



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

IAN BACELLAR CRUZ SILVA

**OS ESPORTES ELETRÔNICOS COMO DIMENSÃO DE POLÍTICA
EXTERNA: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE BRASIL E COREIA DO
SUL**

BELÉM

2023

IAN BACELLAR CRUZ SILVA

**OS ESPORTES ELETRÔNICOS COMO DIMENSÃO DE POLÍTICA
EXTERNA: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE BRASIL E COREIA DO
SUL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Centro de Ciências Naturais e Tecnologia
da Universidade do estado do Pará como requisito para a
obtenção do grau de Bacharelado em Relações
Internacionais.

Orientador: Prof. Dr. Heriberto Pena
Co-orientador: Prof. Me. Tarcízio Macedo

BELÉM
2023

IAN BACELLAR CRUZ SILVA

**OS ESPORTES ELETRÔNICOS COMO DIMENSÃO DE POLÍTICA
EXTERNA: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE BRASIL E COREIA DO
SUL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Centro de Ciências Naturais e Tecnologia
da Universidade do estado do Pará como requisito para a
obtenção do grau de Bacharelado em Relações
Internacionais.

Orientador: Prof. Dr. Heriberto Pena
Co-orientador: Prof. Me. Tarcízio Macedo

Banca Examinadora

Prof. Dr. Heriberto Pena – Universidade do Estado do Pará

Profa. Dra. Mayane Bento Silva – Universidade do Estado do Pará

Profa. Dra. Renata Melo e Silva de Oliveira – Universidade do Estado do Pará

Apresentado em: 24/03/2023.

Conceito: _____

BELÉM

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que somaram em minha jornada acadêmica, compartilhando seus ensinamentos e enriquecendo nossos momentos de aprendizado. À professora Mayane, em especial, pelo eterno suporte prestado ao nosso ensino. Seus incansáveis esforços com certeza jamais serão esquecidos por todos nós. Obrigado por ser essa pessoa e profissional maravilhosa.

Ao meu querido Co-orientador, Tarcízio Macedo, por ter sido realmente um companheiro nos últimos meses. Foi ótimo compartilhar o nosso entusiasmo pelo tema analisado, e sem o seu acompanhamento e esforço, seria impossível chegar a um final tão satisfatório nessa pesquisa. Agradeço também ao Prof. Heriberto, que forneceu pequenas dicas de grande impacto para possibilitar o capricho na conclusão do trabalho.

Ao meu pai e meu irmão (e ao Jynx) pela companhia e pelo apoio permanente em meus projetos.

Aos meus amigos e amigas, sempre ao meu lado para me ouvir durante minhas elucubrações e momentos de alto e baixo astral.

À minha maravilhosa namorada, Yolanda, que me deu ótimos *insights* durante o desenvolvimento desse trabalho, mesmo não sendo tão chegada ao tema. Obrigado por todo o seu carinho e companheirismo durante os momentos mais complicados dessa graduação.

À minha sogra e às minhas avós, que nos últimos 3 anos foram verdadeiras figuras de amor em minha vida, estando próximas nos meus piores momentos.

E acima de tudo, à minha mãe, que sempre insistiu tanto na busca do melhor para mim. Queria muito que você estivesse aqui nesse momento, pois sei o quanto ficaria orgulhosa de ver o seu filho mais velho finalmente se formando em uma área na qual encontrou paixão. Dedico esse momento especialmente para você.

RESUMO

Este artigo propõe uma análise das políticas públicas voltadas para os esportes eletrônicos (*esports*) como ferramenta de *soft power* da Coreia do Sul e do Brasil. Seu objetivo é verificar se os *esports* são usados por esses Estados como recurso de política externa para a obtenção de ganhos absolutos na esfera internacional. O direcionamento da pesquisa se dá por meio de um estudo de caso comparativo, a partir de uma análise qualitativa dos dados obtidos acerca da legislação sul-coreana e brasileira em torno do objeto analisado. O levantamento do *corpus* rastreou 50 documentos que abordavam a temática dentro dos *websites* institucionais do governo sul-coreano e brasileiro. Entre os principais resultados, verifica-se a abordagem consolidada do governo da Coreia do Sul em torno dos *esports*, uma vez que o país apresenta políticas públicas de promoção da sua cultura *gamer* no cenário internacional, conquistando ganhos internacionais de alianças e parceiras, integração econômica e prestígio público. Com relação ao Brasil, destaca-se a ausência de um consenso do poder público frente ao objeto de pesquisa. Alguns ganhos de prestígio público internacional, porém, são convertidos para o país, ainda que hajam bases incipientes do Estado com relação à prática dos *esports*. Essas ações se desenvolvem, na maioria das vezes, sem significativas intervenções governamentais.

Palavras-chave: *esports*; política externa; *soft power*; Brasil; Coreia do Sul

ABSTRACT

This paper proposes an analysis of public policies aimed at electronic sports (esports) as a soft power tool in South Korea and Brazil. Its goal is to verify if esports are used by these States as a foreign policy resource that aims to obtain absolute gains in the international sphere. The guideline of this research is made by a comparative case study method, through a qualitative analysis of the data obtained about the South Korean and Brazilian legislation around the analyzed object. The survey of the corpus tracked 50 documents that addressed the theme within the institutional websites of the South Korean and Brazilian government. Among the main results, there is the consolidated approach of the South Korean government towards esports, as the country presents public policies in order to promote its gaming culture on the international stage, achieving international gains in alliances and partnerships, economic integration and public prestige. Concerning Brazil, the absence of a consensus in its public power, regarding the object of research, stands out. Some gains in international public prestige, however, are converted to the country, even though there are incipient bases of the State regarding the practice of esports. These actions were developed, most of the time, without significant government interventions.

Keywords: esports; Foreign policy; soft power; Brazil; South Korea.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Esferas de ganhos absolutos em política externa.....	14
Quadro 2 – Frequência da hospedagem e das aparições em pódios pela Coreia do Sul e Brasil nas maiores competições internacionais de <i>esports</i> por gênero	31
Quadro 3 – Comparação das variáveis analisadas entre Coreia do Sul e Brasil	33

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. POLÍTICA EXTERNA E OS INTERESSES NACIONAIS	13
2.1. Poder nas relações internacionais	15
2.2. Estratégias de <i>soft power</i>	16
2.2.1. Esportes como ferramenta de <i>soft power</i>	17
3. REFERENCIAL METODOLÓGICO	18
4. A ESTRUTURA EM TORNO DOS ESPORTS	20
4.1. Coreia do Sul	20
4.2. Brasil.....	22
5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	23
5.1. Institucionalização	23
5.2. Regulamentação	25
5.3. Integração econômica	27
5.4. Estratégias de publicidade internacional	29
5.5. Prestígio público	30
5.6. Sínteses dos resultados	32
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

1. INTRODUÇÃO

Como efeito das sucessivas crises capitalistas, a pandemia de covid-19 ajudou a acentuar os processos de concentração de mercados e ampliação da mercantilização sobre o jogo. A indústria de *games*, embora afetada, aproveitou a crise global para se reinventar, obter legitimidade social e mostrar sua resiliência frente a um cenário pandêmico global incerto. Começou, então, uma batalha pela atenção das pessoas que estariam horas a fio em casa. O mundo foi bombardeado por *lives* de artistas à políticos, os *downloads* de jogos explodiram, o fenômeno do *live streaming*¹ foi massificado, o tempo *online* aumentou como nunca e a vida, finalmente, pareceu se digitalizar. Nesse interim, plataformas digitais eclodiram oferecendo serviços variados, cujos modelos de negócios fundamentados em dados aproveitaram cada segundo para fagocitar toda oportunidade de converter as interações e comportamentos em lucros para o capital. As gigantes da indústria dos *videogames* e dos esportes eletrônicos (*esports*²) também prosperaram na pandemia.

Os *esports*, em particular, tiveram seu grande momento e uma chance única de autoafirmação social. Naquele período, a imprensa internacional chegou a dizer que os *esports* seriam a prática esportiva “mais antivírus do mundo”, como destacou artigo publicado no New York Times (SEGAL, 2020) e a análise recente de Macedo e Fragoso (2021) sobre os enquadramentos da prática profissional de *esports* durante a pandemia de covid-19. Enquanto o mundo esportivo se calava, em decorrência das restrições impostas pela pandemia de covid-19, os *esports* e o *live streaming* de *games* preenchiam “o espaço vazio”, dizia matéria do The Washington Post (SMITH, 2020) e da revista TIMES (GAULT, 2020). Os *esports*, aliás, estão entre os principais setores que aproveitaram a crise global para aumentar sua presença social e se reinventar. Eles fazem parte de um grupo de modalidades esportivas que se transformam para chegarem a outros públicos e alcançarem novas marcas ao entrarem no circuito dos megaeventos esportivos.

Vários autores discutem conceitos para definir o fenômeno. Wagner (2006), um dos primeiros a abordar o assunto, afirma que o *esport* é uma área das atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas ou mentais no uso de Tecnologias da Comunicação e Informação (TICs). Szablewicz (2016) acrescenta que os *esports* consistem em

¹ Transmissões ao vivo de vídeo e/ou áudio realizadas pela internet, geralmente abertas ao público.

² Sigla em inglês para “*electronic sports*”, traduzido para esportes eletrônicos. Neste trabalho, será utilizado o termo “*esports*”, sendo o mais usual nos dias de hoje. Apesar disso, a escrita “e-sports” pode aparecer nas citações diretas de outros autores, uma vez que o termo também pode ser corretamente escrito dessa forma.

diversos estilos de jogos (atirador em primeira pessoa, esportes, corrida, ação, estratégia em tempo real, etc.) que são disputados competitivamente, podendo ser em um contra um ou entre pequenas equipes.

Ainda, Macedo (2023) soma na construção do conceito ao destacar a importância de se compreendê-lo de forma mais ampla do que é comumente discutido no *mainstream*. Ele defende que não apenas a prática profissionalizada dos jogos digitais deve ser entendida como *esport*, mas que outras modalidades também devem ser consideradas, como as competições amadoras, recreativas (bricoladas), comunitárias e universitárias.

Tais práticas possuem seu início na década de 1970, quando as primeiras competições de jogos eletrônicos foram documentadas na América do Norte. A partir de então, o desenvolvimento de casas de fliperama (*arcades*) durante os anos 1980 fomentaram uma popularidade cada vez maior para os jogos, e Taylor (2012) aponta para uma mudança fulcral no aspecto competitivo desses jogos a partir da implementação de uma lista de recordes de pontuação alcançado pelos usuários. A partir de então, as competições de *arcades* expandiram para grupos de *Local Arena Network (LAN)*, quando novos estilos como jogos de luta e de tiro foram incorporados no universo das competições. Nos dias de hoje, impulsionados pelo desenvolvimento da internet e de tecnologias cada vez mais avançadas, os *esports* possuem uma difusão global (MACEDO; FALCÃO, 2019).

A popularização destas práticas é fruto de um sem-fim de fatores políticos, sociais, culturais e econômicos vivenciados pela população mundial na segunda metade do último século. Merece destaque o surgimento de manifestações culturais oriundas de uma nova estrutura social, derivadas do desenvolvimento da tecnologia da informação, sobretudo da internet, que acelerou o processo de globalização e possibilitou que indivíduos de todas as regiões do planeta interagissem entre si por meio de telas digitais. Castells (2005), por exemplo, nomeou essa nova estrutura organizadora de *sociedade em rede*.

Além disso, a expansão do segmento dos *games* possui relação com maiores capacidades de acesso às novas plataformas para o consumo de experiências de jogos, por meio da difusão de *smartphones*, computadores, plataformas de *streaming* e consoles. Essa dinâmica expandiu de forma significativa o número de potenciais consumidores de jogos digitais (GIUSTI; JOAO, 2021).

O olhar sobre as cifras da indústria e do ecossistema de *games* ajudam a situar a escala que esse mercado vem assumindo para a economia global. Já é lugar comum a afirmativa de que esse setor se tornou a maior indústria do ramo do entretenimento, gerando uma receita de 116 bilhões de dólares estadunidenses em 2020, superior ao volume obtido pela indústria

televisiva (\$ 105 bilhões), receitas globais de bilheterias de cinema (\$ 41 bilhões) e a indústria de música digital (\$ 16 bilhões). Portanto, a indústria de *games* em 2020 já foi superior, em receita, à cinematográfica e musical juntas (BLOCK; HAACK, 2021).

