

E-sports e jogos eletrônicos no Brasil: entre agentes políticos e esportivos

E-sports and electronic games in Brazil: between political and sporting agents

Rafael Carvalho da Silva Mocarzel¹, Gabriel Almeida Savonitti², Marcelo Alberto de Oliveira³, Bruna Santanta Anastácio⁴

Como citar esse artigo. MOCARZEL, R.C.S. SAVONITTI, G.A. OLIVEIRA, M.A. ANASTÁCIO B.S. *E-sports e jogos eletrônicos no Brasil: entre agentes políticos e esportivos*. *Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades*, Vassouras, v. 15, n. 1, p. 242-255, jan./abr. 2024.

Resumo

Os *e-Sports*, ou esportes eletrônicos, emergiram como uma prática em ascensão, ganhando notoriedade global nos últimos anos, inclusive no Brasil. Esse crescimento tem atraído a atenção de diversos atores, incluindo o Comitê Olímpico Internacional e figuras importantes do cenário político. Nesse contexto, surgiram disputas de poder que merecem investigação. O objetivo deste estudo é analisar o cenário contemporâneo dos *e-Sports* no Brasil sob uma perspectiva sociocultural. Para isso, serão apresentados novos embasamentos teóricos que esclareçam as tensões, conflitos e disputas encontradas nesse universo esportivo. O ensaio adota uma abordagem qualitativa descritiva e também explora as possibilidades de inserção dos *e-Sports* nos Jogos Olímpicos. Em conclusão, identificam-se diversas tensões no interior desse cenário dinâmico e em constante evolução.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos; Jogos digitais; Políticas públicas; Jogos Olímpicos e Paralímpicos; Sociologia do esporte.



Nota da Editora. Os artigos publicados na Revista Mosaico são de responsabilidade de seus autores. As informações neles contidas, bem como as opiniões emitidas, não representam pontos de vista da Universidade de Vassouras ou de suas Revistas.

Abstract

E-sports, or electronic sports, have emerged as a growing practice, gaining global notoriety in recent years, including in Brazil. This growth has attracted the attention of several actors, including the International Olympic Committee and important figures in the political scene. In this context, power struggles arose that deserve investigation. The objective of this study is to analyze the contemporary scenario of e-Sports in Brazil from a sociocultural perspective. To this end, new theoretical foundations will be presented that clarify the tensions, conflicts and disputes found in this sporting universe. The essay adopts a qualitative descriptive approach and also explores the possibilities of including e-Sports in the Olympic Games. In conclusion, several tensions are identified within this dynamic and constantly evolving scenario.

Keywords: Electronic sports; Digital games; Public policies; Olympic and Paralympic Games; Sociology of sport.

Introdução

Os *e-Sports* (ou ainda *eSports*, esportes eletrônicos ou esportes virtuais), resumidamente, são práticas esportivas através de jogos eletrônicos de alto nível competitivo, que se transformaram em um fenômeno social contemporâneo os quais foram difundidos globalmente, destacando fortemente seu caráter agonístico¹ e digital. A sua dinâmica de organização é constituída de diversos indivíduos (agentes) que operam ações juntamente com instituições diversas.

É inegável o crescimento que os *e-Sports* alcançaram na sociedade contemporânea, tanto em nível

1 Remete ao espírito competitivo do ser humano inserido em seus diversos princípios antropológicos (REID; EVANGELIOU, 2008).

Afiliação dos autores:

¹Doutor em Ciências do Desporto na linha de Filosofia do Desporto pela Universidade do Porto – UP/Portugal. Professor na Universidade de Vassouras, Maricá, Estado do Rio de Janeiro, Brasil.

²Doutor em Ciências na linha de Estudos Socioculturais do Esporte e Game Studies pela Universidade de São Paulo – USP. Membro do Grupo de Estudos Olímpicos – GEO/USP, São Paulo, Estado de São Paulo, Brasil.

³Doutorando em Educação na linha de Sociologia do Esporte pela Universidade de São Paulo – USP. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Aspectos Socioculturais e Pedagógicos do Esporte – GEPESPE/USP, Ribeirão Preto, Estado de São Paulo, Brasil.

⁴Doutora em Educação na linha de Educação e Comunicação pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Membro do Programa de Formação e Intervenção em Jogos e Cognição; e do Núcleo de Produção de Conteúdos Digitais Lúdicos da UFSC, Florianópolis, Estado de Santa Catarina, Brasil.

Email de correspondência: professormocarzel@gmail.com

Recebido em: 27/09/2023. Aceito em: 21/02/2024.

nacional quanto internacional como, por exemplo, no continente asiático houve a inclusão dos *e-Sports* nos Jogos Asiáticos de 2022, pois ali entenderam que os *e-Sports* são de fato esportes eletrônicos e assim concorreram às medalhas nos Jogos Asiáticos que aconteceram na China (HALLMANN; GIEL, 2018).

Alguns estudos como Vaamonde (2019) e Albuquerque, Rodrigues e Bastos (2020) promovem reflexões relacionadas aos *e-Sports* e ao esporte, pontuando que existem muitas semelhanças na rotina dos jogadores profissionais de *e-Sports* com atletas de esportes tradicionais como, por exemplo, as características gerais de treinamento e de estados físicos e mentais, ou seja, que tem uma alta exigência mental. Além disso, Vaamonde (2019) apontou ainda que os *e-Sports* possuem as principais características dos esportes tradicionais, como: a presença de instituições para organização de competições regulamentadas em âmbito nacional e internacional; a presença de clubes profissionais com a participação de equipes administrativas e técnicas que buscam o desempenho esportivo e produtividade nos negócios; e a principal diferença seria o espaço na realização de cada atividade.

Os *e-Sports* podem ser entendidos como atividades esportivas em que habilidades físicas e/ou mentais são desenvolvidas e/ou treinadas com uso de tecnologias da informação e comunicação, eles têm mais modalidades do que é possível citar e geralmente o que diferencia um “game” de um e-Sport é apenas o tamanho de sua comunidade e a quantidade de torneios e premiações que esse possui (SAVONITTI, 2022).

Sob uma ótica epistemológica conceitual, o jogo nasce do brincar e se apresenta como um fenômeno agonístico (MOCARZEL; FERRARI; RETONDAR, 2022) que, por sua vez, é uma expressão de intenção, resultando em uma atividade lúdica que recai em universos imaginários balizados por regras (HUIZINGA, 2010; CALLOIS, 2017). Contudo, alimentado por intenções competitivas massivas, o jogador pode ir além de uma prática lúdica, buscando o ideário do alto rendimento.

Não obstante, a prática pode se tornar institucionalizada e ter regras muito claras e definidas buscando igualdade para todos. Ou seja, ao perpassar por tais mudanças, a prática do jogo se transmuta para um novo paradigma; para uma prática esportiva (RETONDAR, 2013). Para fins de esclarecimento, entende-se aqui esporte (ou desporto) como:

[...] 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 (BARBANTI, 2006, p. 57).

