jurídico do contrato de trabalho desportivo. Também os recintos e demais espaços concebidos para acolher a prática dos eSports passam a ser abrangidos pelo regime jurídico das instalações desportivas de uso público, bem como devem ainda os praticantes beneficiar, obrigatoriamente, de um contrato de seguro desportivo, nos termos do respetivo regime. Outrossim, também a legislação referente à dopagem, prevenção da violência do desporto e à corrupção lhe será aplicável. Por fim, os litígios conexos com os eSports transferir-se-ão para a esfera do Tribunal Arbitral do Desporto.

⁵³ Esta modalidade utilizaria o NBA 2K como o jogo escolhido para as suas competições virtuais. – Cf. página oficial do NBA 2K. Acessível em: <https://nba.2k.com>, acedido pela última vez em 19 de abril de 2021.

⁵⁴ De 16 de janeiro, tal como alterada pela Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro – Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto. Acessível em: <https://dre.pt/web/guest/legislacao-consolidada/-/lc/view?cid=58846096>, acedido pela última vez em 19 de abril de 2021.

⁵⁵ De 9 de abril - Define as formas de proteção do nome, imagem e atividades desenvolvidas pelas federações desportivas, bem como o respetivo regime contraordenacional. Acessível em: https://dre.pt/home/-/dre/66953288/details/maximized?p_auth=XG8cSRyq, acedido pela última vez em 19 de abril de 2021.

⁵⁶ A lei prevê ainda a necessidade de parecer prévio obrigatório, a emitir pela respetiva federação, para a realização de provas ou manifestações desportivas que decorram na via pública ou demais espaços

No quadro da intervenção do Tribunal Arbitral do Desporto, em sede de procedimento de arbitragem necessária, as disposições anteriormente referidas já tiveram, no passado, aplicação prática. No âmbito do processo n.º 54/2018⁵⁷, que opôs a Federação Portuguesa de Surf⁵⁸ e a Federação Portuguesa de Canoagem⁵⁹, a primeira requereu que fosse determinada «a confirmação da Federação Desportiva com poderes para organizar competições de Stand Up Paddling em Portugal ou, subsidiariamente, a confirmação da obrigatoriedade de emissão de parecer prévio e vinculativo, pela Federação Portuguesa de Surf, para a organização de competições de Stand Up Paddling em Portugal». A interposição da suprarreferida ação arbitral surgiu no seguimento da publicitação, efetuada na página da *internet* da International Canoe Federation⁶⁰, do evento “2018 ICF Stand Up Paddling World Championships”, organizado por aquela federação internacional e pela FPC. O colégio arbitral constituído para dirimir o litígio concluiu então, *inter alia*, que pertencia à FPS o direito de regular a modalidade de *Stand Up Paddle*, devendo a FPC abster-se de organizar, colaborar ou dar apoio, nomeadamente à ICF, a eventos daquela modalidade em território nacional⁶¹.

Transpondo esta decisão e o quadro legislativo vigente para o universo dos *eSports* assistiríamos, salvo melhor opinião, a uma medição de forças entre os *publishers* e as federações desportivas. Aqueles, por um lado, estariam proibidos de organizar, em Portugal, competições desportivas do seu jogo sem o parecer prévio das respetivas federações desportivas. Estas, por outro lado, também não as poderiam organizar, na medida em que os direitos de propriedade intelectual sobre o jogo pertencem ao *publisher*.

públicos, bem como fora dos espaços públicos, onde sejam garantidos prémios de valor superior a 100 euros por participante e que estejam abertas à participação de praticantes inscritos nas federações desportivas.

⁵⁷ Acórdão do Tribunal Arbitral do Desporto, de 13 de setembro de 2018, no âmbito do processo n.º 54/2018. Acessível em: <https://www.tribunalarbitraldesporto.pt/documentacao/decisoes/processo-54-2018> acedido pela última vez em 20 de abril de 2021.

⁵⁸ À frente, FPS.

⁵⁹ Doravante, FCP.

⁶⁰ Em diante, ICF.

⁶¹ Acórdão do Tribunal Arbitral do Desporto, de 13 de setembro de 2018, no âmbito do processo n.º 54/2018, p. 19.

