



Universidade de Brasília
Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Gestão de Políticas Públicas
Departamento de Gestão de Políticas Públicas

Gabriel Gangana Vieira Borges

Esportes Eletrônicos - Uma análise do tema sob a ótica do campo de públicas.

Brasília – DF
2025

Gabriel Gangana Vieira Borges

Esportes Eletrônicos - Uma análise do tema sob a ótica do campo de públicas.

Monografia apresentada ao Departamento de Gestão de Políticas Públicas como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Gestão de Políticas Públicas.

Professor Orientador: Camilo Negri.

Gabriel Gangana Vieira Borges

**Esportes Eletrônicos - Uma análise do tema sob a ótica do campo
de públicas.**

A Comissão Examinadora, abaixo identificada, aprova o Trabalho de Conclusão
do Curso de Gestão de Políticas Públicas da Universidade de Brasília do (a)
aluno (a)

Gabriel Gangana Vieira Borges

Doutor Camilo Negri
Professor-Orientador

Doutor Franco de Matos
Professor-Examinador 1

Brasília, 17 de julho de 2025

Dedico este trabalho àqueles que reconhecem a grandiosidade e a importância do universo dos esportes eletrônicos, que compreendem a constante transformação da sociedade moderna e percebem que as relações entre pessoas-esporte e pessoas-pessoas assumem novas formas e modalidades. No entanto, em sua essência, mantém o mesmo propósito de todas as outras: encontrar um lugar onde se encaixar. Dedico também aos meus colegas pesquisadores que, movidos pela paixão e curiosidade, se dedicam ao estudo de temas ainda pouco explorados, ampliando horizontes e desbravando novos caminhos do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, expresso minha profunda gratidão ao elemento central deste trabalho: os e-sports. Obrigado por me proporcionarem novas perspectivas sobre o mundo, pelas amizades que nasceram desse universo e pelos inúmeros momentos de diversão genuína. Mas, acima de tudo, por terem sido um apoio nos momentos difíceis da vida, especialmente nesta reta final da minha graduação.

Aos meus amigos, que sempre estiveram presentes e me apoiaram, muitas vezes sem perceber o quanto estavam sendo essenciais. Sua companhia e suas conversas foram o combustível que me impulsionou a seguir em frente. Agradeço imensamente por serem tão incríveis, pois é buscando alcançá-los que também cresço. Em especial, deixo meu carinho a Camila Galvão, Ariel Rovo, Fernando Aragão e Caio Martins.

Aos meus familiares, cujos ensinamentos moldaram quem sou. Um agradecimento especial ao meu padrinho Manoel Martins, à minha mãe Ellen Catharina e ao meu pai Diovani Borges sem vocês, essa trajetória não seria possível.

Aos professores e colegas do departamento de Gestão de Políticas Públicas, que me ajudaram a construir uma visão mais crítica e profunda do mundo, permitindo-me entender um pouco melhor suas nuances e desafios.

Às muitas pessoas do universo dos e-sports que, mesmo sem saber, me fizeram imenso bem: Heitor “TCK”, Felipe “brTT”, Bianca “Thaiga”, Daniel “Daniels”, Gustavo “Minerva”, Matheus “DyNquedo”, Flávio “Jukes”, Tácio “Schaeppi”, além das organizações Pain Gaming e Loud, que tornam esse cenário ainda mais vibrante e inspirador.

Ao meu orientador, Camilo Negri, por incentivar meu caminho na pesquisa, por acreditar no potencial deste tema e por tornar tudo isso possível.

E, por fim, agradeço a mim mesmo. Por ter seguido adiante, mesmo nos momentos mais difíceis, por ter persistido quando tudo parecia pesado. Porque desistir nunca foi e nunca será uma opção.

“Quanto mais escura a noite, mais brilhantes as estrelas.” Braum, personagem de League of Legends.

RESUMO

Este estudo aborda como as políticas públicas sul-coreanas para eSports tornaram o país líder no setor. Em contraste com o Brasil, onde, apesar de 13 estados já terem leis de reconhecimento, como a Paraíba (2019) e o Rio Grande do Norte (2024), não há regulamentação federal ou órgão central para promoção e desenvolvimento nacional dos esportes eletrônicos. O objetivo é analisar a experiência sul-coreana com eSports para refletir sobre as possibilidades do setor no contexto brasileiro. Para isso, foram definidos termos essenciais, contextualizada a história dos eSports, analisadas as ações do governo sul-coreano e identificadas potenciais aplicações para o Brasil. A pesquisa é de caráter exploratório, configurando-se como bibliográfica e estudo de caso. Os resultados serão apresentados de forma qualitativa, utilizando fontes secundárias. A pesquisa revelou o potencial econômico dos eSports e a intrínseca ligação de sua prosperidade ao apoio de políticas públicas de longo prazo. Tais políticas devem ser diretas e elaboradas em agendas interministeriais. Além disso, é crucial aprimorar a base de jogadores e incentivar a troca de experiências entre profissionais de países em ascensão e aqueles já estabelecidos no cenário global.

Palavras-chave: e-Sports. Políticas públicas. Coreia do Sul.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Níveis de agenda.	19
Figura 2 – Recriação do Tennis For Two para sua comemoração de 50 anos.	32
Figura 3 – Arcades de Space Invaders (1978) e Pac Man (1980).	33
Figura 4 – Artigo Spacewar – Stewart Brand.	34
Figura 5 – Bruce Baumgart.	35
Figura 6 – Famicom.	36
Figura 7 – Commodore 64.	38
Figura 8 – Ranking de pontuação em um arcade.	39
Figura 9 – Logo da Cyberathlete Professional League.	40
Figura 10 – Pôster da primeira edição do World Cyber Game.	42
Figura 11 – Apresentação do patrocínio da BMW no uniforme da paiN Gaming.	43
Figura 12 – Imagem de dentro do jogo StarCraft.	47
Figura 13 – Equipe vencedora dos jogos asiáticos de 2023.	53
Figura 14 – Primeiro estádio de e-sports.	54
Figura 15 – KeG 2024.	57
Figura 16 – IEF, 2024.	58
Figura 17 – Filial de Gyeonggi, 2014.	59
Figura 18 – Time da Fnatic campeã do Worlds 2011.	63

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Nacionalidade dos jogadores por time da LTA Sul.	48
Tabela 2 – Nacionalidade dos jogadores por time da LTA Norte.	48
Tabela 3 – Presença de jogadores coreanos nas demais ligas.	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1: Políticas Públicas para E-Sports.	4
1.1. Políticas públicas?	4
1.2. E-Sports?	8
CAPÍTULO 2. E-Sport é esporte? A dimensão sociocultural do fenômeno.	12
2.1. Esportes.	13
2.2. Cibercultura	16
2.3. Trabalho imaterial e entretenimento esportivo	19
CAPÍTULO 3: VIDEOGAMES E ESPORTES ELETRÔNICOS: O desenvolvimento tecnológico.	22
3.1. Uma breve história do videojogo eletrônico.	23
3.2. O elemento competitividade nos jogos eletrônicos e a organização desportiva.	30
CAPÍTULO 4: ANÁLISE DAS POLÍTICAS PARA ESPORTES ELETRÔNICOS IMPLEMENTADAS PELA COREIA DO SUL.	36
4.1. Contextualização dos jogos na Coreia do Sul	37
4.2. A participação do país no cenário internacional	40
4.3. As políticas públicas	43
Capítulo 5: LIÇÕES SUL-COREANAS PARA O BRASIL: DESAFIOS E IDEIAS FRANCESAS PARA UM HORIZONTE MAIS SEGURO.	55
CONCLUSÃO	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como foco analisar os planos do governo e as políticas públicas sul coreanas voltadas para os esportes eletrônicos. A Coreia do Sul está na vanguarda do desenvolvimento do esporte eletrônico e vem adicionando esse tema em sua agenda de políticas públicas desde o início do presente século. O Brasil, por sua vez, ainda está iniciando as discussões para a regularização dos esportes eletrônicos. Treze estados brasileiros já avançaram no debate sobre o tema, possuindo leis que reconhecem o setor. O primeiro deles foi a Paraíba, em 2019, com a Lei Ordinária Nº 14.385 e o último foi o Rio Grande do Norte, em junho de 2024, através da Lei Nº 11.796. Apesar desses avanços, não existe uma pasta da União que aborde o *E-sport* e busque sua promoção e desenvolvimento em âmbito nacional.

É possível inferir que a inclusão dos esportes eletrônicos nas agendas pode impactar de forma direta diversos setores da sociedade, levando em conta que este é um fenômeno híbrido e que assim deve ser considerado. O jogo, o esporte, o entretenimento, a tecnologia (*hardware*, redes e conexões de internet, serviços de *streaming* e desenvolvimento de *software*) e a mídia compõe a teia de setores que estão envolvidos no ecossistema do esporte eletrônico, influenciando em questões como geração de emprego e renda, desenvolvimento tecnológico, receitas fiscais e saúde pública, dentre outros. A produção de conhecimento sobre o tema pode contribuir fornecendo *insights* que auxiliem os tomadores de decisão a estruturar um caminho coerente para o cenário, considerando o grande impacto que o desenvolvimento do setor pode representar para a sociedade.

Para tanto, é preciso conhecer os desafios que foram enfrentados por outros atores, para que dessa forma a resposta dada pelos gestores brasileiros impactem de forma mais efetiva, eficiente e eficaz o setor. Sendo assim, o presente trabalho estabeleceu como problema de pesquisa: Qual conjunto de políticas públicas para os esportes eletrônicos foi implementado pela Coreia do Sul para contribuir com sua posição global de destaque? O objetivo geral, porém, é analisar a experiência sul-coreana como forma de refletir sobre as possibilidades do setor no contexto brasileiro. Para alcançar o objetivo geral, os objetivos específicos foram:

1. Conceituar esporte, jogo, trabalho, trabalho imaterial, cibercultura, esportes eletrônicos, políticas públicas, plano de governo, programas governamentais e difusão de políticas públicas;
2. Apresentar uma contextualização da história dos *E-sports*;

3. Analisar e sistematizar quais foram as ações tomadas pelo governo sul-coreano para fomentar o setor;
4. Identificar de que forma isso poderia ser traduzido para o Brasil de um jeito que se adapte ao contexto do país, incluindo exemplos ilustrativos como da França;

O presente estudo consiste em uma pesquisa de caráter exploratório, justificada pela novidade do tema abordado e pela necessidade de maior inserção nos debates acadêmicos. Caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica e um estudo de caso, cujo objetivo é analisar as ações implementadas pela Coreia do Sul, considerada um caso excepcional, no contexto do esporte eletrônico.

Os resultados serão apresentados de forma qualitativa, baseando-se na coleta de informações de fontes secundárias. Para coletar dados referentes ao país asiático, foi utilizado o navegador NAVER, amplamente empregado na Coreia do Sul, permitindo acesso a informações detalhadas da *Korea e-Sports Association (KeSPA)*. Este órgão disponibiliza dados sobre o setor, também foram analisados repositórios acadêmicos como *Koreanstudies Information Service System (KISS)* e *Research Information Sharing Service (RISS)*. Além disso, foram utilizadas plataformas como Google Acadêmico, SciELO e sites governamentais brasileiros e franceses que armazenam documentos oficiais.

Adicionalmente, conceitos e informações relevantes foram obtidos através de pesquisas realizadas na Biblioteca Central (BCE) da Universidade de Brasília e pela consulta a documentos do Ministério da Economia Digital (*Ministre chargé du Numérique*) e do Ministério do Esporte (*Ministre des Sports*) da França, órgãos responsáveis por essa área no país e que serão considerados para ilustrar a implementação mais adequada ao Brasil. Por fim, foram consultados estudos disponíveis em plataformas de busca acadêmica como Scinapse e Semantic Scholar, garantindo a abrangência e a profundidade da pesquisa bibliográfica. O estudo adota a perspectiva da análise descritiva, focando-se nas ações implementadas e nos problemas enfrentados. O desenho metodológico consiste em um estudo de caso, pois analisa as políticas públicas de outro país com o intuito de contribuir para o debate brasileiro sobre o tema. Este enfoque metodológico permitirá uma compreensão mais aprofundada das estratégias bem-sucedidas e dos desafios enfrentados na implementação de políticas para o esporte eletrônico.

Este trabalho está estruturado em seis capítulos, abordando de maneira sistemática e analítica a relação entre políticas públicas e o desenvolvimento dos esportes eletrônicos no Brasil, à luz de experiências internacionais.

O primeiro capítulo apresenta os conceitos fundamentais sobre políticas públicas e seu impacto no setor de esportes eletrônicos, estabelecendo o arcabouço teórico necessário para a compreensão da temática. No segundo capítulo, são discutidos os principais conceitos que fundamentam a construção da pesquisa, delineando as premissas centrais que orientam a análise. O terceiro capítulo trata da evolução histórica dos videogames e dos esportes eletrônicos, traçando um panorama sobre sua consolidação enquanto fenômeno cultural e econômico.

No quarto capítulo, examina-se a atuação do Estado sul-coreano no fomento à indústria de eSports por meio de políticas públicas, destacando os mecanismos institucionais empregados para impulsionar o setor. Em seguida, no quinto capítulo, são exploradas as conclusões derivadas da experiência sul-coreana, ressaltando as diferenças contextuais que limitam sua aplicabilidade ao cenário brasileiro e evidenciando a maior proximidade com a abordagem francesa na formulação de políticas voltadas à regulamentação e promoção dos esportes eletrônicos.

Por fim, a conclusão do trabalho enfatiza a centralidade da participação estatal na consolidação do setor, apontando para a necessidade de planejamentos estratégicos de longo prazo e da articulação entre diferentes ministérios, de modo a viabilizar um ecossistema sustentável e inclusivo para os eSports no Brasil.

1 Capítulo 1: Políticas Públicas para E-Sports

Neste capítulo, foram abordados os conceitos relacionados às políticas públicas e aos esportes eletrônicos. A discussão foi fundamentada em autores que analisam as políticas públicas e as ações governamentais, bem como em estudos voltados para os e-sports. Foi dado destaque ao papel de protagonismo desempenhado pela Coreia do Sul, que incorporou o tema à sua agenda governamental de maneira estratégica. Essa integração não apenas consolidou um alicerce importante, mas também atuou como um catalisador para o avanço do e-sports no contexto nacional.

1.1. Políticas públicas

Até as primeiras décadas do século XX, o termo "administração" era utilizado para se referir à gestão de qualquer tipo de organização, abrangendo tanto empresas privadas quanto entidades governamentais. Não havia uma distinção clara entre administração pública e administração empresarial, e as práticas administrativas eram aplicadas de maneira similar em ambos os contextos (DRUCKER, 1999).

A administração pública começou a ser estudada pioneiramente por Woodrow Wilson em 1880. Seu principal objetivo era estabelecer um grupo especializado em administração, livre de qualquer viés, em que o recrutamento se daria através da meritocracia. Ele esperava que, dessa forma, a gestão pública fosse higienizada do nepotismo e favoritismo que tradicionalmente preenchiam os cargos.

Wilson acreditava que, apesar de a administração do estado e a administração de empresas não serem idênticas, a administração pública deveria adotar alguns preceitos da administração de empresas para evoluir (SARAVIA, 2007). Entre esses preceitos, destacavam-se a disciplina e o mérito, que seriam fundamentais para o alcance de cargos e promoções. Ele via a necessidade de que a administração pública implementasse tais princípios para se tornar mais eficiente e neutra.

Para Wilson, ambas as formas de administração possuíam pontos de interseção e semelhanças, mas era crucial não confundi-las. Ele argumentava que a administração pública,

ao incorporar práticas empresariais como a meritocracia e a disciplina, poderia melhorar significativamente sua eficiência e eficácia, servindo melhor aos interesses da sociedade.

As atividades políticas que ocorrem dentro da administração pública geram as políticas públicas. Isto é: todas as decisões e ações relacionadas à alocação de valores, segundo Rua (2009). Rua também reforça a diferença existente entre política pública e decisões políticas, tendo em vista que a primeira é uma atividade muito mais complexa que exige diversas tomadas de decisão, equipes multidisciplinares e ações planejadas para que ocorra efetivamente a implementação das políticas públicas.