Embasados na perspectiva conceitual citada sobre esporte, tendo ainda em mente às transformações que não apenas o meio esportivo, mas também a própria sociedade humana passou (e ainda passa) no século XXI, Anastácio et al. (2022) observaram que os avanços digitais desencadearam transformações sociológicas profundas, tendo em vista que há uma dinâmica de distribuição de poder protagonizado por diversos indivíduos (jogadores, treinadores, técnicos, preparadores, psicólogos etc.) sob uma estrutura em expansão constituída de diversas instituições, organizações e empresas. Assim, com o advento da tecnologia digital, um novo campo de práticas esportivas surgiu, onde a ação do indivíduo (físico / material) controla a ação do personagem ou jogo (digital / virtual) (ANASTÁCIO et al., 2022). Nessa guisa, a prática dos *e-Sports* fica configurada como algo de fato diferente de um jogo digital simplesmente casual (LUPATINI, 2014). Não obstante, Anastácio et al. (2022) ainda pontuam que já há um emaranhado de equipes, patrocinadores, fãs e expectadores que consomem e ajudam a popularizar e massificar a modalidade, uma vez que, segundo o PGB 2023, já são 63,8% dos gamers brasileiros que tem o hábito de acompanhar ou assistir eSports (PGB, 2023).

Hodiernamente, os *e-Sports* ganharam maior espaço e uma robusta repercussão midiática internacional, visto que organizações internacionais esportivas estão, cada vez mais, interessadas nesse tipo de produto. Seus grandes eventos mimetizam física e digitalmente o antigo Coliseu. Nesta esteira,

o presidente do Comitê Olímpico Internacional (COI), Thomas Bach, anunciou planos ambiciosos para a realização da primeira Olimpíada de Esports. Segundo ele, o evento está previsto para 2025 ou, no máximo, 2026. Durante um evento em Gangneung, Coreia do Sul, Bach revelou que os estudos para esse evento pioneiro estão avançando rapidamente. Embora ainda não estejam concluídos, as perspectivas são promissoras para que os jogos ocorram já no próximo ano (G1, 2024).

Os chamados *cyber* atletas (GAMA, 2005) competem e o público expectador, tanto *in loco* (fisicamente) quanto à distância (digitalmente), vibra intensamente. Por conta disso, Martončík (2015) afirma ser indubitável que os *e-Sports* representam uma amálgama dos jogos eletrônicos, dos esportes, dos negócios e das mídias digitais.

Após tais significativas conquistas internacionais dos *e-Sports* em âmbito desportivo e sociocultural, iniciou-se uma aproximação de forma paulatina da referida prática com o Comitê Olímpico Internacional (COI), buscando iluminar as possibilidades de uma futura inclusão da modalidade nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos. Inicialmente, essa aproximação encontrou resistência mesmo dentro do próprio COI (ANASTÁCIO *et al.*, 2023), todavia tal resistência aparentemente foi abrandada. Em 1º de março de 2023, a aproximação voltou a se tornar mais tangível, quando o COI divulgou mundialmente a abertura da etapa de classificação dos simuladores de esportes virtuais capitaneados pelo próprio COI, onde o grande evento final aconteceu de 23 a 25 de junho de 2023 em Singapura. O evento recebeu o nome de “Semana Olímpica dos e-Sports” (*Olympic Esports Week*)² e as competições tiveram simuladores de: Automobilismo, Beisebol, Ciclismo, Dança, Taekwondo, Tênis, Tiro com Arco, Vela e Xadrez (COI, 2023).

Neste contexto, um episódio no universo político do Brasil nos chama à atenção, pois envolveu o comentário de uma ex-ministra do governo sobre *e-Sports*. A conceituação dos *e-Sports* é um tema muito complexo, já que é um termo polissêmico, mas diversos autores têm se debruçado a oferecer subsídios teóricos que possam efetivamente traçar um claro horizonte para compreensão deste fenômeno (Fizi; Suherman; Nanda, 2021; Parry, 2019, 2021; Parry; Giesbrecht, 2023; Turner, 2019).

A ex-Ministra dos Esportes do Brasil e ex-atleta de Voleibol, Ana Moser, afirmou em 10 de janeiro de 2023 em uma entrevista ao programa digital UOL Entrevista (2023) que, aos seus olhos, os chamados *e-Sports* não são verdadeiramente esportes e sim entretenimento como a música. Outrossim, comparou ainda o treino de um *cyber* atletas de *e-Sports* ao da cantora Ivete Sangalo. Por fim, declarou que governo federal (através de seu ministério) não iria investir neste mercado, confessando ainda ter lutado antes de assumir o cargo ministerial para que a reformulação da Lei Geral do Esporte (BRASIL, 2019) não tivesse quaisquer brechas para contemplar os *e-Sports* como modalidade esportiva. Tal situação gerou imensa repercussão negativa à imagem da Ministra e por consequência ao governo federal, com diversos grandes nomes relacionados aos eSports como o popular streamer Gaules (Alexandre Borba) do cenário de Counter Strike e Casimiro Miguel streamer da twitch que trataram a frase como um grande erro (CASTRO, 2023). O desgaste causado por tal atrito, somado à necessidade política de coalizão fez com que o atual governo federal retirasse a ex-atleta Ana Moser do cargo em 6 de setembro de 2023, completando pouco mais de 8 meses de atuação, em seu lugar entrou o deputado André Fufuca (PP-MA) aproximando o “centrão” do governo (GE GLOBO, 2023b).

Nesse contexto, o objetivo principal deste ensaio foi analisar a situação atual dos *e-Sports* no Brasil, considerando perspectivas políticas e socioeducativas. O estudo buscou apresentar informações relevantes sob diferentes ângulos, abrangendo campos diversos do conhecimento. Dada a crescente visibilidade dos *e-Sports* na sociedade, a ampla adesão global de entusiastas e a expressiva movimentação financeira em torno desse cenário esportivo, torna-se evidente a necessidade urgente de debater e refletir sobre os aspectos controversos relacionados aos *e-Sports* em diversos setores, como o empresarial e o governamental. Assim, a relevância desse estudo já se justifica por si só.

2 Disponível em: Olympic Esports Week: [https://olympics.com/pt/esports/#:~:text=A%20Semana%20Esports%20O%C3%ADmpicos%20inaugural,Nacional%20de%20Singapura%20\(SNOC\).](https://olympics.com/pt/esports/#:~:text=A%20Semana%20Esports%20O%C3%ADmpicos%20inaugural,Nacional%20de%20Singapura%20(SNOC).)

Contradições políticas no cenário dos e-Sports no Brasil

Atualmente, é possível observar o Movimento Olímpico criar aproximações com os esportes eletrônicos, como, por exemplo, com a “Série Esports Olímpicos” (OES) que é a nova competição esportiva global de simulação virtual, criada pelo COI em colaboração com Federações Internacionais do Esporte (FIs) e editoras de jogos (COI, 2023). O evento começou em 1º de março de 2023 e abriu suas portas tanto para jogadores profissionais como amadores do mundo todo para as rodadas classificatórias, que por sua vez foram finalizadas em 15 de maio de 2023. As finais presenciais ao vivo se deram na “Semana Olímpica dos eSports” de 22 a 25 de junho de 2023 em Singapura (COI, 2023).