6. Conclusão

Independentemente da posição por nós assumida neste trabalho, a qual é sustentada no quadro jurídico existente, acreditamos que o desporto é aquilo que o Homem quiser. O conceito de desporto não é estanque, alheio aos tempos e às mentalidades. Pelo contrário, encontra-se em constante mutação, lado a lado com o processo civilizacional. O que agora se considera desporto no passado não o era, e vice versa. E isso faz parte da sua beleza. Por conseguinte, consideramos que o surgimento dos *eSports* é uma decorrência lógica e incontestável da sociedade contemporânea, amparada pelas tecnologias de informação e comunicação, cujo propósito passa pela promoção da inovação tecnológica à qual o desporto não é, nem poderia ser, alheio.

Compreendemos, e até aceitamos, os entraves que colocam aqueles mais céticos ao reconhecimento dos *eSports* como desporto. Atenta a definição de desporto por nós acolhida, facilmente se constata que é na esfera da fisicalidade que radica o pomo da discórdia, preenchidos que se encontram os outros requisitos. A verdade é que do ponto de vista jurídico, e é só desse que aqui nos fizemos valer, aquela via encontra-se desobstruída.

Não obstante, este reconhecimento dependerá sempre de uma apreciação casuística, consciente do ordenamento jurídico em que nos situemos e da visão que os poderes executivo e legislativo tenham dos *eSports*. O seu reconhecimento não deve ser pautado por tendências ou pressões, mas previamente ponderado em face das eventuais consequências, nomeadamente, ao nível da legislação aplicável.

Bibliografia

Jurisprudência e Decisões

- Acórdão de 26 de outubro de 2017, *The English Bridge Union Limited c. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*, C-90/16, ECLI:EU:C:2017:814
- Acórdão do Tribunal Arbitral do Desporto, de 13 de setembro de 2018, no âmbito do processo n.º 54/2018
- Acórdão do Tribunal da Relação de Guimarães, de 6 de junho de 2019, relatado por Maria João Matos, no âmbito do processo n.º 3849/17.1T8BRG.G1

Livros

- Alex Barbarà Artigas. Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo, Uno Editorial, Vilassar de Mar, (2018)
- Alexandre Miguel Mestre, São os *e-sports* desporto? Breve análise jurídica em *e-Sports: o desporto em mudança?*, Lisboa, Visão & Contextos (2020)
- Bernard Suits, *The elements of sport in Ethics in Sport*, 2.ª Ed., (2007)
- Duarte Araújo, Pode o *e-sport* ser incluído no conceito de desporto? em *e-Sports: o desporto em mudança?*, Lisboa, Visão & Contextos, (2020)
- Javier Rodríguez Ten, *Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaliza y los requisitos legales exigidos*, Colección de Derecho Deportivo, Dir. Antonio Millán Garrido, Madrid, Editorial Reus, (2018)

Publicações

- Cem Abanazir, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union* em *The International Sports Law Journal*, 18, (2019)
- Dennis Hemphill, *Cybersport* em *Journal of the Philosophy of Sport*, (2005) European Clube Association, *Esports – Curse or Blessing for Football Clubs?*, (2021)
- Felix Lebed, *Physical Activity is not Necessary: The Notion of Sport as Unproductive Officialised Competitive Game* em *Sport, Ethics and Philosophy*, (2021)
- Filip Kobiela, *Towards a High Definition of (Olympic) Sport* em *Cultura, Ciencia y Deporte*, Volume 13, N.º 38 (2018)
- Michael G. Wagner, *On the Scientific Relevance of eSports* em *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos da América, (2006)
- Rune Vik-Hansen, *Is Chess a Sport?*, (2018)
- Seth E. Jenny *et al.*, *The effectiveness of Developing Motor Skills Through Motion-Based Video Gaming: A Review* em *Simulation & Gaming*, Volume 48, N.º 6, (2017)

- Seth E. Jenny *et al.*, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” em Quest, Volume 69, N.º 1, (2017)
- World Health Organization, WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour, (2020)