As atividades políticas que ocorrem dentro da administração pública resultam na formulação de políticas públicas. Segundo Rua (2009), isso envolve todas as decisões e ações relacionadas à alocação de valores. Rua também destaca a diferença entre políticas públicas e decisões políticas, ressaltando que a primeira é uma atividade significativamente mais complexa. A formulação de políticas públicas exige diversas tomadas de decisão, equipes multidisciplinares e ações planejadas para sua efetiva implementação. Diferente das decisões políticas, que é uma escolha de uma entre diversas alternativas (FERNANDES, 2016), as políticas públicas necessitam de uma coordenação contínua e uma abordagem integrada que leva em conta fatores econômicos, sociais e culturais. Além disso, a implementação bem-sucedida de políticas públicas requer uma comunicação clara entre os diferentes níveis de governo e a sociedade civil, garantindo que os objetivos das políticas sejam compreendidos e apoiados por todos os envolvidos.

Conforme observado por Souza (2006), as ações governamentais são, na verdade, políticas públicas que, ao serem implementadas, se transformam em programas governamentais. Ainda segundo a autora, as políticas públicas emergem como um campo de conhecimento nos Estados Unidos, caracterizando-se pela análise das ações dos governos.

Assim, do ponto de vista teórico-conceitual, a política pública em geral e a política social em particular são campos multidisciplinares, e seu foco está nas explicações sobre a natureza da política pública e seus processos. Por isso, uma teoria geral da política pública implica a busca de sintetizar teorias construídas no campo da sociologia, da ciência política e da economia. As políticas públicas repercutem na economia e nas sociedades, daí por que qualquer teoria da política pública precisa também explicar as inter-relações entre Estado, política, economia e sociedade. (SOUZA, 2006, p. 6).

Segundo Jannuzzi (2016), os programas públicos são instrumentos fundamentais para a execução das políticas públicas. Esses programas consistem em atividades planejadas, cujo objetivo é resolver total ou parcialmente problemas públicos, visando melhorar a qualidade de vida das pessoas afetadas. Além disso, os programas públicos são componentes essenciais das estratégias governamentais, uma vez que fornecem meios concretos para a implementação de políticas e fornecem insumos para a avaliação de seus resultados.

Esses programas são desenvolvidos por equipes multidisciplinares que utilizam abordagens integradas para abordar os desafios sociais de maneira eficaz. Eles envolvem uma série de etapas, incluindo a identificação de problemas, o planejamento de intervenções, a alocação de recursos e a monitorização dos resultados. Ao abordar as necessidades da população de forma estruturada e sistemática, os programas públicos desempenham um papel crucial na promoção do bem-estar social e na diminuição das desigualdades.

De acordo com Lynn (1980), políticas públicas são as ações implementadas pelo governo com o propósito de alcançar resultados previamente definidos, baseando-se em um planejamento estratégico. Lynn enfatiza a importância de uma abordagem sistemática e bem estruturada na formulação e execução dessas políticas, visando a efetividade e a eficiência na obtenção dos objetivos governamentais.

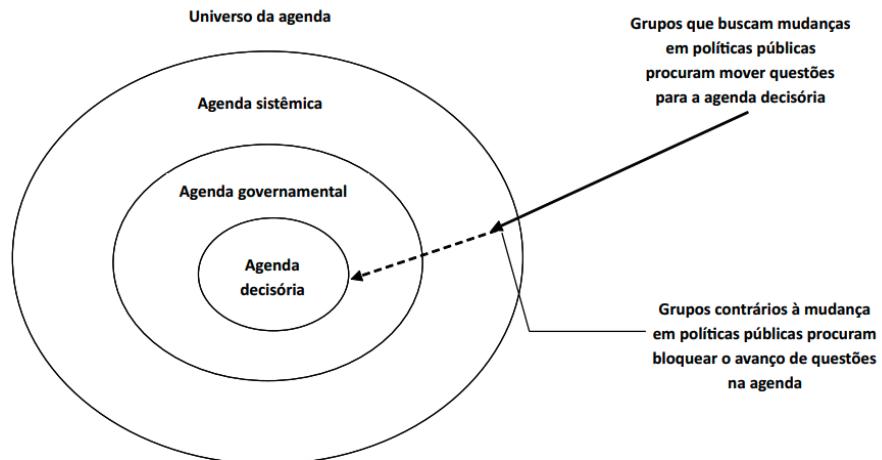
Conforme Thomas Dye (1984), políticas públicas compreendem todas as decisões que um governo opta por tomar, incluindo tanto as ações realizadas quanto as escolhas de não agir. Dye enfatiza que a omissão, assim como a ação, constitui uma forma de política pública, refletindo as prioridades e intenções do governo em relação aos problemas e desafios enfrentados pela sociedade.

Levando em consideração os conceitos previamente apresentados, pode-se compreender que as políticas públicas são decisões tomadas pelo governo com o objetivo de alcançar determinados resultados que promovam a visão do grupo dominante sobre o que é benéfico para a sociedade. Essas ações são delineadas a partir de um planejamento estratégico, que visa a realização dos objetivos de forma eficiente e eficaz. Para tanto, é essencial a participação de uma equipe multidisciplinar, que colabore na formulação e execução de um plano abrangente e bem-estruturado, garantindo que os objetivos finais sejam atingidos de maneira otimizada e que também seja possível realizar avaliações de desempenho durante todo o ciclo de vida da política.

É fundamental ressaltar a importância de uma questão pública ser inserida na agenda decisória, que, segundo Cobb e Elder (1971), se refere aos temas debatidos pela sociedade que são reconhecidos como legítimos e, portanto, atraem a atenção do sistema político. Para que uma questão seja incorporada à agenda governamental, é necessário que ela seja percebida como relevante pelos gestores. No entanto, mesmo sendo incorporadas à agenda governamental, nem todas as questões são selecionadas para a formulação de políticas que as solucionem. Devido ao elevado volume de questões e à limitada capacidade de resposta do governo, apenas algumas são escolhidas para compor a agenda decisória. Este grupo mais seletivo de questões está preparado para que os tomadores de decisão possam agir sobre elas de forma concreta e efetiva, muitas vezes priorizando aquelas que apresentam maior urgência ou impacto potencial.

Os conceitos das agendas são organizados e ilustrados por Birkland (2005) em diferentes níveis de agenda. O primeiro nível é o universo da agenda, que se caracteriza por ser o nível mais amplo, englobando todas as questões debatidas pela sociedade. No segundo nível, temos a agenda sistêmica, caracterizada por questões que a sociedade acredita serem de competência do Estado. O terceiro nível é a agenda governamental ou institucional, cuja caracterização foi debatida anteriormente. Por fim, o quarto nível é a agenda decisória, composta pelas questões mais aptas a serem resolvidas da agenda governamental. Esse processo de categorização demonstra a complexidade envolvida na priorização e seleção de questões que chegam à pauta governamental. Além disso, ele destaca a importância de compreender cada nível para uma melhor análise do comportamento e das decisões políticas. A compreensão desses níveis auxilia na identificação das prioridades governamentais e na análise dos processos que levam à inclusão ou exclusão de determinadas questões na agenda política. Assim, essa abordagem oferece uma visão abrangente e detalhada das diferentes etapas que envolvem a formulação de políticas públicas e a tomada de decisões no âmbito governamental.

Figura 1 – Níveis de agenda



Fonte: Birkland (2005, p. 111).

Observando os conceitos anteriormente apresentados sobre as definições de políticas públicas, torna-se possível obter um melhor discernimento sobre a importância dos estudos acerca dos esportes eletrônicos. Tal compreensão é fundamental para que o tema adentre no universo da agenda pública e, eventualmente, seja incluído na agenda decisória.

1.2. E-Sports

Segundo a Lei Nº 11.796 de 4 de junho de 2024 do estado do Rio Grande do Norte, sancionada pela governadora Fátima Bezerra (PT-RN), que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no estado, esporte eletrônico é toda atividade lúdica onde duas ou mais pessoas competem através de meios eletrônicos, sejam os jogos para computadores, telefones celulares, fliperamas, arcades, aparelhos de ginástica, jogos com robôs e outros (RIO GRANDE DO NORTE, 2024). Nessa mesma lei é atribuído o título de “Atleta” aos praticantes do esporte eletrônico. Segundo Biscoli, temos como atividade lúdica:

Aquela que propicia a plenitude da experiência. Leva em conta tanto o desenvolvimento interno do sujeito quanto às interações dele com o meio. O conceito vai além de atividade lúdica como sinônimo de: jogos, brinquedos ou brincadeira. Mas a atividade lúdica pode subsidiar as aprendizagens, sendo recurso de ensino. (BISCOLI, Ivana Ângela. 2005. Pág. 186)

Sendo assim, o esporte eletrônico, amplamente conhecido pelo termo anglo-saxônico “*E-Sport*”, se configura como uma nova modalidade esportiva, emergente nas sociedades contemporâneas, em que pese sua popularização ser fruto dos avanços tecnológicos recentes, como a internet de alta velocidade e o aumento no poder de processamento de dados, essenciais para a infraestrutura dos jogos.

De acordo com o Projeto de Lei 205/2023, proposto pelo deputado federal Júlio Cesar Ribeiro, os esportes eletrônicos são caracterizados como:

Considera-se "eSports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza. (RIBEIRO, 2023, p. 1).

Além disso, Wagner (2006) argumenta que o E-sport é uma das áreas que pertencem à categoria de esportes, onde os esportistas treinam habilidades físicas (principalmente motoras) e mentais, juntamente com a utilização de tecnologias de comunicação e informação. Whalen (2013) descreve os E-sports como competições organizadas de videogames. Ele observa que, à medida que o aspecto competitivo se torna um dos principais fatores motivadores, o fator recreativo perde importância e pode deixar de ser um motivador significativo. Acrescentando a isso, Huizinga (2000) afirma que o acréscimo do elemento competitivo não retira o valor de ser um jogo, mas, ao contrário, confere a ele mais uma característica de esporte. Taylor (2012) fornece uma perspectiva abrangente, destacando que os E-sports são a junção de vários elementos que os compõem: jogo, entretenimento, esforço e treinamento constante.

Dessa forma, os esportes eletrônicos englobam uma combinação única de fatores que os tornam uma modalidade distinta e multifacetada, cada vez mais reconhecida e valorizada na sociedade contemporânea. Essa caracterização abrangente dos E-sports inclui não apenas a competição em si, mas também o desenvolvimento contínuo das habilidades dos jogadores, a importância do entretenimento como parte da experiência e o uso intensivo de tecnologias de informação e comunicação. Além disso, é importante considerar o impacto social e cultural dos E-sports, que têm atraído uma audiência global significativa, fomentando comunidades online e offline, e promovendo uma nova forma de engajamento e interação.

entre pessoas de diferentes origens e interesses. Com a crescente profissionalização dos E-sports, observamos também a criação de ligas, campeonatos e eventos internacionais que consolidam ainda mais a importância dessa modalidade no cenário esportivo global.

Esta modalidade está intrinsecamente ligada à expansão da cibercultura, caracterizada por uma sociedade interconectada por meios digitais, onde as barreiras físicas e espaciais são menos restritivas, favorecendo, assim, a popularização dos jogos eletrônicos. Com isso, os jogos que possuem o caráter competitivo, definido pela disputa de duas ou mais partes por um prêmio que não pode ser compartilhado, destacaram-se e originaram uma nova modalidade esportiva, além de um novo mercado e uma nova cultura.

Tendo em vista as ideias formuladas a partir dos significados propostos acima, adotaremos uma abordagem que integra todos esses conceitos, conforme proposto por Bernardino (2017, p.42): ‘Propomos o entendimento de E-sports como fenômeno da cibercultura, no qual os games competitivos medeiam a construção de relações sociais, intelectuais, afetivas e econômicas entre profissionais e fãs dentro e fora da rede’. No sexto encontro da Cúpula do Comitê Olímpico Internacional, ocorrido na Suíça em 2017, os esportes eletrônicos foram tema de debate. Os participantes reconheceram que essa modalidade tem grande adesão entre a população jovem, sendo, portanto, um elo entre esse público e o movimento olímpico. A Cúpula também destacou que os E-sports possuem elementos que permitem considerá-los como uma modalidade esportiva, visto que, quando praticados em nível profissional, exigem um árduo treinamento, comparável ao dos desportistas dos esportes tradicionais. Além disso, o reconhecimento dos E-sports como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional representa um marco significativo, pois legitima a prática e abre caminho para maior investimento, regulamentação e desenvolvimento da modalidade. Esse reconhecimento também reflete a evolução das percepções sociais sobre os esportes eletrônicos, consolidando sua posição no cenário esportivo global.

Faz-se necessário, portanto, entender os conceitos relacionados ao progresso que os esportes eletrônicos estão tendo em outras nações, baseados no apoio que o Estado tem lhes fornecido. Esse suporte estatal é crucial para o amparo e crescimento do setor, especialmente considerando que a falta de regulamentação sobre o tema cria diversos entraves para o seu desenvolvimento em âmbito nacional como o impedimento para que os atletas recebam benefícios como a bolsa atleta e outros recursos provenientes do governo federal. Além disso, a ausência de uma estrutura regulatória clara gera insegurança para os investidores da

categoria, dificultando o aporte de capital e o desenvolvimento sustentável dos esportes eletrônicos.

A análise comparativa entre diferentes nações que têm avançado nesse campo pode fornecer insights valiosos sobre as melhores práticas e políticas públicas que podem ser implementadas para fomentar o crescimento dos E-sports. Tais práticas podem incluir o reconhecimento oficial dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva, o estabelecimento de programas de incentivo e financiamento para atletas e equipes, e a criação de um ambiente regulatório que promova a segurança jurídica e a confiança dos investidores.

Além disso, é importante destacar o papel das parcerias público-privadas no desenvolvimento dos esportes eletrônicos. Essas colaborações podem facilitar a construção de infraestruturas adequadas, como arenas e centros de treinamento, bem como a organização de eventos e campeonatos que atraiam audiência e patrocinadores. A regulamentação adequada dos esportes eletrônicos não apenas promoveria a segurança jurídica e a confiança dos investidores, mas também garantiria um ambiente mais profissional e competitivo para os atletas e equipes, contribuindo para a consolidação dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva reconhecida e valorizada.

2 Capítulo 2. E-Sport é esporte? A dimensão sociocultural do fenômeno

Neste capítulo, foram analisados os principais fatores que estão presentes dentro da esfera dos esportes eletrônicos, buscando uma compreensão ampla e aprofundada de aspectos centrais. Em primeiro lugar, foi examinado o conceito de esporte na sociedade contemporânea, considerando suas transformações e significados em um contexto cultural e social em constante mudança. Em seguida, foi abordado o fenômeno da cibercultura, incluindo suas origens, evolução e impacto nas dinâmicas digitais e interações humanas. Por fim, foi explorado o conceito de trabalho imaterial, com enfoque em sua relevância e atuação na indústria do entretenimento, especialmente no que se refere à consolidação dos esportes eletrônicos como um fenômeno cultural significativo. Essa abordagem busca oferecer um panorama crítico que enriqueça a discussão sobre o papel dos esportes eletrônicos na sociedade atual.

2.1. Esportes

O primeiro conceito a ser elucidado, que representa a base inicial deste estudo, é o conceito de esporte. Definir um termo de uso tão comum apresenta desafios significativos devido à vasta gama de usos no léxico e, consequentemente, às diversas interpretações de seu significado. Portanto, torna-se necessário delimitar seu significado no contexto acadêmico para evitar ambiguidade.

Por exemplo, considere um grupo de crianças brincando com uma bola de futebol ou vôlei, e compare com um grupo de atletas de alto rendimento, profissionais, participando de uma partida válida pela Champions League ou Liga das Nações. É evidente a diferença entre as situações destacadas; contudo, ambas as atividades podem ser classificadas como esportes. A atividade das crianças, embora lúdica, envolve elementos de competição, habilidades motoras e regras, características essenciais do esporte. Por outro lado, a atividade dos atletas profissionais não só incorpora esses elementos, mas também inclui treinamento rigoroso, desempenho de alto nível e reconhecimento formal de instituições esportivas.

Assim, podemos inferir que o esporte não se define apenas pela atividade executada, mas também pelas circunstâncias e contextos nos quais essas atividades ocorrem, bem como pelos objetivos e motivações dos participantes (Barbanti, 2006). Neste sentido, esporte, trabalho e brincadeira são conceitos que, embora inter-relacionados, apresentam diferenças fundamentais. O aspecto motivacional do indivíduo para realizar a atividade é crucial para

distinguir entre esses conceitos. No esporte, a motivação pode variar desde o puro prazer e recreação até a busca por excelência e reconhecimento. No trabalho, a motivação geralmente está ligada a fatores econômicos e de sustento. Na brincadeira, a motivação principal é a diversão e o desenvolvimento social e cognitivo.