A evolução e crescimento de tais eventos se faz notável. Como exemplo disso, em 2021 foi possível ver o nascimento da *Olympic Virtual Series*, que contava com jogos de Automobilismo, Beisebol, Ciclismo, Remo e Vela. Agora com a OES, nota-se a adição das categorias Dança (*Just Dance*), Taekwondo (*Virtual Taekwondo*), Tênis (*Tennis Clash*), Tiro Esportivo (*Fortnite*) e Xadrez (*Chess.com*) (SAVONITTI, 2022; COI, 2023). Em seu novo evento, percebe-se uma maior adesão das entidades reguladoras (como as FIs). Contudo, ainda são aguardadas as participações das FIs de Futebol e de Basquetebol (FIFA e FIBA respectivamente). Tal expectativa é acentuada, pois, importante e justo ressaltar, que ambas as entidades citadas declararam em 2021 seu interesse em se aproximar diretamente do meio dos e-Sports.

Em contrapartida, uma mudança positiva pode ser observada com a OES, por meio das aproximações de grandes e novos jogos eletrônicos, como *Just Dance*³ e *Fortnite*⁴. Notam-se ainda de forma cada vez mais palpáveis e tangíveis novas possibilidades de abertura de portas para outras grandes produtoras ou jogos. Destaca-se que tal nova união é relevante, pois, no caso de *Fortnite* e *Tennis Clash*, é possível notar dois jogos completamente virtuais sem vigoroso esforço físico, o que demonstra (ou ao menos sugere) que o COI não está mais só trazendo *Exergames* (jogos que exigem grande movimentação e/ou esforço físico por parte do jogador), está também possibilitando uma maior aproximação com os e-Sports de forma geral (SAVONITTI, 2022).

Entendendo a aproximação do COI com os e-Sports, *Exergames* e simuladores de esporte, ficou evidente a fragilidade dos comentários sobre o tema da ex-Ministra do Esporte, já que, como observado anteriormente, é um tema complexo. Ela ainda ressaltou que o jogo não é imprevisível, fazendo uma comparação com o esporte tradicional, evidenciando que o jogo tem uma programação digital fechada.

Por um prisma histórico, não se faz novidade o universo dos jogos eletrônicos em geral sofrer preconceito e ainda ataques oriundos da ignorância do tema. Por isso, a necessidade de trazer tal tópico para debate se faz urgente. Por inúmeras vezes, jogos digitais foram acusados de estímulo de violência em casos entre jovens, inclusive como feito também pelo atual Presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva (GE GLOBO, 2023a). Contraditoriamente, o Instituto Lula fomentou a criação de uma cartilha intitulada “LulaPlay” (COMITÊ LULA PLAY, 2022), onde foram trazidos vários pontos de proposta para o fortalecimento da indústria brasileira de *games* e ainda destacou ali o reconhecimento dos e-Sports como esporte.

Nesta conjuntura, a aprovação do “Marco Legal dos Games” pela Comissão do Senado brasileiro, que agora segue para Plenário, é uma conquista (BRASIL, 2021; PALMEIRA, 2023). Tal projeto de lei⁵ buscou trazer propostas para auxiliar significativamente a indústria desse meio no país. Mesmo que tal proposta tenha um massivo apoio em diferentes esferas, ainda se apresentam críticas à mesma, como a proposta englobar os *Fantasy Games / Fantasy Sports*, jogos que utilizam do desempenho real de times e jogadores

3 Just Dance 2023 Edition (nov. 2022) – Jogo musical de ritmo onde os jogadores devem dançar seguindo movimentos de coreografia de diversas músicas.

4 Fortnite (jul. 2017) – Jogo do estilo “Battle royale” onde 100 jogadores lutam em um mapa que aos poucos diminui até que sobre apenas um jogador.

5 Disponível em: PL 2796/2021: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861#:~:text=PL%202796%2F2021&text=NOVA%20EMENTA%3A%20Criar%20o%20marco,para%20os%20jogos%20de%20fantasia.&text=Marco%20regulat%C3%B3rio%2C%20ind%C3%BAstria%2C%20jogo%20eletr%C3%B4nico,%2C%20comercializa%C3%A7%C3%A3o%2C%20desenvolvimento%2C%20defini%C3%A7%C3%A3o.>

em competições reais para pontuar, envolvendo, muitas vezes apostas e investimentos de dinheiro dos jogadores. A proposta inicial pedia que os Fantasy Sports fossem considerados *e-Sports*, mas foi retificada, negando essa participação aos Fantasy Sports (SENADO, 2023; CORREIA, 2023). Enfim, as retóricas foram tantas que a própria mídia tradicional que habitualmente não costuma dar atenção ao meio dos *e-Sports*, voltou suas câmeras para a situação. Sendo importante ressaltar a potência dos *e-Sports*, que movimentou em 2023, 187.7 bilhões de dólares mundialmente (NEWZOO, 2023).

Assim, ao fim de março de 2023, durante uma audiência pública da Comissão de Educação, Cultura e Esporte, novamente de forma contraditória, a ex-Ministra deu um passo para trás, proferindo falas bem diferentes das anteriores, dizendo que o Ministério dos Esportes não tinha uma posição definida sobre os *e-Sports* e que o caso seria debatido criando um Grupo de Trabalho interministerial, para assim ouvir representantes do meio realizando aproximações mais concretas com o governo (BRASIL, 2023).

Tais casos de grande contradição envolvendo opiniões contrárias aos *e-Sports* como esporte vão além do governo federal do Brasil. Um exemplo marcante é do próprio Comitê Olímpico do Brasil (COB) tendo problemas com seu posicionamento em relação aos *e-Sports*. Em 2022, Paulo Wanderley, Presidente da entidade, descartava a entrada de jogos de videogames nos Jogos Olímpicos, chamando estes de “e-games”, vendo os *e-Sports* como uma prática “alienígena” ao Movimento Olímpico. Indo além, garantiu ainda que, caso a ideia de aproximação entre as partes surgisse, lutaria contra ela. Já em 2023, novamente de forma contraditória, Paulo Wanderley voou até Singapura para prestigiar o encerramento da primeira edição da Semana Olímpica dos *e-Sports* (SABINO, 2022; COB, 2023).

No Estado do Rio de Janeiro (RJ), um importante agente influenciador dessa temática tem sido a Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação (ASSESPRO), entidade que busca representar empresas privadas nacionais produtoras e desenvolvedoras de *software*, produtos e serviços de tecnologia da informação, telecomunicações e internet. Hoje, a referida associação possui significativo destaque nas esferas governamentais (municipais, estaduais e federais) e comunitárias, integrando ainda instituições de ensino. De forma organizada e paulatina, tem criado grande movimentação a favor do crescimento dos *e-Sports* junto ao corpo político de diversos municípios do Estado do RJ e também da Assembleia Legislativa do Estado do RJ.

