

CENÁRIO JURÍDICO DO DESPORTO VIRTUAL NO BRASIL

LEGAL SCENARIO OF VIRTUAL SPORTS IN BRAZIL

DOI: 10.19135/revista.consinter.00019.32

Recebido/Received 18/04/2024 – Aprovado/Approved 26/06/2024

*Marcos Antonio Nunes da Silva*¹ – <https://orcid.org/0000-0001-6342-5987>

*Viviane Coelho de Sellos-Knoerr*² – <https://orcid.org/0000-0003-0775-2267>

Resumo

O estudo tem como objetivo investigar o contexto jurídico-empresarial dos jogos digitais (e-sports), sua estruturação e profissionalização. A problemática reside na compreensão das implicações jurídicas e cenário atual envolvendo à atividade esportiva, o teor e suficiência da legislação que busca normatizar o setor no Brasil e suas implicações. Para tanto, faz uso do método lógico dedutivo, combinado aos precedentes de pesquisa bibliográfica e documental. Como principal contribuição, o estudo constata que os jogos virtuais são uma verdadeira prática esportiva e, assim, devem ser reconhecidos. No entanto, a ausência de uma legislação especializada suficiente para regulamentar os aspectos jurídicos decorrentes da prática gera insegurança jurídica e atrasa o desenvolvimento do setor. Como principal contribuição, conclui-se pela necessidade de um ambiente legal mais robusto e homogêneo que favoreça o desenvolvimento dos esportes digitais no país. O crescimento do mercado indica uma nova era de oportunidades econômicas, exigindo políticas que estimulem a inovação, a competitividade e a inclusão digital, ao mesmo tempo em que se assegura um ambiente justo e regulado para todos os stakeholders envolvidos.

Palavras-chave: E-Sports; Regulamentação; Indústria de jogos; Economia digital.

Abstract

The study aims to investigate the legal-business context of digital games (e-sports), their structuring and professionalization. The problem lies in understanding the legal implications and current scenario involving sporting activity, the content and sufficiency of the legislation that seeks to standardize the sector in Brazil and its implications. To do so, it uses the logical deductive method, combined with precedents from bibliographic and documentary research. As its main contribution, the study finds that virtual games are a true sporting practice and, therefore, should be recognized. However, the absence of sufficient specialized legislation to regulate the legal aspects arising from the practice creates legal uncertainty and hinders the development of the sector. As a main contribution, it is concluded that there is a need for a more robust and homogeneous legal environment that favors the development of

¹ Doutorando e Mestre em Direito Empresarial e Cidadania (UNICURITIBA), Curitiba, Paraná, Brasil, código postal 80220-181. Mestre em Direito Empresarial Aplicado (FAMEC). *Master Trainer* em Programação Neurolinguística (INL). Pós-Graduado em Direito Civil e Processual Civil (PUCPR). Advogado. E-mail: marcos@marcosnunes.adv.br, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3699179235155669>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6342-5987>.

² Doutora em Direito do Estado e Mestre em Direito das Relações Sociais (PUCSP). Advogada. Professora e Coordenadora do Programa de Mestrado e Doutorado em Direito Empresarial e Cidadania do Centro Universitário Curitiba (UNICURITIBA), Curitiba, Paraná, Brasil, código postal 80220-181. E-mail: viviane@sellosknoerr.com.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4609374374280294>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0775-2267>.

digital sports in the country. Market growth indicates a new era of economic opportunities, requiring policies that encourage innovation, competitiveness and digital inclusion, while ensuring a fair and regulated environment for all stakeholders involved.

Keywords: E-Sports; Regulation; Gaming industry; Digital economy.

Sumário: Introdução; 1. O mercado de jogos digitais: profissionalismo e indústria do e-sports. 2. A legislação sobre o desporto virtual: PL nº 3.450/2015, nº 7.747/2017 e Lei Estadual 20.281/2020; 3. As implicações jurídicas da atividade esportiva virtual: direito de imagem, contratualismo e direito do trabalho. 4. Conclusão. 5. Referências.

INTRODUÇÃO

Há mais de 50 (cinquenta) anos a primeira disputa oficial de jogos eletrônicos ocorria na Universidade de *Stanford*, na Califórnia, Estados Unidos. O jogo realizado no *Spacewar* tinha como prêmio a assinatura anual da revista *Rolling Stones*³.

Entre jogadores, organizações e ligas de modalidade o mundo dos jogos virtuais, ou *e-sports*, popularizou-se.

Jogos virtuais de esportes, de *battle Royale*, luta, atiradores em primeira pessoa, jogos de estratégia, são algumas das categorias de jogos que compõem o universo dos *games* virtuais – um mercado global em ascensão⁴.

No Brasil, apenas nos anos 80, os jogos ganharam espaço, difundindo-se, nos anos 90, com o maior acesso à internet⁵. Atualmente, 73,9% da população brasileira afirma jogar algum tipo de jogo digital, um aumento de 3,8 pontos percentuais comparado ao ano de 2023⁶.

Nos anos 2000 os *e-sports* tornaram-se mundialmente reconhecidos, com o surgimento das primeiras organizações especializadas no assunto. Alguns canais começaram a transmitir em tempo real os torneios, que se profissionalizaram⁷.

Economicamente, os esportes eletrônicos representam um setor em expansão, movimentando bilhões de dólares anualmente através de patrocínios, eventos, vendas de mercadorias e direitos de transmissão. Os *gamers*, como se rotulam os seus praticantes, são considerados e preparados como verdadeiros atletas.

Juridicamente, instaurou-se uma discórdia quanto ao assunto. De um lado, existe quem defenda a necessidade de regulamentação e profissionalização dos atletas, tal qual se faz com os praticantes de futebol, basquetebol, voleibol, natação e afins. De outro, há quem entenda pela impossibilidade de descabimento da conceituação e legitimação do esporte virtual com verdadeiro esporte.

