

**DEPARTAMENTUL DE STUDII PARLAMENTARE ȘI POLITICI UE
DIRECȚIA STUDII ȘI DOCUMENTARE LEGISLATIVĂ**

**REGLEMENTĂRI PRIVIND
STATUTUL ESPORTS ÎN
UNELE STATE EUROPENE ȘI
JAPONIA**

studiu documentar

noiembrie 2025

Materialele elaborate în cadrul Direcției studii și documentare legislativă au caracter documentar și nu reprezintă punctul de vedere al Camerei Deputaților.

Documentele legislative oficiale au fost consultate în limba de origine, iar traducerea informațiilor relevante selectate nu reprezintă o traducere oficială, fiind furnizată ca un mijloc de înțelegere a unui document original, scris în altă limbă.

Baza de date cuprinzând totalitatea studiilor elaborate de Direcția studii și documentare legislativă poate fi accesată prin intermediul paginii de Intranet a Camerei Deputaților la adresa:

<https://www.cdep.ro/pls/dic/site2015.page?den=dsdl-home1>

Documentare și sinteză: Andra Andronic, consilier parlamentar.
Direcția studii și documentare legislativă
Palatul Parlamentului, str. Izvor nr.2-4, sect.5, București
Tel: 021.316.03.65; 021.414.13.50/ 51, Interior 1350/1349, camera 5070
E-mail: doc@cdep.ro

Reglementarea sporturilor electronice: precizări și context european

În cadrul expunerii de motive a [Rezoluției Parlamentului European](#) referitoare la sportul electronic și jocurile video, se precizează că jocurile video reprezintă un ecosistem major pentru Uniunea Europeană, atât din punct de vedere economic, cât și cultural. În anul 2021, era vorba despre o industrie culturală și creativă estimată la 23,3 miliarde de euro, care a cunoscut o creștere structurală puternică, chiar și în timpul crizei provocate de pandemia de COVID-19.

Parlamentul European consideră că „având în vedere caracterul fără frontiere al sporturilor electronice, Uniunea Europeană este nivelul potrivit la care problemele sportului electronic trebuie abordate”, fiind încurajată o cartografiere la nivel european a actorilor din domeniul sportului electronic la nivel local, regional și național care să le permită europenilor să intre în contact cu structuri apropiate, precum și să faciliteze organizarea de competiții și să încurajeze sportul electronic pentru amatori” (vezi punctul 29 al Rezoluției).

Parlamentul European subliniază că “sportul electronic se distinge prin faptul că are o componentă digitală centrală, dar și prin faptul că toate sporturile electronice se bazează pe proprietate intelectuală, jocul video aparținând unui operator economic privat. În consecință, logica care stă la baza organizării competițiilor are în mod necesar o componentă lucrativă, ceea ce nu este cazul în sportul tradițional, care este guvernat de federații fără scop comercial. *Prin urmare, sportul electronic nu poate fi comparat cu un sport tradițional real, nu poate fi reglementat ca atare și este un fenomen transversal*”. Regăsim o explicație similară în [documentul de poziție](#) elaborat de către Video Games Europe în noiembrie 2024 cu privire la clasificarea și reglementarea domeniului esports ca sport tradițional, unde se precizează că sporturile electronice implică utilizarea și comunicarea către public a unui joc video, cu alte cuvinte, a proprietății intelectuale/ PI (fiecare joc video utilizat în sporturile electronice reprezentând creația unică a unei companii de jocuri video).

În documentul de poziție se mai specifică că obiectul sportului tradițional nu este deținut de nimeni. Cadrele de reglementare sportivă nu sunt construite în jurul proprietății intelectuale sau a licențierii operelor creative. Iar în sporturile electronice, jocurile, turneele, transmisiunile și conținutul aferent, toate se bazează pe drepturi de proprietate intelectuală și acorduri de licențiere pentru funcționarea lor. Prin urmare, este necesară aprobarea prealabilă a titularului drepturilor pentru a promova, găzdui și difuza competiții, precum și pentru a crea conținut video sau a juca jocurile în public.

În acest context, o reglementare inadecvată și nejustificată ar putea dăuna ecosistemului esports existent și ar putea sufoca inovația.

În Rezoluția PE se mai afirmă că „esports și sportul sunt sectoare diferite, nu în ultimul rând pentru că jocurile video utilizate pentru jocuri competitive sau sporturi electronice sunt practicate într-un mediu digital și aparțin unor entități private care se bucură de control juridic deplin și de toate drepturile exclusive și nelimitate asupra jocurilor video în sine” (vezi punctul 28).

Modelul predominant de guvernare sportivă în UE atribuie autoritate unui organism național de conducere pentru fiecare sport specific sau grup de sporturi conexe (cunoscute sub numele de asociații sau federații sportive naționale). Video Games Europe precizează că deși această structură națională funcționează pentru sporturile recunoscute/ tradiționale, nu poate fi aplicată jocurilor video competitive.

“Esports” reprezintă un termen umbrelă care cuprinde competiții în numeroase genuri de jocuri și titluri individuale, fiecare aflat într-un stadiu diferit al ciclului său de viață, cu propriile sale drepturi de proprietate intelectuală, practici de licențiere, reguli, structuri competitive, baze de jucători, disponibilitate pe piață și suport distincte. Fiecare joc video jucat la nivel competitiv este unic datorită muncii de creație implicate, o dinamică care nu are paralelă în sporturile tradiționale, unde uneori mai multe discipline se încadrează sub un singur organism/ federație. Încercarea de a reglementa toate sporturile electronice ca o singură activitate ar ignora această complexitate. O astfel de abordare ar crea incertitudine de reglementare, ar perturba un ecosistem funcțional și ar înăbuși creșterea independentă a comunităților individuale de esports.

În documentul de poziție se precizează că până în prezent (noiembrie 2024), niciun stat membru UE nu a recunoscut sporturile electronice (esports) ca ramură sportivă. Clasificarea competițiilor de jocuri video ca sport de către un stat membru UE ar fragmenta piața europeană atât din perspectivă de reglementare, cât și a Pieței Unice Digitale. Părțile interesate locale ar fi forțate să se adapteze la cadre legale diferite în funcție de țară, complicând operațiunile la nivelul Uniunii. Inconsecvența va descuraja, de asemenea, investitorii internaționali să investească, reducând atractivitatea generală a Europei pentru investițiile în sporturi electronice.

Cadrul național de reglementare pentru sport diferă semnificativ în Europa. În schimb, jocurile video sunt reglementate de cadrul legal european, care a permis o piață unică înfloritoare atât pentru consumatori, cât și pentru companii. Contrar anumitor păreri, sporturile electronice— definite ca licențierea jocurilor video pentru competiții — nu sunt un sector nereglementat. Legislația UE privind protecția consumatorilor și a minorilor, dreptul contractual al consumatorilor, proprietatea intelectuală, confidențialitatea datelor, fiscalitatea, guvernarea corporativă și altele se aplică toate în cazul esports. Acest mediu de reglementare a permis un ecosistem european interconectat, capabil să concureze cu piețele globale majore, cum ar fi China și Statele Unite.