Portanto, ao observar esses três termos - esporte, trabalho e brincadeira - é essencial considerar os diferentes contextos e motivações que os envolvem, proporcionando uma compreensão mais profunda e abrangente do conceito de esporte.

Retornando ao exemplo anterior da Champions League e das crianças brincando com uma bola de futebol, observamos que a motivação de um jogador profissional difere significativamente da motivação de uma criança. O jogador profissional possui vetores motivacionais voltados para a realização de uma boa performance em campo, cumprindo assim seus vínculos laborais, conquistando a admiração de sua torcida, elevando seu valor de mercado e alcançando a glória de ser uma referência entre os melhores. Em contraste, a motivação das crianças, embora possa variar, é predominantemente centrada na diversão e no entretenimento pessoal. Elas estão engajadas na atividade principalmente pelo prazer e pela felicidade que esta proporciona.

Ademais, considerando novamente os jogadores profissionais, o fato de receberem um salário para desempenhar suas funções introduz um vínculo trabalhista que acrescenta uma dimensão adicional à sua motivação.

De acordo com Barbanti (2006, p. 54), podemos identificar três fatores que influenciam uma atividade a ser caracterizada como esporte: "1 – Esporte refere-se a tipos específicos de atividades; 2 – Esporte depende das condições sob as quais as atividades acontecem; 3 – Esporte depende da orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades." Além desses três fatores, há um elemento adicional que muitos consideram decisivo para definir se uma atividade é ou não um esporte: a atividade física. Esta deve exigir uma elevada capacidade de consciência corporal e esforço físico.

Portanto, ao analisar o conceito de esporte, é fundamental considerar não apenas os tipos específicos de atividades e as condições em que ocorrem, mas também a orientação subjetiva dos participantes e a exigência de atividade física, que implica consciência corporal e esforço físico elevados.

A Lei Geral do Esporte define esporte como “Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.” (Projeto de Lei N.º 1.825, de 2022). Conforme mencionado anteriormente, o fator principal para a inclusão de uma atividade como esporte, segundo a Lei Geral do Esporte, é a sua natureza física.

No entanto, esta definição poderia excluir atividades como o xadrez, o automobilismo e os esportes eletrônicos (e-sports), uma vez que estas não têm como premissa principal a “atividade predominantemente física”, mas sim esforços de concentração, planejamento, reflexos e outras habilidades cognitivas. Por exemplo, o xadrez é amplamente reconhecido por demandar um alto nível de concentração e estratégia, enquanto o automobilismo exige reflexos rápidos e treinamento físico, principalmente do agrupamento muscular do pescoço para suportar toda a pressão ocasionada pela alta velocidade na condução dos carros. Da mesma forma, os e-sports envolvem um alto grau de coordenação motora e reflexos rápidos, assim como estratégias complexas.

Portanto, ao adotar uma definição que privilegia a atividade física, a Lei Geral do Esporte pode inadvertidamente excluir essas modalidades que, apesar de não serem predominantemente físicas, demandam um conjunto de habilidades e esforços significativos, merecendo reconhecimento e consideração como esportes.

Analizando os fatores anteriormente propostos, o entendimento que será adotado para este estudo como a definição do termo "esporte" será fundamentado na concepção de Barbanti (2006, p. 57), segundo o qual, "esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos".

Ao adotar essa definição, reconhecemos a importância da institucionalização, que confere um caráter formal às atividades esportivas. Este reconhecimento abrange tanto aquelas modalidades que têm predominância nas atividades físicas realizadas pelos atletas quanto aquelas que se concentram no esforço mental e nas habilidades dependentes das capacidades motoras e dos reflexos. Dessa maneira, atividades que envolvem esforço físico vigoroso e habilidades motoras complexas, bem como aquelas que exigem concentração mental e rapidez de reflexos, são legitimadas e valorizadas dentro do escopo esportivo.

A ênfase dada aos fatores motivacionais tanto os intrínsecos quanto aos extrínsecos também é importante, pois considera a diversidade de motivadores que impulsionam os indivíduos a se engajarem em atividades esportivas. Fatores intrínsecos, como a satisfação pessoal, a superação de desafios e o prazer derivado da prática esportiva, são complementados por fatores extrínsecos, como reconhecimento social, recompensas financeiras e prestígio.

Dessa forma, a definição de Barbanti (2006) nos proporciona uma compreensão abrangente e multifacetada do conceito de esporte, alinhando-se com os objetivos deste estudo ao explorar a diversidade e implicações das atividades esportivas na sociedade contemporânea.

2.2. Cibercultura

Agora que definimos o conceito fundamental que sustenta este estudo, avançaremos na análise de outro termo crucial: a cibercultura. Para compreender este conceito, tivemos com base os pensamentos de Pierre Lévy, um sociólogo tunisiano pioneiro no campo. Lévy coloca que a cibercultura é sustentada por quatro termos centrais: inteligência coletiva, ciberespaço, ciberdemocracia e o virtual. Esses elementos, quando considerados em conjunto, fornecem a base para o conjunto de ações, sejam elas materiais ou virtuais, modos de pensar e valores presentes no ciberespaço.

O ciberespaço, conforme delineado por Lévy, é um local desterritorializado formado pela interconexão global de dispositivos digitais, como computadores, tablets, smartphones e outros dispositivos conectados à internet, incluindo aqueles abrangidos pela Internet das Coisas (IoT). Esse ambiente integrador transcende as fronteiras geográficas e culturais, promovendo a formação de comunidades e a troca de informações em escala mundial. Segundo Lévy (2003, p. 28), a inteligência coletiva refere-se à capacidade de grupos humanos, mediados pela tecnologia, de criar, compartilhar e aprimorar conhecimentos de maneira colaborativa em tempo real. A ciberdemocracia, por sua vez, aponta para o entrelaçamento que a democracia vem tendo com o ciberespaço, que amplia as potencialidade de práticas democráticas mediadas pelas tecnologias digitais, favorecendo a participação e o engajamento cívico como, por exemplo, a possibilidade de votar em enquetes de PLs (Projeto de Lei) no site da Câmara dos Deputados, consultar o portal de

transparência para auditar gastos de autoridades públicas e diversas outras ferramentas que vêm sendo criadas pelo governo para um maior envolvimento da população. Finalmente, o conceito de virtual abrange tudo aquilo que tem a potencialidade de ser, que pode gerar manifestações concretas, mas não está preso há um lugar ou momento, ou seja, é tudo aquilo que pode vir a tornar, conforme Lévy escreve em seu livro “O que é virtual?” “A árvore está virtualmente presente na semente” (2011).

Portanto, ao explorar a cibercultura, é essencial considerar esses quatro pilares propostos por Lévy, pois eles oferecem uma estrutura compreensiva para entender as dinâmicas e implicações do ciberespaço e das práticas associadas a ele (Lévy, 1999).

Para compreender a cibercultura de forma abrangente, é fundamental reconhecer que ela constitui uma corrente contínua de ideias e manifestações, não se restringindo apenas ao domínio digital, que emergem no ciberespaço e são influenciadas pelo surgimento de novas tecnologias. Um exemplo ilustrativo dessa dinâmica é observado nos videoclipes musicais produzidos por artistas em ambientes virtuais, como o clipe da música “LALALA” das artistas Loud Thaiga e Tainá Costa, onde os cenários alternam entre a realidade digital e a física.

O fenômeno do GTA Roleplay (RP) exemplifica a interseção entre jogos digitais, a criação de conteúdo interativo e o desenvolvimento de uma cultura. Este modo de jogo, baseado no renomado título Grand Theft Auto V, produzido pela Rockstar em 2013, combina a estrutura do jogo, que serve como plataforma para o desenvolvimento de narrativas, com o gênero de jogos de tabuleiro RPG (*Role Playing Game*), onde o jogador assume o papel de um personagem e atua conforme sua interpretação.

O GTA RP tem se destacado como um meio popular para a produção de conteúdo por *streamers*. Dados do *Stream Charts* indicam que, em 2023, os três *streamers* mais assistidos foram criadores de conteúdo baseados nesse modo de jogo. Esses *streamers* são:

- Paulinho O LOKO, com 48,24 milhões de horas assistidas.
- Luquet4, com 25,62 milhões de horas assistidas.
- Coringa, com 24,76 milhões de horas assistidas.

Paulinho O LOKO, em particular, destaca-se por sua enorme base de seguidores nas redes sociais, ultrapassando 13 milhões. Sua comunidade é notavelmente ativa, refletindo um elevado nível de proximidade e envolvimento entre o *streamer* e seus espectadores. O que

ocasiona no surgimento de um contexto histórico, memes e até dialeto próprio da comunidade que molda a sua forma de agir naquele ambiente.

A cibercultura é caracterizada por mudanças constantes, impulsionadas pela evolução e pelo surgimento de novos aparatos tecnológicos. Lévy (1999, p. 112) ressalta essa ideia ao afirmar que “as implicações culturais e sociais do digital se aprofundam e se diferenciam a cada nova interface, a cada aumento de potência ou capacidade, a cada nova ramificação para outros conjuntos de técnicas”. É essencial entender que a cibercultura não é fruto de uma única vertente. Ela não deriva exclusivamente do tecnocentrismo nem do sociocentrismo; em vez disso, resulta da convergência desses dois aspectos (Lemos, 2002).

Assim, a cibercultura deve ser vista como um fenômeno complexo e multifacetado, que reflete a intersecção entre a tecnologia e a sociedade, promovendo uma contínua reconfiguração de práticas, modos de pensar e valores no ciberespaço.

2.3. Trabalho imaterial e entretenimento esportivo

Tendo compreendido mais detalhadamente o conceito discutido, avançaremos agora para a análise de outro conceito chave, que é fundamental para o valor dos esportes eletrônicos e será o próximo tópico de discussão. O termo "trabalho imaterial" não se restringe apenas aos serviços tradicionais, como transporte, advocacia e beleza entre outro, mas abrange aqueles em que a principal mercadoria é o conhecimento do prestador de serviço, ou seja, os saberes acumulados ao longo da vida, seja por meio de estudo ou prática (Camargo, 2021).

Portanto, entendemos que o entretenimento proporcionado pelos espetáculos das partidas de e-sports é fruto do trabalho imaterial. No entanto, não se limita a isso; o valor agregado a esse trabalho é o que transforma os *e-sports* em uma indústria de grande potencial. Em 2020, o faturamento global dos *e-sports* foi de 947,1 milhões de dólares, crescendo para 1,084,1 bilhões de dólares em 2021, um aumento de 14,5% (*Esports Revenue Growth*, Newzoo, março 2021). Além disso, a audiência significativa contribui para esse valor: em 2020, havia cerca de 215,4 milhões de espectadores regulares e 220,5 milhões de espectadores ocasionais, totalizando 435,9 milhões de espectadores. Em 2021, esse número aumentou 8,7%, totalizando 474 milhões de espectadores, sendo 234 milhões regulares e 240 milhões ocasionais (*Esports Audience Growth*, Newzoo, março 2021).

Esse mercado é extremamente atrativo para atividades de publicidade e marketing. A popularidade crescente dos e-sports destaca a importância do trabalho imaterial, que, além de gerar entretenimento, sustenta uma indústria globalmente lucrativa que atrai inclusive marcas não endêmicas. A capacidade dos profissionais de e-sports de atrair e manter um público amplo está intrinsecamente ligada às suas habilidades, conhecimentos e ao engajamento com suas comunidades de fãs. Esse engajamento é alimentado por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos, que incluem o prazer derivado do jogo, o reconhecimento social, recompensas financeiras e o prestígio associado à excelência no desempenho.

De acordo com a terceira forma de trabalho imaterial proposta por Lazzarato e Negri (2003, p. 314), "Finalmente, a terceira espécie de trabalho imaterial envolve a produção e a manipulação de afetos e requer contato humano (virtual ou real), bem como trabalho do tipo físico. Esses são os três tipos de trabalho que impulsionam a pós-modernização da economia global."

Ao analisar os conceitos anteriormente discutidos sobre as definições de esporte e cibercultura, torna-se possível obter um entendimento mais claro sobre o que são os esportes eletrônicos, também conhecidos como E-sports. Contudo, é importante ressaltar que ainda existe uma significativa nebulosidade conceitual em torno do significado deste termo, dado que diferentes autores lhe atribuem diversas interpretações. De acordo com o Projeto de Lei 205/2023, de autoria do deputado federal Julio Cesar Ribeiro,

Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza. (RIBEIRO, 2023, p. 1).

Além disso, temos a contribuição de Wagner (2006), que entende que o e-sport é uma subcategoria dos esportes, onde os atletas treinam tanto habilidades físicas (especialmente motoras) quanto mentais, juntamente com o uso de tecnologias de comunicação e informação. Segundo essa perspectiva, os esportes eletrônicos não apenas demandam esforço físico, mas também uma coordenação motora fina e estratégias complexas.

Whalen (2013) descreve os e-sports como competições de videogames organizadas, destacando que, à medida que o aspecto competitivo começa a integrar o escopo de fatores motivadores, o componente recreativo pode perder sua importância. Esse deslocamento de

foco sugere que a competitividade pode se tornar o principal motor dessas atividades, redefinindo a natureza do envolvimento dos participantes. Nesse contexto, Huizinga (2000) observa que a adição da competitividade não elimina o valor de um jogo, mas, ao contrário, acrescenta uma dimensão de esporte, ressaltando a importância da competição como elemento central.

Adicionalmente, Taylor (2012) oferece uma perspectiva abrangente, sugerindo que os e-sports são formados pela junção de vários elementos essenciais: jogo, entretenimento, esforço e treinamento constante. Essa visão holística destaca que, além do aspecto lúdico, os e-sports requerem um compromisso significativo com a prática e a melhoria contínua, bem como a capacidade de entreter um público crescente.

Portanto, ao examinar as diversas definições e perspectivas sobre os e-sports, fica claro que esses representam uma modalidade esportiva complexa, que combina elementos de competição, treinamento, tecnologia e entretenimento. Esta abordagem integrada reflete a evolução dos esportes eletrônicos como uma prática institucionalizada que exige tanto habilidades físicas quanto mentais, e que é moldada por uma variedade de fatores motivacionais e contextuais.

Considerando as ideias formuladas a partir dos significados propostos anteriormente, adotaremos uma definição abrangente que incorpora todos esses conceitos, conforme proposto por Bernardino (2017, p. 42). Segundo Bernardino, "propomos o entendimento de e-sports como fenômeno da cibercultura, no qual os games competitivos medeiam a construção de relações sociais, intelectuais, afetivas e econômicas entre profissionais e fãs, dentro e fora da rede."

No sexto encontro da Cúpula do Comitê Olímpico Internacional, realizado na Suíça em 2017, os esportes eletrônicos foram um tema de debate significativo. Os participantes do encontro reconheceram que essa modalidade tinha uma grande adesão entre a população jovem, identificando os e-sports como um elo potencial entre esse público e o movimento olímpico. Além disso, os participantes da cúpula concluíram que os e-sports possuem elementos que permitem que sejam considerados um esporte, uma vez que, quando praticados em nível profissional, requerem um treinamento árduo, comparável ao dos atletas de esportes tradicionais.

Essa consideração reforça a ideia de que os e-sports demandam não apenas habilidades específicas no uso de tecnologias, mas também uma dedicação intensa e sistemática, semelhante à dos esportes convencionais. Assim, a inclusão dos e-sports no contexto esportivo mais amplo reflete a evolução e a diversificação das práticas esportivas contemporâneas, reconhecendo o valor dessa nova modalidade.

O esporte, como atividade lúdica, mas também profissional, ocupa um papel essencial em uma sociedade que testemunha a consolidação da cibercultura. Não se trata mais apenas das modalidades tradicionais, como o futebol e basquete, associadas a carreiras, mercados e culturas já bem estabelecidos. Estamos diante de um cenário que apresenta um horizonte de novas possibilidades e desafios, onde os esportes eletrônicos emergem como um campo promissor, promovendo oportunidades significativas de desenvolvimento social e individual.