A verdade é que o tema dos *e-sports* engloba uma realidade econômica, social e jurídica própria e que tem ganhado destaque no cenário global.

³ DA CNN, “O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?”, *cnbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

⁴ DA CNN, “O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?”, *cnbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

⁵ DA CNN, “O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?”, *cnbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

⁶ SILVA, Carlos, “PGB 2024 apresenta a diversidade dos gamers brasileiros”, *gogamers.gg*, 27 fev. 2024, Disponível em: <<https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/pgb-2024/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

⁷ DA CNN, “O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?”, *cnbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

Uma pesquisa realizada pela *Sioux Group* em parceria com a *Go Gamers, Blend New Research* e *ESPM* evidenciou que o mercado de *e-sports* irá movimentar, de US\$ 312, em 2023, US\$ 312 milhões no ano de 2027⁸. Os *games* deixaram de ser apenas mero instrumento de distração e entretenimento, para alcançar um outro nível.

No entanto, apesar de o desporto virtual ter alcançado seu lugar no espaço esportivo e econômico no cenário mundial e o Brasil ter se tornado um mercado chave nesta indústria, inexistente no país uma regulamentação específica e adequada para o setor, o que gera insegurança jurídica e atrasa o desenvolvimento do mercado nacional, que fica em descompasso com o internacional.

No âmbito do Estado do Paraná, tem-se a Lei Ordinária nº 2.0281/2020, que passou a dispor sobre o exercício da atividade eletrônica esportiva no Estado. Nacionalmente, existem dois projetos de lei sobre o tema.

Os Projetos de Lei 7.747/2017 e 3.450/2015 foram editados com o fim de melhor regulamentar o setor em ascensão e reconhecer seus praticantes como atletas profissionais, estabelecendo direitos e deveres.

O presente estudo tem como objetivo compreender o contexto jurídico-empresarial da indústria de *e-sports* e a sua profissionalização, as implicações jurídicas da atividade esportiva e o teor dos Projetos de Lei 7.747/2017, 3.450/2015 e a Lei 20.281/2020.

Para tanto, será feito uso do método lógico dedutivo, combinado aos precedentes de pesquisa bibliográfica e documental.

A investigação empreendida se desenvolverá ao longo de três capítulos principais. O primeiro irá estudar o mercado de jogos digitais, a indústria de *e-sports* e a possibilidade de reconhecimento da prática como esportiva; o segundo, irá investigar o aspecto normativo do desporto virtual, sobre o prisma dos projetos de Lei 7.747/2017 e 3.450/2015, como também a Lei 20.281/2020. Por fim, o último capítulo buscará compreender as implicações jurídicas da atividade esportiva e os reflexos da legislação existente.

O estudo se justifica pela crescente popularidade e relevância do *e-sport* no cenário global, incluindo sua projeção econômica e social. Por outro lado, diante da carência de uma literatura investigativa sobre o assunto no cenário nacional.

O tema requer uma análise aprofundada para entender as possíveis regulamentações e os impactos na sociedade e na economia. Assim, o trabalho contribuirá para o debate jurídico e fornecer subsídios para futuras legislações que abarquem o universo do *e-sport* no Brasil.

1 O MERCADO DE JOGOS DIGITAIS: PROFISSIONALISMO E INDÚSTRIA DO *E-SPORTS*

O desenvolvimento dos esportes digitais remonta ao ambiente doméstico, com os *games* residenciais e os jogos de fliperama instalados em locais de fácil acesso ao público, estimulando a competitividade entre os participantes:

⁸ DA CNN, “O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?”, *cnmbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnmbrasil.com.br/esportes/e-sports/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

Essa história, segundo T.L.Taylor (2012), inicia-se com a histórica importância das casas de fliperama(arcades) na década de 1980 para a impulsão da prática competitiva entre jogadores nos vídeo games, particularmente atrelada–acreditamos– a uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros jogos em arcades e consoles domésticos. Michael Borowy e Dal Yong Jin (2013) são mais específicos ao discutir o desenvolvimento histórico do jogo digital competitivo organizado durante os anos 1980, particularmente nos EUA. Ao examinarem as origens do e-Sport como um evento comercializado e uma mercadoria experiencial, eles consideram que esse período representa uma era transitória que contribui para distintas fases nas áreas de esportes, tecnologia e marketing, resultando na propagação da prática do ciberatletismo competitivo contemporâneo⁹.

O processo de esportificação dos jogos digitais competitivos, no entanto, não se restringe ao ambiente recreativo adolescente, resulta da histórica relação entre mídia, esportes e tecnologia. Segundo explicam Macedo e Falcão: “[...] os e-Sports são herdeiros de uma tradição muito mais longa e rica de jogo competitivo organizado, e não um simples fenômeno de entretenimento adolescente”.

Atualmente, os *e-sports* popularizaram-se e ganharam notoriedade. Extrapolaram os fins recreativos e tornaram-se um verdadeiro mercado que movimenta a economia do país em bilhões de dólares:

[...] o mercado de games nacional deve crescer a uma média de 5,3% até 2022. Somando jogos de console e PCs aos jogos mobile, o faturamento total dos jogos digitais no Brasil para o mesmo ano está estimado em mais de 1,75 bilhão de dólares, um crescimento de mais de 250 milhões de dólares. "Os torneios atraem milhões de pessoas e se mantêm em alta mesmo com a pandemia. Isso porque as competições tiveram sua origem no mundo online e estamos lidando com plataformas que naturalmente possuem um forte engajamento de seus participantes", analisa o especialista¹⁰.