Dentro dos jogos digitais, os *esports* ainda assumem uma modesta porção da receita total, ultrapassando a marca de 1 bilhão de dólares apenas em 2020 (NEWZOO). Apesar disso, a modalidade faz sucesso em muitas regiões, inclusive no Brasil. De acordo com relatório de 2018 da Esports Bar e Newzoo, o país já conta com o terceiro maior público do mundo, totalizando 7,6 milhões de espectadores de conteúdo relacionado aos *esports* por mês. Além disso, entidades esportivas históricas como o Clube de Regatas do Flamengo, Sport Club Corinthians Paulista e o atleta Ronaldo Nazário já participam do ecossistema como patrocinadores de equipes profissionais de *esports* (ESPORTS BAR; NEWZOO, 2018).

Por se tratarem majoritariamente de jogos *online*, praticados por muitos indivíduos coletivamente, o potencial dos *esports* transcende as expectativas. Para além do jogo em si (sua estrutura técnica e corporativa), é possível observar uma convergência de fãs que criam e lideram comunidades temáticas, tornam-se grandes consumidores de conteúdos e mercadorias do setor e materializam uma enorme massa de público para as transmissões de eventos de *esports* (JIN, 2010). Gradativamente, os *esports* conquistam lugar de destaque na indústria de *games* e se tornam elementos relevantes do ponto de vista do entretenimento, do lazer, do mercado, da cultura e da política contemporânea.

Além dos fãs, a participação nos eventos de *esports* é composta por outros *stakeholders*³. Dentre esses, destacam-se grandes corporações do ramo da tecnologia, que agem como patrocinadores tanto das competições como, frequentemente, de equipes formadas por atletas profissionais, chamados de *pro-players*⁴, que disputam os torneios. Por vezes, essas empresas possuem estandes promocionais de venda e divulgação da sua marca dentro dos eventos. Também é válido pontuar que a atividade esportiva baseada em jogos digitais mobiliza diferentes atores entre apresentadores, narradores, membros da estruturação dos torneios e comissão técnica das equipes.

Arelado diretamente ao tema, o *soft power* também se revela um aspecto central das manifestações culturais contemporâneas. A recente Copa do Mundo Qatar FIFA 2022, por exemplo, é o clímax de um processo extenso de introdução de nações do Golfo Pérsico –

³ Atores interessados no tema

⁴ Acrônimo do termo em inglês *professional players*, é empregado para se referir aos jogadores profissionais de videogames.

sobretudo Catar, Emirados Árabes Unidos, Arábia Saudita e Bahrein – no aporte financeiro de eventos e megaeventos esportivos; no patrocínio a franquias, empresas e clubes esportivos variados; da compra de clubes de futebol relevantes etc. com o intuito de impulsionar sofisticadas estratégias geopolíticas (KOCH, 2018).

Assim como o futebol, os *esports* são hoje um fenômeno global com repercussões e apropriações variadas em diferentes partes do mundo, a depender dos contextos socioeconômicos, dos projetos geopolíticos e dos interesses das desenvolvedoras de jogos, dos países e dos grupos que os controlam. A partir desse contexto, os *esports* são utilizados como ferramenta de política externa? Esse questionamento direciona o presente estudo na intenção de verificar a existência de uma estratégia baseada em ganhos internacionais por meio dos *esports* em dois países que possuem realidades muito diferentes na sua prática: Coreia do Sul e Brasil.

Dentro desse cenário, o presente trabalho se justifica pela crescente relevância assumida pela indústria de jogos digitais e especialmente pela ascensão da prática dos *esports* como forma de expressão cultural de um grande conjunto de atores. Isso se soma ao fato de que, no campo das Relações Internacionais, estudos sobre cultura e política externa constituem uma área em ascensão, mas se verifica uma escassez de trabalhos que busquem analisar de maneira direcionada os *esports*, sobretudo como potencial ferramenta de política externa dos Estados.

O objetivo central desta pesquisa é avaliar se Coreia do Sul e Brasil possuem como estratégia de *soft power* o sucesso internacional na prática de *esports*. Desta forma, os objetivos específicos para este fim são: 1) contextualizar o *soft power* como ferramenta de política externa; 2) analisar a legislação brasileira e sul-coreana sobre a prática dos *esports*; e 3) classificar os ganhos absolutos obtidos a nível internacional por esses países a partir dos *esports*.

Por meio do método de estudo de caso comparativo, buscamos verificar qualitativamente as políticas públicas do Brasil e Coreia do Sul voltadas para os *esports* e suas consequências para o plano internacional, em busca de analisar a situação dos dois países neste tema. Os dados coletados foram classificados em cinco categorias para verificar se estão relacionados de alguma forma com ganhos de política externa, conforme apresentado na próxima seção.

O trabalho é dividido em seis seções. Inicialmente, empreendemos uma contextualização da pesquisa, para, em seguida, oferecermos um recorte teórico que busca estruturar o argumento do estudo. A terceira seção aborda considerações sobre a metodologia implementada no trabalho, enquanto a quarta introduz uma análise da legislação e da estrutura criada pelo poder público brasileiro e sul-coreano em torno dos *esports*. A seção seguinte

discute os resultados sobre a análise de cada caso e a última seção, por fim, apresenta as considerações finais.

2. POLÍTICA EXTERNA E OS INTERESSES NACIONAIS

A política externa ou política exterior de um Estado, segundo Figueira (2017), é uma ação (ou um conjunto de ações) empreendida por ele no plano internacional. Ela aponta não apenas para os interesses objetivados ou para a forma de conduta deste país no plano global, mas também deve compor as estratégias de atuação deste Estado nas diversas esferas da vida internacional.

Esse debate, porém, levanta uma questão sobre o que compõe o interesse de um Estado. Seria ele um ente unificado, com interesses bem definidos? Para os realistas⁵, a resposta deste questionamento é sim, visto que a busca pela segurança e sobrevivência na anarquia internacional⁶ sempre será o objetivo *mor* da política externa de um Estado (DE OLIVEIRA, 2017).

No entanto, uma perspectiva mais recente, pautada em princípios neoliberais, considera o Estado como uma entidade complexa e composta por distintos interesses, materializados por meio de empresas, Organizações Não Governamentais (ONGs), organizações da sociedade civil e outros atores que vêm ganhando cada vez mais relevância na elaboração da agenda política mundial. Por conta disso, a política externa representa um grande esforço pragmático para determinar interesses convergentes e divergentes da administração pública de um Estado com os demais atores que o compõem. Busca-se sempre constituir um relacionamento de vantagens mútuas com outros Estados que compartilham de interesses complementares (DE OLIVEIRA, 2017).

Para atingir os objetivos de política externa, os Estados aspiram a obtenção de ganhos, pois eles são entidades “racionalmente egoístas”⁷, e definem seus interesses em termos de ganhos individuais (GRIECO, 1988). Entendido como um dos tipos de ganhos internacionais, a teoria dos ganhos absolutos defende que, para verificar os ganhos de uma ação internacional,

⁵ Corrente teórica clássica das Relações Internacionais que dominou o pensamento do campo, sobretudo entre 1946 e meados dos anos 1980. Seus defensores argumentam que a segurança é o tema central a ser buscado pelos Estados no plano internacional, devido à constante ameaça de conflitos mundiais.

⁶ Conceito central desenvolvido pela corrente realista das Relações Internacionais. Trata-se do fato de que não existe uma hierarquia entre os Estados, já que, formalmente, nenhum país pode governar o outro e todos devem respeitar os limites impostos pela soberania de cada um.

⁷ Princípio que considera uma ação do Estado como racional somente se seus resultados atenderem seus interesses de forma maximizada.

é necessário mensurar seu efeito total, somando as esferas de poder, segurança, economia e cultura (CAI, 2011).

De acordo com Pinto (2011), cinco áreas podem ser estabelecidas para que um Estado direcione sua política exterior em busca de ganhos absolutos: (i) o campo institucional de alianças e parcerias; (ii) capacidade de governança em prol do desenvolvimento global; (iii) integração econômica; (iv) inovação e tecnologia e (v) prestígio público.

Quadro 1: Esferas de ganhos absolutos em política externa

I. Alianças e parcerias	<ul style="list-style-type: none"> a. Manutenção do comprometimento do Estado com as instituições internacionais; b. Renovação das alianças com Estados tradicionalmente parceiros.
II. Desenvolvimento global	<ul style="list-style-type: none"> a. Fornecimento de apoio em prol do desenvolvimento socioeconômico de países mais pobres.
III. Integração econômica	<ul style="list-style-type: none"> a. Atender as necessidades comerciais do Estado; b. Diminuir barreiras e facilitar a cooperação com outros Estados em setores estratégicos.
IV. Inovação e tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> a. Garantir o acesso à tecnologia contemporânea e sustentável.
V. Prestígio público	<ul style="list-style-type: none"> a. Moldagem da percepção internacional sobre o Estado por meio de ações diplomáticas não oficiais.

FONTE: PINTO, 2011. Elaboração própria (2023).

2.1. Poder nas relações internacionais

A discussão acerca da existência de conflitos e competições entre os interesses dos Estados na esfera internacional também se faz importante. Muitas nações (o grupo do G-20⁸, por exemplo) transformaram suas economias industriais em pós-industriais, gerando um cenário em que a competição por mercados, cadeias produtivas vantajosas e, principalmente, pela manipulação do conhecimento e informação se tornam objetivos primários, e não raramente geram competições entre governos e/ou seus atores internos (WILSON, 2008).

Devido a isso, uma das metas constantes de um país é a formulação de uma política exterior que se sustente na obtenção de poder. Apesar de ser um conceito muito contestado, poder pode ser entendido de forma ampla como a habilidade de afetar outros a fim de obter resultados desejados (NYE, 2011). É importante adicionar, também, que ninguém é capaz de possuí-lo, porque o poder está em constante disputa e é um componente intrínseco às relações sociais, podendo ser circunscrito sob a forma de hegemonia cultural ou política (DIGESER, 1992).

Existem, no entanto, diferentes formas de poder dentro do escopo das relações internacionais. É possível observar uma recorrência, na história da política mundial, do uso de um poder ameaçador, que atua sobre os Estados de forma coercitiva a partir da aplicação de recursos tangíveis, geralmente pautado no militarismo e na utilização da supremacia econômica para a realização de embargos ou constrangimentos da mesma natureza. Nye (2011) denomina este tipo de poder de *hard power*, cuja aplicação foi massificada durante os conflitos do século XX.

Por outro lado, conforme apresentado anteriormente, uma outra forma de poder vem ganhando espaço na política internacional. Cunhado de *soft power* pelo mesmo teórico, ele é baseado não pela coerção, e sim por uma articulação sedutora de instituições, padrões de vida, costumes, culturas ou ideologias que busca cooptar as pessoas ou entidades a quererem ser iguais ao invés de forçá-las a tal (MARTINELLI, 2016; NYE, 2004).

Apesar de parecer mais abstrato do que o primeiro, o *soft power* permite que um Estado obtenha seus objetivos externos a partir do momento que outros países desejam segui-lo, admiram seus valores, copiando seu exemplo e aspirando pelo mesmo nível de sua prosperidade, abertura e liberdade (NYE, 2014). Um bom exemplo da efetividade dessa estratégia pode ser observado em padrões exportados pelos Estados Unidos, como o famoso

⁸ Grupo formado pelos ministros de finanças e chefes de bancos centrais das 19 maiores economias do mundo e da União Europeia.

American Way of Life – difundido durante o período pós-guerra mundial no século XX. Além de gerar uma imagem positiva para o país no cenário internacional, o modelo é revertido em bilhões de dólares anuais gastos com bens de consumo por aqueles que se inspiram nesse padrão de vida (MARTINELLI, 2016).