Nesse contexto, é fundamental que o campo das políticas públicas reflita sobre seu papel nesse fenômeno emergente. Dada a natureza multidisciplinar das políticas públicas, torna-se indispensável uma abordagem integrada e abrangente para compreender as complexidades envolvidas, analisando as implicações sociais, culturais e econômicas dos esportes eletrônicos e seu impacto no tecido social. Essa reflexão busca fomentar um entendimento crítico e sólido, capaz de embasar estratégias que aproveitem o potencial transformador desse campo.

3 CAPÍTULO 3: VIDEOGAMES E ESPORTES ELETRÔNICOS: O desenvolvimento tecnológico

Este capítulo dedica-se a explorar o desenvolvimento histórico dos videogames, iniciando com o pioneiro "Tennis for Two" e avançando por etapas marcantes, como os arcades, a evolução dos consoles e dos computadores pessoais. Por fim, são analisados os fenômenos relacionados à profissionalização do setor, incluindo competições organizadas, a formação de equipes e a consolidação de ligas no universo dos eSports.

3.1. Uma breve história do videojogo eletrônico.

O ano de 1958 é amplamente considerado como o marco inicial dos jogos eletrônicos, graças ao físico estadunidense William Alfred Higinbotham, que criou o "Tennis for Two". Este que é um ancestral dos jogos modernos e foi o primeiro a utilizar um display gráfico, simulando uma partida de tênis em que duas pessoas controlavam barras para impedir que a bola ultrapassasse os limites do campo (Brookhaven National Laboratory).

Figura 2 - Recriação do Tennis For Two para sua comemoração de 50 anos.



Fonte: <https://museucapixaba.com.br/hoje/jogo-tennis-for-two-de-1958/>

Desde então, a história dos jogos eletrônicos tem sido marcada por eventos significativos. Um marco importante foi a fundação, em 1971, da empresa Syzygy por Nolan Bushnell, um pioneiro na indústria dos jogos eletrônicos. A empresa se tornou responsável pelo lançamento do arcade, uma estrutura que permitia aos jogadores interagir com jogos eletrônicos de uma maneira inovadora, na época. O primeiro jogo lançado por essa empresa foi o Computer Space, lançado no mesmo ano, que representou um avanço significativo na tecnologia de jogos.

Em 1972, a empresa mudou seu nome para Atari e desenvolveu o jogo Pong, que rapidamente alcançou um sucesso notável devido à sua simplicidade para aprender a jogar e baixo custo das fichas. O sucesso de Pong foi crucial, pois abriu caminho para uma nova geração de jogos eletrônicos que se seguiram, como Space Invaders, lançado em 1978, e Pac Man, lançado em 1980. Esses jogos não apenas popularizaram o entretenimento eletrônico, mas também estabeleceram as bases para o desenvolvimento futuro da indústria dos jogos.

Figura 3 - Arcades de Space Invaders (1978) e Pac Man (1980)



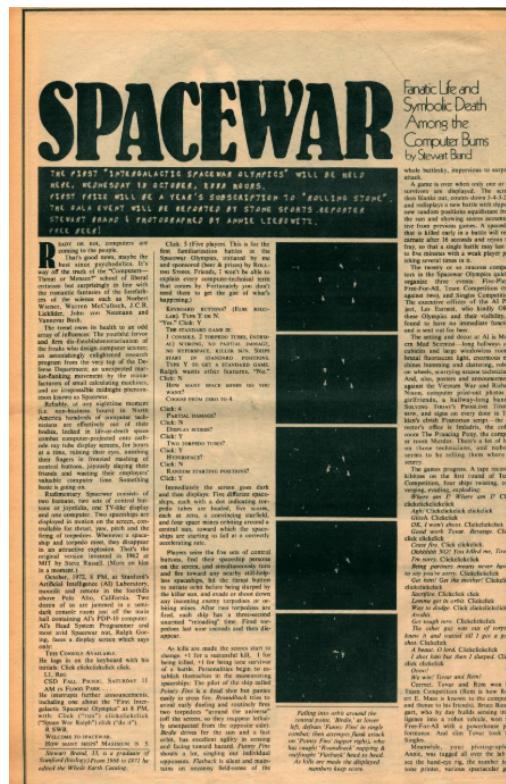
Fonte: <https://bojoga.com.br/artigos/retroplay/arcade-pinball/space-invaders-taito-1978/> e
<https://www.youtube.com/watch?v=a0I9uaJW3qE>

Em 19 de outubro de 1972, ocorreu a primeira competição documentada de videogame, denominada Olimpíada Intergaláctica de Spacewar, realizada no laboratório de inteligência artificial da Universidade de Stanford. Este evento contou com a participação de

vinte e quatro jogadores e englobou três modalidades de jogo distintas (todas do jogo Spacewar). O vencedor foi premiado com a assinatura de um ano da revista Rolling Stone. Este momento histórico foi caracterizado por uma torcida entusiasmada, provocações, gritos, sessões de fotos e outros elementos típicos de um torneio esportivo (Guinness World Records).

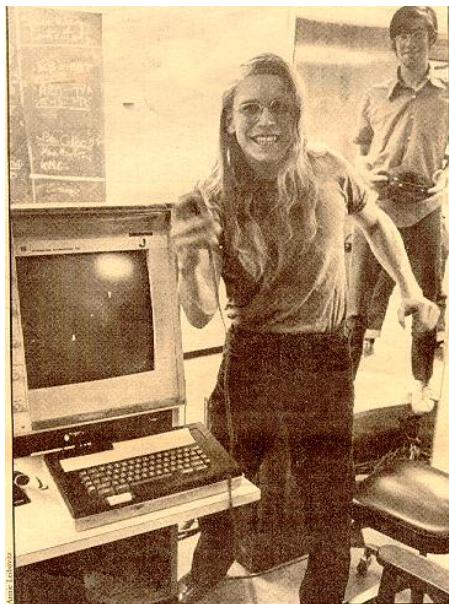
O jornalista esportivo Stewart Brand cobriu o evento e publicou um artigo na revista Rolling Stone, onde fez várias observações sobre o fenômeno emergente. Entre suas declarações, destacaram-se: "Era o entusiasmo de jovens irresponsáveis. Era desprezivelmente competitivo. Era uma dor de cabeça administrativa. Era puro deleite." e "uma bola de cristal impecável das coisas que estão por vir na ciência da computação e no uso do computador." Em 2016, Brand deu uma entrevista à Rolling Stone, concluindo: "Pode parecer extraordinário ser possível encher uma arena com pessoas que querem assistir videogame, mas é uma consequência perfeitamente razoável do que já podia ser visto em 1972." Atualmente, podemos homenagear os primeiros campeões de uma competição de jogos eletrônicos, que são Robert REM Maas, Bruce Baumgart e Tovar.

Figura 4– Artigo Spacewar – Stewart Brand



Este evento é o ponto de partida para o estágio atual dos esportes eletrônicos, configurando-se como uma nova modalidade esportiva que emergiu nas sociedades contemporâneas devido aos avanços tecnológicos, como a disseminação da internet de alta velocidade e o rápido processamento de dados, entre outros elementos essenciais para a infraestrutura dos jogos. Além disso, essa modalidade está alinhada com a expansão da cibercultura, refletindo a sociedade interconectada digitalmente em que vivemos, onde as barreiras físicas e espaciais tornaram-se menos limitantes, contribuindo assim para a ampla popularização dos jogos eletrônicos.

Figura 5 - Bruce Baumgart, foto por Annie Liebowitz.



Fonte: <https://forum.adrenaline.com.br/threads/os-primeiros-campeonatos-de-videogame-da-historia.701051/>

O sucesso dos arcades, em conjunto com os avanços tecnológicos, possibilitou a transformação das grandes máquinas em consoles domésticos, mais acessíveis ao público geral. Essa evolução expandiu o acesso aos jogos eletrônicos, consolidando os consoles como dispositivos de uso familiar e integrando-os à rotina doméstica, de maneira semelhante à televisão, reafirmando seu papel como fonte de entretenimento. Isso levou à criação dos consoles de videogame, que são dispositivos menores e mais práticos para serem utilizados em casa. O primeiro console de videogame foi o Magnavox Odyssey, criado em 1972 por Ralph Baer. Este dispositivo pioneiro marcou o início de uma nova era na indústria dos jogos eletrônicos, proporcionando uma experiência de jogo inédita para os consumidores.

Posteriormente, a Atari retornou ao mercado com o lançamento do Atari 2600 em 1977, consolidando ainda mais a popularidade dos consoles domésticos e introduzindo uma

nova geração de jogos eletrônicos. Em 1985, a Nintendo entrou no mercado de consoles com o lançamento do Famicom, que incluía o icônico jogo Super Mario Bros, transformando a forma como os jogos eram jogados e percebidos pelo público. Finalmente, em 1987, o Mega Drive foi lançado, trazendo consigo o famoso personagem Sonic, e ampliando ainda mais as possibilidades de entretenimento eletrônico em casa. Esses consoles não apenas facilitaram o acesso aos jogos eletrônicos, mas também impulsionaram a inovação e o desenvolvimento contínuo da indústria dos videogames.

Figura 6 – Famicom



Fonte: <https://bojoga.com.br/acervo/consoles-de-mesa/geracao-3/famicom/>

Os computadores pessoais (PC) também começaram a ser utilizados como plataforma para jogos eletrônicos, contribuindo significativamente para a evolução do mercado de videogames. Em 1985, foi lançado o jogo Wolfenstein, que se tornou uma das franquias mais duradouras do mercado, mantendo sua relevância até os dias atuais, com o lançamento de Wolfenstein: The New Order em 2014. Durante esse período, o computador Commodore 64, lançado em 1982, pela empresa Commodore International, se destacou como o modelo de PC mais utilizado, graças ao seu preço mais acessível, o que facilitou a popularização dos jogos eletrônicos entre um público mais amplo (Pagetable, 2011). O Commodore 64, com sua capacidade técnica e custo relativamente baixo, permitiu que um número significativo de pessoas tivesse acesso a jogos eletrônicos em casa.

Um dos fatores que mais contribuiu para o sucesso dos videogames, assim como dos computadores pessoais como plataforma para jogos eletrônicos, foi a vasta diversidade de jogos disponíveis. Com o crescimento do mercado surgiram diferentes gêneros, como jogos de tiro em primeira pessoa, simuladores de esportes (FIFA, Maden, entre outros), RPGs, estratégia em tempo real, entre outros. A diversidade de gêneros disponíveis e a capacidade

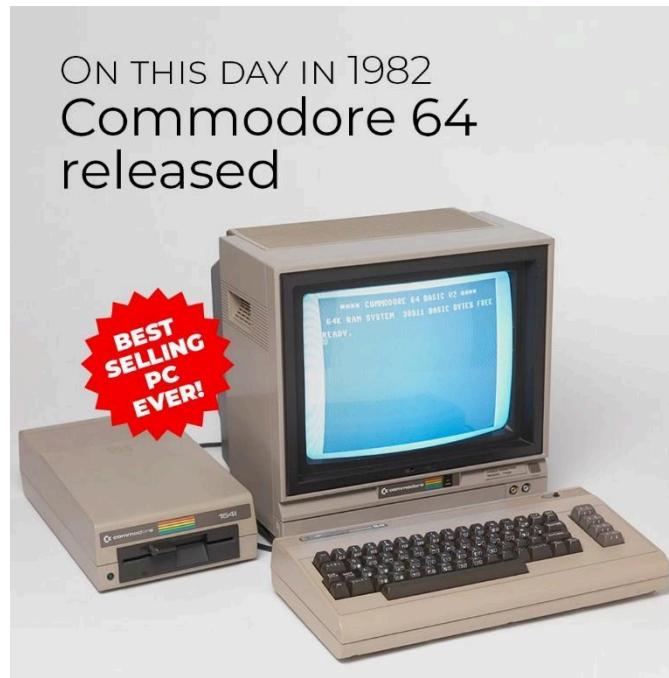
de inovação constante em termos de jogabilidade, narrativas e de dinâmicas de jogo transformaram os jogos eletrônicos em uma nova categoria de entretenimento com um horizonte de desenvolvimento praticamente ilimitado.

A popularização da internet durante esse período deveu-se, em grande parte, à liberação do seu uso para fins comerciais. Esta mudança foi um combustível para o crescimento exponencial da internet. Para se ter uma ideia da magnitude deste crescimento, uma pesquisa realizada pela Network Wizard revelou que, em 1993, aproximadamente 1.300.000 computadores estavam conectados à internet. Este número aumentou para 2.200.000 em 1994, cerca de 5.000.000 em 1995, 10.000.000 em 1996, e ultrapassou os 19.000.000 em 1997. Este crescimento impressionante de mais de 1483% em apenas quatro anos ilustra a rapidez com que a internet se disseminou e se tornou uma ferramenta essencial para a sociedade moderna (CENDÓN DON, 2000).

O mercado de jogos tem se consolidado como um dos setores mais promissores da economia global, apresentando um crescimento exponencial nos últimos anos. Conforme o relatório da Newzoo, a indústria atingiu uma receita de US\$ 183,9 bilhões em 2023, evidenciando sua capacidade de recuperação após as oscilações provocadas pela pandemia. O documento aponta que Estados Unidos e China juntos respondem por 50% do mercado, enquanto os países emergentes desempenham um papel central no aumento do número de novos jogadores. Esse cenário sinaliza um crescimento projetado de 23 vezes na receita proveniente de PCs e o dobro no segmento de consoles, impulsionado por essas economias em ascensão. No Brasil, os impactos também são expressivos. De acordo com dados da Abragames, o setor cresceu sete vezes na última década. Em 2014, existiam aproximadamente 150 estúdios independentes voltados para o desenvolvimento de jogos; já em 2024, esse número saltou para 1.042, refletindo o grande potencial da economia criativa. Além disso, a legislação brasileira, por meio do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, tem se mostrado um instrumento fundamental para atrair investimentos no setor. Medidas como incentivos fiscais similares aos proporcionados pela Lei Rouanet e a redução de taxas de importação de jogos e equipamentos são exemplos de políticas que impulsionam o crescimento da indústria. O modelo de negócios dos estúdios produtores, por sua vez, está em constante transformação, adaptando-se à crescente demanda por jogos AAA (produções de grande investimento). Tais projetos, mais imersivos e tecnologicamente sofisticados, enfrentam desafios significativos devido aos elevados custos de desenvolvimento, como discutido por análises da Hardware.com.br e Game Vício. Essa conjuntura tem fomentado

inovações tecnológicas e novas estratégias de financiamento, ao mesmo tempo que redefine os padrões de qualidade do setor. Além disso, o mercado de hardware ocupa uma posição estratégica no suporte às experiências avançadas de jogos. De acordo com informações da Mordor Intelligence, a integração entre software e hardware é um elemento essencial para atender às crescentes expectativas dos consumidores, garantindo experiências mais imersivas e satisfatórias.

Figura 7 – Commodore 64.



Fonte:

<https://www.facebook.com/NexstreamHQ/photos/-on-this-day-in-1982-the-commodore-64-was-unleashed-into-the-world-and-personal-c/1172565491541678/>

3.2. O elemento competitividade nos jogos eletrônicos e a organização desportiva

O elemento competitivo tem sido uma característica intrínseca dos jogos eletrônicos desde a era dos arcades, quando os jogos começaram a registrar as melhores pontuações e os jogadores frequentavam fliperamas para tentar alcançar o topo dos rankings. Com o advento da internet e dos computadores pessoais, os jogadores passaram a se organizar em equipes e participar de campeonatos e competições, criando uma nova dinâmica de interação e colaboração. Em 1993, foi lançado o jogo Doom, desenvolvido pela Id Software, cujo modo principal era o modo história *single player*. No entanto, outro modo de jogo se tornou

extremamente popular, onde cinco jogadores competiam entre si, destacando-se pela dinâmica competitiva. Esse modo não só aumentou a popularidade do jogo, mas também contribuiu para a formação de uma comunidade de jogadores que valorizavam a competição. A popularidade de Doom e outros jogos semelhantes ajudou a estabelecer os jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento competitivo e social, que continua a evoluir até os dias atuais (Museu Capixaba do Computador, 2022).

Figura 8– Ranking de pontuação em um arcade.