No Brasil, o tema ganha acuidade tendo em vista que o país figura como principal mercado consumidor de *games* da América Latina e um dos principais para as empresas especializadas no mundo¹¹. Os brasileiros são o terceiro maior público do mundo de *e-sports*:

O Brasil segue firme e forte como o terceiro maior público de e-sports do mundo. De acordo com um estudo da "Newzoo", consultoria especializada no mercado de games e de mobile, existem 7,8 milhões de brasileiros que entram na categoria "entusiastas de e-sports" (pessoas que assistem a torneios de esporte eletrônico mais de uma vez por mês). O país é líder na América Latina nesse quesito. Globalmente, está atrás apenas da China e dos Estados Unidos¹².

⁹ MACEDO, Tarcizio, FALCÃO, Thiago, “E-Sports, herdeiros de uma tradição”, *Intexto*, n.º. 45, ago. 2019, p. 249.

¹⁰ REDAÇÃO PROMOVIEW, “Mercado de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo”, *Tiinside*, 30 set. 2020, Disponível em: <Mercado de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo | TI INSIDE Online>, Acesso em: 15 mar. 2023.

¹¹ MACEDO, Tarcizio, FALCÃO, Thiago, “E-Sports, herdeiros de uma tradição. E-Sports, herdeiros de uma tradição”, *Intexto*, n.º. 45, ago. 2019, pp. 246 – 267.

¹² SPORTTV, “Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports do mundo”, *sporttv*, 21 fev. 2018, Disponível em: <Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports do mundo | e-sportv | Sportv (globo.com)>, Acesso em: 15 mar. 2023.

No entanto, o cenário nacional ainda é marcado pela polarização de opiniões a respeito da alocação dos jogos como categoria esportiva.

A falta de movimentos do “atleta” e a possibilidade de redução do convívio social dos praticantes esportivos são pontos levantados por àqueles que dissociam os jogos eletrônicos e a prática desportiva.

Para além das divergências, é preciso ter em mente como elemento orientativo às diretrizes gerais contidas na Carta Olímpica, quanto aos princípios, fundamentos e valores essenciais ligados às práticas esportivas.

A Carta Olímpica foi criada em 23 de junho de 1894, por iniciativa de Pierre de Coubertin, com a finalidade de reinstaurar os Jogos Olímpicos realizados na antiga Grécia e organizar e promover a sua realização de quatro em quatro anos¹³.

Criado no final do século XIX, o Movimento Olímpico tem na Carta Olímpica o registro de um ideal de grupo e de competição esportiva que inegavelmente privilegiou padrões de conduta e de convivência da burguesia e da aristocracia de então. Poucos documentos internacionais sofreram tão poucas mudanças ao longo do século XX como a Carta Olímpica¹⁴.

Trata-se de um documento de carga principiológica e axiológica do chamado espírito olímpico, com diretrizes comportamentais e coletivas, que através dos anos mantém sua imutabilidade.

Além disso, tem por objetivo a criação das diretrizes do Comitê Olímpico Nacional (COI), às federações internacionais e aos comitês olímpicos dos países.

Recentemente, na abertura do Comitê Olímpico Internacional (COI) o *e-sports* foi recepcionado no âmbito de um evento prévio às Olimpíadas de Tóquio:

O Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou a criação da Olympic Virtual Series, o primeiro evento com licença olímpica na história dos esportes voltado para eSports. A edição será realizada entre 13 de maio e 23 de junho deste ano – ou seja, antes das Olimpíadas de Tóquio, que está marcada para 23 de julho. Neste primeiro momento, apenas jogos eletrônicos de simuladores de esportes farão parte, sendo eles: beisebol, ciclismo, remo, vela e esportes motorizados; Gran Turismo é o título mais conhecido, seguido do eBaseball Powerful Pro 2020¹⁵.

O evento realizado por meio de uma parceria do Comitê Olímpico Internacional (COI) com as federações esportivas internacionais e *publishers* (editoras de jogos), presentes na primeira Olimpíada virtual da história. A franquia FIFA, que atualmente conta com o título FIFA 21, pode ser adicionada na próxima edição da *Olympic Virtual Series*.

Analisando essas permissões do COI, é inevitável que se seja cada vez mais sólida a caracterização dos esportes virtuais como mecanismos desportivos, e seus

¹³ WIKIPÉDIA, A enciclopédia livre, *Comitê Olímpico Internacional*, Disponível em: <Comitê Olímpico Internacional – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)>, Acesso em: 15 mar. 2023.

¹⁴ RUBIO, K, “Agenda 20+20 e o fim de um ciclo para o Movimento Olímpico Internacional”, *Revista USP*, nº. 108, 2016, pp. 21 – 28.

¹⁵ FELIX, Sandro, “Comitê Olímpico Internacional anuncia primeira competição de eSports com licença olímpica da história”, *tecnogamesbrasil.com.br*, 23 mar. 2021, Disponível em: <<https://tecnogamesbrasil.com.br/2021/04/23/comite-olimpico-internacional-anuncia-primeira-competicao-de-esports-com-licenca-olimpica-da-historia/>>, Acesso em: 15 mar. 2023.

praticantes havidos como atletas, sujeitos às mesmas considerações fáticas e jurídicas a que submetem os modelos ditos “tradicionais”.

Nota-se, por outro lado, um reconhecimento de que *e-sportes* contemplam os elementos esportivos reais exigidos na Carta Olímpica, a exemplo do estímulo à competição, de modo que os seus praticantes devem ser tidos como verdadeiros atletas.

A legislação nacional precisa caminhar, neste sentido, de modo a reconhecer e regulamentar uma prática em franca ascensão, que movimentará um mercado bilionário.

O Estado do Paraná exemplificou essa possibilidade, mas o panorama nacional ainda carece de uma legislação mais robusta, conforme se verá adiante.