Sob uma movimentação objetivamente política, a ASSESPRO foi peça fundamental para as seguintes ações (Quadro 1):

Leis e reuniões com autoridades sobre políticas públicas para os Esportes Eletrônicos no âmbito dos municípios e do Estado do Rio de Janeiro em ordem cronológica
09 de novembro de 2021: Lei Ordinária nº 1.682, de 09 de novembro de 2021 que dispõe sobre instituir no Calendário de Eventos do Município de Armação dos Búzios o Dia Municipal dos Jogos Eletrônicos (E-Games). Fonte: https://sapl.armacaodosbuzios.rj.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2021/3277/1682-2021.pdf
27 de maio de 2022: Sancionada a Lei estadual nº 9.696, de 2022 de autoria do Deputado Estadual Rodrigo Amorim que altera a lei no 5.645, de 06 de janeiro de 2010, incluindo, no calendário oficial do Estado do Rio de Janeiro, o “dia do esporte eletrônico” e dá outras providências. Fonte: http://alerjln1.alerj.rj.gov.br/CONTLEI.NSF/c8aa0900025feef6032564ec0060dfff/a31fbcce0aeca0e03258852007efddb?OpenDocument&Highlight=0,9696
08 de novembro de 2022: O PL nº 923/2021 é aprovado no Plenário da Câmara Municipal do Rio de Janeiro e segue para ser sancionada pelo prefeito do Rio de Janeiro Eduardo Paes.
08 de dezembro de 2022: o Prefeito Eduardo Paes (Rio de Janeiro) sanciona a Lei nº 7696/2022 publicado no Diário Oficial do Município do Rio de Janeiro nº 179, 12 de dezembro de 2022, p. 4. Fonte: https://lnkd.in/d9VFMTAD

Leis e reuniões com autoridades sobre políticas públicas para os Esportes Eletrônicos no âmbito dos municípios e do Estado do Rio de Janeiro em ordem cronológica

30 de dezembro de 2022: Lei nº 4.988, de 30 de dezembro de 2022 no município de Macaé. Autor: Vereador Professor Michael. Reconhece como modalidades esportivas, no âmbito do município de Macaé, a prática esportiva eletrônica denominada “e-sports” e a prática de jogos de cartas colecionáveis (jcc).

Fonte: <https://sapl.macaee.rj.leg.br/norma/4551>

05 de janeiro de 2023: É publicado nas redes sociais 8 sugestões de políticas públicas para os Esportes Eletrônicos no Estado de Rio de Janeiro com base em consultas a nossa comunidade de esports.

Fonte: <https://lnkd.in/dDNydmNt>

17 de janeiro de 2023: Reunião com o Secretário de Esportes e Lazer (SMELRIO) da cidade do Rio de Janeiro Guilherme Schlerder e o Vereador Vitor Hugo foi a 1ª reunião para discutir a regulamentação da Lei nº 7.696/22.

Fonte: <https://lnkd.in/dp4eFqnu>

18 de janeiro de 2023: Reunião com toda comunidade dos esports para apresentação de propostas de Políticas Públicas para os Esportes Eletrônicos no Rio de Janeiro.

Fonte: <https://lnkd.in/dpMfAYHG>

19 de janeiro 2023: Reunião na Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Estado do Rio de Janeiro, com o secretário Rafael Picciani e equipe, para definir diretrizes para ações e projetos para o Estado do Rio de Janeiro.

Fonte: <https://lnkd.in/dV5jU578>

27 de janeiro de 2023: Publicado no Diário Oficial a resolução seel nº 309, de 25 de janeiro de 2023 da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer que Constitui Comissão de Grupo de Trabalho para Promover Estudos e Apresentar Proposta de Política Pública para os Esportes Eletrônicos no Estado do Rio de Janeiro

Fonte: Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro, nº 19- Parte I, 27 de janeiro de 2023, p. 18. (anexo). <https://lnkd.in/d49qzfqm>

06 março de 2023: A Comissão de Grupo de Trabalho dos Esportes Eletrônicos do Estado do Rio de Janeiro foi recebida pelo CEO Rogério Sampaio e toda Diretoria Executiva do COB Comitê Olímpico do Brasil.

Fonte: https://www.linkedin.com/posts/carlos-gama-%F0%9F%8E%AE%F0%9F%8E%A7-4a068b102-esports-esports-esports-activity-7038626690478092288-VcRX?utm_source=share&utm_medium=member_android

13 de março de 2023: Projeto Lei nº 1818/2023 do Município do Rio de Janeiro que altera o art.2º da Lei nº 1.877 de 1992, para incluir entre os projetos culturais e esportivos abrangidos pelo incentivo fiscal (ISS E IPTU) as Atividades de Esportes Eletrônicos (*E-SPORTS*) do Vereador Vitor Hugo.

17 de março de 2023: Lei no 1262/2023 que inclui a semana dos Esportes Eletrônicos no calendário oficial da Cidade de Areal. A “Semana dos Esportes Eletrônicos” será comemorada anualmente na semana do dia 11 do mês de setembro. Projeto Lei de autoria do Vereador Luis Aurélio Zombrão Pereira.

Fonte: Diário Oficial da Prefeitura de Areal - sexta-feira, 17 de março de 2023 | Edição N° 2.540 | Caderno I link: <https://lnkd.in/dVxtZ8Na>

Leis e reuniões com autoridades sobre políticas públicas para os Esportes Eletrônicos no âmbito dos municípios e do Estado do Rio de Janeiro em ordem cronológica

22 de março de 2023: Sancionada pelo Prefeito Eduardo Paes a Lei nº 7.807, de 22 de março de 2023, que inclui a Semana dos Esportes Eletrônicos (11 de setembro) no Calendário Oficial da Cidade consolidado pela Lei no 5.146, de 2010. Autores: Vereadores Vitor Hugo e Dr. Rogerio Amorim.

Fonte: Diário Oficial Ano XXXVII • nº 7 • Rio de Janeiro, Quinta-feira, 23 de março de 2023, p. 4.

Link: <https://lnkd.in/dreEvJiw>

29 de março de 2023: Reunião com Chandy Teixeira, Coordenador de Games e E-Sports da Prefeitura do Rio de Janeiro.

Fonte: https://www.linkedin.com/posts/carlos-gama%F0%9F%8E%AE%F0%9F%8E%A7-4a068b102_esportes-esports-ring-activity-7046965064804753408-ZVPA?utm_source=share&utm_medium=member_android

05 de abril de 2023: Criação do Conselho dos Municípios Games da ASSESPRO-RJ

Fonte: <https://assespro.rio/noticias/artigos/assespro-rj-coordena-reuniao-do-conselho-municipal-de-games-53.html>

13 de abril de 2023: A Lei nº 2084, de 13 de abril de 2023 que Institui a Lei da prática esportiva eletrônica no âmbito do Município de Miracema a ser comemorado no dia 28 de maio e dá outras providências.

Fonte: <https://lnkd.in/dFYJtY-r>

07 de junho de 2023: 2ª Reunião do Conselho dos Municípios Games da ASSESPRO-RJ, realizado no CIAFETE - Teatro Fernanda Carneiro, Areal/RJ.