Fonte:

<https://criticalhits.com.br/artigos/gamer-velho-as-grandes-conquistas-de-um-gamer-antes-dos-trophies-e-achievements/>

Após o lançamento inovador de Doom, o ano de 1996 viu a introdução de Quake, um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) que, embora compartilhasse do mesmo gênero, apresentava distinções notáveis em relação ao primeiro. Em contraste com Doom, Quake colocava uma ênfase considerável no modo multiplayer, proporcionando uma experiência de jogo altamente competitiva sendo que Doom tinha um foco no horror do modo história (Carmack, 2009). O sucesso estrondoso de Quake foi tanto que levou à criação da QuakeCon em 1996, um evento emblemático que buscava reunir entusiastas e competidores do jogo em um encontro competitivo.

Se a ampla variedade de jogos foi relevante para a ampliação do público dos videogames, foi a internet a responsável pela revolução na distribuição, acesso e,

principalmente, no elemento competitivo dos jogos. Com a difusão do seu uso, no final da década de 1990¹, os jogadores começaram a se organizar em grupos, resultando na formação de ligas esportivas, similares às ligas de esportes tradicionais, tais como o Brasileirão, La Liga, Premier League e NFL. Angel Munoz, empresário e investidor, fundou a Cyberathlete Professional League (CPL), uma das primeiras ligas focadas exclusivamente nos eSports, com o objetivo de formalizar e estruturar essa nova modalidade de competição (Bosch, 2021).

Uma das políticas essenciais implementadas pela CPL, que se mantém vigente até os dias atuais, foi a padronização dos equipamentos utilizados nas competições. Especificamente, todos os computadores dos competidores deveriam possuir a mesma capacidade técnica, assegurando, assim, que todos os participantes competissem em condições de igualdade. Além das melhorias no nível de competição, a liga pioneira começou a estabelecer parcerias com marcas endêmicas respeitadas, como Logitech, Razer, Intel e Nvidia, promovendo ainda mais a profissionalização e o reconhecimento do setor.

Um marco significativo do sucesso da CPL ocorreu no ano de 1999, durante o campeonato Razer CPL, que ofereceu uma premiação de 100 mil dólares, um valor expressivo para a época, solidificando a relevância e o impacto dos esportes eletrônicos no cenário competitivo global (Liquipedia).

Figura 9 – Logo da Cyberathlete Professional League.



Fonte: [https://liquipedia.net/counterstrike/CPL 6](https://liquipedia.net/counterstrike/CPL_6)

¹ Para se ter uma ideia da magnitude deste crescimento, uma pesquisa realizada pela Network Wizard revelou que, em 1993, aproximadamente 1.300.000 computadores estavam conectados à internet. Este número aumentou para 2.200.000 em 1994, cerca de 5.000.000 em 1995, 10.000.000 em 1996, e ultrapassou os 19.000.000 em 1997. Este crescimento impressionante de mais de 1483% em apenas quatro anos ilustra a rapidez com que a internet se disseminou e se tornou uma ferramenta essencial para a sociedade moderna (CENDÓN DON, 2000).

No ano de 2000, ocorreu a primeira edição do campeonato World Cyber Games (WCG) na Coreia do Sul, um evento emblemático que marcou um ponto significativo na história dos esportes eletrônicos. Este evento contou com o apoio e patrocínio do Ministério da Cultura e Turismo da República da Coreia, do Ministério da Informação e Comunicações e da empresa de tecnologia coreana Samsung (WCG History).

O envolvimento dessas importantes entidades governamentais e corporativas não apenas evidenciou o crescente reconhecimento dos eSports, mas também destacou a relevância cultural e econômica dos eventos de jogos eletrônicos competitivos. O apoio do Ministério da Cultura e Turismo foi crucial para consolidar a posição da Coreia como um dos principais centros globais de esportes eletrônicos.

Além disso, o patrocínio do Ministério da Informação e Comunicações sublinhou o papel vital da inovação tecnológica e da infraestrutura de comunicação no sucesso dos eSports visto a dependência desse setor com as tecnologias de transmissão de dados. A Samsung, reconhecida como a quinta maior marca do mundo (Interbrand, 2024), desempenhou um papel fundamental ao reconhecer a importância da nova modalidade esportiva e mais tarde passou a ter times de esportes eletrônicos como a Samsung Galaxy White e Samsung Galaxy Blue (Navarro, 2018).

Este campeonato não só fortaleceu a imagem da Coreia do Sul como uma nação líder em esportes eletrônicos, mas também abriu caminho para o desenvolvimento e a profissionalização dos eSports em nível global, destacando a importância da colaboração entre o governo, a indústria e a comunidade de jogadores para o avanço do setor.

Figura 10 – Pôster da primeira edição do World Cyber Game



Fonte:

<https://web.archive.org/web/20120117111201/http://www.wcg.com/6th/history/wcgchallenge/wcgchallenge.asp>

No referido torneio, observou-se uma diversidade significativa nas modalidades incluídas, indo além dos tradicionais jogos de tiro em primeira pessoa. Foram incorporados gêneros distintos como os jogos de estratégia em tempo real (RTS), exemplificados por títulos como StarCraft: BroodWar e Age of Empires, bem como simuladores esportivos, representados pelo FIFA 2000.

Esta inclusão de diferentes gêneros de jogos evidenciou a evolução e a abrangência dos esportes eletrônicos, apresentando a necessidade de uma variedade de habilidades e estratégias entre os jogadores profissionais. A participação de cerca de 17 países, cada um com suas respectivas equipes, ressaltou a natureza global e competitiva dessa nova modalidade esportiva, promovendo um ambiente de intercâmbio cultural e de ampliação do espectro dos esportes eletrônicos.

A variedade de modalidades presentes no torneio não apenas diversificou a experiência competitiva dos participantes, mas também atraiu um público mais amplo e diversificado, aumentando a popularidade e o reconhecimento dos eSports em escala global. Essa pluralidade de gêneros de jogos se tornou um marco importante para a inclusão e valorização de diferentes tipos de competências dentro do cenário competitivo, abrindo espaço para futuras expansões e inovações no mundo dos esportes eletrônicos.

Nos anos recentes, o cenário dos esportes eletrônicos tem experimentado um grande crescimento, consolidando-se como uma força significativa e atraindo a atenção de patrocinadores de marcas não endêmicas ao setor. Um exemplo notável desse fenômeno foi o patrocínio da BMW ao time brasileiro paiN Gaming em 2019, demonstrando o reconhecimento e o investimento de grandes corporações no potencial do eSports. Da mesma forma, em 2021, a Gillette patrocinou um reality show dedicado à formação de jogadores profissionais no Brasil, evidenciando a aplicação das estratégias de marketing e engajamento das marcas.

Esses exemplos evidenciam a crescente pressão sobre as marcas para se adaptarem aos novos contextos e dinâmicas impostos pela evolução dos esportes eletrônicos. A necessidade de manter relevância e influência no mercado impulsiona essas empresas a inovarem e se alinharem com as tendências emergentes. O apoio ao eSports, portanto, transcende o simples patrocínio; trata-se de uma estratégia de posicionamento que reflete a modernidade e a conexão com as novas gerações.

Esse movimento não apenas amplia a visibilidade das marcas patrocinadoras, mas também contribui para o desenvolvimento e a profissionalização do cenário dos esportes eletrônicos, tornando-o uma plataforma cada vez mais estável, robusta e influente na economia global. A contínua evolução desse setor sinaliza um futuro promissor, onde a colaboração entre empresas de diversos setores e a comunidade de eSports se fortalece, promovendo um ambiente de crescimento mútuo e inovação.

Figura 11 – Apresentação do patrocínio da BMW no uniforme da paiN Gaming



Fonte: <https://encurtador.com.br/1UGFt>

4 CAPÍTULO 4: ANÁLISE DAS POLÍTICAS PARA ESPORTES ELETRÔNICOS IMPLEMENTADAS PELA COREIA DO SUL.

A Coreia do Sul emerge como um dos líderes mundiais na indústria de esportes eletrônicos, refletindo sua posição de destaque como um polo tecnológico e cultural. As políticas implementadas pelo país não apenas consolidaram seu papel no cenário internacional, mas também estimularam o crescimento sustentável e a profissionalização do setor. Desde incentivos governamentais direcionados a jogadores e organizações até a criação de infraestrutura para competições e regulamentação do mercado, o panorama sul-coreano apresenta um modelo integrado de apoio aos esportes eletrônicos.

Este capítulo tem como objetivo explorar as políticas públicas da Coreia do Sul voltadas para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos, analisando seus impactos econômicos, sociais e culturais. A partir desta análise, será possível compreender como a atuação estratégica do governo sul-coreano impulsionou o setor e influenciou o mercado global. Além disso, será avaliada a relevância dessas políticas como referência para outros países que desejam expandir suas próprias indústrias de esportes eletrônicos.

4.1. Contextualização dos **jogos** na Coreia do Sul

A Coreia do Sul destaca-se internacionalmente como a principal referência na regulamentação e organização dos esportes eletrônicos, um setor em plena ascensão e de grande importância econômica e cultural. Este desenvolvimento notável deve-se a vários fatores cruciais, iniciando-se em 1987, um ano que marcou a expansão da internet, não apenas aumentando significativamente o número de pessoas com acesso à rede, mas também diversificando a forma como esta era utilizada.

Com a rápida disseminação da internet e seu uso crescente, observou-se um grande crescimento da infraestrutura de banda larga na Coreia do Sul, que inicialmente ocorreu de forma desregulamentada. Este aumento substancial na infraestrutura facilitou o surgimento de canais de televisão digitais, o que por sua vez promoveu intensamente os esportes

eletrônicos. Diversos canais começaram a transmitir exclusivamente partidas e campeonatos de esports, proporcionando uma nova plataforma para esse fenômeno (KIM, 2020).

A OnGameNet (OGN), criada em julho de 2000, (MOON, 2022) foi o primeiro canal de transmissão dedicado a esportes eletrônicos na Coreia do Sul e no mundo. Esta emissora foi a responsável pela criação dos dois maiores campeonatos da década de 2000, a Star League e a Pro League. A popularidade da OGN atingiu seu ápice entre os anos de 2004 e 2008. Em 2004, a final da Pro League atraiu cerca de 100.000 espectadores, destacando a crescente influência dos esportes eletrônicos, em particular através do campeonato do jogo StarCraft.

Além disso, a OGN desempenhou um papel fundamental na criação do League of Legends Champions, um campeonato do jogo League of Legends, desenvolvido pela empresa Riot Games. Este torneio, conhecido atualmente como LCK (League of Legends Champions Korea), é um dos mais importantes e competitivos no cenário global de esports e continua a ser amplamente seguido e respeitado até os dias de hoje (YONG-WOO, 2020).

Esta evolução destaca como a combinação de infraestrutura tecnológica avançada e a visão inovadora da mídia especializada pode transformar e promover novas formas de entretenimento e competição a nível mundial, consolidando a Coreia do Sul como uma líder indiscutível no campo dos esportes eletrônicos.

Além de fatores como a infraestrutura tecnológica avançada e o suporte governamental, a popularização dos esportes eletrônicos no país foi impulsionada por uma cultura altamente competitiva. A Coreia é amplamente reconhecida por possuir uma cultura extremamente competitiva, que, quando comparada à do Brasil, pode até ser percebida como tóxica. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Dong-A Ilbo sobre o nacionalismo coreano, 55% dos entrevistados declararam ter orgulho de serem coreanos, enquanto 22% afirmaram não sentir esse orgulho e 23% relataram odiar ser coreanos. Entre os jovens com idades entre 10 e 20 anos, 30% expressaram não gostar de sua nacionalidade, indicando uma insatisfação mais acentuada nessa faixa etária. A mesma pesquisa perguntou qual característica mais representava a Coreia do Sul. Os resultados mostraram que 37% dos entrevistados consideram o país competitivo, 26% o definem como dinâmico e 17% o descrevem como cansativo. Esses dados refletem percepções que dialogam com a intensa cultura de competição presente no país. O relatório intitulado Problemas sociais causados pela competição exagerada para ingresso na faculdade e medidas de enfrentamento,

elaborado pelo Banco da Coreia em 2024, aponta o fator econômico como determinante nas taxas de admissão nas universidades. Estudantes provenientes de classes socioeconômicas privilegiadas possuem maior probabilidade de acesso ao ensino superior devido à capacidade de investir em uma educação básica de qualidade em escolas privadas. Por outro lado, aqueles com menos recursos financeiros enfrentam desafios adicionais, precisando se esforçar ainda mais para alcançar uma vaga no sistema universitário. Esses dados evidenciam a desigualdade de oportunidades educacionais e o impacto significativo da condição econômica na trajetória acadêmica.

Essa cultura de alta competitividade é evidente nas provas para vestibulares de ensino superior, que são extremamente concorridas. Jovens coreanos enfrentam pressões enormes para se destacarem academicamente, e isso se reflete na dificuldade que a geração coreana de 2030 enfrentará para encontrar emprego. A sinergia entre esses elementos – o histórico de trabalho árduo e a busca incessante por eficiência – criou um ambiente que favorece o desenvolvimento de uma sociedade extremamente competitiva (World Laboratory, 2024). Estes elementos criaram um ambiente propício para o desenvolvimento e institucionalização dos esports como um fenômeno de grande relevância.

Assim, a Coreia do Sul estabeleceu uma infraestrutura robusta de torneios e ligas profissionais, criando jogadores de elite e promovendo uma cultura de excelência e inovação nos esports. Com investimento contínuo em infraestrutura tecnológica, apoio de patrocinadores e cobertura midiática extensiva, a Coreia do Sul consolidou a posição de país líder em esportes eletrônicos, com capacidade de moldar o futuro desta indústria em escala global.

Figura 12 – Imagem de dentro do jogo StarCraft.



Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/starcraft-relembre-jogo-que-fez-sucesso-nas-1-an-houses-nos-anos-2000.ghtml>

4.2. A participação do país no cenário internacional

Para ilustrar a importância da Coreia do Sul no cenário internacional, considere-se a estrutura do League of Legends Championship of The Americas South, campeonato de League of Legends da América do Sul, torneio que conta com a participação de oito times. Desses, seis são organizações brasileiras, uma é argentina e uma é chilena. Cada equipe é composta por cinco jogadores titulares e uma equipe técnica, que geralmente inclui dois membros adicionais.

No que diz respeito à nacionalidade dos jogadores, observa-se que o número de jogadores coreanos é o segundo maior no campeonato, ficando atrás apenas dos jogadores brasileiros. De acordo com as regras do torneio, é exigido que cada equipe tenha no mínimo três jogadores brasileiros. Adicionalmente, jogadores estrangeiros que participam do campeonato por um período de três anos adquirem o status de jogador brasileiro, deixando de ser considerados como importações.

Portanto, a distribuição dos jogadores por nacionalidade no campeonato é a seguinte:

- Brasileiros: Ocupam a maioria das vagas, conforme exigido pelo regulamento.
- Coreanos: Representam o segundo maior grupo de jogadores, refletindo a significativa presença e influência dos esports coreanos na América do Sul.

- Latinos: Incluem jogadores argentinos e chilenos.
- Outras nacionalidades: Jogadores estrangeiros de países de menor impacto no cenário.

Tabela 1: Nacionalidade dos jogadores por time da LTA Sul.

Time / Nacionalidade	Fluxo W7M	FURIA Esports	Keyd Stars	LOUD	paiN Gaming	RED Canids	Leviatán	Isurus Estral	TOTAL
Brasileiro	5	5	3	2	3	5	2	0	25
Coreano	0	0	0	3	2	0	0	2	7
Argentino	0	0	0	0	0	0	1	3	4
Chileno	0	0	0	0	0	0	2	0	2
Australiano	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Polonês	0	0	1	0	0	0	0	0	1

Fonte: https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/South

Em adição ao campeonato da LTA Sul, o campeonato da LTA Norte, que abrange a América Central e do Norte, também foi significativamente impactado pela presença de jogadores coreanos. Abaixo, é apresentado um quadro comparativo das nacionalidades dos jogadores da liga do norte, destacando a influência e participação dos jogadores coreanos.

Tabela 2: Nacionalidade dos jogadores por time da LTA Norte.