2 A LEGISLAÇÃO SOBRE O DESPORTO VIRTUAL: PL 3.450/2015, 7.747/2017 E LEI ESTADUAL Nº 20.281/2020

Os jogos digitais popularizaram-se, extrapolaram os fins recreativos e tornaram-se um verdadeiro mercado que movimentará a economia do país em bilhões de dólares.

No entanto, o cenário nacional em crescimento é surpreendido pela carência de uma legislação nacional robusta que trate sobre o assunto.

De início, a Lei 9.615/1998 (Lei Pelé) instituiu normas gerais sobre o desporto. A Lei 9.615/1998, em seu artigo 3º, reconhece 4 (quatro) manifestações pelas quais o desporto pode ser reconhecido, desporto educacional (inciso I); desporto de participação (inciso II); desporto de rendimento (inciso III); e desporto de formação (inciso IV).

Mais recentemente, a Lei Ordinária nº 20281/2020 passou a regulamentar o mercado no contexto do Estado do Paraná, enquanto em âmbito nacional tem-se dois projetos de lei ainda em curso, os PL nº 3.450/2015 e 7.747/2017.

Em seu artigo 1º, o Projeto de Lei 3.450/2015 propõe uma alteração na Lei 9.615/1998 para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Por força do artigo 2º do PL nº 3.450/2015, ao artigo 3º da Lei 9.615/1998 seria acrescido o inciso V para incluir a prática. O dispositivo passaria a constar com a seguinte redação:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações: V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.

A inclusão dos esportes virtuais na legislação é passo natural e, no caso do PL, veio motivada pelo reconhecimento da prática como uma realidade já existente na sociedade brasileira e mundial, inclusive, associada a uma série de benefícios à saúde de seus praticantes, em especial, o estímulo à capacidade cognitiva pelos níveis de dificuldade dos jogos.

Destaca-se, ainda, o aspecto econômico em torno da produção dos jogos eletrônicos, com investimento e retorno na casa de bilhões, movimentando os mercados cinematográficos, a indústria de acessórios, de livros, e materiais conexos.

De acordo com Wagner Wakka¹⁶ “[...] o setor de jogos digitais teve receita de US\$ 126,6 bilhões em 2020, representando os 12% a mais que no ano passado.”

Além disso, universidades internacionais, a exemplo da Universidade *Robert Morris*, oferecem em seu programa universitários bolsas destinadas aos praticantes de jogos virtuais.

A existência de campeonatos mundiais que movimentam o mercado, com pagamento de prêmios milionários, contratos com emissoras de televisões, patrocínios de grandes setores da economia e de muitos mercados, são indicativos de que o Brasil se encontra em descompasso com relação aos demais países.

Ademais, a prática de um desporto não necessita estar ligada diretamente ao desempenho físico-motor, como ocorre com os jogos de xadrez, modalidade reconhecida como desportiva.

O Projeto de Lei 7.747/2017 seguiu o mesmo propósito do Projeto de Lei 3.450/2015, reconhecer os esportes virtuais por meio da inserção do § 3º no artigo 3º:

§ 3º–Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.

A intenção legislativa pretendeu “[...] enquadrar políticas públicas para o esporte junto à legislação.”, conforme consta da justificativa apresentada junto com o Projeto de Lei 7.747/2017.

A título de exemplo, o PL menciona a Coreia do Sul, pioneira no assunto, que desde o ano de 2000 reconhece os esportes virtuais como modalidade esportiva, inclusive, com a sua inclusão oficial nos jogos de 2022, nos seguintes termos:

Como todo esporte tradicional, os esportes eletrônicos também possuem times e jogadores oficiais. É necessário e normal que uma equipe de eSport seja patrocinada por uma grande marca relacionada com games, por exemplo, além de existirem jogadores que possuem suas próprias marcas, fama e, claro, uma legião de fãs.

Neste cenário, vislumbra-se a necessidade da edição de um arcabouço legislativo sólido apto a reconhecer a prática como esportiva, regulamentar os aspectos contratuais e prever garantias jurídicas aos envolvidos no segmento. Inclusive, para coibir a precarização do setor, dos campeonatos, evitando jornadas extenuantes e preservando os interesses jurídicos dos atletas envolvidos.

O Governo do Estado do Paraná assinou a Lei Estadual 20.281/2020, em 5 de agosto de 2020, em meio à pandemia mundial.

Em sua redação final, a legislação estadual, composta por seis artigos, instituiu o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, celebrado em data de 27 de junho (artigo 5º), data da fundação da fabricante dos jogos do vovô Atari.

O artigo 1º da mencionada lei conceitua o que se decidiu chamar de esporte eletrônico, na seguinte forma:

¹⁶ WAKKA, Wagner, “Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19”, *Canaltech*, 8 jan. 2021, Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>>, Acesso em: 15 mar. 2024.

Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracterizam a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.

O sistema de ascenso e descenso é uma modalidade também conhecida como promoção e rebaixamento de categorias, forma comumente utilizada no futebol.

No sistema “*round-robin*” o competidor encontra todos os demais durante o torneio disputado, enquanto no sistema “*knockout systems*” há a chamada “*morte súbita*” do competidor, que ao ser derrotado é imediatamente eliminado da competição.

De modo direto e objetivo, a lei menciona que o praticante da atividade de jogos eletrônicos é considerado atleta para os fins desta legislação, conforme artigo 2º.

O artigo 3º caminha no sentido da liberdade econômica da exploração da atividade, com a consolidação do discurso sobre a livre iniciativa, trabalhando conceitos como acessibilidade, promoção do desenvolvimento cultural e esportivo, formação cultural, socialização, diversão e aprendizagem aos envolvidos.