Fonte: <https://tvprefeito.com/areal-participa-da-reuniao-do-conselho-de-municipios-degames-da-assespro-rj/>

08 de junho de 2023: Pareceres da Comissão de Justiça e redação sobre pela constitucionalidade ao Projeto de Incentivo fiscais (ISS e IPTU), projeto de Lei nº 1818/2023 que altera o art. 2º da Lei nº 1.877, de 1992 para os Esportes Eletrônicos na cidade do Rio de Janeiro de autoria do Vereador Vitor Hugo e coautor Vereador Pedro Duarte. Diário Oficial da Câmara Municipal do Rio de Janeiro, nº 106, Ano XLVI – Rio de Janeiro, 08 de junho de 2023, p. 42-43.

Fonte: <https://dcmdigital.camara.rj.gov.br/web/viewer.html?file=../storage/files/2023/6/20230608C7DD290C.pdf>

21 de junho de 2023: Projeto de Lei nº 0048/2023, do Vereador Anderson de Matos (Republicanos), que institui a Lei da prática esportiva eletrônica no âmbito do município de Campos dos Goytacazes a ser comemorado no dia 15 de setembro.

Fonte: <https://www.camaracampos.rj.gov.br/novo/index.php/sdfdsfsdf/2408-vereadores-aprovam-dois-projetos-em-primeiro-turno>

27 de junho de 2023: Dia Estadual do Esporte Eletrônico (Lei nº 9.696 de 27 de maio de 2020) com reunião na Casa do Povo do Rio de Janeiro, a ALERJ pelo Deputado Estadual Rodrigo Amorim que é autor da Lei que incluiu o dia do Esporte Eletrônico no Calendário Oficial do Estado.

Fonte: <https://www.instagram.com/p/CuCrrVCu7ND/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

27 de junho de 2023: ALERJ fez uma bela homenagem ao Dia Estadual do Esporte Eletrônico no Rio de Janeiro nas redes sociais.

Fonte: <https://lnkd.in/dbTh26CX>

Leis e reuniões com autoridades sobre políticas públicas para os Esportes Eletrônicos no âmbito dos municípios e do Estado do Rio de Janeiro em ordem cronológica

30 de junho de 2023: Lei nº 9.321 que institui a lei da prática esportiva eletrônica no âmbito do Município de Campos dos Goytacazes a ser comemorada no dia 15 de setembro e dá outras providências. Fonte: <https://www.campos.rj.gov.br/diario-oficial.php> (Suplemento do Diário Oficial Eletrônico de 13 de julho de 2023 - Edição – 1372)

17 de agosto de 2023: durante a comemoração da Semana dos Esportes Eletrônicos no Calendário Oficial da Cidade do Rio de Janeiro, estabelecido pela Lei nº 7.807, a Câmara Municipal do Rio de Janeiro oferece 100 Moções de Aplausos a cidadãos que em âmbito geral colaboraram fortemente com a difusão dos *e-Sports* no Estado do Rio de Janeiro. Fonte: <https://www.pichauarena.com.br/noticias/camara-do-rio-homenageia-figuras/>

Fonte. Conselho de Municípios Games da ASSESPRO RJ (Documento nº 02/2023).

Já sob a realização objetiva de eventos de *e-Sports*, a ASSESPRO colaborou diretamente para a concretização dos seguintes eventos (Quadro 2):

Grandes eventos envolvendo os <i>e-Sports</i> no Estado do RJ
GAME XP Parque Olímpico na Barra da Tijuca – 2018/2019
Final CBLOL (2019)
DreamHack Parque Olímpico na Barra da Tijuca (2019)
MUNDIAL DE RAINBOW SIX SIEGE – Jeunesse Arena (2019)
MUNDIAL DE FREE FIRE SET/19
WESG LATAM Parque Olímpico na Barra da Tijuca MAR/21
CBLOL Final do 2º Split no Morro da Urca -AGO/21.
THE IQ OPTION CS:GO LATIN AMERICA CUP – Jeunesse Arena DEZ/21
RIO INNOVATION WEEK - JAN E NOV/22
MARICÁ GAMES - AGO/22
ROCK IN RIO – GamePlay em no Parque Olímpico na Barra da Tijuca - SET/2022
MEG 2022 – O maior Campeonato multiplataforma da América Latina no Parque Olímpico na Barra da Tijuca -10/2022.
IEM MAJOR RIO 2022 no RioCentro/Jeunesse Arena - OUT E NOV/2022.

Fonte. Gama (2023).

Observando as grandes movimentações do cenário dos *e-Sports* nos municípios fluminenses, o Prefeito da capital Eduardo Paes, lançou o projeto de construção da primeira arena pública de jogos eletrônicos e *e-Sports* permanente do Brasil. O propósito da Arena Gamer é ser um espaço que acolhe competições de pequeno porte e torneios regionais de esportes eletrônicos. Além disso, ela busca se tornar um centro de inclusão, aprendizado e transformação social para os visitantes. Essa iniciativa é promovida pela Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia, em colaboração com a Coordenação de Games e *e-Sports*, que faz parte da Casa Civil da Prefeitura. Durante o evento, foi apresentado um vídeo que detalha o projeto da arena. A Arena Gamer terá capacidade para receber dois times de até cinco jogadores simultaneamente. A ideia é que esse espaço se torne um local onde a comunidade gamer carioca

possa realizar torneios locais e também seja utilizado como centro de treinamento para novas equipes de e-sports do Rio de Janeiro (PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO, 2023). Nessa perspectiva, tais dados expostos demonstram que a prática e o fomento dos *e-Sports* de forma bem-organizada e estruturada pode gerar benefícios às múltiplas esferas esportivas, sociais, empresariais e mesmo político-governamentais.

Para fortalecer a discussão dos *e-Sports* no Brasil, tem-se a pesquisa realizada por Albuquerque, Rodrigues e Bastos (2020) que teve como objetivo analisar a popularização dos *e-Sports* no Brasil, buscando compreender algumas características a partir da visão de jogadores do Estado de Sergipe. Através de observações e entrevistas com jogadores de duas equipes de *e-Sports* do Sergipe, um fundador de um time de *e-Sports* e um diretor da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico, são apresentados alguns elementos que caracterizariam os *e-Sports* como esportes: a) os atletas possuem rotinas de treinamento com preparação física, técnica e tática; b) regras e regulamentos para os eventos competitivos; c) equipes estruturadas; d) campeonatos de pequeno, médio e grande porte; e) torcidas; e f) altas premiações (ALBUQUERQUE; RODRIGUES; BASTOS, 2020).

Corroborando com os autores supracitados, Anastácio *et al.* (2022) apresentam diversos fatores de grande semelhança entre os esportes e os esportes eletrônicos, passando pelos elementos dos “espetáculos”, cultura, rotina de treinos de longa duração, criação de uma mídia especializada, patrocinadores, diversos times, alavancando altos valores financeiros, dentre outros. Bebendo dessa fonte, é apresentada abaixo uma imagem que busca compilar aspectos que tangem e que se inserem no universo dessa discussão temática (Figura 1).