Time / Nacionalidade	Cloud 9	Dignitas	FlyQuest	Shopfy Rebelliion	Team Liquid	LYON	100 Thieves	Disguised	TOTAL
Estadunidense	1	1	1	3	2	0	0	3	11
Coreano	2	1	1	1	3	2	2	1	13
Canadense	1	1	1	0	0	1	1	0	5
Dinamarques	1	0	0	0	0	0	0	0	1
Australiano	0	2	0	1	0	0	2	0	5
Polonês	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Belga	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Peruano	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Argentino	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Alemão	0	0	0	0	0	0	0	1	1

Fonte: https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/North

A análise dos dados mencionados revela a notável influência dos jogadores sul-coreanos não apenas em suas competições nacionais, mas também nas ligas internacionais de esportes eletrônicos. Observa-se que, no campeonato sul-americano (LTA Sul), os jogadores sul-coreanos ocupam a segunda maior quantidade de vagas, totalizando 7 de 40 jogadores, o que representa 17,5% das posições disponíveis no torneio. Este fato destaca a relevante presença sul-coreana no cenário esportivo sul-americano.

Ainda mais impressionante é a situação no campeonato da América do Norte (LTA Norte), onde a influência dos jogadores sul-coreanos é ainda mais impactante. Neste torneio, os jogadores coreanos ocupam a primeira colocação em termos de número de participantes, superando os atletas de outras nacionalidades. São 13 jogadores coreanos em um total de 40, correspondendo a 32,5% das vagas no campeonato da LTA Norte.

Tabela 3: Presença de jogadores coreanos nas demais ligas.

Liga / Nacionalidade	Coreia do Sul	China	EMEA	Pacífico
Coreanos	49	13	8	8
Chineses	0	67	0	12
Franceses	0	0	9	0
Demais países	1	0	33	20

Fonte: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Main_Page

Esses dados evidenciam a posição dominante e a competitividade dos jogadores sul-coreanos no panorama global dos esportes eletrônicos, eles perdem apenas para os chineses em quantidade total, porém isso ocorre apenas por conta da liga regional chinesa que é a maior em número de times que são 16, mas mesmo com esse fator a distribuição e influência global é maior dos sul-coreanos. A capacidade desses jogadores em se destacarem em diversas ligas ao redor do mundo reflete não apenas seu alto nível de habilidade e treinamento, mas também a robusta infraestrutura e o suporte sistêmico oferecido pela Coreia do Sul para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos. Esse domínio nas competições internacionais reforça a reputação da Coreia do Sul como uma potência influente e formativa no âmbito dos esports, contribuindo significativamente para a profissionalização e a popularização desse fenômeno esportivo em escala mundial.

4.3. As políticas públicas:

Para o país alcançar tais resultados foi formulado um **plano estratégico de médio a longo prazo voltado para o estímulo e desenvolvimento dos jogos eletrônicos.** O órgão responsável por essa demanda foi o **Ministério da Cultura, Desporto e Turismo da Coreia do Sul.** No âmbito das políticas esportivas, este ministério promulgou a Lei de Promoção de E-Sports, que constitui um marco regulatório crucial para a institucionalização e apoio aos esportes eletrônicos no país.

A referida lei foi oficialmente promulgada em 30 de dezembro de 2012. É relevante destacar, no entanto, que o debate sobre o tema já vinha ocorrendo na esfera governamental desde 1999. Esse longo período de discussão e planejamento reflete a demanda da sociedade por uma agenda pública voltada para os esportes eletrônicos e embora a discussão tenha sido debatida por longos anos, a decisão do governo foi voltada para uma visão estratégica em **consolidar os esportes eletrônicos como uma indústria robusta e, mais para frente, sustentável** (Ministério da Cultura, Desporto e Turismo, 2012).

A Lei de Promoção de E-Sports tem como objetivo fornecer uma base sólida para o desenvolvimento da indústria e da cultura dos esportes eletrônicos na Coreia do Sul. Esta legislação visa **expandir as oportunidades de lazer e entretenimento proporcionadas pelos e-sports**, ao mesmo tempo em que fortalece a competitividade do setor e impulsiona o desenvolvimento econômico associado a estas atividades (Ministério da Cultura, Desporto e Turismo, 2012).

Por meio da ampliação das oportunidades de lazer, **a lei busca integrar os e-sports como uma forma legítima e reconhecida de entretenimento, acessível a uma ampla parcela da população atraindo mais praticantes e, dessa forma, garantindo a base dessa pirâmide dos e-sports que são os jogadores amadores.** Ao promover o engajamento e a participação em eventos de e-sports, a legislação contribui para a popularização desta prática, tornando-a uma **parte integrante da cultura contemporânea sul-coreana.**

Além disso, o fortalecimento da competitividade é um dos pilares centrais da Lei de Promoção de E-Sports. **A legislação prevê medidas para apoiar e incentivar a formação de jogadores e equipes de alto nível, promovendo a profissionalização dos esportes eletrônicos.** Isso inclui a **organização de campeonatos nacionais e internacionais** como, por exemplo, a

realização do World Cyber Game Challenge citado acima, e a criação de infraestrutura adequada para treinamento e competições.

Outro aspecto fundamental da lei é o desenvolvimento econômico do setor. Ao reconhecer os e-sports como uma indústria com potencial significativo de crescimento, a legislação estabelece diretrizes para atrair investimentos e fomentar a prática desportiva.

Em suma, a Lei de Promoção de E-Sports é uma iniciativa abrangente que visa estabelecer um alicerce robusto para o desenvolvimento sustentável da indústria e da cultura dos esportes eletrônicos na Coreia do Sul. Através da expansão das oportunidades de lazer, do fortalecimento da competitividade e do impulso ao desenvolvimento econômico, a legislação busca consolidar a posição do país como líder global neste campo dinâmico e em constante evolução.

Lei de Promoção de E-Sports estabelece uma estrutura abrangente que permite a participação de todos os setores na promoção dos esportes eletrônicos. Essa legislação autoriza o financiamento de eventos voltados para os esports, além de oferecer suporte financeiro para a criação de instalações adequadas à prática esportiva. Adicionalmente, a lei incentiva através do financiamento de organizações que buscam promover os esportes eletrônicos em mercados internacionais.

Um dos principais pontos da Lei de Promoção é a atribuição de responsabilidade aos governos estaduais, que devem desenvolver e implementar políticas específicas para estimular os esportes eletrônicos em suas respectivas regiões. Estes governos têm a autonomia necessária para criar a infraestrutura, organizar eventos e estabelecer organizações dedicadas ao crescimento dos esports. Esta descentralização permite uma abordagem mais adaptada às necessidades locais, promovendo um desenvolvimento mais equilibrado e inclusivo do setor (Ministério da Cultura, Desporto e Turismo, 2012).

Entre os documentos disponibilizados pelo Ministério da Cultura, Desporto e Turismo, encontram-se 31 arquivos cujos conteúdos são protegidos. Estes documentos abrangem uma série de temas cruciais, entre os quais se destacam: a classificação indicativa dos jogos, estratégias para a promoção saudável da indústria dos esportes eletrônicos, critérios de classificação conforme o vínculo laboral, além de leis específicas que podem ter impacto nos e-sports. Adicionalmente, os arquivos contêm pontos de vista fornecidos pela indústria e relatórios detalhados elaborados por especialistas no assunto, entre outros tópicos relevantes (Ministério da Cultura, Desporto e Turismo, 2012).

Esses registros são fundamentais, pois fornecem uma base sólida para a compreensão das discussões que ocorreram e dos materiais de apoio que foram utilizados na formulação da Lei de Promoção de E-sports. A diversidade dos temas abordados reflete o caráter abrangente e multidisciplinar das políticas que foram implementadas, evidenciando a preocupação em criar um ambiente regulatório que não só apoie, mas também incentive o crescimento sustentável da indústria dos esportes eletrônicos.

A classificação indicativa dos jogos, por exemplo, é um tema de grande importância, pois visa proteger os consumidores, especialmente os mais jovens, de conteúdos inadequados, ao mesmo tempo em que permite uma maior liberdade criativa para os desenvolvedores.

A classificação conforme o vínculo laboral aborda a necessidade de definir claramente os direitos e deveres dos profissionais do setor, contribuindo para a formalização e reconhecimento das carreiras dentro dos esportes eletrônicos. As leis relacionadas aos e-sports fornecem o arcabouço jurídico necessário para garantir a integridade das competições e a proteção dos direitos dos envolvidos.

Portanto, os 31 arquivos encontrados no acervo do Ministério são de suma importância para o entendimento das bases sobre as quais a Lei de Promoção de E-sports foi estabelecida. Eles revelam o rigor e a profundidade das análises realizadas e tendo como base a opinião de atores de diversos setores.

Os esportes eletrônicos foram incluídos oficialmente nos Jogos Asiáticos de Hangzhou, realizados em 2023. Durante essa edição dos jogos, a equipe sul-coreana conquistou o título de campeã, um marco de extrema relevância para a modalidade. Este evento é de suma importância, pois mais uma vez demonstra a legitimidade conferida aos e-sports como uma modalidade de competição reconhecida.

Para compreender melhor o contexto, é necessário abordar a política de alistamento militar obrigatória na Coreia do Sul. Todos os homens coreanos, entre as idades de 18 e 28 anos, devem cumprir um serviço militar que tem a duração de 21 meses. O cumprimento dessa regra é extremamente rigoroso. Um exemplo notável é o grupo musical BTS, que, apesar de deter inúmeros recordes, como ser o primeiro grupo de K-pop a alcançar o primeiro lugar na Billboard, ser o grupo mais ouvido no Spotify e ter o álbum mais vendido na Coreia do Sul, foi forçado a pausar suas atividades artísticas para cumprir o serviço militar obrigatório (MEDEIROS, 2022).

No entanto, existe uma política que permite algumas exceções a essa regra. Uma dessas poucas exceções inclui a vitória em competições que tragam grande prestígio para o país. Um exemplo dessa exceção é o jogador de futebol Son Heung-min, do Tottenham, que obteve isenção do serviço militar ao vencer os Jogos Asiáticos em 2018. Mais recentemente, outro exemplo notável é o do time sul-coreano de e-sports, que contava com a participação de Lee "Faker" Sang-hyeok, considerado o maior jogador da história de League of Legends, ao vencer os Jogos Asiáticos de Hangzhou em 2023 (RODRIGUES, 2023).

Portanto, a inclusão dos e-sports nos Jogos Asiáticos, a vitória da equipe sul-coreana e a inclusão na política de liberação do serviço militar obrigatório não só reforçam a legitimidade dessa modalidade esportiva, como também ilustram como conquistas esportivas podem impactar aspectos culturais e sociais, incluindo a política de alistamento militar na Coreia do Sul.

Figura 13 – Equipe vencedora dos jogos asiáticos de 2023



Fonte:https://x.com/T1Brasil_/status/1707743121298088120?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwt erm%5E1707743121298088120%7Ctwgr%5Eddec0465c8f94f7bd86654c54f52b3c32d1ab12%7Ctwcon%5Es1 &ref_url=https%3A%2F%2Fmaisesports.com.br%2Flol-entenda-se-faker-vai-para-o-exercito-coreia-do-sul%2F&mx=2

Outra política significativa adotada pela Coreia do Sul, com destaque para a Prefeitura da cidade de Seul em colaboração com o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, foi a criação do primeiro estádio dedicado aos esportes eletrônicos, conhecido como NEXON E-sports Stadium. Este projeto ambicioso culminou na inauguração da NEXON Arena em 2013, demandando um investimento total de 58,6 bilhões de wons (SEOK-ROK, LEE, CHOI, 2013).

Figura 14 – Primeiro estádio de e-sports.



Fonte: https://www.koreatimes.co.kr/www/culture/2025/01/135_275129.html

A política para a promoção dos esportes eletrônicos na Coreia do Sul foi estruturada com base em vários preceitos fundamentais, entre os quais se destacam:

- Evolução
- Inovação
- Coexistência
- Participação aberta
- Fortalecimento de políticas
- Gestão de recursos humanos
- Expansão para o exterior
- Adaptação

Cada um desses preceitos foi direcionado para a criação de um projeto voltado para um futuro sustentável dos esportes eletrônicos, bem como para o enriquecimento cultural através deles. O objetivo principal dessa política não era apenas promover os e-sports, mas também estabelecer essa modalidade como uma parte independente e integral da cultura.

Ao integrar os esportes eletrônicos na cultura local, a política visava também a expansão global do fenômeno, em conjunto com as Ondas Coreanas (Hallyu). Esse desenvolvimento seria impulsionado pelo apoio governamental e pelas publicadoras de jogos, juntamente com a participação voluntária da população.

Um dos objetivos centrais, além de promover a Onda Coreana, era assegurar que, ao ser vinculado à cultura, o crescimento dos e-sports fosse sustentável e não limitado a uma única geração, mas sim algo duradouro e contínuo. Assim, a política buscava criar uma base sólida para o futuro dos esportes eletrônicos, garantindo que eles se tornassem uma parte permanente e próspera da sociedade sul-coreana.

As metas estabelecidas para a promoção da área de esportes eletrônicos na Coreia do Sul englobam uma série de objetivos ambiciosos. Entre os principais objetivos estão:

- A globalização da audiência dos eventos nacionais: Visa aumentar a visibilidade e o alcance dos eventos de e-sports organizados localmente, tornando-os atraentes para espectadores internacionais.
- Aumento no número de países membros da IeSF (Federação Internacional de e-Sports): Este objetivo busca expandir a representatividade da IeSF, promovendo a inclusão de mais nações na federação e, consequentemente, ampliando a comunidade global de e-sports.
- Aumento no número de participantes de competições amadoras: Incentivar a participação em competições amadoras é essencial para o desenvolvimento de novos talentos e para a criação de uma base sólida de jogadores.
- Aumento no valor movimentado pelo mercado de e-sports: O objetivo é impulsionar a economia associada aos e-sports, aumentando os investimentos e o retorno financeiro no setor.
- Aumento no número de espectadores: Atrair mais espectadores é fundamental para o crescimento da popularidade dos e-sports e para o fortalecimento do seu mercado.

Para alcançar essas metas, foram delineados quatro direcionamentos principais:

- Criar uma cultura empática dentro do meio: Fomentar um ambiente acolhedor e inclusivo, onde todos os participantes, desde jogadores a espectadores, se sintam valorizados e respeitados.
- Fortalecimento das capacidades globais dos e-sports: Desenvolver e aprimorar as competências e a infraestrutura necessárias para competir em nível global, elevando os padrões de qualidade e desempenho.
- Estabelecimento de um ecossistema favorável a todos os atores envolvidos: Criar condições favoráveis para que todas as partes interessadas, incluindo jogadores,

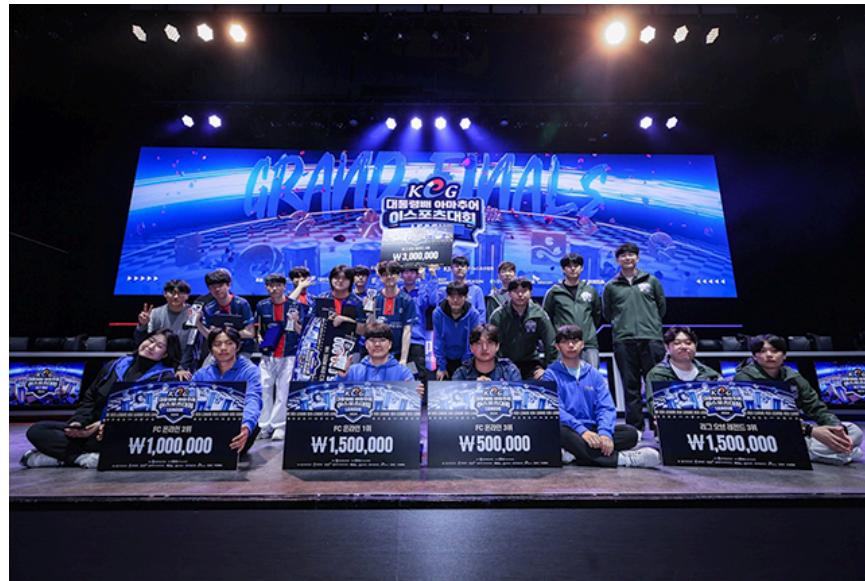
organizadores, patrocinadores e fãs, possam prosperar e colaborar de maneira harmoniosa.

- Criar um ambiente sustentável: Garantir que o crescimento e o desenvolvimento dos e-sports sejam sustentáveis a longo prazo, preservando os recursos e promovendo práticas responsáveis.