Do mesmo artigo decorre o conjunto motivacional, os objetivos da lei estadual ao disciplinar a atividade dos jogos eletrônicos:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana através da prática esportiva; II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito; III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente de credo, raça e divergência política, histórica e/ou social; IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminamente aos sujeitos-jogadores nos games; V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Extraí-se que a legislação contempla um misto entre princípios, políticas públicas e estímulo à prática esportiva em suas novas e atuais modalidades. Além disso, permite o atingimento de um público com uma variada idade, já que se estende de crianças à adolescentes, jovens e adultos. Como dispõe o *caput* do artigo 3º a intenção é de “torná-la acessível a todos os interessados.

Em contrapartida, é preciso ter em mente em um escopo mais amplo as implicações jurídicas da atividade esportiva virtual, questões contratuais, ligadas ao direito à imagem e trabalhistas, devem ser pensadas e debatidas em um cenário de expansão dos *e-sports*, como se investigará a seguir.

3 AS IMPLICAÇÕES JURÍDICAS DA ATIVIDADE ESPORTIVA VIRTUAL: DIREITO DE IMAGEM, CONTRATUALISMO E DIREITO DO TRABALHO

Inegavelmente o contexto moderno dos jogos virtuais e suas particularidades suscita um olhar sobre o prisma jurídico.

Os interesses de mercado em produtos, competições e premiações; o contexto midiático envolvido, desde as transmissões, plataformas, patrocinadores, investidores, empresários e clubes; e os interesses dos próprios atletas, formam um emaranhado, uma imensa rede contratual.

Ao passo que o Brasil ganha destaque no cenário do mercado dos jogos virtuais a legislação deve caminhar para frear liberdades extremas, por um lado, e conservar as flexibilidades contratuais e as possibilidades de disposição das vontades expressas em compromissos jurídicos, por outro.

No cenário jurídico nacional o texto constitucional preocupou-se em destacar a importância das práticas desportivas.

O artigo 217 da Constituição Federal consolidou o dever do Estado no fomento à prática desportiva, a autonomia das entidades desportivas, destino de recursos públicos para o implemento do *e-sporte*, além do tratamento diferenciado ao desporto profissional e não profissional.

O mesmo dispositivo atribui a competência da Justiça Desportiva (§1º) e impõe uma norma de índole processual ao fixar prazo de 60 (sessenta) dias para que a justiça especializada conclua os procedimentos de sua competência (§ 2º).

No âmbito federal, a Lei Pelé disciplina o desporto no país sem tratar dos esportes virtuais. Em contrapartida, o Projeto de Lei do Senado (PSL) n.º 383/2017 é a tentativa mais próxima de reconhecimento do *e-sports* como prática esportiva, conforme se verifica do artigo 1º:

Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Assim, verifica-se a existência de uma lacuna jurídica seguida de um anseio comercial e pessoal dos atletas e praticantes das modalidades esportivas virtuais.

Muitos investidores do seguimento buscam segurança jurídica por meio de um conjunto normativo que discipline uma determinada relação oriunda da prática esportiva, em especial, no que diz respeito às relações de trabalho.

Países pelo mundo já possuem um olhar mais atento sobre a necessidade de reconhecimento dos *e-sports* como efetiva modalidade esportiva e a necessidade de efetiva regulamentação.

Tem-se como exemplos a Coreia do Sul, Alemanha, Itália, Rússia, China, África do Sul – países que já reconheceram a prática como esportiva, a despeito da existência de posicionamentos contrários.

Como no Brasil o processo ainda tem sido tímido, mas o mercado encontra-se em franco crescimento, o que se tem é um arranjo com leis tomadas de empréstimo para conferir legalidade e profissionalismo aos interesses dos envolvidos.

Para justificar a premiação distribuída em campeonatos, por exemplo, utiliza-se a Lei 5.768/1971, que no ambiente interno autoriza o pagamento, a distribuição gratuita de prêmios, mediante sorteio, vale-brinde, ou concurso, a título de propaganda.

O procedimento segue todo o cronograma de aprovação do Ministério da Fazenda e do registro de concurso junto à Caixa Econômica Federal.

O panorama de ausência legislativa associado a necessidade de empréstimo de regulamentação por meio do uso da legislação correlata nem sempre favorável, já que na hipótese narrada a Lei 5.768/1971 veda o pagamento em dinheiro, por exemplo, dá origem à um verdadeiro quebra cabeça jurídico, com artimanhas e peripécias para encontrar uma solução jurídica, deixando o esporte virtual e seus praticantes à margem do sistema:

As grandes competições desportivas que ocorrem no Brasil, em especial a série A do campeonato brasileiro e a Copa do Brasil, por exemplo, organizadas pela Confederação Brasileira de Futebol, premiam seus participantes mediante depósito bancário, exigindo-se do clube apenas a emissão de recibo do referido pagamento devidamente assinado. Em torneios menores, os pagamentos se dão mediante cheque administrativo ou até mesmo valor em dinheiro. Ou seja, há sólido embasamento jurídico para defender a ausência de necessidade de pagamento de prêmio nos E-sports via Caixa, ou mediante autorização desta¹⁷.

Em termos jurídicos ainda pode-se pensar em dois cenários, o Direito de Arena e o Direito de Imagem, muito comuns em outras modalidades esportivas e que já desembocam no contexto dos esportes digitais.

O Direito de Arena se liga fortemente ao que já foi escrito em linhas pretéritas. Os campeonatos de *games* movimentam um mercado de transmissão e de interesse publicitário inegável. Assim, com escólio na Lei Pelé, ao menos 20% (vinte por cento) do valor decorrente do direito da transmissão devem ser repassados às entidades que congregam os atletas da categoria, e, desse percentual, 5% (cinco por cento) é transmitido aos competidores.

O Direito de Imagem vai se socorrer das regras contratuais do Código Civil e os pressupostos da livre contratualidade modernizados pela Lei de Liberdade Econômica, Lei 13.874/2019.