Mergând pe același fir logic, Video Games Europe apreciază că aplicarea unui cadru național de reglementare sportivă la utilizarea licențiată a jocurilor video pur și simplu nu este posibilă.

Video Games Europe salută recunoașterea tot mai mare a sporturilor electronice (esports) ca o formă legitimă și dinamică de divertisment competitiv, însă consideră că amestecul jocurilor video cu sporturile tradiționale ar putea duce la confuzie cu privire la natura ambelor, în rândul cetățenilor europeni.

În plus față de argumentele prezentate mai sus, Rezoluția PE conține și alte propuneri privitoare la domeniul esports, dintre redăm următoarele:

- PE invită Comisia să elaboreze o cartă pentru promovarea valorilor europene în competițiile sportive electronice, în parteneriat cu editorii, organizațiile de echipe, cluburile și organizatorii de turnee;
- PE solicită Comisiei să analizeze posibilitatea de a crea orientări coerente și cuprinzătoare privind statutul jucătorilor profesioniști de sporturi electronice;
- PE invită statele membre și Comisia să ia în considerare crearea unei vize pentru personalul sportului electronic pe baza vizelor Schengen pentru cultură și sport, aplicabilă întregului personal implicat în desfășurarea și participarea la competiții sportive electronice, și să aibă în vedere măsuri de facilitare a procedurilor de acordare a vizelor pentru a permite lucrătorilor din domeniul jocurilor video să vină în UE;
- PE consideră că UE ar trebui să adopte o abordare responsabilă a jocurilor video și a sporturilor electronice prin promovarea acestora ca parte a unui stil de viață sănătos, care include activitatea fizică, interacțiunea personală și angajarea culturală;
- PE subliniază rolul important pe care îl pot juca orașele și regiunile în asigurarea accesului la infrastructuri capabile să găzduiască evenimente sportive electronice sau să faciliteze accesul tuturor la jocuri video; subliniază, în acest sens, că spațiile publice, cum ar fi bibliotecile, pot juca un rol important în promovarea culturii jocurilor video și în asigurarea accesului la jocuri și dispozitive video pentru toți, indiferent de circumstanțele socioeconomice, în conformitate cu legislația UE privind drepturile de autor; invită, prin urmare, Comisia și statele membre să asigure o finanțare suficientă pentru spațiile publice, cum ar fi bibliotecile, pentru a sprijini un astfel de rol.

Trebuie precizat faptul că [European Esports Federation](#)/ Federația Europeană de Esports (EEF) reprezintă o organizație non-profit înființată în Parlamentul European, la Bruxelles, în februarie 2020 de către 26 de asociații și federații naționale de esports din întreaga Europă și înregistrată oficial la Varșovia. În prezent, cu peste 44 de națiuni membre europene, Esports Europe reprezintă cea mai mare federație regională de sporturi electronice din lume, membră a [International Esports Federation](#) și [Global Esports Federation](#).

Potrivit [Statutului](#) EEF, aceasta reunește federațiile naționale europene de esports care tratează acest domeniu ca pe o formă de activitate fizică și mentală care, prin participarea ad-hoc sau organizată la competițiile de esports (în special jocuri pe calculator, jocuri pe console, jocuri mobile, jocuri bazate pe realitate virtuală (VR), precum și echivalente virtuale ale disciplinelor sportive tradiționale), facilitează dezvoltarea sau îmbunătățirea condiției fizice și mentale, educația, dezvoltarea relațiilor comunitare sau atingerea rezultatelor sportive la toate nivelurile, inclusiv amator sau profesional, atât online, cât și offline.

Capitolul 3 al Statutului descrie cele 3 tipuri de membri ai EEF: titulari, asociați și susținători. Calitatea de membru cu drepturi depline poate fi obținută numai de către entitățile juridice non-profit care sunt legal constituite în conformitate cu legile sau obiceiurile statului lor de origine și care doresc să promoveze și să sprijine scopul EEF. Menționăm că fiecare țară membră poate fi reprezentată în EEF doar de un membru titular sau unul asociat.

Dintre [statele membre EEF](#) menționăm: Austria, Belgia, Bulgaria, Croația, Cehia, Danemarca, Estonia, Finlanda, Franța, Germania, Marea Britanie, Grecia, Italia, Letonia, Lituania, Țările de Jos, Polonia, Portugalia, România, Slovacia, Slovenia, Spania, Suedia și Ungaria.

Iar **potrivit informațiilor furnizate în cadrul solicitării ECPRD nr. 4962/2022**, formulată de către Senatul României, în Austria, Belgia, Bulgaria, Croația, Cehia, Finlanda, Ungaria, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Țările de Jos, Polonia, Portugalia, Slovacia, Slovenia, Spania, Suedia și Ungaria nu au fost adoptate legi sau reglementări dedicate recunoașterii esports ca ramură sportivă, doar Grecia aflându-se în curs de reglementare.

ASPECTE PRIVIND REGLEMENTAREA

Franța reprezintă singurul stat european care a creat un cadrul de reglementare special pentru domeniul sporturilor electronice, fără a încerca să-l clasifice ca sport tradițional, ci mai degrabă ca o activitate competitivă distinctă (prin separarea clară a competițiilor de esports de reglementările aferente jocurilor de noroc) și în vederea asigurării protecției jucătorilor (prin contracte de muncă speciale și reguli stricte în privința angajării minorilor sub 16 ani).

Potrivit [informațiilor](#) furnizate de către Ministerul Economiei, Finanțelor și Suveranității Industriale, Energetice și Digitale în Franța, sporturile electronice se referă la toate activitățile care permit jucătorilor să concureze unii împotriva altora folosind medii electronice, în principal jocuri video, pe diverse platforme (computer, consolă, tabletă). Aceste competiții pot avea loc online sau în persoană, sub forma unor evenimente locale, naționale sau internaționale. Evenimentele sunt adesea organizate de comunități de jocuri, asociații, companii de management de evenimente sau chiar de editorii de jocuri. Unele competiții atrag mulțimi mari de spectatori și pot fi transmise în direct pe platforme de streaming. Cei mai buni jucători sunt, în general, afiliați unor organizații (echipe) pe care le reprezintă în competiții, fie că sunt non-profit, private, amatori sau profesioniști.

[Se preconizează că piața globală a sporturilor electronice va ajunge la 1,4 miliarde de euro până în 2025](#). Franța este una dintre cele mai implicate țări din Europa, cu o cifră de afaceri estimată la 141 de milioane de euro în 2023 și aproximativ 1.000 de locuri de muncă cu normă întreagă, conform [primului raport al Observatorului economic al sporturilor electronice publicat în 2024](#).