Artigos online

- International Olympic Committee, IOC Executive Board Proposes Olympic Agenda 2020+5 as the Strategic Roadmap to 2025, (15 de fevereiro de 2021)
- International Olympic Committee, International Olympic Committee Makes Landmark Move into Virtual Sports by Announcing First-Ever Olympic Virtual Series, (22 de abril de 2021)
- Mercé Delgado, Los eSports son un deporte? Tan importante es encasillarlos o no como tal?, Sport, (31 de julho de 2018)
- Teresa de Sousa, A luta desigual entre o campeão de xadrez e o espião do KGB, Público, (2 de dezembro de 2007)

Instrumentos Legais e Documentos

- Act on Promotion of E-Sports, de 17 de fevereiro de 2012, tal como alterado pelo Act n.º 13971, de 3 de fevereiro de 2016
- Carta Europeia do Desporto, de 24 de setembro de 1992, tal como revista em 16 de maio de 2001
- Conclusões do Advogado-Geral Maciej Szpunar, de 15 de junho de 2017, Processo C-90/16, The English Bridge Union Limited c. Commissioners for Her Majesty’s Revenue & Customs, ECLI:EU:C:2017:464
- Decreto-Lei 10/2009, de 12 de janeiro – Estabelece o regime jurídico do seguro desportivo obrigatório, tal como alterado pela Lei n.º 27/2011, de 16 de junho
- Decreto-Lei n.º 141/2009, de 16 de junho – Estabelece o regime jurídico das instalações desportivas de uso público, tal como alterado pelo Decreto-Lei n.º 110/2012, de 21 de maio
- Decreto-Lei n.º 45/2015, de 9 de abril - Define as formas de proteção do nome, imagem e atividades desenvolvidas pelas federações desportivas, bem como o respetivo regime contraordenacional
- Diretiva 2006/112/CE do Conselho, de 28 de novembro de 2006, relativa ao sistema comum do imposto sobre o valor acrescentado
- Estatutos do Conselho da Europa
- Game Industry Promotion Act, tal como alterado pelo Presidential Decree n.º 30068, de 3 de setembro de 2019
- Lei 30/2004, de 21 de julho – Lei de Bases do Desporto
- Lei n.º 38/2012, de 28 de agosto, tal como alterada pela Lei n.º 33/2014, de 16 de junho, pela Lei n.º 93/2015, de 13 de agosto e pela Lei n.º 111/2019, de 10 de setembro – Aprova a lei antidopagem no desporto, adotando na ordem jurídica interna as regras estabelecidas no Código Mundial Antidopagem

- Lei n.º 39/2009, de 30 de julho, tal como alterada pelo Decreto-Lei n.º 114/2011, de 30 de novembro, pela Lei n.º 52/2013, de 25 de julho e pela Lei n.º 113/2019, de 11 de setembro – Estabelece o regime jurídico do combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança
- Lei n.º 5/2007, de 16 de janeiro, tal como alterada pela Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro – Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto
- Lei n.º 50/2007, de 31 de agosto, tal como alterada pela Lei n.º 30/2015, de 22 de abril e pela Lei n.º 13/2017 de 2 de maio – Estabelece um novo regime de responsabilidade penal por comportamentos susceptíveis de afectar a verdade, a lealdade e a correcção da competição e do seu resultado na actividade desportiva
- Lei n.º 54/2017, de 14 de julho – Regime jurídico do contrato de trabalho do praticante desportivo, do contrato de formação desportiva e do contrato de representação ou intermediação
- Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro, tal como alterada pela Lei n.º 33/2014 de 16 de junho – Cria o Tribunal Arbitral do Desporto, tal como alterada pela Lei n.º 33/2014, de 16 de junho
- Livro Branco sobre o Desporto, de 11 de julho de 2007
- Olympic Agenda 2020+5
- Resolution n.º 2017-21 aprovada no dia 17 de outubro de 2017 – Guidelines Governing the Conduct of Electronic Sports (e-Sports) in the Philippines
- Versão consolidada do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia

Sites

- Página oficial da Electronic Arts
- Página oficial da Games and Amusements Board
- Página oficial da World Bridge Federation
- Página oficial da World Esports Association
- Página oficial do Comité Olímpico Internacional
- Página oficial do NBA 2K