Para não citar apenas um caso ocidental, é possível tomar exemplos de outras partes do mundo sobre a efetividade do *soft power*. O Japão é um país vanguardista, no continente asiático, a investir nessa tática. Ele passou a projetar sua identidade no cenário internacional por meio da cultura pop local, exportada sob a forma de *mangás*, *animes* e videogames. Além de movimentarem um grande capital entre variados públicos pelo mundo, esses elementos se manifestam como uma das principais motivações pela procura do aprendizado do idioma japonês, sobretudo entre jovens (LEMES, 2022; MESQUITA; MATOS; DE MEDEIROS, 2022).

2.2. Estratégias de *soft power*

Existem distintas maneiras de se abordar o *soft power* dentro da formulação de política externa. Uma delas é por meio da diplomacia cultural. Cummings (2003) argumenta que se trata da troca de aspectos culturais entre nações e seus povos para garantir o entendimento mútuo. Mark (2009) segue o raciocínio, acrescentando que o intercâmbio cultural, inclusive de indivíduos, auxilia na abertura de canais de comunicação efetivos entre duas ou mais nações.

Segundo Goff (2013), a diplomacia cultural bem aplicada pode contar outra história sobre um país, explicar aspectos de uma cultura que de outra forma seriam incompreensíveis para o meio externo, estabelecer acordos que pela diplomacia tradicional não seriam alcançados, e que sua atividade não se limita às práticas diplomáticas comuns.

Uma segunda estratégia que pode ser orientada pelos princípios do *soft power* é o *nation branding*⁹. Ele ocorre quando um governo ou companhia privada usa o seu poder para persuadir quem tem a habilidade de mudar a imagem de uma nação (GUDJONSSON, 2005). Dentre seus objetivos, Fan (2010) destaca a remodelagem da identidade nacional, bem como a incorporação de atividades políticas, culturais, econômicas e esportivas como parte da imagem de um Estado; a promoção de interesses nacionais no ambiente internacional e, finalmente, a impulsão de uma imagem internacional positiva de uma nação.

⁹ Termo oriundo do campo do *Marketing*, permeado pelas áreas da Comunicação, Ciência Política, Relações Públicas, Relações Internacionais e Estudos Culturais que remete ao uso de estratégias de publicidade para a criação e divulgação de uma imagem específica desejada, nesse caso aplicada a uma nação.

2.2.1. Os esportes como ferramenta de *soft power*

Dentro do escopo cultural, os esportes são considerados como um meio eficaz de interação entre países, uma vez que muitas das suas modalidades transcendem fronteiras e são praticadas, assistidas e valorizadas por uma pluralidade de indivíduos. O caráter universal dos esportes o introduz como ferramenta eficaz para o uso da diplomacia cultural e, por conseguinte, de *soft power*, como ilustra Dubinsky:

Assim, enquanto se conectam à cultura e à história e desfrutam de exposição internacional, os Estados enxergam os esportes como ferramenta útil para países e governos demonstrarem seu *soft power* (Nye, 2004) e se tornarem mais atraentes para o público doméstico e internacional (2019, p. 157, tradução dos autores).

Entretanto, o prestígio público por meio do setor esportivo, almejado pelas estratégias acima mencionadas, pode ser limitado devido à múltiplos fatores. Como argumenta Haut et al. (2017), o sucesso em uma modalidade esportiva pode ser visto positivamente somente em países que também praticam ou valorizam essa modalidade, ao passo que podem ser irrelevantes para nações que não possuem o costume de praticá-la. Além disso, questões como o respeito às regras, iniciativas de *fair-play*¹⁰ e histórias marcantes em eventos esportivos podem ter um grande peso, tanto positivamente quanto negativamente, na imagem internacional de um país.

Embora a discussão sobre a caracterização dos *esports* serem ou não considerados amplamente como esportes ainda seja foco de grande interesse (MACEDO; FALCÃO, 2019; TAYLOR, 2012), o fenômeno compartilha o caráter de universalidade acima mencionado. Isso se prova uma vez que ele se tornou uma das mais significativas indústrias culturais do mundo nos últimos anos (GOODALE, 2008; JIN, 2010; TAYLOR, 2012). *Games* são praticados de forma descentralizada no globo, tornando-se centrais na rotina de muitos jovens com acesso à internet e aparelhos tecnológicos como celulares, videogames ou computadores.

Nos anos de 2012 e 2013, o governo chinês mostrou a intenção de competir com a Coreia do Sul no setor de *esports* ao conseguir tornar o país a sede da *World Cyber Games* (WCG), até então uma das maiores competições de *esports* do mundo. Nas entrelinhas dessa iniciativa, a China buscou demonstrar para o mundo o poder da sua “mercadoria de público¹¹”, bem como desviar a atenção da população crítica, que estava voltada para os recentes escândalos envolvendo o papel chinês na indústria tecnológica mundial, representados na mídia

¹⁰ “Jogo justo”, termo relacionado ao bom comportamento dentro de competições esportivas.

¹¹ Aqui, o público frequentador do evento é visto como um objeto explorado pelo Estado chinês, uma vez que, por um lado, representavam a massa de torcedores das equipes e dos atletas chineses, levantando bandeiras e outros símbolos nacionais, e por outro, também eram os maiores consumidores dos produtos divulgados e vendidos no evento, sobretudo artigos do setor de tecnologia e comunicação.

por casos de exploração trabalhista e condições de subemprego nas fábricas (SZABLEWICZ, 2016).

Sob essa ótica e diante desse contexto, tomando como exemplo o caso do governo chinês, busca-se observar o contexto brasileiro e sul-coreano com relação ao uso – por parte do poder público – dos *esports* como ferramenta estratégica para obter retornos desejados. Para isso, utilizamos como ferramenta de análise a teoria dos ganhos absolutos de política externa, além dos conceitos de diplomacia cultural e *nation branding*, com o intuito de classificar e analisar os resultados obtidos pelos dois países em suas iniciativas de *esports*.

3. REFERENCIAL METODOLÓGICO

Dado que a interlocução das Relações Internacionais com a dimensão competitiva dos *esports* possui tímida presença na discussão acadêmica já existente¹², essa pesquisa de natureza qualitativa é classificada como exploratória no que compete ao seu objetivo. Isso porque ela busca proporcionar maior familiaridade com a realidade da política externa nos *esports*, sendo uma primeira abordagem que pretende constituir hipóteses no caminho proposto (GIL, 2002).

A busca pela análise do caso desses dois países em específico se justifica pelo interesse em comparar as iniciativas da Coreia do Sul, maior polo dos *esports* no planeta (LARCH, 2019), com o Brasil, detentor do quinto maior público *gamer* do mundo – com mais de 100 milhões de jogadores. Este país, aliás, apresenta crescimento exponencial no setor, assumindo papel de liderança no continente sul-americano e possuindo a expectativa de centralidade para a indústria nos próximos anos (SAKUDA; FORTIM, 2018; BLOCK; HAACK, 2021; NEWZOO, 2022).

A estratégia utilizada na pesquisa foi o estudo de caso comparativo, sendo os objetos de estudo a política externa brasileira e sul-coreana e sua relação com os *esports*. O estudo de caso comparativo (ou de casos múltiplos) consiste na análise de um padrão de ocorrências entre dois ou mais casos, buscando comparar distintas realidades sob as mesmas variáveis e fundamentos teóricos, a fim de verificar a veracidade de uma afirmação ou teoria (YIN, 2015).

Os dados coletados foram interpretados a partir da sua classificação em uma das seguintes variáveis quanto a: 1) institucionalização; 2) regulamentação; 3) integração

¹² Ao realizar busca por “relações internacionais e esportes” no google acadêmico, surgem mais de 150 mil resultados (em português) e mais de 4 milhões em inglês, ao passo que alterando a busca para “relações internacionais e *esports*” os resultados caem para mil e novecentos (português) e 19 mil (inglês). Desses números, poucas pesquisas de fato endereçam a problemática de forma combinada. Há ainda um problema com o levantamento, que por vezes confunde “*esports*” com “esportes”, dada a semelhança entre as palavras. A busca por “relações internacionais e *esports*”, tanto em inglês quanto em português, fazendo uso das “aspas” para precisar os resultados, não encontra nenhum trabalho correspondente.

econômica; 4) estratégias de publicidade internacional e 5) prestígio público. A escolha destas cinco categorias foi baseada na interpretação da teoria dos ganhos absolutos de Pinto (2011), abordada no capítulo anterior e adaptada ao contexto dos *esports*, e da teoria do *soft power* de Nye (2004) e dos conceitos de Diplomacia Cultural e *Nation Branding*. Com base nesse arcabouço teórico, buscamos averiguar as diferenças entre o *soft power* dos *esports* no Brasil e na Coreia do Sul.

Além disso, a origem dos dados utilizados é predominantemente secundária, e a técnica de análise aplicada foi a documental. (FARIAS FILHO; ARRUDA FILHO, 2015). Para o mapeamento de produções científicas sobre política externa, *soft power* e *esports*, foram utilizados cinco importantes repositórios de trabalhos acadêmicos, contendo uma ampla variedade de bases de dados científicos nacionais e internacionais: Academia.edu, Google Acadêmico, *Taylor and Francis Online*, *ResearchGate* e *Science Direct* e consultas em dois periódicos acadêmicos de interface com o estudo, a saber *International Journal of Communication* e *Mural Internacional*. Buscando complementar possíveis documentos não rastreados, foram realizadas buscas na *web* a partir das palavras-chave “*esports* e *soft power*”, “*esports* e política externa”, “esportes eletrônicos e *soft power*” e “esportes eletrônicos e política externa” em português, inglês e coreano, utilizando de operadores booleanos.

Visando acessar documentos oficiais relacionados às questões legislativas analisadas na pesquisa, foram consultados sites institucionais de ambos os países: para as leis brasileiras, foi consultado o *website* do Senado Federal, do Congresso Nacional e da Câmara dos Deputados; para as leis sul-coreanas, foi examinado o *website* oficial do Ministério da Legislação Governamental e do *Korean Legislation Reserach Institute*. O *google* tradutor foi utilizado em momentos pontuais para auxiliar nas buscas do idioma coreano, a fim de refinar o mapeamento.

Essa pesquisa foi realizada entre os dias 02 e 09 de março de 2023. O levantamento utilizou a palavra-chave “esporte eletrônico” no sistema de busca avançada de cada um dos sites selecionados, sem delimitação de período e incluindo todos os tipos de documentos (matérias, leis, proposições, projetos de leis e outros documentos relacionados) em estado de tramitação ou tramitação encerrada. Foram obtidos, assim, 31 casos no Brasil, dos quais foram analisados 27 documentos e matérias que possuíam relação com a pesquisa. No caso da Coreia, foram obtidos 20 resultados, dois quais foram analisados oito que possuíam relação com o tema abordado.

Além disso, foi buscado o mesmo termo nos *websites* do Ministério das Relações Exteriores (MRE) e no Ministério da Cultura, Esporte e Turismo da Coreia do Sul, a fim de encontrar medidas diplomáticas relacionadas ao tema. A pesquisa no site brasileiro obteve sete

resultados, dos quais somente dois possuíam relação com o tema e foram analisados. Já o site coreano forneceu 91 resultados, dos quais apenas 13 possuíam relação com a pesquisa e, por isso, foram analisados.

Para a obtenção de informações sobre as leis estaduais, buscamos pelas palavras-chave “esporte eletrônico”, “e-sports” e “prática eletrônica esportiva” nos *sites* das assembleias legislativas e no repositório de consulta “leis estaduais” e “leis municipais”, com as mesmas especificações de filtros usadas para a busca das leis nacionais. Utilizamos as aspas com o intuito de especificar o que é procurado nos sistemas de busca.

4. A ESTRUTURA EM TORNO DOS ESPORTS

Essa seção da pesquisa apresenta um panorama inicial sobre o contexto de desenvolvimento dos setores de jogos digitais e *esports* da Coreia do Sul e do Brasil, assim como introduz o cenário legislativo em torno do objeto de estudo, que será abordado em maior aprofundamento na discussão dos resultados a seguir.

