

Explorando a diplomacia cultural nos esports: Brasil e Coreia do Sul em perspectiva comparada

Exploring cultural diplomacy in esports: Brazil and South Korea in comparative perspective

 **Ian Bacellar**

Department of Humanities, Languages and Arts
Federal University of Paraíba (UFPB)
João Pessoa, Brazil

  **Tarcízio Macedo**

Communication and Outreach Coordination
Emílio Goeldi Museum of Pará (MPEG)
Federal University of Pará (UFPA)
Belém, Brazil

Resumo

Este artigo propõe uma análise das políticas públicas voltadas para os esportes eletrônicos (*esports*) como ferramenta de diplomacia cultural 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, 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*. 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 haja bases incipientes do Estado com relação à prática dos *esports*. O estudo apresenta originalidade ao investigar possíveis conexões entre o campo das Relações Internacionais e o universo dos esportes eletrônicos, crescente manifestação da cultura jovem contemporânea.

Palavras-chave: esports, política externa, diplomacia cultural, Brasil, Coreia do Sul

Abstract

This article proposes an analysis of public policies aimed at electronic sports (*esports*) as a tool for cultural diplomacy in South Korea and Brazil. Its objective is to determine whether esports are used by these states as a foreign policy resource to achieve absolute gains in the international sphere, based on a qualitative analysis of data obtained from South Korean and Brazilian legislation on the subject. The corpus consists of 50 documents addressing this theme, retrieved from the official websites of the South Korean and Brazilian governments. Among the main findings, the South Korean government's consolidated approach to esports stands out. In contrast, Brazil lacks a public policy consensus regarding the subject. However, some international public prestige gains are achieved, even though the state's foundations regarding esports remain incipient. This study presents originality by exploring potential connections between the field of International Relations and the universe of electronic sports, a growing expression of contemporary youth culture.

Keywords: esports, foreign policy, cultural diplomacy, Brazil, South Korea

Introdução

Como consequência das crises recorrentes do capitalismo, a pandemia de covid-19 intensificou os processos de concentração de mercados e ampliação da mercantilização do jogo. Embora impactada, a indústria de *videogames* aproveitou a crise global como uma oportunidade para se reinventar, conquistar legitimidade social e demonstrar sua resiliência diante de um cenário pandêmico marcado pela incerteza. As grandes empresas do setor de *videogames* e esportes eletrônicos (*esports*¹) prosperaram nesse período. Em particular, os *esports* vivenciaram um momento de destaque e uma oportunidade singular de autoafirmação social.

Vários autores discutem conceitos para definir o fenômeno. Wagner (2006) 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). Macedo (2023), por outro lado, 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 precisam ser consideradas, incluindo as competições amadoras, recreativas (bricoladas), comunitárias e universitárias.

Fato é que os *esports* são hoje um fenômeno global com repercussões e apropriações variadas em diferentes partes do mundo (Jin, 2021), 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, o questionamento que direciona este estudo é baseado no seguinte problema: os *esports* são utilizados como ferramenta de política externa? Nossa intenção é 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.

Uma motivação central para esta pesquisa surgiu da percepção de que práticas esportivas reconhecidas no espectro cultural dos Estados são veículos para a execução de política externa. A Copa do Mundo Qatar FIFA 2022, por exemplo, é o clímax de um processo extenso de introdução de nações do Golfo Pérsico no aporte financeiro de eventos e megaeventos esportivos; no patrocínio a franquias, empresas e clubes esportivos variados; e na compra de clubes de futebol relevantes com o intuito de impulsionar sofisticadas estratégias geopolíticas (Koch, 2018).

De modo similar, nos anos de 2012 e 2013, o governo chinês mostrou sua intenção de competir com a Coreia do Sul, um dos maiores países no setor de *esports* no mundo (Jin, 2010, 2021; Taylor, 2012), ao sediar o *World Cyber Games* (WCG), até então uma das maiores competições de *esports* do planeta. Nas entrelinhas dessa iniciativa, a China revelou ao mundo o poder da sua audiência e desviou a atenção da população crítica, à época voltada para os recentes escândalos envolvendo o papel chinês na indústria tecnológica mundial. Esses casos, amplamente divulgados, incluíam denúncias de exploração trabalhista e condições de subemprego em fábricas (Szablewicz, 2016). Esse é apenas um exemplo que mostra a forma como fenômenos sociotécnicos como os *esports* podem constituir uma arena fértil para o desenvolvimento de ações de política externa e diplomacia cultural internacional.

¹ Sigla em inglês para "*electronic sports*", traduzido para esportes eletrônicos. Neste trabalho será utilizado o termo "*esports*", o mais usual nos dias de hoje. Apesar disso, a escrita "*e-sports*" pode aparecer nas citações diretas de outros autores, em respeito a suas escolhas.