Găzduirea de competiții de sporturi electronice în Franța este în plină expansiune, alimentată de un public în continuă creștere. În ultimii ani, țara a găzduit evenimente majore pe întreg teritoriul, atrăgând mii de spectatori și confirmându-și statutul de destinație cheie pentru competițiile internaționale.

Franța se remarcă prin vizibilitatea competițiilor sale și prin nivelul jucătorilor și echipelor sale. Profesionalizarea sectorului este în plină expansiune, cu numeroase echipe recunoscute în diverse jocuri. Ligile franceze pentru jocuri precum League of Legends, Rocket League, Valorant și Counter-Strike sunt foarte populare, atrăgând sponsori și investiții.

Începând din 2017, autoritățile publice au intensificat inițiativele în vederea sprijinirii e-sportului, de exemplu prin adoptarea strategiei interministeriale 2020-2025 și a [Raportului Inspectoratului General pentru Educație, Sport și Cercetare \(IGESR\) privind structurarea sectorului](#), publicat în 2024, care subliniază necesitatea unei guvernante consolidate între stat și actorii privați.

Perspectivile economice ale esportului în Franța sunt susținute și de interesul crescând al actorilor din afara sectorului, în special al companiilor din domeniul luxului, al automobilelor și al alimentației, care au început să investească în parteneriate. De asemenea, autoritățile locale joacă un rol crucial în structurarea sectorului.

Din anul 2016, odată cu adoptarea [Legii pentru o Republică Digitală](#), statul francez s-a implicat pe mai multe teme în domeniul esports, inclusiv în reglementarea competițiilor și a jucătorilor și anume prin intermediul:

- adoptării [Strategiei naționale pentru sporturi electronice 2020-2025](#);
- [reglementării competițiilor de jocuri video și a jucătorilor](#) (inclusiv contractelor pe durată determinată ale jucătorilor din competițiile de jocuri video).

Menționăm că anterior publicării în 2016 a [Legii pentru o Republică Digitală](#), cadrul juridic al sporturilor electronice era neclar, uneori fiind chiar asimilate jocurilor de noroc. Această asociere între esports și jocurile de noroc împiedica, de exemplu, organizarea de competiții fizice, unde jocurile de noroc sunt interzise în Franța. Noul cadru legislativ a făcut practicarea jocurilor electronice mai sigură, în special prin intermediul prevederilor articolelor [101](#) și [102](#), urmând ca în anul 2017 să fie adoptate alte două decrete (nr. [871](#) și [872](#)) care au avut rolul de a consolida și mai mult prevederile mai sus menționate.

Recunoașterea acestei discipline a permis, de asemenea, o mai bună protecție a minorilor, organizatorilor de jocuri video revenindu-le obligația de a depune toate premiile în bani cuvenite minorilor într-un depozit specializat la [Caisse des Dépôts et des Consignations](#). Aceste plăți se efectuează într-un cont deschis pe numele copilului, iar câștigurile depuse sunt păstrate integral până când copilul împlinește vârsta majoratului. Administrarea depozitului este complet gratuită, fondurile generând dobânzi pe durata depunerii. Rata dobânzii este stabilită printr-o decizie a Directorului General al Caisse des Dépôts, pe baza avizului Consiliului de Supraveghere și sub rezerva aprobării Ministrului Economiei, iar începând cu 1 noiembrie 2025 este fixată la 2,76%. Menționăm că la împlinirea vârstei majoratului, Caisse des Dépôts trimite deponenților o scrisoare cu instrucțiuni în privința accesării conturilor lor, acestea putând fi păstrate timp de 30 de ani, după care vor reveni statului. Subliniem că odată ce copiii împlinesc vârsta majoratului, fondurile nu mai pot acumula dobânzi.

Adoptarea acestei legi a permis, de asemenea, crearea de vize speciale, așa numitele „pașapoarte pentru talente”, pentru ca străinii să poată juca mai ușor pentru echipele franceze.

Potrivit Legii pentru o Republică Digitală, jucătorul profesionist salariat din domeniul esports este definit ca „orice persoană a cărei activitate remunerată constă în participarea la competiții de jocuri video într-o relație de subordonare juridică față de o asociație sau o societate autorizată de ministrul responsabil cu domeniul digital”.

Menționăm că statutul jucătorului profesionist salariat în domeniul esports este reglementat prin intermediul [Decretului nr. 872 din 9 mai 2017](#). Acesta se adresează întreprinderilor sau asociațiilor care angajează jucători profesioniști în cadrul competițiilor sportive, precum și jucătorilor înșiși. Decretul definește astfel condițiile de obținere a autorizației necesare în prezent pentru angajarea jucătorilor profesioniști de jocuri video.

Acreditarea se acordă pentru o perioadă de trei ani, cu posibilitate de reînnoire (vezi [articolul 6](#)). Cererea trebuie adresată de către reprezentantul legal al asociației sau al societății ministrului responsabil cu domeniul digital, pe cale electronică sau prin scrisoare recomandată cu confirmare de primire. În cazul reînnoirii, cererea trebuie depusă cu cel puțin trei luni înainte de expirarea perioadei de acreditare.

Cererea trebuie să conțină următoarele informații:

1. adresa și denumirea legală a asociației sau a companiei,
2. adresa sediului principal al asociației sau al companiei, precum și adresele sediilor sale secundare, dacă este cazul;
3. scopul companiei sau al asociației,
4. evenimentele și disciplinele competitive la care asociația sau compania intenționează să participe,
5. dacă este cazul, activitățile secundare ale asociației sau companiei; o descriere a resurselor umane, materiale și financiare disponibile pentru atingerea obiectivului pentru care se solicită acreditarea,
6. o descriere a condițiilor de angajare ale jucătorilor profesioniști salariați, în special a condițiilor de formare, dezvoltare și susținere fizică și mentală a acestora,
7. o descriere a mijloacelor implementate pentru prevenirea riscurilor profesionale legate de practicarea profesiei de jucător profesionist de jocuri video de performanță.

Menționăm că pentru anumite asociații sunt necesare documente justificative suplimentare (a se vedea articolele [3](#) și [4](#) din Decretul nr. 872).

Decretul mai sus menționat, precum și Legea pentru o Republică Digitală (vezi [articolul 102](#)), reglementează și caracteristicile contractului de muncă specific jucătorilor profesioniști de jocuri video, care este obligatoriu pentru companiile care beneficiază de acreditarea mai sus descrisă.

Durata contractului de muncă încheiat între o asociație/ companie și un jucător profesionist este determinată, putând varia între minim un an (durata unui sezon competitiv de jocuri) și maxim 5, fii reînnoibil pe termen nelimitat și aplicându-se fără perioadă de probă.