4.1. Coreia do Sul

A Coreia do Sul foi um dos primeiros países a construir um sólido ecossistema que possibilitou o desenvolvimento dos jogos digitais *online* em seu território. Desde o começo da década de 1990, o governo sul-coreano ampliou suas políticas de desenvolvimento para a indústria de telecomunicações e de tecnologia da informação, visando construir uma base produtiva nacional altamente tecnológica (JIN, 2010). Por conta do alto investimento na infraestrutura tecno-informacional, em 2008 o acesso à conexão de internet já era uma realidade em cerca de 90% das residências, informa a pesquisa de Dal Yong Jin (2010).

Diante disso, as produtoras de jogos encontraram terreno fértil para desenvolver e publicar seus produtos. Sucessos como o *Starcraft* e *Starcraft II*, *AION* ou *Maplestory* se tornaram iminentes, e a escala anual do mercado de jogos chegou a marca de \$5 bilhões ainda na primeira década do século XXI, correspondendo proporcionalmente a um valor médio de \$100 gastos por pessoa (SCHIESEL, 2007).

O setor dos jogos digitais foi rapidamente reconhecido pelo governo sul-coreano como uma importante área para a economia do país (JIN, 2010). Em 2006, foi promulgado o *Game Industry Promotion Act*, complexo aparato legislativo que continuou sendo aprimorado ao longo dos anos. Seu objetivo é, segundo ele:

Artigo 1 (objetivo): A proposta desse ato é contribuir para o desenvolvimento da economia nacional e melhorar a qualidade da vida cultural das pessoas por

meio da promoção da indústria de jogos e do estabelecimento de uma cultura de jogos saudável, criando as bases para a indústria de jogos e para prescrever questões relativas ao uso dos jogos (REPÚBLICA DA COREIA, 2006, artigo nº 1, tradução dos autores).

O foco do governo sul-coreano em utilizar da sua indústria de jogos digitais para obter vantagens em âmbito internacional é perceptível, por exemplo, ao observarmos o artigo 10 da mesma lei:

Artigo 10 (suporte para cooperação internacional e expansão ultramarina): (1) O governo pode promover as seguintes atividades para expansão ultramarina dos produtos e acessórios de jogos: 1. Sediar exposições internacionais de jogos na República da Coreia; 2. Marketing internacional, relações públicas e atração de investimentos internacionais; 3. Obtenção de informação sobre expansão ultramarina. (2) O governo pode arcar com toda ou parte das despesas incorridas para quem promover atividades referidas nos subparágrafos do parágrafo (1) (REPÚBLICA DA COREIA, 2006, artigo nº 10, tradução dos autores).

Outro fator que colaborou para a difusão da cultura dos jogos na Coreia foi o surgimento dos *PC Bangs*¹³. Esses espaços se tornaram um ponto de encontro comum dos jovens sul-coreanos, que os utilizavam como escape da rotina escolar integral, frequentemente ultrapassando as 10 horas diárias, ou como um espaço de socialização e interação por meio dos jogos (TAYLOR, 2012).

Além disso, o rápido crescimento dos *esports* está diretamente relacionado com a mídia digital sul-coreana. A existência de canais de TV a cabo¹⁴ e portais *online* destinados totalmente para a transmissão de competições de jogos digitais tornou a modalidade altamente difundida para o público *gamer* nacional (YIN, 2010).

O crescimento foi tão rápido que, ainda em 2000, foi oficialmente criada a *Korean eSports Association (KeSPA)*, uma instituição que contou com a aprovação e suporte do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo da Coreia do Sul. Dentre suas ações, a instituição busca organizar torneios, garantir patrocínios e premiações para essas competições, administrar as relações entre jogadores, equipes, patrocinadores e desenvolvedoras dos jogos, criar e manter *rankings* e estatísticas dos profissionais e dos torneios, além de dialogar com o órgão governamental que a apoia (TAYLOR, 2012).

Hoje, os *esports* na Coreia do Sul possuem um nível de maturidade e aceitação social que não é de nenhuma forma inferior ao dos esportes tradicionais perante a sua população (STRÖH, 2017). Sul-coreanos são internacionalmente renomados por sua jogabilidade de alto

¹³ Locais que proporcionam acesso à rede e computadores, similares às *lan-houses* dos países ocidentais.

¹⁴ O canal da TV sul-coreana *Ongamenet* merece destaque como uma das primeiras e mais difundidas redes televisivas com conteúdo exclusivo voltado para competições de *esports*.

nível e seus jovens se importam menos com o tabu negativo de ser um “*nerd*” do que os de outras partes do mundo (JIN; CHEE, 2008). O país se consolidou como uma potência nas competições internacionais, sobretudo nos jogos de estratégia em tempo real e *MOBA*¹⁵.

4.2. Brasil

Os *videogames* e jogos digitais já fazem parte do cotidiano dos brasileiros há muitos anos. Desde a década de 1980, este mercado já possuía consumidores pelo país, muito embora os títulos de destaque fossem quase em sua totalidade estrangeiros. Apesar disso, a situação politicamente conturbada¹⁶ pela qual passava o país até meados da década de 1990 dificultou as ações das empresas nesse mercado.

Um conjunto de estratégias mercadológicas possibilitaram a produção e a comercialização de *videogames* no Brasil durante um período em que a globalização e a internet ainda estavam longe de ser uma realidade para grande parte da população. Durante 1984 e 1991 o país vivia sob a jurisdição da Reserva de Mercado, política que impedia empresas brasileiras de comercializar, distribuir e importar produtos eletrônicos de fabricantes estrangeiros, sejam eles componentes ou dispositivos inteiros.

A complexa situação econômica e política do país durante a alcunhada “*década perdida*”, no entanto, favoreceu a difusão de *consoles* de *videogames*, a partir dos clones disponíveis no mercado nacional (FERREIRA, 2017, 2020). Os métodos de clonagem e pirataria facilitaram, assim, o contato do público brasileiro com relativa antecedência aos *consoles* de *videogames* recém lançados no mundo, permitindo com que emergisse gradualmente uma cultura definida pelo consumo dos *videogames* no Brasil (FERREIRA, 2017). Nesse contexto, a primeira associação organizada do setor no Brasil surgiu apenas em 2004, sob o título de Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), e possuía como objetivo promover a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos digitais (ZAMBON; CARVALHO, 2017).

Outro fator que marca a realidade brasileira é a grandeza de seu território e a distribuição desigual do seu “*desenvolvimento*”. Em contraponto à Coreia do Sul, somente em 2021 o Brasil alcançou o marco de 82% dos domicílios possuindo acesso à internet. Nessa proporção, as

¹⁵ *Multiplayer Online Battle Arena*. Gênero de jogo disputado em equipe, no qual o objetivo de um time é destruir a base do oponente. Títulos como *League of Legends*, *DotA*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Wild Rift* e *Arena of Valor* são alguns dos principais representantes deste gênero.

¹⁶ Durante os anos 1964 a 1985, o Brasil viveu um período de ditadura militar. Nos anos subsequentes, até meados da década de 1990, o processo de redemocratização colocava o país de volta nos trilhos da democracia.

regiões Norte e Nordeste do país estão em posição desvantajosa, uma vez que apenas 53% e 54% dos seus domicílios possuem internet da maior qualidade (fibra ótica) disponível, respectivamente (DOMICÍLIOS, 2021). Isso representa um entrave particularmente maior para o desenvolvimento dos jogos *online* e sobretudo dos *esports* (MACEDO; FRAGOSO, 2019), que requerem uma conexão de alta qualidade tanto para serem disputados sem interferências quanto para serem transmitidos em alta qualidade.

Não obstante, os *esports* se desenvolveram no Brasil, seja por meio de iniciativas da comunidade dos jogadores ou do setor privado. A presença de competições amadoras e nichadas pode ser notada desde o começo do século, principalmente no cenário do jogo de tiro *Counter-Strike*, porém, a escala dos *esports* no Brasil cresceu consideravelmente a partir de 2012 (PASE; SCHULTZ, 2015), ano em que a empresa *Riot Games* criou o servidor brasileiro para o jogo *League of Legends*, três anos após seu lançamento (ARTUSO; ALBUQUERQUE, 2022).

Apesar disso, pesquisas como a de Machado, Moreno e Saroli (2020) atentam para a falta de maiores investimentos, profissionais especializados e de uma lei específica, a nível nacional, para os *esports* no Brasil. Para eles, ainda que o público consumidor seja muito expressivo e existam alguns resultados de destaque no cenário internacional de *esports* por equipes brasileiras, o país não possui nenhuma organização situada entre as mais valiosas do mundo.

5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Inicialmente, os resultados são dispostos de acordo com as seguintes variáveis propostas pela pesquisa: institucionalização; regulamentação; integração econômica; estratégias de publicidade internacional; prestígio público. É apresentada, ao final da análise, uma tabela comparando os dois países segundo cada um dos critérios de acordo com a sua realidade a nível doméstico e projeção internacional.

5.1. Institucionalização

A Coreia do Sul foi um dos primeiros países do mundo a institucionalizar a prática dos *esports* (TAYLOR, 2012). Em levantamento realizado por Thiborg (2009), apenas alguns países europeus e asiáticos possuíam organismos destinados para a organização da prática esportiva digital, sendo a *Korean eSports Association* um caso vanguardista. Atualmente, a *KeSPA* atua há mais de 20 anos pelos bastidores das principais ligas de *esports* na Coreia do

Sul, fortalecendo suas bases por meio do apoio governamental do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo.

Para além do Ministério, a visão do governo da Coreia do Sul sobre os jogos digitais e o papel global do seu país no setor é unificada. Em 2001, o presidente sul-coreano *Kim Dae-jung* discursou na abertura da *World Cyber Games* (WCG), em Seul, utilizando a ocasião para falar sobre suas expectativas em como o evento poderia ajudar o país a se tornar reconhecido mundialmente na indústria dos jogos e das Tecnologias de Comunicação e Informação (CTI), bem como em “ajudar o público apaixonado em games pelo mundo a trocar informações e construir amizades” (SUNG-JIN, 2001 apud TAYLOR, 2012, p. 22, tradução dos autores).

O Brasil, por sua vez, apresenta iniciativas institucionais como a Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico (CBDEL), que institui o apoio aos *pro-players* nacionais de *esports* e assegura, por meio de reconhecimentos bilaterais exclusivos, a legitimação da prática no território nacional. Também se nota a Confederação Brasileira de Games e *Esports* (CBGE), com a proposta de ser a representante oficial do *esport* no Brasil. Ambas as organizações são de natureza privada e sem fins lucrativos, atestando em seus *websites* a certificação nacional do Ministério da Cidadania, representado pela Secretaria Especial do Esporte e Secretaria de Esportes de Alto Rendimento, como entidades de administração do *esport* brasileiro (CBDEL, 2023; CBGE, 2023).

No entanto, as principais equipes e mantenedoras dos *esports* no Brasil não reconhecem a legitimidade e competência da CBDEL, CBGE ou de qualquer outra entidade nacional para regulamentar ou fiscalizar as práticas da modalidade no país. Ao observar a carta de resposta do Ecossistema Brasileiro de e-Sports ao PL 383/2017 (FALCÃO et al., 2023), bem como em casos polêmicos envolvendo discordâncias entre estes atores e a CBDEL (ESPN, 2018), é possível verificar a descredibilidade das organizações perante tais instituições.

Aliado a isso, o discurso da atual Ministra do Esporte do Brasil, Ana Moser, em entrevista ao portal de notícias UOL em janeiro de 2023, atribui ao país uma visão institucional contraditória sobre a legitimidade da prática esportiva voltada para os jogos digitais. Ela comentou sobre a exclusão dos *esports* da definição de esportes do Plano Nacional do Desporto (PND). Em suas declarações, a Ministra afirmou:

O texto [do PND] está lá protegendo o esporte raiz. Na definição de esporte tinha sido dado uma abertura que poderia incluir esporte eletrônico, e a gente fechou essa definição para não correr esse risco. [...] A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte (MOSER apud UOL ESPORTE, 2023, *online*).