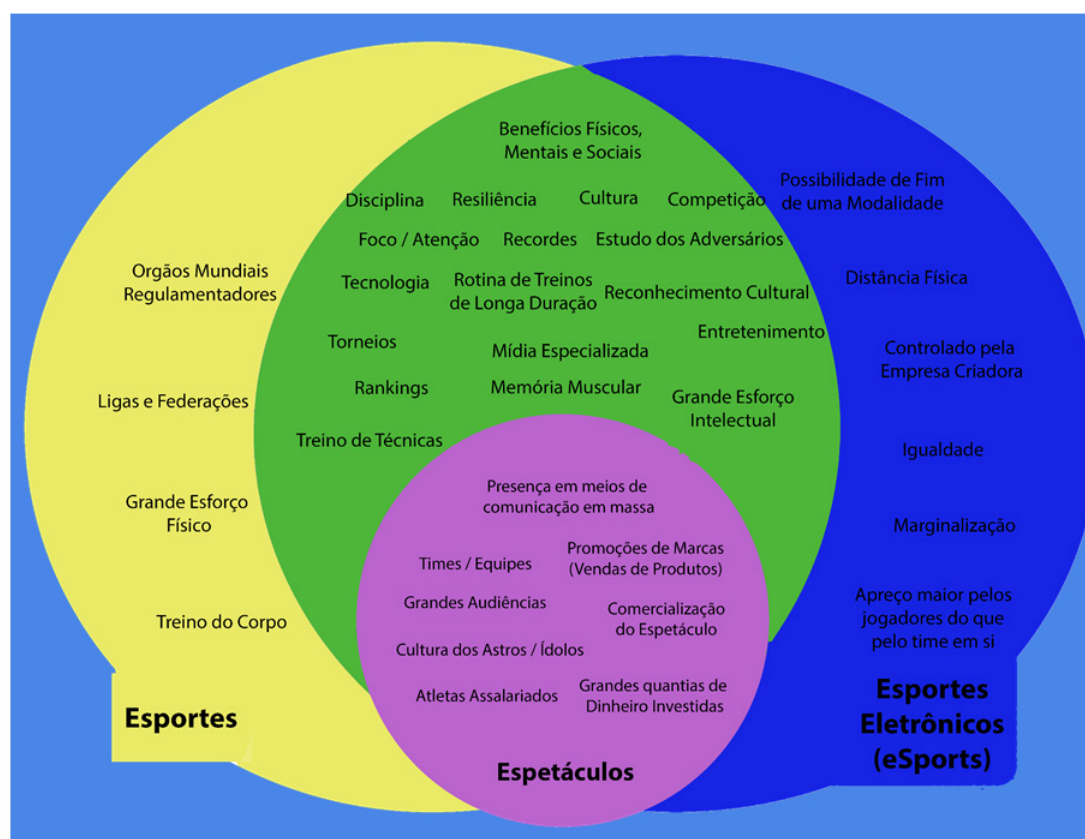


Figura 1. Aspectos presentes no âmbito dos esportes, dos espetáculos e dos *e-Sports*

Fonte. confeccionado pelos autores, 2023.

Os jogos eletrônicos e os e-Sports por uma ótica inclusiva e socioeducativa

Hoje, já é possível encontrar diversas iniciativas de cunho social fazendo uso dos e-Sports como principal ferramenta de ação. Um importante projeto dentro desse escopo é o AfroGames. O mesmo foi criado por uma parceria entre o grupo cultura AfroReggae e o empresário Ricardo Chantilly, tendo como proposta a inserção de jovens da periferia no mundo da tecnologia por meio dos games, já tendo atendido 827 adolescentes. O projeto dá uma bolsa atleta no valor de um salário-mínimo aos jovens e tem uma carga horária de 20 horas semanais, envolvendo treino técnico na modalidade de e-Sports, acompanhamento psicológico, preparo físico e aulas de inglês (PACETE, 2023). Observa-se o potencial do projeto ao ver que só em 2023 dois integrantes do projeto participaram da GDC (*Game Developers Conference*), um grande evento internacional de desenvolvimento de games e e-Sports. O AfroReggae em parceria com a *Universal Music* e a *Virgin Music Brasil* também já anunciou em abril de 2023 um novo projeto que liga a conexão da música com tecnologia e games, objetivando revelar talentos artísticos de jovens periféricos, focando em desenvolvimento de trilhas e conteúdo sonoro para games (PACETE, 2023).

Sob uma ótima macrossociológica de cunho cultural, faz-se necessário saber explorar as potencialidades que permeiam de forma ampla o campo dos e-Sports. Um exemplo curioso advém da música. O jogo *League of Legends*⁶ criou três bandas com álbuns musicais lançados e conquistou grandes premiações do meio musical. Não obstante, todos os anos desenvolvem músicas em parcerias com grandes artistas para seus campeonatos mundiais (SAVONITTI, 2022).

Além do campo musical, a mesma franquia pode ser citada ao que tange as animações e filmes, tendo sido responsável pela criação de *Arcane*⁷, série do Netflix que recebeu no *Annie Awards* (principal premiação internacional no mundo das animações) nove prêmios, conquistando assim todas as premiações em que a série participou. Observam-se ainda no universo cinematográfico filmes relacionados a jogos sendo criados todos os anos como *Resident Evil* (2002, 2004, 2007, 2010), *Assassins Creed* (2016), *Uncharted* (2022) e o mais novo sucesso dos games nas telas, *Super Mario Bros* (2023) (SAVONITTI, 2022).

Em relação à educação, notam-se propostas de gamificação (uso de mecânicas e táticas de games voltadas para a educação) ganhando muita força no cenário mundial, já havendo cases (ou seja, casos de sucesso), como por exemplo, o conhecido aplicativo de aprendizado de línguas *Duolingo*. Nesse sentido, a pesquisa realizada por Vesselinov e Greco (2012) demonstrou a eficácia do *Duolingo* na maioria dos participantes da pesquisa composta por 90 pessoas que durante 8 semanas jogavam por 30 horas no aplicativo de idiomas. Existem indicativos de melhoria no idioma espanhol para os participantes que estudavam pelo aplicativo, sendo comprovada pela melhora estatisticamente significativa na aprendizagem (VESSELINOV; GRECO, 2012).

Nessa perspectiva, umas das ações do Ministério da Educação no âmbito da Política Nacional de Alfabetização é a implementação do *GraphoGame* nas escolas, um aplicativo que apresenta uma dinâmica de jogo para desenvolver habilidades de leitura, ortografia e de forma mais ampla, o letramento. O *Graphogame* é um software de apoio à aprendizagem da leitura e da escrita, que tem como objetivos o treino das relações grafema-fonema com crianças em risco de virem a experimentar dificuldades de aprendizagem da leitura em ambiente amigável de jogo de computador (SUCENA; SILVA; VIANA, 2016).