Cu toate acestea, potrivit Decretului nr. 872, un contract de muncă pe durată determinată poate fi semnat și pentru o perioadă mai mică de 12 luni (vezi [articolul 9](#)), în următoarele condiții:

- atunci când contractul se încheie până la sfârșitul sezonului de jocuri video;
- dacă contractul se încheie în vederea înlocuirii unui jucător profesionist de jocuri video în cazul absenței titularului de contract sau a suspendării contractului de muncă al acestuia, avându-se în vedere următoarele aspecte:
- crearea unei echipe pentru a concura într-un joc nou lansat,
- crearea unei echipe pentru a concura într-un joc în care nicio altă echipă existentă a respectivului angajator nu concurează în același circuit de competiție,
- crearea unui nou post în cadrul unei echipe existente.

Contractul de esports trebuie redactat în scris în cel puțin trei exemplare, conținând următoarele informații obligatorii (vezi articolul 102, punctul V):

- identitatea și adresa părților,
- data angajării și durata pentru care este încheiat,
- denumirea postului ocupat și activitățile la care participă angajatul,
- cuantumul remunerației și diferitele sale componente, inclusiv primele și accesoriile salariale, dacă există,
- numele și adresele caselor de pensii complementare și de asistență socială și ale organismului care asigură acoperirea medicală suplimentară,
- denumirea convențiilor sau acordurilor colective aplicabile.

Contractul de muncă trebuie transmis de angajator jucătorului profesionist de jocuri video competitive în termen de cel mult două zile lucrătoare de la angajare. Pe lângă obligațiile prevăzute de regimul de drept comun al Codului muncii, în special în ceea ce privește securitatea și sănătatea la locul de muncă, angajatorul se angajează, prin semnarea contractelor de muncă în domeniul esports, să garanteze un tratament echitabil în pregătirea și antrenarea tuturor jucătorilor săi profesioniști salariați.

Menționăm că nerespectarea normelor de fond și procedurale prevăzute la articolul 102 (secțiunile III, IV și V) de către angajator, se pedepsește cu 3750 euro. În caz de recidivă, pedeapsa se majorează la șase luni de închisoare și o amendă de 7.500 euro. Potrivit informațiilor puse la dispoziție de către Ministerul Economiei, nerespectarea prevederilor legale atrage după sine reclasificarea contractului de muncă într-unul pe durată nedeterminată.

[Decretul nr. 871 din 9 mai 2017](#) se adresează organizatorilor și persoanelor fizice care participă la competiții de jocuri video. Potrivit articolului R.321-40-I, orice persoană fizică sau juridică responsabilă de organizarea logistică și finanțarea unei competiții de jocuri video în condițiile prevăzute la articolul L. 321-9 trebuie să declare organizarea unei competiții de jocuri video departamentului Ministerului de Interne responsabil cu cursele și jocurile de noroc.

Toate evenimentele sportive trebuie, de asemenea, declarate autorităților administrative, prin intermediul unei [declarații online](#) (vezi formular [aici](#)) către Ministerul de Interne. Este important ca această procedură să fie efectuată cel mai devreme cu un an înainte și cel târziu o lună înainte de începerea competiției.

Declarația menționează în mod specific taxele totale preconizate a fi plătite de jucători și de organizatorii competiției. Atunci când taxele efectiv plătite de jucători depășesc în cele din urmă costurile reale de organizare a competiției, organizatorul trebuie să notifice Serviciul Central pentru Curse și Jocuri (SCCJ) al Direcției Centrale a Poliției Judiciare în termen de cel mult o lună de la încheierea competiției.

Competițiile de jocuri video deschise publicului, desfășurate integral online și oferind premii, sunt autorizate atâta timp cât costurile de achiziție a jocului utilizat pentru competiție sau de conectare la internet constituie singurele cheltuieli suportate de jucători.

În mod similar, competițiile hibride, care includ o fază de calificare online și o fază finală fizică, sunt autorizate cu condiția ca jucătorilor să nu li se perceapă alte costuri decât costul achiziționării jocului sau al conexiunii la internet pentru participarea la partea online a competiției.

În cazul competițiilor hibride, obligațiile privind declarația online, inclusiv termenele limită aferente acesteia, se aplică doar componentei fizice a competiției.

Orice neîndeplinire a obligației privind declararea organizării competiției de jocuri video se pedepsește cu o contravenție de clasa a IV-a, și anume 135 de euro.

Totodată, în conformitate cu prevederile Decretului nr.871, concursurile de jocuri video care oferă premii în bani sunt interzise minorilor sub 12 ani.

Dincolo de această vârstă, participarea minorilor (până la 16 ani) la competiții de jocuri video este condiționată de obținerea unei autorizații din partea unui reprezentant legal. Părintelui îi revine obligația de a-și dovedi identitatea, precum și pe cea a pe cea a minorului, prin prezentarea cărții sale de identitate națională sau a pașaportului. Organizatorul concursului este obligat să păstreze o copie a acestei autorizații timp de un an, eventual în format electronic, precum și numărul, natura și autoritatea emitentă a actului de identitate al reprezentantului/reprezentanților legali și al minorului în cauză.

Autoritățile franceze menționează că trebuie respectate toate obligațiile și restricțiile aplicabile minorilor angajați începând cu vârsta de 16 ani în conformitate cu [articolele L. 7124-1 până la L. 7124-35 din Codul Muncii](#).

Potrivit [informațiilor](#) furnizate de Ministerul Economiei, Strategia pentru sporturi electronice 2020-2025 îți propune ca Franța să devină liderul european în sectorul sporturilor electronice până în 2025, documentul fiind structurat în jurul a patru mari piloni.

Primul pilon sau axă se referă la promovarea dezvoltării unor practici de sporturi electronice responsabile și valoroase din punct de vedere social. Se dorește astfel apariția unui ecosistem structurat, responsabil și incluziv, prin intermediul căruia să fie sprijinite următoarele acțiuni:

- diseminarea unei politici de incluziune și diversitate, în colaborare cu asociațiile relevante,
- implementarea de instrumente educaționale, precum și acțiuni de prevenire și conștientizare privind problemele de sănătate și sociale, adresate publicului și părinților jucătorilor;
- dezvoltarea activităților de conștientizare în cadrul școlar și extra-curricular.

Pilonul vizează implementarea unui sistem de reglementare și prevenție adaptat caracteristicilor specifice ale activității (online și prezența fizică), care începând cu 2020, își propune diseminarea celor mai bune practici și instrumente pentru părțile interesate din sector, precum și implementarea unei politici de etichetare “France Esports”.

Pilonul II al Strategiei vizează sprijinirea creării unor trasee de antrenament adaptate la înalta performanță în sporturile electronice pentru jucătorii cu potențial ridicat în cadrul programelor pre și post liceale.