Embora a ideia de que *esports* são uma forma de entretenimento não esteja completamente equivocada, a atividade não se limita a este aspecto. Há um consenso nos *game studies* que entende os *esports* como produtos esportivos e mídias de entretenimento, frutos de um processo de regramento e disciplinação de jogos digitais. A leitura professada pela ministra, portanto, limita a compreensão dos *esports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (WOHN; FREEMAN, 2020; MACEDO, 2023). Ainda nessa ocasião, a ministra gerou um descontentamento na comunidade *gamer* brasileira ao afirmar que não considera os *esports* como uma modalidade esportiva e comparar a preparação de um atleta de videogames a uma competição com a de um artista para uma performance. Atestando que não pretende direcionar investimentos para o setor, Ana Moser contribuiu para a perpetuação de uma visão institucional que distancia cada vez mais o Brasil de políticas públicas e investimentos nos *esports*.

Grandes figuras do meio *gamer* se posicionaram contra a declaração rapidamente. Dentre jogadores profissionais e *streamers* próximos do cenário, pesou principalmente a comparação com Ivete Sangalo, no que foi considerado um desrespeito com a atividade e com as conquistas do *esport* brasileiro. A análise de rede social da comunidade *gamer* no Twitter, em relatório produzido pelo CUBO de Inovação da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (CUBO DE INOVAÇÃO, 2023), aponta que os influenciadores *gamers* foram majoritariamente críticos ao discurso da ministra. A reação da rede, porém, não seguiu a mesma linha. A maioria dos agrupamentos que se formaram em torno do tema defendeu o posicionamento central da ministra, embora muitos também apontassem a necessidade de investimentos na área por parte de outras pastas.

5.2. Regulamentação

Os anos de 2006 e 2012 marcaram avanços significativos para a legislação em torno dos *esports* na Coreia do Sul. O *Game Industry Promotion Act* (REPÚBLICA DA COREIA, 2006) e, principalmente, o *Act on Promotion of E-Sports* (REPÚBLICA DA COREIA, 2012) formalizaram diversas obrigações do governo sul-coreano frente a modalidade em ascensão. Este último é composto por 18 artigos que abarcam desde as responsabilidades do governo federal e dos governos locais com os *esports* e a sua promoção (artigos 4 e 5) até as condições para financiamento e profissionalização de pessoal qualificado (artigos 8 e 10), tornando-se uma ferramenta legislativa muito completa para evitar problemas legais nos anos subsequentes (REPÚBLICA DA COREIA, 2012).

Ainda, o *Act on Promotion of E-Sports*, assim como o artigo 10 do *Game Industry Promotion Act* demonstrado na seção anterior, institui o interesse do governo sul-coreano em proporcionar e incentivar a competitividade dos *esports* sul-coreanos no cenário internacional, bem como de instituir trocas com outros países, conforme o seguinte artigo:

Artigo 14 (Auxílio em Trocas Internacionais e Publicidade no Exterior) (1) A fim de fortalecer o intercâmbio internacional de *e-sports*, o Governo pode fornecer assistência necessária às seguintes instituições relacionadas aos *e-sports*: 1. A Federação Internacional de e-Sports; 2. Outra instituição ou organização cujo capital seja parcialmente financiado pelo Governo. (2) A fim de aumentar a competitividade dos *e-sports* nacionais e fortalecer a expansão dos mercados estrangeiros, o Governo pode implementar programas de publicidade no exterior. (REPÚBLICA DA COREIA, 2012, Artigo 14, tradução dos autores).

Esse artigo evidencia a intenção governamental da Coreia do Sul em utilizar os *esports* como ferramenta de publicidade internacional, a fim de garantir ganhos como a expansão e fortalecimento do setor em mercados estrangeiros, o que configura exatamente uma medida de *soft power* por meio do *nation branding* da Coreia do Sul utilizando os *esports*.

No contexto brasileiro, por outro lado, é possível localizar algumas tentativas de regulamentação dos *esports* por parte do Estado. Dentre elas, merece destaque a proposição do Projeto de Lei (PL) Nº 383/2017 do Senado Federal, de autoria do senador Roberto Rocha (PSDB/MA), que trata da regulamentação da atividade dos *esports* no Brasil¹⁷. O texto equipara os jogadores profissionais de *esports* ao *status* de atleta, bem como a atribuição de um caráter democrático e universal para sua prática, sendo, portanto, um pontapé inicial para a possibilidade do apoio público aos jogadores (ROCHA, 2017).

Após intensa mobilização de vários atores do cenário de *esports* no Brasil contra a regulamentação da atividade, incluindo a comunidade de jogadores, influenciadores, *pro-players* e desenvolvedoras e publicadoras de jogos (FALCÃO et al., 2020, 2023), a tramitação do PL 383/2017 foi arquivada após ter sido estendida ao longo de seis anos e com um saldo de duas audiências públicas realizadas. O arquivamento é resultado do regimento interno do Senado Federal, que arquiva todas as proposições em tramitação apresentadas por parlamentares em fim de mandato ou de legislaturas anteriores¹⁸

¹⁷ As repercussões e conversações em torno da controvérsia envolvendo o PL 383/2017 foram analisadas em maior detalhe nos estudos de Falcão et al. (2020) e Falcão et al. (2023).

¹⁸ O arquivamento é regulado por meio do regimento interno e pelo Ato 2/2014 da Mesa Diretora do Senado. O critério geral é que todas as matérias em tramitação devem ser arquivadas ao final de cada legislatura. O regimento interno também prevê exceções que podem dar uma sobrevida ao Projeto de Lei, como o caso do Senador autor do projeto permanecer eleito após o fim da legislatura. No entanto, após duas legislaturas, as proposições são automaticamente arquivadas.

Diante do insucesso do PL 383/2017, as unidades federativas decidiram agir de forma independente. De 2019 a 2022, oito estados e uma capital brasileira sancionaram leis ordinárias com o intuito de regular a prática dos *esports*, sendo eles: Alagoas (2019), Amazonas (2020), Bahia (2019), Espírito Santo (2021), Goiás (2021), João Pessoa (2022), Mato Grosso (2022), Paraná (2020) e Santa Catarina (2022)¹⁹. O texto das leis é muito similar ao do PL 383/2017, equiparando o status de *pro-player* como o de atletas e abrindo o caminho para o apoio público. Porém, algumas unidades federativas foram além, como o caso do Mato Grosso, ao atribuir ao estado a obrigação de organizar competições e a conceder créditos e benefícios para os jogadores²⁰ (MATO GROSSO, 2022).

Ademais, o Projeto de Lei 70 de 2022 (PINATO, 2022) retoma o texto do PL 383/2017 e reinsere uma proposta legislativa muito similar ao de seu antecessor. Atualmente, esse PL está em tramitação na Câmara dos Deputados do Brasil há mais de um ano. Devido às incertezas e à falta de unificação regulamentar do governo brasileiro frente ao assunto, o potencial investimento e a organização de um ecossistema doméstico promissor nos *esports* profissionais se torna prejudicada. Mesmo com as leis estaduais e municipais, observa-se um ambiente ainda liderado pelas desenvolvedoras dos jogos e outras corporações privadas administrando as maiores e mais significativas competições de *esports* do país, bem como regulando as relações entre os atores envolvidos na modalidade.

5.3. Integração econômica

Uma das características básicas verificada no setor dos *esports* globalmente é o constante aumento no número de organizações multinacionais e transnacionais que investem no mercado. Na Coreia do Sul, é possível notar a participação frequente de companhias do próprio país que investem bilhões de *won*²¹ na formação de equipes e na infraestrutura dos seus times para a disputa dos maiores torneios nacionais. É possível citar, entre algumas das principais empresas, a *Nongshim Co Ltd*, *SK Telecom Co Ltd*, *Hyundai Motor Co*, *Kia Corp*, *Hanwha Life Insurance e KT Corp*. Apesar do baixo volume de subsídios formais do governo sul-coreano para a indústria dos games e *esports* – em 2021 eles corresponderam a apenas

¹⁹ Além desses, os estados do Ceará e São Paulo deram entrada a propostas de leis similares. No entanto, sua tramitação foi interrompida após distintas polêmicas. No Ceará, um conflito de interesses entre deputados resultou no arquivamento do projeto de lei. Já no caso de São Paulo, a gestão estadual declarou a proposta inconstitucional por alegar a impossibilidade de regular um objeto protegido por propriedade intelectual (ARRAZ, 2021).

²⁰ Merece menção a criação, em janeiro de 2023, da Comissão de Grupos de Trabalho de Esportes Eletrônicos pela Secretaria de Estado de Esportes e Lazer do Rio de Janeiro.

²¹ Moeda nacional da Coreia do Sul. Na cotação atual, R\$ 1,00 corresponde a 253,13 *won*.

0,11% do orçamento anual do país (REUTERS, 2021) –, o capital destinado pelas corporações multinacionais e desenvolvedoras de jogos é o principal motor financeiro do cenário de *esports* da Coreia do Sul.

Da mesma maneira, a *KeSPA* anunciou, em 2015, o estabelecimento de um contrato de parceria com a *L.ACE*²² no intuito de regular e facilitar a transferência de atletas de *esport* entre a Coreia do Sul e a China. Uma vez que ambas as nações são fortes competidoras na indústria, muitos atletas de alto nível são exportados para outras regiões do mundo para disputarem em equipes no exterior. Por conta disso, um acordo de cooperação inédito como esse abre novas possibilidades para a relação dos dois países nesse mercado (AGAINST ALL AUTHORITY, 2015).

Ainda no caso da Coreia do Sul, algumas modalidades que possuem alta popularidade no país, como é o caso de *League of Legends*²³, tornam-se espaços para o desenvolvimento de atletas para atuarem no exterior. É possível encontrar pelo menos um sul-coreano atuando profissionalmente nos torneios oficiais de *League of Legends* em cada continente (LOL FANDOM WIKI, 2023). O Brasil, por exemplo, possui atualmente 13 profissionais sul-coreanos atuando na modalidade, sejam como jogadores ou como técnicos (GLOBO ESPORTE, 2023). Esse fenômeno não é observado com os atletas brasileiros de jogos *mainstream*²⁴ da mesma maneira.

O mercado brasileiro também vem apresentando investimentos milionários de conglomerados empresariais, usualmente de grupos contendo empresas nacionais e estrangeiras. Um desses exemplos é a criação do grupo *Spacecaps*, formado por uma das maiores organizações de *esports* brasileira, LOUD, e outras 6 empresas, em que cinco delas possuem sede na América do Norte (FORBES, 2022a).

Apesar da ausência de investimentos formais do Governo nos *esports* brasileiros, o desenvolvimento do cenário nacional por outros atores foi capaz de atrair investimentos expressivos do exterior²⁵. Em 2018, a *Team Liquid* – 3ª maior organização de *esports* do mundo – e em 2021, a *Team Solo Mid (TSM)* – maior organização do mundo (FORBES, 2022b) – financiaram equipes de atletas brasileiros para as modalidades em ascensão de *Rainbow Six*

²² Organização chinesa que cumpre papel similar ao da KeSPA na China.

²³ Jogo do estilo *MOBA*, desenvolvido pela companhia norte-americana Riot Games em 2009. Figura entre os 5 jogos mais jogados do mundo há mais de 5 anos.

²⁴ Jogos que figuram entre os mais populares dentre os *esports* mundiais.

²⁵ A ideia de que os *esports* no Brasil não necessitam do Estado para se desenvolver acaba sendo um consenso entre grande parte da comunidade brasileira. Para mais informações, checar Falcão et al., 2020, p. 400.

Siege, *Free Fire*, *Wild Rift* e *Valorant* feminino. Contudo, em fevereiro de 2023, a *TSM* encerrou suas atividades no Brasil devido ao insucesso competitivo de *Wild Rift* e aos fracassos de seu elenco de *Free Fire* (FLOW GAMES, 2023).

5.4. Estratégias de publicidade internacional

Os jogos digitais estão dispersos na vida cotidiana, não apenas de maneira explícita, mas em formas sutis em serviços de *streaming*²⁶ ou na dependência crescente de jogos como parte da narrativa transmídia (CHESS; CONSALVO, 2022). Como um subproduto da indústria dos jogos digitais, os *esports* assumem um papel frequentemente ambíguo quanto à sua classificação como indústria.