No estudo desenvolvido por Sucena, Silva e Viana (2016) que teve como objetivo avaliar o impacto de intervenções com o software *Graphogame*, obteve como resultados que o aplicativo é uma ferramenta altamente eficaz na aprendizagem da língua portuguesa e pode ser realizada juntamente com uma intervenção pedagógica de modo a assegurar que a criança domina efetivamente as relações letra-som e que treina intensivamente o processo de decodificação.

Com base nestes aspectos da permeação dos games na sociedade e suas múltiplas potencialidades,

6 League of Legends – Jogo do estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) onde 2 times de 5 jogadores batalham até que a base de um dos times seja destruída.

7 Arcane – Série Animada que se passa dentro do universo do jogo League of Legends, contando a história de diversos personagens e suas relações.

como algumas destacadas neste estudo, seja no âmbito social, cultural e educacional, faz-se necessário um diálogo com seriedade para que tal potencial não deixe de ser explorado.

Considerações Finais

Esclarecimentos como os realizados neste ensaio se fazem cada vez mais necessários para dirimir a chance que erros frutos de juízos de valor prematuros e infundados sobre os jogos eletrônicos e os *e-Sports* não se repitam, como o caso da proibição da venda dos *games Everquest* e *Counter-Strike*⁸ em território brasileiro em 2008. Tal caso comprovou a ignorância e despreparo das autoridades, já que no caso do *game Counter-Strike* o jogo era pouco vendido em mídia física (que foi proibida), mas sua venda *online* continuou e o jogo segue sendo um dos maiores *e-Sports* da atualidade.

Em momento algum os *e-Sports* ocultam seu profundo desejo de serem reconhecidos como práticas esportivas genuínas. Alguns podem ter o entendimento que por trás de tudo isso, há apenas um interesse mercadológico em conquistar tal reconhecimento, tendo em vista que isso propiciaria e facilitaria solicitações de recursos governamentais para o patrocínio de bolsas, viagens, eventos, dentre outros. Contudo, questiona-se aqui: qual modalidade majoritariamente amadora e ainda discriminada por uma parcela da população não gostaria de tal apoio e reconhecimento? Importantíssimo dizer que o reconhecimento em si recai para além da questão da gestão administrativo-financeira e mercadológica, tocando na verdade no sentimento de pertencimento dos adeptos, sentido que de fato fazem parte de um fenômeno que integra a identidade do ser humano: o esporte. Assim, tal questão se perfaz também no âmbito de discussões da sociologia e da cultura do esporte.

Aparentemente, velhas tensões e preconceitos já outrora vistos recaídos sobre outras práticas esportivas (como Capoeira, *Mixed Martial Arts*, Rugby, Skate, dentre outras) agora miram e atormentam os *e-Sports*. É notório que tais questões derivam de possíveis falhas e inseguranças nos princípios educacionais e socioculturais brasileiros (tanto em esferas populares, mas atualmente mais severamente em esferas políticas). Assim, fica evidente (e mesmo urgente) a necessidade de mais estudos sobre a temática, principalmente por meio das grandes lentes da sociologia do esporte em seu escopo mais amplo e *lato*.

Agradecimentos

Este estudo contou com o apoio do programa de incentivo à pesquisa da Universidade de Vassouras (*campus Maricá*)

Referências

ALBUQUERQUE, Elber; RODRIGUES, Cae; BASTOS, Afranio. Coisa de criança ou sonho de atleta? uma análise qualitativa sobre características significantes dos esports. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 19, n. 3, p. 51-59, 2020.

ANASTÁCIO, Bruna Santana; SAVONITTI, Gabriel Almeida; OLIVEIRA, Marcelo Alberto de; MOCARZEL, Rafael Carvalho da Silva. Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 1, p. 459–486, 2022. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.39115>. Acesso em: 11 mar. 2023.

ANASTÁCIO, Bruna Santana; SAVONITTI, Gabriel Almeida; OLIVEIRA, Marcelo Alberto de; MOCARZEL, Rafael
8 Everquest – Jogo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) com temática de fantasia medieval, que popularizou o gênero de jogo, lançado em 1999. Counter-Strike – Jogo FPS estratégico (First Person Shooter) considerado o avô dos FPS sendo um dos mais antigos e populares jogos FPS ainda na atualidade

Carvalho da Silva. E-sports and Olympic Games: a journalistic criticism. **Olimpianos – Journal of Olympic Studies**. v. 7, p. 16-29. 2023. <https://doi.org/10.30937/2526-6314.v7.id163>. Acesso em: 11 mar. 2023.

BARBANTI, Valdir Jose. O que é esporte?. **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58. 2006. <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.11n1p54-58>. Acesso em 11 mar. 2023.

BARKER, Philip. 2023, March 12. World Taekwondo Reveals Details of Virtual Format at Olympic Virtual Series. Inside the Games. Accessed 22May2023. <https://www.insidethegames.biz/articles/1134664/olympic-esports-series-virtual-taekwondo>. Acesso em: 31 jul. 2023.

BRASIL, Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 1153, apresentada em de 18 junho de 2019. Altera a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências (Lei Pelé), para dividir em seções o Capítulo V – DA PRÁTICA DESPORTIVA PROFISSIONAL e para acrescentar dispositivo relativo aos atletas de base. <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2208682>. Acesso em: 11 mar. 2023.

BRASIL. Ministério dos Esportes. **Governo Federal terá Grupo de Trabalho interministerial para debater eSports**. Brasília, 28 mar. 2023. Instagram: @esportegovbr. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/CqVqOsjldD/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>. Acesso em: 02 ago. 2023.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2796, de 2021**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Brasília: Câmara dos Deputados, [2021]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2055353&filename=PL%202796/2021.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: Maria Ferreira. Revisão técnica da tradução: Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017.

CASTRO, Luiz Felipe. E-Sports: o nó da polêmica aberta por Ana Moser. Veja Tecnologia. Publicado em 22 janeiro de 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/e-sports-o-no-da-polemica-aberta-por-ana-moser>. Acesso em: 31/01/2024.

COB. Paulo Wanderley prestigia encerramento da Olympic Esports Week, em Singapura. Publicado em 26 de jun. 2023. Comitê Olímpico Brasil. Disponível em: <https://www.cob.org.br/pt/galerias/noticias/paulo-wanderley-prestigia-encerramento-da-olympic-esports-week-em-singapura/>. Acesso em: 16/07/2023.

COMITÊ LULA PLAY. **Proposta do setor de Games ao Programa de Governo de Lula e Alckmin**. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://lula.com.br/conheca-a-integra-da-cartilha-lula-play-com-propostas-dos-gamers/>. Acesso em: 02 ago. 2023.

COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. Olympic Esports Series. <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/>. Acesso em: 11 mar. 2023.

G1. Justiça proíbe games ‘Counter-Strike’ e ‘Everquest’ no Brasil. G1. Publicado em 18 de jan. 2008. <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00-JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVERQUEST+NO+BRASIL.html>. Acesso em: 21 maio 2023.