Pilonul III urmărește implementarea unei politici de sprijinire a dezvoltării actorilor francezi din domeniul sporturilor electronice (prin sprijinirea creșterii, investițiilor, inovării și exportului de know-how francez). Se dorește structurarea sectorului sporturilor electronice pe model industrial, care însă să integreze o specificitate culturală și sportivă, în paralel cu crearea unui mediu instituțional, economic și legislativ mai atractiv și sigur.

Pilonul IV își propune consolidarea atractivității ecosistemului francez de sporturi electronice pentru părțile interesate din industrie și pentru investitori. Principalele acțiuni ale pilonului se referă la dezvoltarea unei strategii naționale de promovare a sporturilor electronice și poziționarea Franței ca și hub internațional major pentru sporturile electronice.

În **Germania**, subiectul recunoașterii sporturilor electronice a fost supus dezbaterii publice pentru o perioadă lungă de timp. Partidele de guvernământ și-au propus încă din martie 2018 într-un acord de coaliție să recunoască sporturile electronice drept activitate non-profit.

Începând cu 1 ianuarie 2026, sporturile electronice vor primi recunoașterea acestui statut alături de sporturile tradiționale și șahul potrivit [Proiectului de lege privind modificarea impozitelor din 2025](#), aprobat de guvern și înaintat parlamentului federal spre adoptare. *Prin urmare, din 2026, promovarea sporturilor electronice va fi considerată o activitate desfășurată în beneficiul binelui public/ interesului public.*

Mai aplicat, este propusă modificarea prevederilor [articolului 52](#) (Scopuri caritabile), aliniatul 2, punctul 21 aparținând Codului Fiscal German (Abgabenordnung - AO) în sensul încadrării oficiale a sporturilor electronice în rândul activităților de promovare a sporturilor. *Această recunoaștere fiscală va permite în mod explicit cluburilor de sporturi electronice să fie tratate ca organizații non-profit.* În cadrul proiectului de lege al guvernului se face precizarea că echivalența juridică a sportului și sporturilor electronice se aplică doar legislației non-profit, legiuitorul neavând intenția ca această modificare să aibă vreun efect asupra altor domenii de reglementare.

Menționăm că legislația germană promovează și recompensează activitățile care servesc interesului public, precum promovarea științei și cercetării, îngrijirea tinerilor și a persoanelor în vârstă, artele, cultura și sportul.

Statutul de organizație non-profit aduce numeroase avantaje, în special beneficii fiscale. Acestea includ reducerea impozitelor pe profit și comerciale și posibilitatea beneficiarilor de a deduce din impozitele lor alocațiile de cheltuieli sau indemnizațiile de voluntariat. În plus, donațiile bănești și în natură pot fi declarate cheltuieli speciale în scopuri fiscale. Statutul de organizație non-profit oferă, de asemenea, avantaje dincolo de legislația fiscală, sporturile electronice și cluburile sale putând avea acces la finanțare publică, scutire de taxe guvernamentale și reducerea obstacolelor birocratice.

Conform proiectului de lege, sporturile electronice eligibile includ competiția dintre indivizi în jocuri pe calculator sau video (inclusiv jocuri mobile și platforme VR) care utilizează dispozitive de intrare precum controlere, tastaturi, mouse-uri sau ecrane tactile. Succesul în joc este măsurabil și se bazează pe abilitățile motorii, abilitățile tactice și/sau abilitățile strategice ale jucătorilor și nu trebuie să depindă predominant de întâmplare/noroc/șansă. Practicarea sporturilor electronice antrenează munca în echipă și abilitățile de reacție, care se dovedesc cruciale pentru succes.

De asemenea, cluburile de esports trebuie să respecte reglementările privind protecția tinerilor. Se menționează că jocurile care nu respectă sistemele de clasificare a vârstei/ ratingurile de vârstă reglementate de către [Organismul de autoreglementare a software-ului de divertisment \(USK\) în Germania](#) și cele care au conținut violent sunt incompatibile cu principiul promovării binelui/interesului public (vezi prevederile articolului 52). Această excludere de la statutul de organizație caritabilă se aplică și jocurilor care încalcă demnitatea umană în alte moduri. Conform articolului 131 din Codul penal german (StGB), glorificarea violenței are loc atunci când actele de violență sunt descrise ca fiind valoroase, meritorii, aventuroase sau dezirabile.

În proiect se mai face precizarea că jocurile de noroc nu pot beneficia de prevederile dedicate recunoașterii sporturilor electronice ca organizații non-profit.

Noua reglementare aduce avantaje nu doar pentru jocurile electronice, ci și pentru cluburile sportive tradiționale. Acestea pot oferi acum sporturi electronice ca disciplină suplimentară. Iar odată cu recunoașterea sporturilor electronice, cluburile sportive nu mai trebuie să își modifice statutele pentru a include jocurile.

Totodată se menționează că organizațiile dedicate sporturilor electronice se pot concentra, pe lângă organizarea sau participarea la competiții și furnizarea de instruire, și pe abilități metodologice și didactice, psihologia sportivă, comunicarea în echipă, abilități sociale, planificarea antrenamentului, prevenirea accidentărilor, prevenirea dependențelor și alte aspecte care duc la îmbunătățirea performanțelor competitive și/sau la o abordare sănătoasă a mediului.

Integrarea sporturilor electronice în cluburile sportive existente poate ajuta tinerii care își petrec timpul liber jucându-se pentru a se conecta mai bine social. De asemenea, creează spații în care aceștia pot fi educați cu privire la potențialele riscuri și probleme. Nu doar

sportivii de sporturi electronice, ci și jucătorii ocazionali beneficiază de experiența comunității, de învățarea despre valori și de obținerea de noi oportunități de participare socială.

În **Grecia**, secțiunea D (articolele 28-35) a [Legii nr.4908/2022](#) (“Măsuri pentru combaterea violenței domestice, consolidarea cadrului instituțional pentru funcționarea cluburilor sportive, voluntariat sportiv, sporturi intelectuale, sporturi electronice, sporturi ocupaționale și alte prevederi pentru modernizarea legislației sportive”) **stabilește cadrul legal pentru sporturile electronice atât timp cât jocurile reprezintă o simulare digitală a unui sport cunoscut, care este cultivat de federațiile sportive deja recunoscute, precum fotbalul, tenisul, artele marțiale, sporturile cu motor, baschetul** și care se împart în:

- a) sporturi electronice cu caracter sportiv,
- b) jocuri de realitate virtuală cu utilizarea unei măști speciale și
- c) jocuri de realitate augmentată.