T. Taylor (2018) descreve que a partir de 2010 os *esports* assumem características tanto de um produto esportivo quanto de uma mídia de entretenimento. Nesse estágio, a noção de *esport* como uma mídia de entretenimento assume protagonismo. A autora aponta que os holofotes são agora direcionados à produção, ao público e ao entretenimento da mídia. “As infraestruturas, tanto organizacionais quanto técnicas, sintonizam-se e configuram-se em torno da produção e distribuição da mídia” (TAYLOR, T., 2018, p. 137). Torneios são celebrados não apenas como o ponto alto da indústria, mas aproveitados como eventos de mídia com realce nos aspectos visuais e narrativos.

No contexto local, a “onda sul-coreana”²⁷ – ou *Hallyu* –, foi impulsionada pelo governo nacional, com aspectos da cultura popular se tornando um recurso importante para a diplomacia de *soft power* da Coreia do Sul. O Estado, então, avançou com a articulação de políticas públicas que visassem o *nation branding* e a diplomacia cultural do país como um componente essencial de sua política exterior (NYE; KIM, 2013). Com isso, a indústria de jogos digitais em geral, e de *esports* em específico, passou a fazer parte da pasta do governo sul-coreano para o desenvolvimento de políticas públicas voltadas para promoção da sua cultura *gamer* no exterior.

No cenário diplomático brasileiro, os jogos digitais são pauta recente no Ministério das Relações Exteriores. Em dezembro de 2022, o órgão que conduz a diplomacia do país publicou o Panorama Internacional de Mercados de Jogos Eletrônicos. No documento, a instituição aponta para as potencialidades do mercado de jogos no Brasil e no exterior, dando ênfase, porém, às desenvolvedoras (BRASIL, 2022). Desse modo, os *esports* ainda não fazem parte do

²⁶ Casos como o da *Netflix* produzindo conteúdo midiático relacionado aos jogos, ou a *Amazon Prime* fornecendo recompensas em jogos digitais para seus assinantes.

²⁷ *Korean Wave* (inglês), ou *Hallyu* (coreano). Termo usado para se referir ao rápido crescimento e projeção internacional da indústria cultural da Coreia do Sul (KIM; JIN, 2016).

espectro da diplomacia cultural brasileira, mas a confecção do relatório indica uma possível aproximação com o tema.

5.5. Prestígio público

O sucesso internacional de um jogador ou equipe nacional, bem como a realização bem-sucedida de um megaevento esportivo, proporciona arenas para que um país implante seu *soft power* (HAUT et al., 2017). Roche (2003) apresenta o conceito de megaeventos esportivos como ações culturais de duração temporária que possuem dimensões sociais pré e pós-evento de longa duração, sendo percebidos pelo público como eventos de *status* extraordinário, tanto pela sua grande escala quanto pelos ciclos de tempo que os separam, bem como pelos impactos que geram.

Pensando nisso, realizamos um levantamento das maiores competições internacionais de 10 dentre os 14 jogos com maior audiência no ano de 2022, de acordo com o portal *Esports Charts* (2022)²⁸. O objetivo consistia em verificar quantas vezes jogadores ou equipes brasileiras e sul-coreanas apareceram no pódio do maior torneio internacional de cada jogo (1º, 2º ou 3º lugar), bem como a quantidade de vezes que os países sediaram eventos desse porte. Os critérios para a escolha dos 10 jogos foram: número de espectadores (audiência); existência da modalidade dentro do Brasil e da Coreia do Sul; jogo competitivo; e jogo com a nacionalidade das equipes bem delimitada.

Esse último critério, em particular, torna a modalidade *Fortnite* inadequada para análise, uma vez que seu principal torneio mundial (*Fortnite Champion Series*) é disputado apenas em duplas e as dinâmicas de pontuação e de nacionalidade se tornam de difícil análise. Além do mais, constatou-se a ausência de representantes brasileiros e sul-coreanos nesta competição.

Desse modo, foram selecionados os seguintes torneios, divididos em três gêneros: **1) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA):** *League of Legends World Championship* 2011 - 2023 (*League of Legends*), *M World Championship* 2019 – 2023 (*Mobile Legends: Bang Bang*), *The International* 2011 – 2022 (*Dota 2*), *Arena of Valor World Cup* 2018 – 2021 (*Arena of Valor*) e *Brawl Stars World Finals* 2019 – 2023 (*Brawl Stars*). **2) First Person Shooter²⁹ (FPS):** *CS:GO Major Championships* 2013 – 2023 (*Counter Strike: Global Offensive*), *Valorant*

²⁸ A escolha deste portal em específico se deu pelo fato dele organizar os jogos mais assistidos de 2022 pelo pico de audiência (número de pessoas assistindo simultaneamente). Na prática, os maiores picos de audiência de jogos competitivos ocorrem em finais de megaeventos internacionais. Desse modo, é possível extrair quais jogos possuíram mais audiência justamente nesses eventos.

²⁹ Jogo de tiro em primeira pessoa.

Champions Tour 2021 – 2023 (Valorant) e *Overwatch World Cup 2016 – 2019 (Overwatch)*.
3) Battle Royale³⁰: *PUBG Mobile Global Championship 2020 – 2023 (PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile)* e *Apex Legends Global Series: 2022 Championship (Apex Legends)*.

As informações sobre as competições foram retiradas do *website Liquipedia*, uma *wiki*³¹ de *esports* que armazena informações sobre torneios, jogadores, equipes e partidas em tempo real de uma miríade de competições. Sua escolha é justificada pela confiabilidade atribuída ao portal pela comunidade, bem como por ser uma ferramenta que unifica, com detalhes precisos, dados sobre o histórico das principais competições do mundo dos *esports*. O quadro 2 ilustra os resultados do levantamento, enfatizando a quantidade de aparições de cada país por gênero de jogo e a quantidade de eventos sediados por cada nação dentro das competições analisadas.

Quadro 2: Frequência da hospedagem e das aparições em pódios pela Coreia do Sul e Brasil nas maiores competições internacionais de *esports* por gênero.

GÊNERO / LOCAL	1º LUGAR	2º LUGAR	3º LUGAR	TOTAL	EVENTOS SEDIADOS
MOBA - Coreia do Sul	8	6	7	21	2
MOBA - Brasil	0	1	1	2	0
FPS - Coreia do Sul	4	0	2	6	0
FPS - Brasil	3	3	5	11	2
Battle Royale - Coreia do Sul	0	0	0	0	0
Battle Royale - Brasil	0	1	1	2	0

Fonte: *Liquipedia*. Elaboração própria (2023).

Verifica-se que o número total de aparições da Coreia do Sul (27) em pódios nos eventos analisados é 80% superior às aparições do Brasil (15). Os sul-coreanos apresentam resultados superiores somente no gênero *MOBA*, com destaque para a modalidade de *League of Legends*

³⁰ Gênero de jogo em que uma grande quantidade de jogadores estão no mesmo mapa lutando para serem os últimos sobreviventes.

³¹ Enciclopédia *online* na qual os próprios usuários contribuem com a inserção ou correção dos dados. Apesar disso, a *Liquipedia* possui um alto grau de confiabilidade dentro da comunidade dos *esports*, principalmente pelo fato de ser administrada pela *Team Liquid*, uma organização renomada no campo.

(20 aparições). Já o Brasil possui maior presença de pódios nas modalidades de *FPS* e *Battle Royale*, com destaque para os jogos *CS:GO* (8 aparições) e *Valorant* (3 aparições).

Com relação aos eventos sediados, tanto o Brasil quanto a Coreia do Sul organizaram dois eventos, porém, de gêneros de jogos que representam o seu melhor desempenho internacional. Isso indica a possibilidade de um país que possui maior prestígio em determinado gênero ser também mais suscetível a ser selecionado como sede para megaeventos de *esports* nesse mesmo gênero, conforme aponta pesquisa sobre as limitações do prestígio público dos esportes, de Haut et al. (2017). Ademais, a Coreia do Sul foi confirmada como sede do próximo torneio de *Valorant Champions Tour* e *League of Legends World Championship*, previstos para ocorrerem em maio e outubro de 2023, respectivamente.

Nesse levantamento foram consideradas apenas equipes formadas por pelo menos três jogadores da nacionalidade brasileira ou sul-coreana³², ou equipes que atuam sob uma organização fundada em um dos dois países. Portanto, aparições como o vice título de *Apex Legends Global Series* de 2022 da organização FURIA foram contabilizados, pois mesmo os jogadores participantes sendo estrangeiros, a organização é de nacionalidade brasileira. Do mesmo modo, as aparições das organizações estrangeiras *SK Gaming*, *Luminosity Gaming* e *Immortals* nos pódios dos *Major Tournaments* de *CS:GO* foram consideradas, pois os jogadores eram brasileiros. Na seção seguinte, o que se segue é um breve resumo das descobertas descritas acima, cujo objetivo é de estruturar e articular os principais resultados obtidos nesta pesquisa.

5.6. Síntese dos resultados

Essa seção introduz um relato da última etapa da nossa pesquisa. O objetivo consiste, especialmente, em levantar os principais achados com relação a cada uma das cinco variáveis analisadas de maneira resumida e didática, de modo a facilitar a visualização de um espectro contendo direcionamentos acerca de nossa pergunta-problema.

A análise do desenvolvimento de políticas públicas voltadas para a projeção internacional de Brasil e Coreia do Sul – a partir dos *esports* – exige uma abordagem multifacetada. Parte disso deve-se a complexidade presente na elaboração da agenda de política

³² Algumas desenvolvedoras de jogos, como é o caso da *Riot Games* (desenvolvedora de *League of Legends* e *Valorant*), possuem uma regra que delimita um mínimo de três jogadores de nacionalidade local para permitir a participação de uma equipe representando seu país internacionalmente. No entanto, outras desenvolvedoras, como a *Valve Corp.* (desenvolvedora de *CS:GO* e *DotA 2*) não possuem a mesma restrição, permitindo que uma equipe composta por 5 brasileiros represente uma organização estadunidense, por exemplo. Apesar disso, a comunidade brasileira considera uma equipe formada em sua maioria por brasileiros como equipe nacional, mesmo que defenda um escudo baseado no exterior.

externa de um Estado. Aliado a isso, a intersetorialidade presente nos *games* em geral, e nos *esports* em específico, torna difícil uma análise a partir de uma só perspectiva.

Dessa forma, o quadro 3 apresenta, de maneira breve, as respostas obtidas perante a cada um dos campos analisados nesse estudo, de modo a fazer uma comparação direta entre os dois cenários investigados:

Quadro 3: Comparação das variáveis analisadas entre Coreia do Sul e Brasil.

Variáveis analisadas	Coreia do Sul	Brasil
Institucionalização	Possui a <i>KeSPA</i> , reconhecida nacionalmente pelos atores do ecossistema. Com apoio do Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, regula os <i>esports</i> .	Possui a CBDEL e a CBGE, entidades certificadas pelo Ministério da Cidadania, porém não reconhecidas pelas desenvolvedoras de jogos e pela comunidade dos <i>esports</i> como reguladoras da prática.
Regulamentação	Possui, a nível nacional, o <i>Act on Promotion of E-sports</i> .	Não possui lei aprovada a nível nacional que regule os <i>esports</i> .
Integração econômica	Apresenta iniciativas público-privadas de cooperação e investimento no setor, destacam-se os <i>esports</i> profissionais	As iniciativas privadas, comunitárias e universitárias predominam nas relações econômicas do <i>esport</i> brasileiro.
Estratégias de publicidade internacional	Os <i>esports</i> são inseridos no <i>Hallyu</i> sul-coreano como pasta a ser promovida pela diplomacia cultural do país, executada pelo Ministério da Cultura, Esporte e Turismo.	Não possui medidas formais do Ministério de Relações Exteriores quanto aos <i>esports</i> .
Prestígio público	Possui destaque internacional na modalidade de jogos <i>MOBA</i> .	Possui destaque internacional na modalidade de jogos <i>FPS</i> .

Fonte: Elaboração própria (2023).

Observa-se que a Coreia do Sul possui instituições, leis e iniciativas de cooperação e *soft power* envolvendo *esports*, sendo considerada como um país pioneiro nesse tipo de política (YIN, 2010). Portanto, é possível perceber ganhos absolutos de política externa relativos ao campo de alianças e parcerias, integração econômica e ao prestígio público do país no cenário internacional (PINTO, 2011).