Os direcionamentos apresentados são essenciais para a construção de um futuro promissor e sustentável para os esportes eletrônicos, integrando-os de maneira sólida e duradoura na cultura e na economia, tanto em âmbito local quanto global. O plano governamental sul-coreano propõe um ecossistema de esportes eletrônicos estruturado em quatro áreas principais, englobando um total de doze atividades de desenvolvimento (SEOK-ROK, LEE, CHOI, 2013). Abaixo:

1. **Cultura:** Promover os esportes eletrônicos como um fator cultural e empático. Isso inclui:
 - 1.1. Fortalecer o ambiente de acolhimento dentro do ecossistema de esportes eletrônicos.
 - 1.1.1. Torneios amadores: promoção de torneios para competições amadoras como a KeG, promovido pelo Ministério da Cultura, Esportes e Turismo. (PARK, 2024).

Figura 15 – KeG 2024.



Fonte: https://www.fomos.kr/esports/news_view?entry_id=140234

1.1.2. Promoção de campeonatos para pessoas com deficiência. (JUN-YEOL, 2024), como a que foi realizada em Gwangju Dong-gu. Essa competição foi realizada pelo Centro de Bem-Estar Donggu para Deficientes (aparelho governamental) voltada para o lazer e com o lema “E-sports juntos, todos são protagonistas”.

- 1.2. Ampliar a base de jogadores, garantindo um fluxo contínuo de novos talentos.
- 1.3. Criar ambientes favoráveis à vivência dessa cultura, como lan houses e estádios dedicados.
- 1.4. Transformar os esportes eletrônicos em uma ferramenta da onda cultural coreana.

2. Internacionalização: Expandir a divulgação global dos esportes eletrônicos por meio de:

2.1. Fortalecimento das competições nacionais e internacionais de e-sports.

2.1.1. O deputado Kim Yun-deok lançou um projeto de lei que prevê redução fiscal de 30% para empresas que promovem competições de esportes eletrônicos nos impostos corporativos (LEE YON, 2024).

2.1.2. O Festival Internacional de e-Sports (IEF) ocorre desde 2005 e é patrocinado pelo governo coreano e chinês. No ano de 2024 o torneio foi realizado em Shandong na China com uma premiação total de 300

mil dólares e a participação de times universitários de 10 países (DONG-SEON, 2024).

Figura 16 – IEF, 2024.



Fonte: <https://www.etnews.com/20241220000302>

- 2.2. Apoio ao intercâmbio de jogadores sul-coreanos para outras regiões, promovendo a troca de experiências.
- 3. **Indústria:** Fomentar a criação de empregos, tanto diretamente na indústria dos e-sports quanto em setores derivados, como telecomunicações. Isso será alcançado através de:
 - 3.1. Estabelecimento e apoio à infraestrutura básica necessária para a promoção dos esportes eletrônicos.
 - 3.1.1. Estabelecimento de filiais promotoras dos e-sports nos estados como a de Gyeongnam. O objetivo dessas associações é promover a cooperação acadêmica e industrial para fomentar novos talentos através da promoção de competições e realizando pesquisas sobre o tema (Ruliweb, 2014).

Figura 17 – Filial de Gyeonggi, 2014.



Fonte: <https://bbs.ruliweb.com/news/read/59093>

- 3.2. Fortalecimento das políticas voltadas para o desenvolvimento dos e-sports.
- 3.3. Sistematização de um setor de recursos humanos especializado em esportes eletrônicos.
- 4. **Integração:** Criar uma indústria onde todos os participantes possam se beneficiar, incluindo:
 - 4.1. Empresas desenvolvedoras de jogos que promovam seus produtos.
 - 4.1.1. As empresas que gerenciam times de esportes eletrônicos possuem um benefício de 10% em impostos corporativos (LEE YONG, 2024).
 - 4.2. A população que obtém novas oportunidades de entretenimento e desenvolvimento profissional.
 - 4.2.1. O vereador Kim Dong-wook, juntamente com o prefeito da cidade de Seul, Kim Hyun-ki, e o chefe da Seoul Business Agency (SBA), têm promovido a inclusão dos esportes eletrônicos nos currículos escolares como parte de um projeto de educação profissional especializada. Este projeto não se limita apenas à preparação dos alunos para carreiras profissionais dentro do campo

dos esportes eletrônicos, mas também busca implementar um sistema educacional que ofereça suporte e acolhimento aos atletas após o término de suas carreiras esportivas. Esse enfoque holístico visa não apenas desenvolver talentos no setor de esportes eletrônicos, mas também garantir que esses indivíduos tenham uma transição harmoniosa e sustentável para outras áreas profissionais ou acadêmicas após o encerramento de suas atividades como jogadores profissionais (DU-HYEON, 2022).

4.3.O governo, que se beneficia da promoção da cultura nacional e da onda coreana no exterior.

Além disso, este plano inclui:

- Estabelecimento de uma base para a cooperação regional.
- Apoio ao desenvolvimento de conteúdos de e-sports.
- Gerenciamento de um fórum de cooperação do setor, promovendo a integração e troca de conhecimentos entre os diferentes atores envolvidos.

À luz do exposto, observa-se claramente o plano e as ações estratégicas implementadas pelo governo sul-coreano no que tange ao desenvolvimento dos esportes eletrônicos. É imperativo compreender que o sucesso obtido pelos atletas sul-coreanos, bem como pela própria Coreia do Sul, não é mero fruto do acaso, mas sim o resultado de um complexo processo que envolve ampla discussão social e um planejamento minucioso descrito pelo governo como sendo de médio a longo prazo. Esse planejamento é robustamente apoiado na efetivação de políticas públicas específicas e direcionadas para a promoção e consolidação dos esportes eletrônicos como uma força cultural e econômica significativa.

As políticas públicas mencionadas não apenas visam integrar os esportes eletrônicos de maneira sólida e duradoura na cultura e na economia local e global, mas também proporcionar um ecossistema sustentável que beneficie atletas, indústria e a população em geral. Ao incentivar a profissionalização e a internacionalização dos e-sports, o governo sul-coreano garante que os talentos emergentes sejam continuamente nutridos e que os jogadores profissionais possam ter uma transição harmoniosa para outras áreas de atuação após o término de suas carreiras esportivas. Além disso, o apoio ao desenvolvimento de

infraestruturas adequadas, como lan houses e estádios, bem como a organização de competições internacionais, fortalece ainda mais a posição da Coreia do Sul como uma potência mundial no setor dos esportes eletrônicos.

Portanto, o sucesso sul-coreano no domínio dos esportes eletrônicos deve ser reconhecido como um paradigma que combina planejamento estratégico, apoio governamental e participação ativa da sociedade. Esse modelo exemplar serve como inspiração para outras nações que almejam se destacar no cenário global dos esportes eletrônicos, destacando-se pela inovação e pela promoção de políticas inclusivas e sustentáveis.

Capítulo 5: Lições sul-coreanas e ideias francesas para um horizonte mais seguro no Brasil

O Brasil no contexto dos esportes eletrônicos exige uma abordagem que leve em consideração as singularidades do país, identificando as limitações de modelos externos e propondo alternativas mais adequadas. Este capítulo explora por que a Coreia do Sul, muitas vezes vista como referência no desenvolvimento de eSports, pode não ser o modelo ideal para o Brasil e analisa como a França, diante de desafios semelhantes aos brasileiros, têm se posicionado de forma mais palpável. Além disso, destaca a posição pioneira do Brasil em iniciativas inclusivas, exemplificadas pelo Ignis Cup.

A Coreia do Sul é indiscutivelmente o líder global em eSports e isso é comprovado pela quantidade de títulos do campeonato mundial de League of Legends conquistados pela região (9) que é três vezes maior que a segunda região que mais conquistou essa glória, a China com 3 títulos, também é importante saber que o único título conquistado pelo ocidente foi na primeira edição do torneio em 2011 pela Fnatic. Esse cenário só é possível com uma infraestrutura avançada, apoio governamental sólido e uma cultura profundamente enraizada em jogos eletrônicos. No entanto, esta realidade não reflete os desafios enfrentados pelo Brasil. Um dos principais contrastes está na imagem social associada aos videogames. Enquanto na Coreia do Sul os jogos eletrônicos são amplamente aceitos como atividades culturais e profissionais, o Brasil enfrenta estigmas significativos que vinculam o videogame ao entretenimento casual ou mesmo à ociosidade. Este cenário demonstra que o Brasil precisa de políticas públicas que abordem diretamente essa percepção negativa.

Figura 18 – Time da Fnatic campeã do Worlds 2011



Fonte: <https://mais esports.com.br/mundial-de-lol-times-campeoes-do-torneio/#fnatic>

Além disso, a Coreia conta com recursos tecnológicos e econômicos que permitem a criação de ambientes altamente competitivos e estruturados. Já o Brasil carece de investimentos suficientes em tecnologia e enfrenta desigualdades sociais que dificultam a adoção de estratégias semelhantes. A França, por sua vez, apresenta uma abordagem mais alinhada às necessidades brasileiras. Assim como o Brasil, o país enfrenta preconceitos relacionados aos videogames e à sua aceitação como atividade legítima. Em resposta, a França implementou iniciativas voltadas para a educação e conscientização pública, promovendo os eSports como uma oportunidade de inovação, inclusão e geração de empregos. Além disso, criou mecanismos para regulamentar a indústria e fomentar a equidade no acesso às competições e eventos.

Um exemplo notável é o esforço da França em integrar os eSports ao sistema educacional e utilizar essa plataforma para promover habilidades digitais entre os jovens. Essas ações poderiam ser adaptadas para o contexto brasileiro, considerando o potencial transformador de políticas inclusivas e educativas.

Apesar dos desafios, o Brasil tem dado passos significativos na área de eSports. Um exemplo marcante é o campeonato Ignis Cup, o primeiro torneio oficial inclusivo que busca

dar visibilidade ao cenário feminino acolhendo mulheres trans, não binárias e cis. Este modelo de competição inclusiva reflete uma visão mais democrática e progressista do cenário de jogos eletrônicos, colocando o Brasil como líder em um aspecto que países como a Coreia do Sul e a França ainda não alcançaram plenamente.

A Ignis Cup mostra que o Brasil tem a capacidade de inovar e adaptar os eSports às suas realidades sociais, transformando desafios em oportunidades. Iniciativas como esta devem servir de inspiração para a formulação de políticas públicas que posicione os jogos eletrônicos como instrumentos de inclusão, desenvolvimento e representatividade.

Embora a Coreia do Sul ofereça muitos insights, suas características específicas não são iguais às necessidades brasileiras. Já a França apresenta soluções mais relevantes para os desafios enfrentados pelo Brasil, especialmente no âmbito social e cultural. Além disso, o pioneirismo brasileiro em ações, como o Ignis Cup, demonstra que o país tem capacidade de identificar as necessidades locais e condições de construir um caminho próprio, aproveitando sua criatividade e diversidade para transformar os eSports em uma plataforma de progresso coletivo.

Entre as lições que podem ser aprendidas com a forma como o tema é conduzido na França, o órgão estatal encarregado da promoção dos esportes eletrônicos é o Ministério da Economia, Finanças e Soberania Industrial e Digital. O país estabeleceu uma ambiciosa meta de se tornar a liderança europeia nesse segmento em um período de cinco anos (2020-2025). Este objetivo foi estruturado por mais de um ministério durante a Assises de l'Esports em 2019, contando com a participação do Ministério da Transição Digital e do Ministério da Cultura. O plano é delineado em quatro eixos principais, conforme informações fornecidas pelo Ministério da Economia, Finanças e Soberania Industrial e Digital:

Eixo 1: Promoção de um setor responsável e socialmente valorizado Este eixo tem como objetivo dissociar a imagem tradicionalmente negativa atribuída aos gamers, frequentemente vistos como pessoas preguiçosas e socialmente improdutivas. O desafio central é democratizar o acesso aos e-sports e garantir a inclusão de grupos historicamente marginalizados, como mulheres e indivíduos LGBTQIAPN+. As ações previstas incluem:

- Desenvolvimento de uma política de inclusão e diversidade em colaboração com outros atores do setor.

- Implementação de ferramentas educativas e iniciativas voltadas para questões sociais.
- Sensibilização sobre esportes eletrônicos nas escolas.
- Criação de um sistema regulatório para a prática dos e-sports.
- Disseminação de boas práticas entre os stakeholders do setor.
- Lançamento de uma política de divulgação dos e-sports, intitulada "France Esports".

Eixo 2: Formação de atletas de alto rendimento A profissionalização dos e-sports passa pela formação adequada dos atletas, preparando-os para ingressarem no cenário profissional de maneira mais amadurecida. As ações previstas para este eixo são:

- Criação de cursos de nível superior específicos para a formação de atletas de alto rendimento.
- Inclusão dos esportes eletrônicos nos currículos escolares.
- Promoção de pesquisas voltadas para o setor no Instituto Nacional de Esporte, Perícia e Rendimento (INSEP).
- Monitoramento e avaliação contínua do cenário dos e-sports, identificando déficits e promovendo ações corretivas. Em 2024, o estudo do Observatório Econômico de Esports, financiado pelo Ministério dos Esportes, apresentou as tendências econômicas do setor, destacando um crescimento substancial. Em 2022, o setor movimentou 141 milhões de euros, um aumento significativo em relação a 2019.

Eixo 3: Desenvolvimento de atletas franceses e inovação. Este eixo busca investir no crescimento, inovação e exportação do conhecimento francês no campo dos e-sports. As ações planejadas incluem:

- Mobilização de investidores públicos, como a Caisse des Dépôts et Consignations e a BPI France.
- Criação de um setor estruturado que integre a cultura dos e-sports e dos esportes tradicionais.
- Estruturação de um sistema de salários adequado para jogadores profissionais. Em 2024, foi publicado um contrato específico para atletas de e-sports, estabelecendo diretrizes claras:

- o Duração mínima de um ano e máxima de cinco anos, com possibilidade de renovação.
 - o Obrigatoriedade de cumprimento da legislação trabalhista por parte dos empregadores.
 - o Multa de 3.750 a 7.500 euros para empregadores que descumprirem a lei.
 - o Necessidade de autorização da Comissão de Entretenimento Infantil para雇用menores de 16 anos.
- Estabelecimento de normas de tributação para premiações em competições.
 - Criação de um visto específico para jogadores estrangeiros.

Eixo 4: Atração de investidores para o ecossistema francês Este eixo tem como objetivo tornar a França um destino mais atraente para investidores, em comparação com concorrentes internacionais. As ações previstas incluem:

- Apoio à exportação de jogadores franceses, em colaboração com a Business France.
- Mobilização da rede tecnológica francesa e apoio à implementação de operações direcionadas ao setor.

Essa abordagem visa transformar a França em um polo de destaque nos esportes eletrônicos, promovendo um desenvolvimento sustentável e inclusivo do setor. Ao reunir esforços interministeriais e implementar estratégias abrangentes, a França aspira não apenas liderar, mas também redefinir os padrões do cenário europeu de e-sports.

CONCLUSÃO

Ao longo desta monografia, foi demonstrado que os esportes eletrônicos emergem como um setor inovador, cujas origens remontam aos fliperamas e à competitividade inerente aos arcades. A evolução subsequente dos e-sports foi impulsionada pelos consoles domésticos, computadores pessoais e, posteriormente, pela expansão da internet. Essa trajetória de popularização e expansão resultou na projeção de um setor com significativo potencial econômico. Conforme estimativas da Newzoo (2022), prevê-se que o mercado global de esportes eletrônicos movimentará 1,4 bilhões de euros no ano de 2025, consolidando-se como um importante vetor de crescimento e inovação no cenário econômico contemporâneo.

Dando continuidade à análise da pesquisa, observa-se que o apoio estatal é crucial para a prosperidade de um país no setor dos esportes eletrônicos. Países como Coreia do Sul e França exemplificam essa premissa ao formularem planos de políticas públicas de médio e longo prazo; a Coreia do Sul conta com um plano que vem durando mais de 10 anos, enquanto a França adota um plano de 5 anos.

Além da duração das políticas, ambos os países implementam iniciativas voltadas tanto para o aprimoramento da base de jogadores internos quanto para a exportação de talentos, integrando essa prática à sua cultura. A França, adicionalmente, possui um programa de vistos destinado a atrair grandes talentos internacionais, o que fortalece seu cenário competitivo e aumenta a atração de investidores e espectadores.