Todo contexto que envolva a imagem do jogador e o potencial gerado pela sua exposição e figuração, comercial, de patrocínio, publicidade e afins, é regido pelas normas civis contratuais comuns, seja por via do atleta, clube, empresários e outros mais envolvidos.

Já no campo das relações de trabalho, a Consolidação das Leis do Trabalho nada dispõe sobre o desporto virtual.

A Justiça do Trabalho vai emprestar conceitos da própria Consolidação e normas esparsas que possam traduzir para o nível jurídico uma relação fática assim consolidada.

Considerar o *e-sport* um esporte não se trata de mero capricho. A categorização da atividade permite enquadrá-la na regulação desportiva, conferindo maior segurança jurídica e proteção social à atividade dos times, dos atletas, das transmissoras etc.

Nos Estados Unidos, por exemplo, o reconhecimento de praticantes de *e-sports* como atletas profissionais permitiu a emissão de um tipo especial de visto para jogadores estrangeiros. Por isso, buscar maior segurança jurídica para o setor

¹⁷ SICA, André, “ESports: a equivocada submissão dos torneios à Caixa”, *Migalhas*, 27 set. 2018, Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI291839,51045-eSports+a+equivocada+submissao+dos+torneios+a+Caixa>>, Acesso em: 28 jan. 2024.

permite que ele se torne mais atrativo, abrindo possibilidade para investimento e parcerias comerciais, ou seja, geração de recursos e crescimento do setor¹⁸.

Pensar nos praticantes dos jogos virtuais sobre o prisma do Direito do Trabalho, é procurar a enquadrar o jogador entre os requisitos do artigo 3º da CLT, isto é, nos elementos da relação de trabalho, com subordinação, habitualidade, pessoalidade e remuneração.

De outro lado, é ter de sondar os elementos que caracterizam o empregador, a empresa individual ou coletiva que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço. Pense-se, em especial, nos grandes clubes que já se organizam e literalmente empregam os atletas.

Os arautos do Direito do Trabalho invocam a necessidade de se olhar para o atleta do *e-sports* e a ele aplicar a legislação trabalhista para reconhecer direitos, em especial, as verbas acessórias, as normas ergonômicas do ambiente de trabalho e a fixação de jornada que não se torne extenuante e ofensiva à saúde do praticante.

Ainda, como os jogos eletrônicos também podem abranger categoria de competição individual, ou em equipe, admite-se a regência contratual por via do art. 28-A, da Lei Pelé, que permite a contratação do atleta sem vínculo empregatício, trabalhador desportivo autônomo. Prática semelhante à nova disposição do art. 442-B, da CLT, introduzido pela Reforma Trabalhista (Lei 13.467/17), já fomentada há anos no art. 114, I, da CF/88, acrescentado pela Emenda Constitucional nº 45/2004¹⁹.

Conforme destacam Natália Cristina Chaves e Henry Colombi²⁰, o direito deve acompanhar a evolução social em seus mais diversos aspectos. Isso também deve acontecer no mercado de *e-sports*.

A ausência de uma determinada norma suficientemente completa para detalhar os desmembramentos da vida acarreta insegurança jurídica que desmembra para o mundo dos negócios.

A importância da regulamentação também é vista nos estudos de Hippertt²¹ que vislumbra os impactos significativos da insegurança jurídica para a economia, acentuando os riscos. Conforme destaca Maria Celeste Leite dos Santos e Marilene Araujo²², a norma permite comunicar e, com isso, reduz a complexidade, gerando expectativas comuns e comportamentos específicos.

¹⁸ BERTOLINI, Leandro Zilli, “O Cyber-atleta se enquadra em qual Regime Jurídico de Trabalho no E-Sport? Ou Esporte?”, *Migalhas*, 28 abr. 2023, Disponível em: <<https://leandrobertolini13.jusbrasil.com.br/artigos/1147558916/o-cyber-atleta-se-enquadra-em-qual-regime-juridico-de-trabalho-no-e-sport-ou-esporte>>, Acesso em: 15 mar. 2024.

¹⁹ MIGUEL, Ricardo Georges Affonso, *O enquadramento jurídico do esporte eletrônico*, 1ª ed., São Paulo, Quartier Latin, 2019, pp. 110 – 111.

²⁰ CRISTINA, Natália, COLOMBI, Henry, “Inteligência artificial e personalidade jurídica: perspectivas no direito societário brasileiro”, *Revista Internacional Consinter de Direito*, n. XIV, p. 123 – 141, 2022, Disponível em: <https://revistaconsinter.com/index.php/ojs/article/view/41/60>, Acesso em: 14 jun. 2024, p. 125.

²¹ HIPPERTT, Karen Paiva, *Jurisdição humanista, a ordem econômica do capitalismo e a atividade empresarial – os impactos da crise do Judiciário na empresa: uma interlocução com a sexta onda do acesso à justiça*, 2023, Dissertação (Mestrado em Direito Empresarial e Cidadania) – Centro Universitário Curitiba, Curitiba, 2023.

²² SANTOS, Maria Celeste Cordeiro Leite dos, ARAUJO, Marilene, *Direito e Sociedade: as estruturas e funções da lei no direito inglês*, *Revista Internacional Consinter de Direito*, n. XII, p. 100 – 122, 2021, Disponível em: <<https://revistaconsinter.com/index.php/ojs/article/view/88/156>>, Acesso em: 14 jun. 2024.

Com isso, o avanço do cenário econômico e as relações relevantes para o direito advindas devem, necessariamente, vir acompanhados de uma legislação suficiente.

4 CONCLUSÃO

O estudo buscou compreender o contexto jurídico-empresarial dos jogos digitais (*e-sports*) e a sua profissionalização, as implicações jurídicas da atividade esportiva e o teor das legislações que buscam normatizar o setor.