O Brasil possui um cenário formalizado menos estabelecido. A ausência de uma instituição reguladora amplamente reconhecida pelos atores internos, bem como a falta de uma regulamentação da prática em escala nacional, dificulta o estabelecimento de iniciativas de integração econômica e a inserção do tema nas pastas de diplomacia cultural do Ministério das Relações Exteriores. Não obstante, o país ainda apresenta resultados de destaque em algumas modalidades, ainda que sem a ação do Estado, o que configura um ganho internacional de Prestígio Público dentro da comunidade dos *esports*, sobretudo do gênero *FPS* (HAUT et al., 2017).

Durante a análise, não foi possível observar ganhos absolutos de política externa no campo de desenvolvimento global, segundo a definição de Pinto (2011), uma vez que não encontramos documentos que apresentavam uma iniciativa, por nenhuma das partes, de apoio a um país em maior necessidade econômica ou social. Além disso, acreditamos que, a respeito da área de inovação e tecnologia, embora tenha sido atestado o investimento e o contexto de ambos os países no setor de tecnologia informacional e comunicação, se tornou difícil mensurar se isso foi, de alguma forma, consequência do desenvolvimento dos *esports*, ou se os *esports* foram desenvolvidos em cada local por conta da sua já estabelecida estrutura tecnológica.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos neste trabalho um levantamento inicial das medidas existentes no poder público brasileiro e sul-coreano, que objetivem o aporte e aprimoramento da prática dos *esports* em seu território e que visem a obtenção de ganhos internacionais por meio do sucesso nessa modalidade. A partir da busca de informações em sites institucionais dos dois países, foi aplicado um estudo de caso comparativo a fim de identificar a existência e a conjuntura inicial das políticas públicas voltadas para os *esports* nas duas nações.

Durante o processo de levantamento de dados, foram identificados 50 resultados relacionados ao tema, sendo 29 referentes ao Brasil e 21 referentes à Coreia do Sul, distribuídos entre matérias, leis, projetos de lei e decretos. Também foi consultada uma vasta bibliografia sobre o tema. Mediante análise qualitativa de todo o material, foi possível compreender o tratamento geral dado ao fenômeno dentro da realidade político-administrativa de cada país.

Entre os principais resultados obtidos, destaca-se a robusta visão desenvolvida pelo poder público sul-coreano em torno do fenômeno e seu direcionamento dos *esports* como parte de uma estratégia de *soft power* do governo nacional em torno de aspectos da cultura interna do país. Na escala brasileira, verificou-se a existência de uma indefinição do poder público nacional em torno dos *esports*, o que se apresenta como entrave para o desenvolvimento de políticas públicas de incentivo e, por conseguinte, da atribuição do tema na pasta de diplomacia cultural do MRE.

As pesquisas de Relações Internacionais que analisam os *esports* como ferramenta de política externa são escassas, e o tema ainda é muito recente dentro da academia. No entanto, o fluxo de informações sobre o assunto é altamente renovado de forma constante, de modo que atualizar as pesquisas a respeito do fenômeno se faz necessário. Portanto, acreditamos que o desenvolvimento de novos trabalhos acerca dos *esports* nas relações internacionais é de suma importância para o amadurecimento do tema, especialmente com relação à realidade de outros países que se destacam na modalidade.

A presente pesquisa possui limitações, sobretudo no que concerne à barreira do idioma. Apesar de terem sido consultadas leis do Estado sul-coreano com o auxílio da ferramenta *google* tradutor, bem como versões dos documentos em inglês, existe a possibilidade de bibliografias de grande importância sobre o tema – especialmente elaboradas na região da Ásia-Pacífico – terem ficado de fora do material analisado na pesquisa. Portanto, é importante que o leitor tenha em mente o escopo dos repositórios e idiomas consultados e do limite do período de consulta dos materiais, uma vez que os dados da pesquisa foram coletados até março de 2023. Apesar disso, esse estudo inicial pode ser uma ferramenta útil para apoiar estudiosos do tema a se atualizarem sobre a literatura publicada recentemente a seu respeito.

Os apontamentos aqui expostos tratam, portanto, de evidenciar algumas reflexões exploratórias que podem subsidiar uma discussão entre os campos dos *game studies* e das Relações Internacionais, o que sugere e demanda, por sua vez, projetos futuros que possam explorar essa argumentação em diferentes modalidades de jogos. Tais questionamentos, porém, podem contribuir para a criação de uma agenda de tensão e debate que busque problematizar as complexas relações adjacentes entre *esports*, política externa, *soft power* e diplomacia cultural, enquanto quatro eixos-chave de articulação em interface com o universo dos *esports* e o campo das Relações Internacionais.

Longe de esgotarmos o tema, uma vez que reconhecemos as lacunas que certamente figuram nesta pesquisa, decorrentes do modo como endereçamos a nossa arguição, compreender este cenário é um desafio a ser aprofundado por trabalhos futuros – o que se coloca

como ofício a seguir. Investigar como as políticas externas desses e de outros países continuarão se delineando reivindica uma observação profunda sobre as dinâmicas e interfaces da política internacional, do poder, dos jogos digitais e dos *esports*. Lembra-nos, ainda, que devemos reconhecer a relevância e o lugar que o entretenimento, o lazer e o jogo conquistaram em nossa cultura, subsistindo neles uma trama social em que são tecidos significados variados e intensos capazes de ativarem questões tão complexas quanto outros fenômenos evidentes na política contemporânea.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAINST ALL AUTHORITY. **Un accord entre la KeSPA et L.ACE**. 2015. Disponível em: https://www.team-aaa.com/fr/breve/un-accord-entre-la-kespa-et-l-ace_96134. Acesso em: 10 mar. 2023.

ARTUSO, William; ALBUQUERQUE, Rafael. A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013. In: **Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC, 2022. p. 438-447.

ALAGOAS. **Lei nº 8.219, de 19 de dezembro de 2019**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do estado de Alagoas e dá outras providências. Alagoas: Assembleia Legislativa, 2019. Disponível em: https://sapl.al.al.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2019/1764/lei_no_8.219_de_19_de_dezembro_de_2019__1.pdf. Acesso em: 06 mar. 2023.

AMAZONAS. **Lei nº 5.321, de 23 de novembro de 2020**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica e dá outras providências. Amazonas: Assembleia Legislativa, [2020]. Disponível em: <https://sapl.al.am.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2020/11101/5321.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2023.

ARRAZ. **Estados avançam em leis para eSports em meio a indefinição em Brasília**. Ago. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/estados-avancam-em-leis-para-esports-em-meio-a-indefinicao-em-brasil-192031/>. Acesso em: 03 mar. 2023.

BAHIA. **Lei nº 14.116, de 02 de setembro de 2019**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Bahia: Assembleia Legislativa, [2019]. Disponível em: <https://leisestaduais.com.br/ba/lei-ordinaria-n-14116-2019-bahia-dispoe-sobre-a-regulamentacao-da-pratica-esportiva-eletronica>. Acesso em: 06 mar. 2023.

BLOCK, Sebastian; HAACK, Florian. **eSports: a new industry**. In: SHS Web of Conferences. EDP Sciences, 2021.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. **Panorama Internacional de Mercados de Jogos Eletrônicos**. Dez. 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/copy_of_PanoramaInternacionaldeMercadosdeJogosEletronicos.pdf/view. Acesso em: 08 mar. 2023

CAI, Feina. **Absolute and Relative gains in the real world**. E-International Relations, 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

CBDEL. **Parcerias nacionais**. 2023. Disponível em: <https://cbdel.com.br/portal/parceria-sponsor/parcerias-e-cooperacoes/parcerias-nacionais>. Acesso em 09 mar. 2023.

CBGE. **Institucional**. 2023. Disponível em: <https://www.cbge.com.br/institucional>. Acesso em 09 mar. 2023.

CHESS, Shira; CONSALVO, Mia. The future of media studies is game studies. **Critical Studies in Media Communication**, v. 39, n. 3, p. 159-164, 2022.

CUBO DE INOVAÇÃO. **Programa Nacional de Fomento da Indústria de Videogames no Brasil**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2023, no prelo.

CUMMINGS, Milton. ‘**Cultural Diplomacy and the United States Government: A Survey**’, **Center for Arts and Culture** (2003), 1.

DE OLIVEIRA, Henrique Altemani. **Política externa brasileira**. Saraiva Educação SA, 2017.

DIGESER, Peter. **The fourth face of power**. The journal of politics, v. 54, n. 4, p. 977-1007, 1992.

DOMICÍLIOS, T. I. C. Cetic. br. **São Paulo**, 2021.

DUBINSKY, Yoav. From soft power to sports diplomacy: A theoretical and conceptual discussion. **Place Branding and Public Diplomacy**, v. 15, p. 156-164, 2019.

ESPÍRITO SANTO. **Lei nº 11.515, de 27 de dezembro de 2021**. Reconhece e regulamenta a prática esportiva eletrônica no Estado do Espírito Santo, e dá outras providências. Espírito Santo: Assembleia Legislativa, [2021]. Disponível em: <https://www3.al.es.gov.br/Arquivo/Documents/legislacao/html/LEI115152021.html>. Acesso em: 07 mar. 2023.

ESPN. **Riot, Ubisoft, ESL e clubes não reconhecem CBDEL como ‘autoridade do sport’**. 16 de abril de 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4202776/riot-ubisoft-esl-e-clubes-nao-reconhecem-cbdel-como-autoridade-do-sport. Acesso em: 11 mar. 2023.

ESPORTS BAR; NEWZOO. **Esports in Brazil: Key facts, figures, and faces**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces>. Acesso em: 10 jan. 2023.

ESPORTSCHARTS. **Popular esports games in 2022 by viewership**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2022>. Acesso em: 12 mar. 2023.

FALCÃO, Thiago et al. No limite da utopia: Cultura gamer, neoliberalismo e regulação dos esports no Brasil. **Revista FAMECOS**, v. 30, n. 1, p. e43088-e43088, 2023.

FALCÃO, Thiago et al. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture’s Descent into Madness. **Gamevironments**, n. 13, p. 38-38, 2020.

FAN, Ying. Branding the nation: Towards a better understanding. **Place branding and public diplomacy**, v. 6, n. 2, p. 97-103, 2010.

FARIAS FILHO, M; ARRUDA FILHO, E.J.M. Planejamento da pesquisa científica. 2º Ed. São Paulo: Atlas, 2015. p.55 a 68.

FERREIRA, Emmanoel. Clonagem e pirataria nos primórdios dos videogames no Brasil. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, São Paulo, v. 11, p. 264-278, 2020.

FERREIRA, Emmanoel. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 72-84, 2017. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.29806>

FIGUEIRA, Ariane Roder. **Introdução à Análise de Política Externa- Vol. 1**. Saraiva Educação SA, 2017.

FLOW GAMES, 2023. **TSM anuncia fim das suas operações no Brasil**. Disponível em: <https://flowgames.gg/tsm-anuncia-fim-das-suas-operacoes-no-brasil/>. Acesso em: 10 mar. 2023.

FORBES, 2022a. **Brasil lidera investimentos, fusões e aquisições nos games e e-sports**. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/brasil-lidera-investimentos-fusoes-e-aquisicoes-nos-games-e-e-sports/>. Acesso em: 11 mar. 2023.

FORBES, 2022b. **The most valuable esports companies**. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/brettknight/2022/05/06/the-most-valuable-esports-companies-2022/?sh=753b0e1c599f>. Acesso em: 10 mar. 2023.

GAULT, M. **'Something Needs to Fill That Void.' As Stadiums Go Quiet, Esports Are Having a Moment**. TIME, 2020. Disponível em: <https://time.com/5812633/esports-coronavirus/>. Acesso em: 05 fev. 2021.

GIUSTI, Rodrigo Schver; JOAO, Belmiro N. **Esportes eletrônicos no Brasil e na Coréia do Sul: Um Estudo Comparativo Baseado no Modelo do Diamante de Porter**. CAFI, v. 4, n. 2, p. 191-214, 2021.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GLOBO ESPORTE, 2023. **CBLLOL 2023: “Coreano, quando vem, não é tudo aquilo”, diz vice da Keyd**. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/01/23/cblol-2023-coreano-quando-vem-nao-e-tudo-aquilo-diz-vice-da-keyd.ghtml>. Acesso em: 11 mar. 2023.