Assim, a escolha desses dois países está relacionada ao interesse em compreender diferenças estruturais que sustentam a prática dos *esports* em contextos distintos. A Coreia do Sul, por exemplo, possui atualmente o quarto maior mercado gamer do mundo em consumo de *videogames*, com cerca de 29,6 milhões de jogadores, o equivalente a 57% da população total do país (Antom, 2025), sendo frequentemente apontada pela literatura como o epicentro contemporâneo dos *esports* (Jin, 2010, 2021; Taylor, 2012). O Brasil, por sua vez, ocupa a quinta posição em número de jogadores no cenário global, com aproximadamente 176 milhões de *gamers* – algo em torno de 82,8% do total da população. Nos últimos anos, o país liderou a América Latina ao superar o público gamer da América do Norte (Fenati, 2025), consolidando-se como o principal polo de *esports* do hemisfério sul (PGB, 2024). Acreditamos que analisar as abordagens governamentais de duas potências específicas no cenário internacional dos *esports* pode contribuir para identificar possibilidades, desafios e oportunidades para o desenvolvimento do campo em sua interface com as Relações Internacionais (RI). Ao fazer isso, este artigo não apenas descreve dois casos particulares, mas propõe um contraste analítico entre: i) um modelo estatal estruturado e intencional (Coreia do Sul); ii) e um modelo fragmentado/orgânico e não coordenado (Brasil). Esse movimento nos ajudar a pensar, por outro lado, em distintas tipologias de engajamento estatal no campo dos *esports*.

Dentro desse cenário, este trabalho se justifica, também, pela crescente relevância assumida pela indústria de jogos digitais e, especialmente, pela ascensão da prática dos *esports* como forma de expressão sociocultural de um grande conjunto de atores. Isso se soma ao fato de que, na interface entre os campos da Comunicação e das RI, 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, portanto, é avaliar se Coreia do Sul e Brasil possuem como estratégia de diplomacia cultural o sucesso internacional na prática de *esports*. Desta forma, os objetivos específicos para este fim incluem: 1) contextualizar a diplomacia cultural como ferramenta de política externa; 2) analisar a legislação brasileira e sul-coreana sobre a prática dos *esports*; e 3) identificar 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 as políticas públicas do Brasil e Coreia do Sul voltadas aos *esports* e suas consequências para o plano internacional. Os dados coletados foram classificados em cinco categorias, inspiradas pelo trabalho de Pinto (2011), para verificar se estão relacionados de alguma forma com ganhos de política externa.

O trabalho é dividido em seis seções. Inicialmente, empreendemos uma contextualização dos *esports*, para, em seguida, oferecermos um recorte teórico que busca estruturar o argumento do estudo. A quarta seção aborda considerações sobre a metodologia implementada no trabalho, enquanto a seção seguinte discute os resultados sobre a análise de cada caso e oferece uma síntese. A última seção, por fim, apresenta as considerações finais.

Breve contexto dos *esports*

Os *esports* possuem um longo histórico no mundo. Algumas das primeiras competições de *videogames* foram documentadas na Ásia, na América do Norte e na América Latina, em países como Japão, Estados

Unidos e Brasil (Macedo, 2025; Macedo *et al.*, 2024; Macedo & Borges, 2025). A partir de então, o desenvolvimento de casas de fliperama (*arcades*) e dos primeiros consoles domésticos durante os anos 1980 fomentaram uma popularidade cada vez maior à competição em *videogames*. Taylor (2012) aponta para uma mudança fulcral no aspecto competitivo da experiência de jogo a partir da implementação de uma lista de recordes de pontuação dos usuários. Desde então, as competições de *arcades* e consoles se expandiram para grupos de *Local Arena Network (LAN)*, quando novos estilos baseados em jogos de luta e de tiro foram incorporados no universo das disputas.

Para compreender a popularização destas práticas, deve-se ter em mente a importância do surgimento de manifestações culturais oriundas de uma nova estrutura social, derivadas do desenvolvimento da tecnologia da informação, sobretudo da internet, que aceleraram o processo de globalização e possibilitaram 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” e, mais recentemente, autores como Van Dijck, Poell e De Waal (2018) apontam para uma nova transformação chamada de “sociedade de plataformas”.

Além disso, o crescimento do segmento de *games* está diretamente ligado ao aumento no acesso a novos dispositivos para consumir experiências de jogos, impulsionado pela popularização de *smartphones*, computadores, plataformas de *streaming* e consoles. Essa dinâmica expandiu de forma significativa o número de potenciais consumidores de jogos digitais. O olhar sobre as cifras da indústria e do ecossistema de *games* também ajuda 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, superando os volumes obtidos pela televisão, pelo cinema e pela música (Block; Haack, 2021).

Dentro dos jogos digitais, contudo, os *esports* ainda assumem uma modesta porção da receita total, ultrapassando a marca de 1 bilhão de dólares apenas em 2020 (Newzoo, 2020). Apesar disso, a modalidade faz sucesso em muitas regiões, inclusive no Brasil. Entidades esportivas históricas como o Clube de Regatas do Flamengo, Sport Club Corinthians Paulista e reconhecidos atletas futebolísticos brasileiros já participam do ecossistema como patrocinadores de equipes profissionais de *esports* (Esports Bar; Newzoo, 2018). Gradativamente, os *esports* conquistam lugar de destaque na indústria de *videogames* e tornam-se 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 atores. Dentre esses, destacam-se grandes corporações do ramo da tecnologia, que agem como patrocinadoras tanto das competições como, frequentemente, de equipes formadas por atletas profissionais, chamados de *pro-players*, que disputam os torneios. Há ainda apresentadores, narradores, membros da estruturação dos torneios e comissão técnica das equipes.