Articolul 29 prevede reglementarea sporturilor electronice prin definirea acestora și a sportivului de sporturi electronice, recunoașterea jocurilor electronice care au un conținut pur sportiv-competitiv, în sensul Legii 2725/1999 privind sportul amator și profesionist, și alte dispoziții, precum și înființarea cluburilor care cultivă sporturile electronice.

Potrivit articolului 30, esports este definit ca o formă de sport competitiv (amator) pe internet care implică antrenament, competiție individuală sau de echipă, și dezvoltarea de aptitudini prin sisteme electronice (PC/ Consolă), cu scopul de a câștiga un premiu.

Menționăm că antrenamentele, competițiile și campionatele de sporturi intelectuale, cum ar fi șahul, bridge-ul competitiv, care se desfășoară prin internet folosind computere, nu sunt considerate sporturi electronice în sensul prezentei legi.

Articolul 31, para.1, definește sportivul care practică sporturile electronice ca persoana fizică care, fie individual, fie în calitate de membru al unei echipe, participă la antrenamente, competiții și organizații de sporturi electronice, utilizând sisteme electronice.

Menționăm că sportivul poate participa la antrenamente, competiții și organizații de sporturi electronice în mai multe sporturi electronice individuale sau de echipă, dar nu poate fi membru al mai multor echipe.

Dispozițiile aplicabile transferurilor sportivilor amatori se aplică și transferurilor sportivilor care practică esports.

Articolul 32 reglementează înființarea asociațiilor/ cluburilor de esports, în conformitate cu articolele 78-106 din Codul Civil, și anume a asociațiilor de persoane al căror scop principal este cultivarea și dezvoltarea sistematică a capacităților sportivilor (jucătorilor) lor pentru participarea acestora la activități competitive de esports.

Cluburile sportive de amatori deja existente, care au primit recunoașterea sportivă specială prevăzută la articolul 8 din Legea 2725/1999 (A' 121) și sunt înregistrate în registrul electronic al cluburilor sportive prevăzut la articolul 142 din legea 4714/2020 (A' 148), pot cultiva/ adăuga sporturile electronice ca ramură sportivă.

Pentru a înființa o federație de esports sunt necesare deciziile a cel puțin 20 de cluburi recunoscute.

Articolul 33 stabilește procedura pentru obținerea recunoașterii sportive speciale de la Ministerul Sportului. Recunoașterea poate fi revocată dacă clubul cultivă jocuri care promovează violența sau activitatea ilegală.

Articolul 34 prevede că sporturile electronice reprezintă o activitate sportivă reglementată în conformitate cu Legea 2725/1999, cu excepția articolelor referitoare la antrenori, burse și beneficii pentru sportivii distinși.

Articolul 35 prevede că prin decizie comună a ministrului responsabil cu sportul și a ministrului guvernantei digitale se elaborează regulamentul pentru organizarea în siguranță a activităților de esports prevăzut la articolul 30, care stabilește condițiile de participare, măsurile de siguranță, specificațiile echipamentului utilizat, obligațiile participanților, precum și orice alte detalii necesare.

În Japonia, Legea fundamentală privind sportul reglementată în 1961 a suferit o revizuire completă odată cu adoptarea Legii privind promovarea sportului în anul 2011¹. Acest nou cadru normativ nu numai că stabilește principiile fundamentale legate de sport, dar clarifică și responsabilitățile guvernelor naționale și locale, precum și rolurile pe care ar trebui să le îndeplinească organizațiile sportive. În timpul procesului legislativ al acestei legi, valoarea multilaterală a sportului a fost recunoscută pe scară largă, poziționându-l nu doar ca o activitate fizică, ci și ca o activitate cu semnificație educațională, culturală și chiar socială.

Preambulul acestei legi definește sportul ca reprezentând acele „activități fizice, inclusiv sporturi competitive, desfășurate individual sau în grup cu scopul unei dezvoltări mentale și fizice solide, menținerii și îmbunătățirii sănătății și forței fizice, dobândirii unui sentiment de împlinire mentală și promovării autodisciplinii și a altor calități mentale”.

Deși domeniul esports îndeplinește criteriul unei "activități mentale competitive," lipsa componentei fizice face ca esports să nu se încadreze în definiția legală a sportului din Japonia și prin urmare să nu fie recunoscut ca atare.

În aceste condiții, organizarea de turnee de sporturi electronice necesită respectarea legală a trei cadre normative importante și anume: (A) Legea împotriva primelor nejustificate și a declarațiilor înșelătoare ('Keihin-hyoji hō'), (B) prevederile Codului Penal privind infracțiunile legate de jocurile de noroc ('Tobaku-zai') și (C) Legea privind controlul și îmbunătățirea activităților de divertisment ('Fūei-hō'). Fiecare dintre aceste legi joacă un rol esențial în asigurarea desfășurării legale a turneeleor de sporturi electronice².

¹ https://www.ssf.or.jp/en/features/white_paper_on_sport/2023_1_1.html

² <https://esports.mps-legal.com/en/column/organising-esports-tournaments-in-japan-navigating-legal-challenges-and-implementing-practical-solutions-part-2>

Potrivit Legii împotriva primelor nejustificate și a declarațiilor înșelătoare, valoarea premiilor nu trebuie să depășească de 20 de ori prețul produsului sau serviciului, cu un plafon stabilit de 100.000 de yen. Legea împiedică afacerile să folosească metode înșelătoare sau prea atractive pentru a influența deciziile consumatorilor. În aceste condiții, numeroase turnee de esports cu premii semnificative au fost organizate cu respectarea următoarelor condiții:

- producătorul de jocuri nu organizează turneul, respectiv participanții nu achiziționează produsele comercializate de organizator,
- jocul este descărcat gratuit, iar achiziționarea de jocuri nu influențează puterea de joc (gameplay strength) a participanților;
- premiarea în bani nu este asimilată premiilor promoționale ("cadouri" sau "recompense nejustificate"), ci catalogată drept "recompensă pentru muncă" (rōmuhōshū), similar salariilor sau premiilor dintr-un sport tradițional atât timp cât jucătorii dețin licența profesională din partea [Japan eSports Union \(JeSU\)](#); menționăm că JeSU emite 3 tipuri de licențe jucătorilor profesioniști care trebuie să demonstreze o anumită performanță și atitudine profesională³.

Potrivit Codului Penal, acordarea de premii în bani câștigătorilor turneelor de esports, finanțate din taxele de înscriere ale jucătorilor, atrage după sine clasificarea în "joc de noroc". Astfel, jucătorii implicați pot risca o amendă de până la 500.000 de yen, iar organizatorii închisoare de la trei luni la cinci ani pentru operarea unei unități de jocuri de noroc în scopuri ilicite. Pentru a putea evita aceste neajunsuri, organizatorii trebuie să țină cont de următoarele aspecte:

- să nu aplice taxe de înscriere jucătorilor;
- în cazul în care se percep taxe de înscriere, acestea să fie utilizate doar pentru acoperirea costurilor operaționale, iar premiile în bani să fie finanțate din sponsorizări de la terți (distinți de participanți și organizatori); este esențială gestionarea taxelor de participare și a sponsorizărilor, utilizându-se conturi separate;
- premiarea în bani trebuie acordată direct de către sponsori jucătorilor.