GOFF, Patricia M. **Cultural diplomacy**. 2013.

GOIÁS. **Lei nº 21.080, de 9 de setembro de 2021**. Regulamenta os denominados e-sports. Goiás: Assembleia Legislativa, [2021]. Disponível em: <https://legisla.casacivil.go.gov.br/api/v2/pesquisa/legislacoes/104291/pdf#:~:text=Ficam%20reconhecidas%20como%20instrumento%20fomentador,na%20data%20de%20sua%20publica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 07 mar. 2023.

GOODALE, Gloria. 2008. **Video-gaming strives for respect. Is it a sport?** *Christian Science Monitor*. August 5, 2008.

GRIECO, J. (1988). **Anarchy and the limits of cooperation: a realist critique of the newest liberal institutionalism**. *International Organization*, 42(3), pp. 285-507.

GUDJONSSON, Hlynur. **Nation branding. Place branding**, v. 1, p. 283-298, 2005.

HAUT, Jan et al. International prestige through ‘sporting success’: an evaluation of the evidence. **European journal for sport and society**, v. 14, n. 4, p. 311-326, 2017.

JIN, Dal Yong. **Korea's online gaming empire**. The MIT Press, 2010.

JIN, Dal Yong; CHEE, Florence. 2008. **Age of new media empire: A critical interpretation of the Korean online game industry**. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* 3 (1): 38 – 58.

JOÃO PESSOA. **Lei nº 14.385, de 7 de janeiro de 2022**. Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada “esports” como modalidade esportiva no âmbito do município de João Pessoa. João Pessoa: Câmara Municipal, [2022]. Disponível em: https://sapl.joaopessoa.pb.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2022/18846/lei_no_14385-2022.pdf. Acesso em: 07 mar. 2023.

KIM, Tae Young; JIN, Dal Yong. Cultural policy in the Korean Wave: An analysis of cultural diplomacy embedded in presidential speeches. **International Journal of Communication**, v. 10, p. 21, 2016.

KOCH, Natalie. **The geopolitics of sport beyond soft power: Event ethnography and the 2016 cycling world championships in Qatar**. *Sport in society*, v. 21, n. 12, p. 2010-2031, 2018.

LARCH, F. (2019, January 10). **The emergence of gaming culture in South Korea**. Disponível em: <https://www.ispo.com/en/markets/seoul-how-city-addicted-esports>. Acesso em: 28 jan. 2023.

LEMES, Anet García. **La industria cultural del Anime: Desarrollo, retos y perspectivas**.

LIQUIPEDIA. **Apex Legends Global Series: 2022 Championship**. Disponível em: https://liquipedia.net/apexlegends/Apex_Legends_Global_Series/2022/Championship. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **Arena of Valor World Cup**. Disponível em: https://liquipedia.net/arenaofvalor/Arena_of_Vvalor_World_Cup. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **CSGO Major Championships**. Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Majors>. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **M World Championship**. Disponível em: https://liquipedia.net/mobilelegends/M_World_Championship. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **Overwatch World Cup**. Disponível em: https://liquipedia.net/overwatch/Overwatch_World_Cup. Acesso em 12 mar. 2023

LIQUIPEDIA. **PUBG Mobile Global Championship**. Disponível em: https://liquipedia.net/pubgmobile/PUBG_Mobile_Global_Championship. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **S-Tier Tournaments.** Disponível em: https://liquipedia.net/brawlstars/S-Tier_Tournaments. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **The International.** Disponível em: https://liquipedia.net/dota2/The_International. Acesso em 12 mar. 2023

LIQUIPEDIA. **Valorant Champions Tour.** Disponível em: https://liquipedia.net/valorant/VALORANT_Champions_Tour. Acesso em 12 mar. 2023.

LIQUIPEDIA. **World Championships.** Disponível em: https://liquipedia.net/leagueoflegends/World_Championships. Acesso em 12 mar. 2023.

LOL FANDOM WIKI. **Korean Players.** 2023. Disponível em: https://lol.fandom.com/wiki/Korean_Players. Acesso em: 11 mar. 2023.

MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. **ESPORTS, ESPETÁCULO E MATERIALIDADE: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19.** In: ANAIS DO 30º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2021, São Paulo, Anais eletrônicos... Campinas, Galoá, 2021. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2021/trabalhos/esports-espetaculo-e-materialidade-reflexoes-sobre-a-pratica-profissional-durant?lang=pt=br>. Acesso em: 15 mar. 2023.

MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. **Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia//Esports Geographies: Spatial Mediations of Competitive Practice in the Amazon.** Logos, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, p. 246-267, 2019.

MACEDO, Tarcízio. **Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports.** Galáxia (São Paulo), v. 48, 2023.

MACHADO, Lucas Lopes; MORENO, Raphael Silveira; SAROLI, Vitor Albuquerque. **A indústria do esporte eletrônico e sua representatividade no Brasil.** 2020.

MARK, Simon. **A greater role for cultural diplomacy.** Clingendael: Netherlands Institute of International Relations, 2009.

MARTINELLI, Caio Barbosa. **O jogo tridimensional: o hard power, o soft power e a interdependência complexa, segundo Joseph Nye.** Conjuntura Global, v. 5, n. 1, 2016.

MATO GROSSO. **Lei nº 11.830, de 18 de julho de 2022.** Institui a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos. Mato Grosso: Assembleia Legislativa, [2022]. Disponível em: <https://leisestaduais.com.br/mt/lei-ordinaria-n-11830-2022-mato-grosso-institui-a-politica-estadual-de-incentivo-a-pratica-profissional-de-esportes-eletronicos?r=p>. Acesso em: 07 mar. 2023.

MESQUITA, Murilo; MATOS, João; DE MEDEIROS, Vitor Rodrigues. **O Soft Power da Política Externa Japonesa: o caso Nintendo no modelo Cool Japan (2004-2011)** | The Soft power of Japanese Foreign Policy: the Nintendo case in the Cool Japan model (2004-2011). *Mural Internacional*, v. 13, p. 65869, 2022.

NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2022**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 10 jan. 2023.

NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2020**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>. Acesso em: 10 jan. 2023.

NYE JR, Joseph S. **Soft power: The means to success in world politics**. Public affairs, 2004.

NYE, Joseph S. **Power and foreign policy**. *Journal of political power*, v. 4, n. 1, p. 9-24, 2011.

NYE, Joseph S. **The information revolution and soft power**. *Current History*, 2014.

NYE, J.; KIM, Y. (2013). **Soft power and the Korean Wave**. In Y. Kim (Ed.), *The Korean Wave: Korean media go global* (pp. 31–42). Abingdon, UK: Routledge.

PARANÁ. **Lei nº 20.281, de 5 de agosto de 2020**. Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná. Paraná: Assembleia Legislativa, [2020]. Disponível em: <https://leisestaduais.com.br/pr/lei-ordinaria-n-20281-2020-parana-dispoe-sobre-o-exercicio-da-atividade-esportiva-eletronica-no-estado-do-parana>. Acesso em:

PASE, André; SCHULTZ, Heelary. 2013, **The Year eSports Defined Their Place in Brazil**. In: HILTSCHER, Julia; SCHOLZ, Tobias. *eSports Yearbook 2013/14*. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2015 (eBook), p. 23-28.

PINATO, Fausto. **Projeto de lei nº 70, de 01 de fevereiro de 2022**. Dispõe sobre o “Dia Nacional do Esporte Eletrônico no Brasil.” Brasil: Câmara dos Deputados, [2022]. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2313858>. Acesso em 09 mar. 2023.

PINTO, Danielle Jacon Ayres. **Smart power: os pilares deste poder na política externa brasileira**. Proceedings of the 3rd ENABRI 2011 3 Encontro Nacional ABRI 2001, 2011.

REPÚBLICA DA COREIA. **Ato nº 7.941, de 28 de abril de 2006**. Coreia do Sul: Governo Federal, [2006]. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=46844&type=part&key=17. Acesso em: 03 mar. 2023.

REPÚBLICA DA COREIA, **Ato nº 11.315, de 17 de fevereiro de 2012**. Coreia do Sul: Governo Federal, [2012]. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17. Acesso em: 09 mar. 2023.

REUTERS, 2021. **Esports talent in S.Korea gets boost from big business, easing of gaming ban.** Disponível em: <https://www.reuters.com/world/asia-pacific/esports-talent-skorea-gets-boost-big-business-easing-gaming-ban-2021-10-28/>. Acesso em 11 mar. 2023.

RIO DE JANEIRO. **Projeto de Lei nº 919, de 11 de novembro de 2021.** Inclui a semana dos esportes eletrônicos no calendário oficial da cidade, consolidada pela lei nº 5.146 de 2010. Rio de Janeiro: Câmara Municipal, [2021]. Disponível em: <http://aplicnt.camara.rj.gov.br/APL/Legislativos/scpro2124.nsf/ab87ae0e15e7d4dd0325863200569395/c29e2bd3762ebd7f03258796005afe99?OpenDocument>. Acesso em: 03 mar. 2023.

ROCHA, Roberto. **Projeto de lei nº 383, de 9 de outubro de 2017.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasil: Senado Federal, [2017]. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 07 mar. 2023.

ROCHE, Maurice. **Mega-events, time and modernity: on time structures in global society.** *Time & Society*, v. 12, n. 1, p. 99-126, 2003.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise. **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** São Paulo, 2018.

SANTA CATARINA. **Lei nº 18.396, de 13 de junho de 2022.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e adota outras providências. Santa Catarina: Assembleia Legislativa, [2022]. Disponível em: <https://leisestaduais.com.br/sc/lei-ordinaria-n-18396-2022-santa-catarina-dispoe-sobre-a-regulamentacao-da-pratica-esportiva-eletronica-no-ambito-do-estado-de-santa-catarina-e-adota-outras-providencias?q=LEI>. Acesso em: 03 mar. 2023.

SCHIESEL, Seth. 2007. “ **Geek Heroes; South Korea Has the World’s Biggest and Most Advanced Video Game Culture, and the Top Players Are Treated Like Rock Stars.** ” *The Straits Times*, January 7.

SEGAL, D. **Is This the Most Virus-Proof Job in the World?** *The New York Times*, 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/article/coronavirus-video-game-streaming.html>. Acesso em: 15 set. 2020.

SMITH, N. **While the sports world falls silent, esports and streamers fill the void.** *The Washington Post*, 2020a. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/03/17/esports-streamers-coronavirus-sports-canceled/>. Acesso em: 05 fev. 2021.

SZABLEWICZ, Marcella. **A realm of mere representation? “Live” e-sports spectacles and the crafting of China’s digital gaming image.** *Games and Culture*, v. 11, n. 3, p. 256-274, 2016.

TAYLOR, T. L. Watch me play. In: **Watch Me Play.** Princeton University Press, 2018.
TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming.** Mit Press, 2012.

THIBORG, Jesper. eSport and Governing Bodies: An outline for a research project and preliminary results. In: **Kultur-Natur, Konferens för kulturstudier i Sverige, Norrköping, Sweden (2009)**. 2009.

UOL ESPORTE, Ana Moser e eSports: ‘**Não pretendo investir nisso, é entretenimento**’, **diz ministra do Esporte**. 10 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F5NuA4zHYSM>. Acesso em: 09 mar. 2023.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: International conference on internet computing. 2006. p. 437-442.

WILSON III, Ernest J. **Hard power, soft power, smart power**. The annals of the American academy of Political and Social Science, v. 616, n. 1, p. 110-124, 2008.

WOHN, D.; FREEMAN, G. **Live streaming, playing, and money spending behaviors in eSports**. Games and Culture, London, v. 15, n. 1, p. 73-88, 2020.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso-: Planejamento e métodos**. Bookman editora, 2015.

ZAMBON, Pedro Santoro; DE CARVALHO, Juliano Maurício. **Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil**. Políticas Culturais em Revista, v. 10, n. 1, p. 237-260, 2017.