Contatou-se que os esportes digitais, os *e-sports* e *games* são uma realidade econômica, social e jurídica própria que veio a assinalar, cada vez mais, a arena global.

A indústria de esportes digitais não apenas gera empregos diretos e indiretos, mas atrai investimentos significativos em tecnologia, *marketing* e infraestrutura. O setor impulsiona a economia através da realização de eventos, patrocínios, vendas de mercadorias e mídia.

Assim, é inevitável a sua caracterização como prática desportiva e o reconhecimento de seus praticantes como atletas, sujeitos às mesmas considerações fáticas e jurídicas a que submetem os modelos ditos “tradicionais”.

Conquanto o Brasil ocupe um lugar de destaque no setor, que se encontra em franca expansão, no aspecto jurídico o estudo evidenciou a existência de uma lacuna legislativa para regulamentar os desmembramentos fáticos, que desembocam em questões contratuais, trabalhistas, civis, empresariais etc.

A insegurança jurídica interfere negativamente no desenvolvimento do mercado e faz com que os direitos de seus praticantes fiquem à margem da tutela legal.

Ao fim e ao cabo, na falta de uma legislação suficiente e própria, o que se tem é uma colcha de retalhos, com empréstimos e construções a partir de legislações genéricas das mais diversas áreas.

O estudo constatou a existência de alguns ensaios legislativos visando a regulamentação dos esportes virtuais e o reconhecimento de seus praticantes como atletas, visando a devida tutela legal e redução do campo de incerteza.

Os projetos de Lei 7.747/2017 e nº 3.450/2015 buscam estabelecer normas mais claras para o reconhecimento e a regulamentação dos *e-sports*, assegurando direitos e deveres para jogadores e organizadores. A Lei Estadual nº 20281/2020, por sua vez, demonstra como eles podem ser uma alternativa viável e segura para a prática esportiva e o entretenimento.

A incipiência legislativa especializada, sobretudo, federal, torna premente a criação de um ambiente legal mais robusto e homogêneo que favoreça o desenvolvimento do *e-sport*.

A tomada de posição é exigida para que se tenha um estímulo provocado pela regulamentação da matéria.

O estudo concluiu que o crescimento global dos *e-sports* sinaliza uma nova era de oportunidades econômicas, exigindo políticas que estimulem a inovação, a competitividade e a inclusão digital, ao mesmo tempo em que se assegura um ambiente justo e regulado para todos os *stakeholders* envolvidos.

Trata-se de um importante e crescente mercado, capaz de gerar e movimentar imensa riqueza. Portanto, que congloba relevantes interesses, em especial, deve-se

considerar os aspectos humanos envolvidos, a proteção dos atletas, a previsão de garantias, direitos de imagem, trabalho e marca, para o crescimento sustentável da modalidade esportiva e do setor no país.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL, *Lei 20.281*, de 5 de agosto de 2020, Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná, Diário Oficial do Estado, Paraná, 2020, Disponível em: <Lei Ordinária 20281 2020 do Paraná PR (leisestaduais.com.br)>, Acesso em: 19 mar. 2023.

BRASIL, *Projeto de Lei 3.450*, de 2015, Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva, Câmara dos Deputados, 2015, Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=B7273907C2E4390FF8873193877F7BA1.proposicoesWebExterno2?codteor=1410288&filename=Aulso+-PL+3450/2015>, Acesso em: 19 mar. 2024.

BRASIL, *Projeto de Lei 383*, de 2017, Define como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade, Senado Federal, 2017, Disponível em: <<https://www25.sena.do.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>, Acesso em: 1 abr. 2024.

BRASIL, *Projeto de Lei 7747*, de 2017, Institui o esporte virtual, Câmara dos Deputados, 2017, Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=2CBA636BA627F6C7C11E46B3FF4ACBE.proposicoesWebExterno1?codteor=1569844&filename=Aulso+-PL+7747/2017>, Acesso em: 19 mar. 2024.

BRASIL, Tribunal de Justiça de São Paulo (2. Câmara), *Apelação Cível 1090660-53.2019.8.26.0100/SP*, Indenizatória, Uso indevido de imagem de atleta profissional de futebol em jogos eletrônicos, Relator: Donegá Morandini, 3 de novembro de 2020, Disponível em: <<https://esaj.tjsp.jus.br/cposg/show.do?processo.codigo=RI006398P0000>>, Acesso em: 19 mar. 2023.

BERTOLINI, Leandro Zilli, "O Cyber-atleta se enquadra em qual Regime Jurídico de Trabalho no E-Sport? Ou Esporte?", *Migalhas*, 28 abr. 2023, Disponível em: <<https://leandrobertolini13.jusbrasil.com.br/artigos/1147558916/o-cyber-atleta-se-enquadra-em-qual-regime-juridico-de-trabalho-no-e-sport-ou-esporte>>, Acesso em: 15 mar. 2024.

COSTA, Mário Graça da, KAPIKI, Esmael Tomás, KASSOMA, Adalziro João Djovany Jaime, AFONSO, Arlindo da Costa, "A delinquência juvenil em angola: um olhar para educação, desigualdades sociais e econômicas dos jovens, caso do município do bailundo", *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, vol. 8, nº. 2, fev. 2022, pp. 37 – 61.

CRISTINA, Natália, COLOMBI, Henry, "Inteligência artificial e personalidade jurídica: perspectivas no direito societário brasileiro", *Revista Internacional Consinter de Direito*, n. XIV, p. 123 – 141, 2022, Disponível em: <<https://revistaconsinter.com/index.php/ojs/article/view/41/60>>, Acesso em: 14 jun. 2024, p. 125.