Turneele de sporturi electronice care intră sub incidența Legii privind controlul și îmbunătățirea activităților de divertisment (spre exemplu, cele organizate în săli de jocuri de tipul arcade, unde se aplică o taxă de intrare jucătorilor) necesită licențierea din partea Comisiilor pentru Siguranță Publică organizate în cadrul prefecturilor (reprezentând nivelul principal de diviziune administrativă) din Japonia. Operarea unei astfel de afaceri fără licența necesară poate duce la aplicarea de sancțiuni, inclusiv închisoare de până la doi ani sau amendă de până la 2.000.000 de yen.

Prevederile de mai sus nu se aplică în următoarele cazuri:

- turneelor de sporturi electronice care se desfășoară exclusiv online;

³ <https://monolith.law/en/general-corporate/e-sports-management-structure-legal-benefits>

- turneele desfășurate în locații fizice, unde jucătorilor li se permite utilizarea dispozitive de uz general precum PC-urile și smartphon-urile, cu păstrarea funcțiilor non-gaming; instalarea de console de jocuri video sau tip arcade atrage după sine clasificarea afacerii în sală de jocuri.

În **Marea Britanie**, întrucât sporturile electronice nu sunt recunoscute oficial ca sport, peisajul jocurilor de noroc și al sporturilor electronice este guvernat de o varietate de legi și reglementări care reflectă natura multi-fațetată a industriei.

În esență, [Legea privind jocurile de noroc din 2005](#) este relevantă pentru companiile de jocuri de noroc, în special cele implicate în pariuri și jocuri de noroc, stabilind condițiile în care astfel de activități pot fi oferite în mod legal. Pentru sporturile electronice, care se află adesea la granița dintre evenimentele sportive competitive și jocurile de noroc, nu există un cadru juridic specific; cu toate acestea, sunt aplicabile legile existente privind sportul, divertismentul și comerțul. În plus, legile privind protecția consumatorilor, precum [Legea privind drepturile consumatorilor din 2015](#), joacă, de asemenea, un rol important în asigurarea caracterului echitabil și transparent al jocurilor pentru utilizatorii finali.

Pentru a putea funcționa legal în Regatul Unit al Marii Britanii, companiile de jocuri de noroc și sporturi electronice pot fi obligate să obțină licențele corespunzătoare. Cerințele exacte privind [licențierea](#) depind de natura activității operatorului. Companiile care oferă servicii de jocuri de noroc, inclusiv pariuri pentru evenimentele de esports trebuie să obțină o licență din partea [Comisiei pentru Jocurile de Noroc](#) (UKGC), reprezentând un proces riguros de aplicare, în cadrul căruia solicitantul trebuie să își demonstreze capacitatea de a opera responsabil și de a proteja clienții.

Pe de altă parte, evenimentele și turneele de sporturi electronice nu necesită de obicei o licență, cu excepția cazului în care implică activități de pariere. Cu toate acestea, organizatorii trebuie să respecte în continuare reglementările și legile locale, precum ar fi cele referitoare la locații, standardele de siguranță și aplicarea restricțiilor privind vârsta.

Spre exemplu, un operator care deține licență UKGC pentru jocurile electronice, trebuie să respecte reglementările cu privire la combaterea spălării banilor și a terorismului, la respectarea standardelor tehnice și cerințelor privind jocurile de noroc mai sigure (autoexcludere, limite de depunere, verificări ale riscurilor), la implementarea verificării vârstei și a identității persoanelor sub 18 ani care doresc să parieze pe sporturile electronice, precum și la monitorizarea tiparelor de pariere în cazul activităților suspecte. Pentru mai multe informații, vă rog să accesați documentul intitulat [“Mize mari: Reforma jocurilor de noroc în era digitală”](#), elaborat de către Departamentul pentru cultură, media și sport și publicat în mandatul guvernului Sunak (perioada 2022-2024).

Proprietatea intelectuală (PI) reprezintă un pilon al industriei jocurilor și sporturilor electronice, companiile investind masiv în dezvoltarea de jocuri, personaje și mărci. În Marea Britanie, drepturile de proprietate intelectuală sunt protejate în temeiul diverselor legi, printre care [Legea privind dreptul de autor, desenele și brevetele din 1988](#). Această lege oferă protecție dezvoltatorilor și editorilor de jocuri pentru creațiile lor originale. [Legea privind drep-](#)

[tul mărcilor](#) joacă, de asemenea, un rol esențial în strategiile de branding, asigurând protecția logo-urilor, numelor și a altor semne distinctive utilizate de companii împotriva utilizării neautorizate. În plus, protecția secretului comercial este disponibilă pentru a proteja informațiile comerciale confidențiale, care pot fi esențiale în menținerea unui avantaj competitiv.

Publicitatea și marketingul din sectoarele jocurilor de noroc și sporturilor electronice trebuie să respecte reglementările stricte din Regatul Unit al Marii Britanii pentru a preveni practicile înșelătoare sau iresponsabile. [Autoritatea pentru Standarde în Publicitate \(ASA\)](#) supraveghează și aplică regulile de publicitate prevăzute în [Codul britanic al publicității nedifuzate și al marketingului direct și promoțional \(Codul CAP\)](#), care se aplică tuturor formelor de media, inclusiv platformelor online și sociale. Reclamele pentru sporturi electronice și jocuri nu trebuie să se adreseze copiilor sau persoanelor vulnerabile și nu pot sugera că jocurile reprezintă o soluție pentru problemelor personale. Promoțiile trebuie să fie însoțite de termeni și condiții clare și transparente, iar companiile trebuie să se asigure că dispun de dovezi care să susțină orice afirmații făcute în reclamele lor.

Potrivit documentului mai sus menționat privind reforma jocurilor de noroc în era digitală, conținutul care prezintă fotbaliști din Premier League și vedete ale sporturilor electronice este catalogat “cu risc ridicat” în ceea ce privește atractivitatea pentru copii și nepotrivit a fi utilizat în majoritatea reclamelor. Pe fondul dezvoltării rapide a sectorului esports și a atractivității crescânde în rândul copiilor și tinerilor, Departamentul pentru cultură, media și sport subliniază necesitatea colaborării cu părțile interesate din domeniul jocurilor video, cum ar fi organisme din industrie, organizatorii de turnee și editorii de jocuri esports populare, pentru a dezvolta și implementa reguli de bază, precum potențiala limitare a sponsorizării jocurilor de noroc în competițiile accesibile persoanelor sub 18 ani.