CORREIA, Victor. Senado debaterá Marco Legal dos Games em meio a disputa no setor. Correio Braziliense, publicado em 15 de setembro de 2023. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/politica/2023/09/5125677-senado-debatera-marco-legal-dos-games-em-meio-a-disputa-no-setore.html>. Acesso em: 20/09/2023.

FIZI, Resti Molina; SUHERMAN, Wawan Sundawan; NANDA, Fitri Agung. Is e-sport a part of sports?. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, [s. l.], v. 7, n. 2, p. 147–158, 2021. Disponível em: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/15716>.

GAMA, Carlos. **Políticas Públicas nos Esportes Eletrônicos no Rio de Janeiro**. Palestra apresentada oralmente na Campus Party (CPBSB5), em 05 a 09 de abril de 2023, Brasília.

GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais. Considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 26, n. 2, p. 163-177, 2005. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/154/163>. Acesso em: 11 mar. 2023.

GE, Globo. Lula critica jogos de tiro em discurso: “Resulta nessa violência”. Publicado em 18 de abril 2023a. GE Globo. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/04/18/lula-critica-videogames-em-discurso-resulta-nessa-violencia.ghtml>. Acesso em: 16/07/2023.

GE, Globo. Comissão de Atletas lamenta demissão de Ana Moser e pede gestão aberta ao diálogo. Publicado em 06 de setembro 2023b. GE Globo. Disponível em: <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2023/09/06/comissao-de-atletas-lamenta-demissao-de-ana-moser-e-pede-gestao-aberta-ao-dialogo.ghtml>. Acesso em: 20/09/2023.

G1, Globo. Presidente do COI planeja 1a olimpíada de esports para 2025. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2024/01/30/presidente-do-coi-planeja-1a-olimpiada-de-esports-para-2025.ghtml>. Acesso em: 2 fev. 2024.

HALLMANN, Kirstin; GIEL, Thomas. ESports: competitive sports or recreational activity? **Sport management review**, v. 21, n. 1, p. 14-20, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva. 2010.

LUPATINI, Lucas. A cobertura midiática e a profissionalização dos eSports no Brasil: uma contribuição do feature radiofônico. 2014. 69 f. Monografia (Graduação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

MARTONČIK, Marcel. eSports: playing just for fun or playing to satisfy life goals. **Computers in Human Behavior**, Amsterdam, v. 48, p. 208–211, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>. Acesso em: 11 mar. 2023.

MOCARZEL, Rafael Carvalho da Silva; FERRARI, Carlos Eduardo Rafael de Andrade; RETONDAR, Jeferson José Moebus. Relação do Ser Humano e da Sociedade com o Lazer e a Educação Física no Século XXI. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 4, p. 314–333, 2022. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.44561>. Acesso em: 11 mar. 2023.

MURAD, Mauricio. A violência e o futebol: dos estudos clássicos aos dias de hoje. Rio de Janeiro: FGV, 2007.

NEWZOO. Games Market reports forecasts. 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/games-market-reports-forecasts>. Acesso em: 31 jan, 2024.

PACETE, Luiz Gustavo. Com foco em integrar jovens da periferia aos games, AfroGames cresce além do Rio. Forbes Tech. Publicado em 03 de maio de 2023. <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/05/com-foco-em-integrar-jovens-da-periferia-aos-games-afrogames-expande-alem-do-rio/?amp>. Acesso em: 21 maio 2023.

PARRY, Jim. E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 3–18, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419>.

PARRY, Jim. Esports Will Not Be at the Olympics. *Journal of Olympic Studies*, [s. l.], v. 2, n. 2, p. 1–13, 2021. Disponível em: <https://scholarlypublishingcollective.org/jos/article/2/2/1/287647/Esports-Will-Not-Be-at-the-Olympics>.

PARRY, Jim; GIESBRECHT, Jacob. Esports, real sports and the Olympic Virtual Series. *Journal of the Philosophy of Sport*, [s. l.], v. 00, n. 00, p. 1–21, 2023. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00948705.2023.2216883>.

PALMEIRA, Carlos. Comissão do Senado aprova marco legal dos games, que segue para Plenário. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/264910-comissao-senado-aprova-marco-legal-games.htm>. Acesso em: 2 fev. 2024.

PGB. Pesquisa Games Brasil. 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 31/01/2024.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. Prefeitura do Rio lança projeto da primeira Arena Gamer pública do país. Publicado em 16 maio 2023. Disponível em: <https://prefeitura.rio/ciencia-e-tecnologia/prefeitura-do-rio-lanca-projeto-da-primeira-arena-gamer-publica-do-pais/>. Acesso em: 05 ago. 2023.

PROGRAMA UOL ENTREVISTA. Ana Moser e eSports: ‘Não pretendo investir nisso, é entretenimento’, diz ministra do Esporte. Canal digital UOL Esporte. Publicado em 10 jan. 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=F5NuA4zHYSM>. Acesso em: 11 mar. 2023.

REID, Heather L.; EVANGELIOU, Christos C.. Ancient Hellenic ideals and the modern Olympic Games. In: REN, Hai; DACOSTA, Lamartine; MIRAGAYA, Ana; JING, Niu. (Org.) *Olympic Studies Reader*. Beijing: Beijing Sport University Press, 2008. p. 205-216.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

SABINO, Alex. COI planeja eSports nas Olimpíadas, e diretor fala em rejuvenescer os Jogos. Publicado em 31

de mar. 2022. Folha de São Paulo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2022/03/coi-projeta-esports-nas-olimpiadas-e-diretor-fala-em-rejuvenescer-os-jogos.shtml>. Acesso em: 16/07/2023.

SAVONITTI, Gabriel Almeida. Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) – A Importância dos Valores nos eSports. [tesis]. São Paulo: Universidade de São Paulo – Escola de Educação Física e Esporte – EEFÉ-USP, 2022.

SENADO. CAE aprova marco legal da indústria de jogos eletrônicos. Agência Senado, publicado em 06 de junho de 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/06/06/cae-aprova-marco-legal-da-industria-de-jogos-eletronicos#:~:text=O%20PL%202.796%2F2021%20define,a%20interagir%20com%20a%20interface>. Acesso em: 20/09/2023.

SUCENA, Ana; SILVA, Ana Filipa; VIANA, Fernanda Leopoldina. Intervenção precoce nas dificuldades de aprendizagem da leitura com recurso ao software GraphoGame. 2016.

TURNER, Robin. Are E-sports Really Sports? An answer to Jim Parry's "E-sports Are Not Sports". [S. l.], 2019. Disponível em: <https://medium.com/sensible-marks-of-ideas/are-e-sports-really-sports-cce472f6177a>. Acesso em: 2 fev. 2024.

VAAMONDE, Alejo Garcia-Naveira. MAD Lions Esports Club: experiencia profesional del psicólogo del deporte. **Revista de Psicología Aplicada al deporte y al Ejercicio Físico**, v. 4, n. 1, p. 1-11, 2019.

VESSELINOV, Roumen; GREGO, John. Duolingo effectiveness study. **City University of New York, USA**, v. 28, n. 1-25, 2012.