DA CNN, "O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?", *cnnbrasil.com.br*, 28 set. 2023, Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

HIPPERTT, Karen Paiva, *Jurisdição humanista, a ordem econômica do capitalismo e a atividade empresarial – os impactos da crise do Judiciário na empresa: uma interlocução com a sexta onda do acesso à justiça*, 2023, Dissertação (Mestrado em Direito Empresarial e Cidadania) – Centro Universitário Curitiba, Curitiba, 2023, Disponível em: [https://www.bing.com/ck/a?!&p=fd18eab6fc0e2a4bJmltdHM9MTcxODU4MjQwMCZpZD0zVpZD0zODBmOTUxYS02YzFILTZkMTgtM2F1MC04MTZmNmQ2NzZjZWQmaW5zaWQ9NTE5Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=380f951a-6c1e-6d18-3ae0-816a6d676ced&psq=HIPPERTT%2c+Karen+Paiva%2c+Jurisdi%2c+a7%2c+a3o+humanista%2c+a+ordem+econ%2c+b4mica+do+capitalismo+e+a+atividade+empresarial+-+os+impactos+da+crise+do+Judici%2c+a1rio+na+empresa%3a+uma+interlocu%2c+a7%2c+a3o+com+a+sexta+onda+do+acesso+%2c+a0+justi%2c+a7a%2c+2023%2c+Disserta%2c+a3o+arivo+\(Mestrado+em+Direito+Empresarial+e+Cidadania\)+%e2%80%93+Centro+Universita%2c+a1rio+Curitiba&u=a1aHR0cHM6Ly9yZXBvc210b3Jpby5hbmltYWVkdWNoY2FvLmNvbS55ic9pdGVCty80N2I1NTE0Mi0yYmNkLTQxYWEtOWVkcMC01OWUwMTZiNTdINDYvZnVsbA&ntb=1](https://www.bing.com/ck/a?!&p=fd18eab6fc0e2a4bJmltdHM9MTcxODU4MjQwMCZpZD0zVpZD0zODBmOTUxYS02YzFILTZkMTgtM2F1MC04MTZmNmQ2NzZjZWQmaW5zaWQ9NTE5Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=380f951a-6c1e-6d18-3ae0-816a6d676ced&psq=HIPPERTT%2c+Karen+Paiva%2c+Jurisdi%2c+a7%2c+a3o+humanista%2c+a+ordem+econ%2c+b4mica+do+capitalismo+e+a+atividade+empresarial+-+os+impactos+da+crise+do+Judici%2c+a1rio+na+empresa%3a+uma+interlocu%2c+a7%2c+a3o+com+a+sexta+onda+do+acesso+%2c+a0+justi%2c+a7a%2c+2023%2c+Disserta%2c+a3o+arivo+(Mestrado+em+Direito+Empresarial+e+Cidadania)+%e2%80%93+Centro+Universita%2c+a1rio+Curitiba&u=a1aHR0cHM6Ly9yZXBvc210b3Jpby5hbmltYWVkdWNoY2FvLmNvbS55ic9pdGVCty80N2I1NTE0Mi0yYmNkLTQxYWEtOWVkcMC01OWUwMTZiNTdINDYvZnVsbA&ntb=1), Acesso em: 17 jun. 2024.

MACEDO, Tarcizio, FALCÃO, Thiago, “E-Sports, herdeiros de uma tradição”, *Intexto*, n.º. 45, ago. 2019, pp. 246 – 267.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso, *O enquadramento jurídico do esporte eletrônico*, 1ª ed., São Paulo, Quartier Latin, 2019, pp. 110 – 111.

REDAÇÃO, “Mercado de *eSports* no Brasil é um dos maiores do mundo”, *Tiinside*, 30 set. 2020, Disponível em: <Mercado de *eSports* no Brasil é um dos maiores do mundo | TI INSIDE Online>, Acesso em: 15 mar. 2023.

RUBIO, K, “Agenda 20+20 e o fim de um ciclo para o Movimento Olímpico Internacional”, *Revista USP*, n.º. 108, 2016, pp. 21 – 28.

SANTOS, Maria Celeste Cordeiro Leite dos, ARAUJO, Marilene, “Direito e Sociedade: as estruturas e funções da lei no direito inglês”, *Revista Internacional Consinter de Direito*, n. XII, p. 100 – 122, 2021, Disponível em: <<https://revistaconsinter.com/index.php/ojs/article/view/88/156>>, Acesso em: 14 jun. 2024.

SILVA, Carlos, “PGB 2024 apresenta a diversidade dos gamers brasileiros”, *gogamers.gg*, 27 fev. 2024, Disponível em: <<https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/pgb-2024/>>, Acesso em: 16 jun. 2024.

SICA, André, “*ESports: a equivocada submissão dos torneios à Caixa*”, *Migalhas*, 27 set. 2018, Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI291839,51045-eSports+a+equivocada+submissao+dos+torneios+a+Caixa>>, Acesso em: 28 jan. 2024.

SPORTTV, “Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports do mundo”, *sporttv*, 21 fev. 2018, Disponível em: <Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports do mundo | e-sportv | Sportv (globo.com)>, Acesso em: 15 mar. 2023.

FELIX, Sandro, “Comitê Olímpico Internacional anuncia primeira competição de *eSports* com licença olímpica da história”, *tecnogamesbrasil.com.br*, 23 mar. 2021, Disponível em: <<https://tecnogamesbrasil.com.br/2021/04/23/comite-olimpico-internacional-anuncia-primeira-competicao-de-esports-com-licenca-olimpica-da-historia/>>, Acesso em: 15 mar. 2023.

WAKKA, Wagner, “Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19”, *Canltech*, 8 jan. 2021, Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>>, Acesso em: 15 mar. 2024.

WIKIPÉDIA, A enciclopédia livre, *Comité Olímpico Internacional*, Disponível em: <Comité Olímpico Internacional – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)>, Acesso em: 15 mar. 2023.