Profesionalizarea sporturilor electronice a dus la creșterea importanței contractelor formale ale jucătorilor și la respectarea legislației muncii. Contractele jucătorilor din Regatul Unit trebuie să respecte principiile generale ale dreptului contractual și legislația muncii, precum [Legea privind drepturile de muncă din 1996](#). Aceste contracte acoperă adesea aspecte precum așteptările în materie de performanță, compensarea, obligațiile de sponsorizare și conduită. Pentru echipele de esports este esențial să înțeleagă responsabilitățile pe care le au în calitate de angajatori, care includ respectarea drepturilor la locul de muncă și asigurarea unor condiții de muncă adecvate. Având în vedere natura internațională a industriei, legislația în materie de imigrație poate fi relevantă și pentru jucătorii străini care concurează în Regatul Unit, fiind necesare vize și permise de muncă corespunzătoare.

Disputele în domeniul jocurilor și al sporturilor electronice pot apărea dintr-o multitudine de cauze, cum ar fi neînțelegerile contractuale, încălcarea drepturilor de proprietate intelectuală sau probleme legate de concurență. Regatul Unit al Marii Britanii oferă o varietate de mecanisme de soluționare a litigiilor, de la litigii tradiționale la metode alternative precum arbitrajul și medierea. Acestea din urmă sunt deosebit de populare în lumea sporturilor electronice, oferind o cale mai rapidă și mai specializată pentru soluționarea conflictelor. Există, de asemenea, organisme specifice industriei care ajută la medierea disputelor, asigurându-se că participanții au acces la experți familiarizați cu aspectele unice ale jocurilor și sporturilor electronice. Cu toate acestea, companiile sunt încurajate să includă clauze clare de soluționare a litigiilor în contractele lor pentru a eficientiza procesul în cazul în care apare un dezacord.

Potrivit [informațiilor](#) furnizate de către [British Esports](#), un element esențial la semnarea unui contract de muncă în domeniul esports este vârsta jucătorului. În cazul în care acesta este minor (sub 18 ani), trebuie avut în vedere faptul că părintele sau tutorele legal trebuie să semneze un acord, care să conțină un plan de acțiune pentru momentul în care jucătorul împlinește 18 ani, precum și alte condiții contractuale (remunerație, restricții, durata contractului, sponsorizări, premieri, dreptul de utilizare a imaginii jucătorului etc.). Contractele pot fi de angajare (employee contract), jucătorul beneficiind de un salariu constant, drepturi legale garantate (concediu plătit, zile libere, protecție la concediere, concediu medical), de program stabil și obligații clar formulate, impozitare și contribuții plătite de către angajator, precum și de protecție în caz de abuz, discriminare sau concediere nejustificată. În cazul unui lucrător pe cont propriu/ independent care semnează un contract de prestări servicii în domeniul esports, acesta beneficiază de libertatea de a-și organiza programul, de a lucra simultan în mai multe organizații (în limitele turneului/ jocului), de flexibilitate în negocierea termenilor contractuali (împărțirea premiilor, sponsorizări proprii, streaming personal) și de venituri multiple (sponsori personali, Twitch, YouTube, turnee independente). În cazul acestui tip de contract, jucătorul nu are dreptul la concediu plătit, protecție la concediere și drept la pensie, plătindu-și singur taxele și contribuțiile la stat.

Conform comunicatului emis în data de 29 iulie 2025, Ministerul Apărării (MOD) al Marii Britanii anunța semnarea unui nou parteneriat cu [International Defence Esports Games \(IDEG\)](#) în vederea îmbunătățirii abilitărilor digitale și cibernetice ale personalului militar britanic⁴. În acest sens, Ministerul Apărării a numit federația Britanică de Esports responsabilă pentru organizarea unui nou turneu de sporturi electronice de apărare și industrie, primul de acest fel, prin intermediul Comandamentului Strategic al Regatului Unit al Marii Britanii, care începând cu 14 noiembrie 2025 se va numi [Comandamentul Operațiunilor Cibernetice și Specializate \(CSOC\)](#).

Îmbunătățirea competențelor digitale ale personalului militar va contribui la creșterea pregătirii țării pentru război, Regatul Unit aflându-se în avangarda inteligenței artificiale și a tehnologiei de apărare, sprijinind [Planul guvernamental pentru schimbare \(Plan for Change\)](#). Lecțiile învățate din Ucraina, inclusiv producerea propriilor jocuri de simulare a dronelor pentru a îmbunătăți coordonarea mână-ochi, au arătat cum pot fi folosite sporturile electronice pentru a instrui cu succes operatorii de drone și specialiștii în securitate cibernetică.

Conform [Revizuirii Strategice a Apărării 2025](#), apărarea își îmbunătățește capacitatea de luptă prin dezvoltarea unor abilități cibernetice critice, iar sporturile electronice pot oferi un mediu accesibil pentru îmbunătățirea alfabetizării digitale și a înțelegerii cibernetice.

IDEG va sprijini membrii forțelor armate în dezvoltarea competențelor cibernetice, digitale și militare în general. Conceput inițial pentru personalul militar, inclusiv pentru rezerviști, IDEG se va extinde pentru a include în cele din urmă cadeți, veterani, funcționari publici și orice persoană care lucrează în industria de apărare.

Pentru a răspunde nevoii de specialiști în securitate cibernetică din domeniul apărării, Ministerul Apărării a anunțat [Cyber Direct Entry Scheme](#), o cale de acces personalizată pentru

⁴ <https://www.gov.uk/government/news/new-uk-esports-collaboration-to-boost-digital-and-cyber-skills>

aspiranții la statutul de profesioniști în domeniul cyber și pentru cei care deja dețin competențe digitale, care va reduce durata instruirii de bază a noilor recruți de la 10 săptămâni la aproximativ o lună, urmată de o instruire specializată în domeniu cu o durată de 3 luni.

Vestea vine la doar un an după ce *Ministerul Apărării a recunoscut sporturile electronice drept sport militar oficial*, asigurând finanțare și oportunități pentru personalul care dorește să participe la competiții⁵.

LINKURI UTILE

World Esports Association (WESA) <https://wesa.gg/>

Esports Integrity Commission (ESIC): <https://esic.gg/>

ESL Gaming: <https://about.eslgaming.com/>

U.S. Esports Federation (USEF) <https://us-esports.org/>

Governance and integrity challenges in esports: A scoping review

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211266925000350>

Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming

<https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-12114330-055c56acaf.pdf>

Esports Law in Japan: An Introduction

<https://teamliquid.com/news/2018/07/14/esports-law-in-japan-an-introduction>

Japonia - [Legea privind controlul și îmbunătățirea afacerilor de divertisment și agrement](#)

⁵ <https://esports-news.co.uk/2024/03/31/esports-as-an-official-military-sport/>