Os países modelo entendem as múltiplas facetas dos esportes eletrônicos e formulam suas políticas de forma interministerial, abrangendo agendas de cultura, esportes e economia. A França exemplifica essa abordagem com a integração coordenada entre diferentes ministérios, o que contribui para uma política mais robusta e abrangente.

Além das medidas voltadas para a cultura e o esporte, também é importante destacar a busca pela profissionalização dos esportes eletrônicos. Isso inclui a inserção do tema nas grades escolares e a criação de cursos de nível superior específicos para o setor. Essas ações não apenas promovem a formação de jogadores mais qualificados, mas também elevam o reconhecimento e a legitimidade da profissão, contribuindo para o desenvolvimento sustentável e integrado do setor.

Os conteúdos apresentados demonstram a profundidade e complexidade do tema dos esportes eletrônicos e a necessidade de investigações adicionais sobre como essas políticas podem ser adaptadas ao contexto brasileiro. A continuidade das contribuições acadêmicas é essencial, pois servem como base para o planejamento estratégico dos esportes eletrônicos, assim como ocorre nos países analisados. Essas pesquisas acadêmicas são fundamentais para o desenvolvimento de políticas públicas informadas e eficazes, visando fortalecer o setor no Brasil.

REFERÊNCIAS

- 2005 CPL Summer Championship. LIQUIPEDIA. Disponível em: https://liquipedia.net/counterstrike/2005_CPL_Summer_Championship. Acesso em: fev.2025
- AIRES, Juliano. Grand Theft Auto V é o jogo mais vendido na Steam: veja top 10 da semana. ADRENALINE. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/grand-theft-auto-v-e-o-jogo-mais-vendido-na-steam-veja-top-10-da-semana/>. Acesso em: fev.2025
- Associação Coreana de e-Sports, Filial de Gyeongnam Estabelecida. RULIWEB. Disponível em: <https://bbs.ruliweb.com/news/read/53806>. Acesso em: fev.2025
- Best Global Brands: Samsung. INTERBRAND. Disponível em: <https://interbrand.com/best-global-brands/samsung/>. Acesso em: fev.2025
- BISCOLI, Ivana Ângela et al. Atividade lúdica: Uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001. 2005. LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Ludicidade: o que é mesmo isso, p. 22-60, 2002.
- CENDON, Beatriz. A Internet. 2000.
- CHAVES, João.. Gamer velho: as grandes conquistas de um gamer antes dos trophies e achievements. CRITICAL HITS. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/artigos/gamer-velho-as-grandes-conquistas-de-um-gamer-antes-dos-trophies-e-achievements/>. Acesso em: fev.2025
- Counter-Strike CPL. LIQUIPEDIA. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/CPL>. Acesso em: fev.2025
- CPL Razer 2000. LIQUIPEDIA. Disponível em: <https://liquipedia.net/arenaps/CPL/2000/Razer>. Acesso em: fev.2025
- CPL's founder Angel Munoz talks past & present: An inside look at the CPL. ESPORTS.COM. Disponível em: <https://www.esports.com/en/cpls-founder-angel-munoz-talks-past-present-part-1-an-inside-look-at-the-cpl-203673>. Acesso em: fev.2025
- DIAS, Vinicius. Por que os jogos custam tanto para serem desenvolvidos?. GAMEVICIO. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2025/01/motivo-jogos-caros-desenvolvimento/#:~:text=Qual%20seria%20o%20motivo%20desses,salários%20durante%20todo%20esse%20período,&text=Leia%20Também:,14%20melhores%20franquias%20da%20Microsoft>. Acesso em: fev.2025

DOOM. RETROGAMES. Disponível em: https://www.retrogames.cz/play_414-DOS.php. Acesso em: fev.2025

DU-HYEON, Lee Kim Dong-wook, membro do Conselho Municipal de Seul: "Apoiando os esportes eletrônicos por meio de leis sobre jogos". INVEN. Disponível em: <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=277663>. Acesso em: fev.2025

EDUCATION.GOUV.FR. Quelle gouvernance pour le développement du e-sport en France. Disponível em: <http://education.gouv.fr/quelle-gouvernance-pour-le-developpement-du-e-sport-en-france-414715>. Acesso em: fev.2025

ENTREPRISES.GOUV.FR. Stratégie eSport 2020-2025. Disponível em: <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/strategie-esport-2020-2025>. Acesso em: fev.2025

Espírito competitivo dos coreanos [출처] 한국인의 경쟁심|작성자 122. Disponível em: <https://blog.naver.com/nn45926/223563026016>. Acesso em: fev.2025

eSports: O que são marcas endêmicas e não endêmicas, onde vivem e como se posicionam. Game Lab. Disponível em: https://blog.publicidade.uol.com.br/game_lab/esports-o-que-sao-marcas-endemicas-e-nao-endemicas-onde-vivem-e-como-se-posicionam/. Acesso em: fev.2025

Estabelecimento da 9ª filial, aceleração do estabelecimento de 11 filiais em todo o país no primeiro semestre de 2014. RULIWEB. Disponível em: <https://bbs.ruliweb.com/news/read/59093>. Acesso em: fev.2025

ETUDE E-SPORT DIGITALE. Estudo sobre jogadores profissionais e esportes eletrônicos. Disponível em: <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/statut-des-jogadores-professionnels-salaries-de-jeux-video>. Acesso em: fev.2025

First Video Game. BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. Disponível em: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. Acesso em: fev.2025

Fórum de Políticas de eSports da Coreia de 2024 [출처] 2024 대한민국 e스포츠 정책포럼|작성자 e스포츠란 무엇인가. O que é eSports?. Disponível em: <https://blog.naver.com/whatisesports/223485053875>. Acesso em: fev.2025

FREY, Klaus et al. Políticas públicas em perspectiva comparada: proposta de um framework para a análise de experiências locais. 2017.

GOLDBERG, Harold. All Your Base Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture. Nova Iorque: Three Rivers Press.

GRIFFITHS, Devin C. Virtual Ascendance: Video Games and the Remaking of Reality. 2013.

GRISA, Catia; NIEDERLE, Paulo. Transferência, convergência e tradução de políticas públicas: a experiência da Reunião Especializada sobre Agricultura Familiar do Mercosul. Dados, v. 62, n. 2, p. e20160099, 2019.

GRISA, Catia; PERAFÁN, Mireya Eugenia Valencia; CALDERÓN, Patrícia Elena Giraldo. Transferência e tradução de políticas públicas do Brasil para a Colômbia: o caso das compras públicas da agricultura familiar. Estudos Sociedade e Agricultura, v. 26, n. 2, p. 353-375, 2018.

GUINNESS WORLD RECORDS. First eSports event. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/648331-first-esports-event>. Acesso em: fev.2025

GULARTE, Daniel. O primeiro jogo eletrônico do mundo. Disponível em: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/o-primeiro-jogo-eletronico-do-mundo/>. BOJOGA. Acesso em: fev.2025

Há 20 anos, a World Wide Web era criada. VEJA. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/ha-20-anos-a-world-wide-web-era-criada>. Acesso em: fev.2025

HOE-SEUNG, Kim. Relatório do Banco da Coreia sobre "Desigualdade no Exame de Admissão". HANI.CO.KR. Disponível em: https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1155538.html. Acesso em: fev.2025

HOON-SIK, Kang. O primeiro estádio permanente de e-sports de Chungnam está programado para ser construído em nossa Asan. [출처] 우리 아산에는 충남 최초의 e스포츠 상설경기장이 들어설 예정입니다.|작성자 강훈식. Assembleia Nacional. Disponível em: <https://blog.naver.com/kanghunsik/223676715441>. Acesso em: fev.2025
Indústria de jogos - Análise de tamanho e participação - Tendências e previsões de crescimento (2024 - 2029). MORDOR INTELLIGENCE. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/global-gaming-market>. Acesso em: fev.2025

Jogo Doom de 1993. MUSEU CAPIXABA. Disponível em: <https://museucapixaba.com.br/hoje/jogo-doom-de-1993/>. Acesso em: fev.2025

John Carmack biography. BRITANNICA. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/John-Carmack>. Acesso em: fev.2025

KANG, Jinwoo. eSports, Dando um salto em frente como um esporte para todos. National Sports Promotion Foundation. Disponível em: JUN-YEOL, Lee. Competição de eSports para deficientes termina com sucesso em Dong-gu. Jornal Coreano para Pessoas com Deficiência. . Disponível em: <https://blog.naver.com/koreadisablednews/223702701427>. Acesso em: fev.2025

KIM, Baekbeon. O segredo do sucesso de Starcraft. Infinito. Disponível em: <https://blog.naver.com/playguy81/223119354331>. Acesso em: fev.2025

KIM, Yongwoo. OGN, a primeira emissora de e-sports do mundo, entra para a história. FOMOS. Disponível em: https://www.fomos.kr/esports/news_view?entry_id=95112. Acesso em: fev.2025

KOREA.GOV. Política de alistamento. Disponível em: <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148696592>. Acesso em: fev.2025

KOREA.GOV. Resumo sobre esportes eletrônicos. Disponível em: <https://www.korea.kr/briefing/policyBriefingView.do?newsId=156606454>. Acesso em: fev.2025

KYUNG-HO, Lim. Os eSports também estarão abertos para o derby? Governo anuncia criação de liga regional devido à necessidade de uma 'liga de base'. TECHM. Disponível em: <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=132850>. Acesso em: fev.2025

League of Legends LPL 2025 Split 1. LIQUIPEDIA. Disponível em: https://liquipedia.net/leagueoflegends/LPL/2025/Split_1. Acesso em: fev.2025

League of Legends LTA 2025 Split 1 South. LIQUIPEDIA. Disponível em: https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/South. Acesso em: fev.2025

LLBO, Dong-A. Article de opinião sobre economia. DONGA.COM. Disponível em: https://www.donga.com/news/Opinion/article/all/20230512/119270390/1?gid=119269774&s_rev=1®date=. Acesso em: fev.2025

MEDEIROS, Daniel. BTS anuncia pausa na carreira para cumprir serviço militar. Terra. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/gente/bts-anuncia-pausa-na-carreira-para-cumprir-servico-militar,ee5502e17f3ca9e8b73df022cd71a540ns6r2zeo.html#:~:text=O%20BTS%2C%20mai or%20grupo%20de,da%20ag%C3%A1ncia%20Big%20Hit%20Music>. Acesso em: fev.2025

MILHORANCE, Carolina. A política de cooperação do Brasil com a África Subsaariana no setor rural: transferência e inovação na difusão de políticas públicas. Revista Brasileira de Política Internacional, v. 56, p. 05-22, 2013.

NAVARRO, Victória. Samsung avança no segmento de eSports. MEIO & MENSAGEM. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/samsung-avanca-no-segmento-de-esports>. Acesso em: fev.2025

NEWZOO. Global eSports Live Streaming Market Report 2022 - Free Version. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: fev.2025

NEWZOO. Global eSports Live Streaming Market Report 2022 - Free Version. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: fev.2025

NEXSTREAM HQ. On this day in 1982: The Commodore 64 was unleashed into the world. Disponível em: <https://www.facebook.com/NexstreamHQ/photos/-on-this-day-in-1982-the-commodore-64-was-unleashed-into-the-worldand-personal-c/1172565491541678/>. Acesso em: fev.2025

North America's premiere BYOC is back this August in Grapevine, TX!. QUAKECON. Disponível em: <https://quakecon.bethesda.net/pt/event-info/>. Acesso em: fev.2025

O membro do Conselho Municipal de Sejong, Choi Won-seok, lança as bases para a promoção dos esportes eletrônicos [출처] 세종시의회 최원석 의원, e스포츠 진흥 위한 발판 마련|작성자 내일은해가뜬다. Disponível em: <https://blog.naver.com/ksdbs77/223252772274>. Acesso em: fev.2025

PARK, Dong-seon. Esportes eletrônicos na Coreia. ET NEWS. Disponível em: <https://www.etnews.com/20241220000302>. Acesso em: fev.2025

PARK, Sang-jin. As finais da 16ª Liga do Torneio Amador de E-Sports da President's Cup (KeG) terminam com vitórias de Gyeongsangnam-do e Daejeon Metropolitan City. FOMOS. Disponível em: https://www.fomos.kr/esports/news_view?entry_id=140234. Acesso em: fev.2025

Paulinho o Loko é streamer de GTA mais assistido de 2023. GLOBO ESPORTES. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2023/12/18/paulinho-o-loko-e-streamer-de-gta-mais-assistido-de-2023.shtml>. Acesso em: fev.2025

PEREIRA, Alexsandro Eugenio et al. A governança facilitada no Mercosul: transferência de políticas e integração nas áreas de educação, migração e saúde. Revista de Administração Pública, v. 52, p. 285-302, 2018.

Pereira, Silvio Kazuo. "O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais." (2014).

RODRIGUES, Bruno. Entenda se Faker vai para o exército na Coreia do Sul. MAIS ESPORTS. Disponível em: <http://maisesports.com.br/lol-entenda-se-faker-vai-para-o-exercito-coreia-do-sul/>. Acesso em: fev.2025

Indústria global de jogos gerou US\$ 183,9 bilhões em 2023. MEIO & MENSAGEM. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-jogos-gerou-us-1839-bilhoes-em-2023#:~:text=De%202021%20para%202022%2C%20as,ano%20da%20volta%20d%C3%A3o%20crescimento>. Acesso em: fev.2025

Rolling Stone excerpt on Spacewar. INTERNET ARCHIVE. Disponível em: [https://archive.org/details/19721207rollingstoneexcerptspacewararticlev02\(mode/2up](https://archive.org/details/19721207rollingstoneexcerptspacewararticlev02(mode/2up)). Acesso em: fev.2025

SANG-HEE, Kwon. 14 bilhões de won investidos no fomento aos e-sports [출처] e스포츠 육성에 140억원 투입 | 작성자 cysno. ET News. Disponível em: <https://blog.naver.com/cysno/60008476624>. Acesso em: fev.2025

SCAFF, Artur. Mercado gamer no Brasil: como investir. ESTADÃO - E INVESTIDOR. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/investimentos/mercado-gamer-brasil-investir/>. Acesso em: fev.2025

SCHNAIDER, Amanda. Qual o segredo do relacionamento da Riot Games com as marcas? MEIO & MENSAGEM. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/relacionamento-riot-games-marcas>. Acesso em: fev.2025

SPORTS.GOUV.FR. L'Etat. Disponível em: <https://www.sports.gouv.fr/l-etat-527>. Acesso em: fev.2025

STEIL, Michael. How many Commodore 64 computers were really sold? PAGETABLE. Disponível em: <http://www.pagetable.com/?p=547>. Acesso em: fev. 2025.

SUNCHO, Seth. World Cyber Games (WCG). ESPORTSLANE. Disponível em: <https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>. Acesso em: fev.2025

WON-BIN, Moon. A primeira transmissão de jogos do mundo, "OGN", foi vendida... O novo proprietário é OP.GG. GAMETOC. Disponível em: <https://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=66578>. Acesso em: fev.2025

WORLD CYBER GAMES. WCG Challenge: History. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120117111201/http://www.wcg.com/6th/history/wcgchallenge/wcgchallenge.asp>. Acesso em: fev.2025

World's first eSports TV channel: OnGameNet abolition. HYPEBEAST. Disponível em: <https://hypebeast.kr/2020/11/world-first-e-sports-tv-channel-ogv-ongamenet-abolition>. Acesso em: fev.2025

XIMENES, Larissa. Por que os jogos AAA estão cada vez mais caros? HARDWARE.COM.BR. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/games/por-que-os-jogos-aaa-estao-cada-vez-mais-caros/#:~:text=Mas%20por%20que%20os%20jogos>. Acesso em: fev.2025

YAMAKAMI, Letícia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. VEJA. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/#:~:text=A%20economia%20criativa%2C%20área%20em,a%20vice-presidente%20da%20associação>. Acesso em: fev.2025

YONG, Lee. Kim Yun-deok, projeto de lei de 'ativação de e-sports' proposto → benefícios de redução de impostos para organizadores de jogos. JEONMIN. Disponível em: <https://www.jeonmin.co.kr/news/articleView.html?idxno=407261>. Acesso em: fev.2025

넥슨 아레나 (Nexon Arena). NAMU WIKI. Disponível em: <https://namu.wiki/w/%EB%84%A5%EC%8A%A8%20%EC%95%84%EB%A0%88%EB%82%98>. Acesso em: fev.2025