Revisão de literatura

1.1. Política externa e os interesses nacionais

A análise do uso dos *esports* como potencial instrumento de atuação internacional dos Estados exige, previamente, uma delimitação conceitual sobre política externa e interesses nacionais. Ao considerar os *esports* não apenas como prática esportiva ou produto sociocultural, mas como parte de um ecossistema econômico, tecnológico e simbólico de alcance transnacional, torna-se necessário compreender de que modo os Estados articulam tais elementos em suas estratégias externas. Nesse sentido, a política externa oferece o arcabouço analítico fundamental para avaliar como iniciativas relacionadas aos *esports* podem ser mobilizadas na busca por ganhos internacionais, alinhando-se aos interesses nacionais em diferentes dimensões da atuação global.

A política externa ou política exterior de um Estado, segundo Figueira (2017), é 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 meio global, mas também deve compor as estratégias de atuação deste Estado nas diversas esferas da vida internacional. Para atingir os objetivos de política externa, os Estados aspiram a obtenção de ganhos e definem seus interesses em termos de ganhos individuais (Grieco, 1988). Cai (2011) estabelece que a busca por ganhos absolutos é um dos focos da política externa e argumenta que, para avaliar os ganhos de uma ação internacional, é essencial medir seu efeito total, considerando as dimensões de poder, segurança, economia e cultura.

De acordo com Pinto (2011), seguindo abordagens teóricas contemporâneas das RI, 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. A tabela 1 apresenta de maneira mais detalhada o escopo de atividades relacionadas com cada um desses campos.

Tabela 1: Esferas de ganhos absolutos em política externa

| | | |
|------|------------------------|---|
| I. | Alianças e parcerias | a. Manutenção do comprometimento do Estado com as instituições internacionais; b. Renovação das alianças com Estados tradicionalmente parceiros. |
| II. | Desenvolvimento global | a. Fornecimento de apoio em prol do desenvolvimento socioeconômico de países mais pobres |
| III. | Integração econômica | a. Atender as necessidades comerciais do Estado; b. Diminuir barreiras e facilitar a cooperação com outros Estados em setores estratégicos. |
| IV. | Inovação tecnológica | a. Garantir o acesso à tecnologia contemporânea e sustentável |
| V. | Prestígio público | a. Moldagem da percepção internacional sobre o Estado por meio de ações diplomáticas não oficiais. |

Fonte: Pinto (2011). Elaboração própria (2026)

Essa categorização (Cai, 2011; Pinto, 2011) serviu de base para fundamentar a etapa de codificação dos documentos selecionados sobre *esports* dentro dos *websites* institucionais do governo sul-coreano e brasileiro, incluindo as definições de Pinto (2011) e Cai (2011) como critérios para categorizar cada documento.

1.2. Estratégias de diplomacia cultural: os *esport(e)s* como ferramenta de política externa

Entendemos, como Macedo e Falcão (2019), que os *esports* se constituem como um fenômeno misto entre os campos do entretenimento, comunicação e esporte, construindo-se como elemento da cultura digital contemporânea. Pensando nisso, existem distintas maneiras de se abordar eventos culturais dentro da formulação de política externa. Uma delas é por meio da diplomacia cultural, a troca de aspectos culturais entre nações e seus povos para garantir o entendimento mútuo.

Segundo Mark (2009), o intercâmbio cultural, inclusive de indivíduos, auxilia na abertura de canais de comunicação efetivos entre duas ou mais nações, enquanto para Goff (2013), a diplomacia cultural aplicada de forma adequada pode contar outra história sobre um país, explicar aspectos de uma cultura que de outra forma seriam incompreensíveis para o meio externo e estabelecer acordos que pela diplomacia tradicional não seriam alcançados. Entre os objetivos da diplomacia cultural, destacados por Fan (2010), estão a redefinição da identidade nacional, a integração de atividades políticas, culturais, econômicas e esportivas à imagem do Estado, a promoção dos interesses nacionais no cenário internacional e, por fim, o fortalecimento de uma imagem positiva de uma nação no exterior. No escopo cultural, os esportes são considerados 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. Nesse sentido, é justamente o caráter universal dos esportes que o introduz como ferramenta eficaz para o uso da diplomacia cultural (Dubinsky, 2019).

No entanto, adquirir prestígio público por meio do setor esportivo pode ser uma iniciativa limitada devido a múltiplos fatores. Conforme argumentam Haut *et al.* (2017), o sucesso em uma modalidade esportiva é valorizado apenas em países onde essa prática é comum ou apreciada. Em contrapartida, pode ser considerado irrelevante em nações onde o esporte não é tradicionalmente praticado ou valorizado. Além disso, aspectos como o respeito às regras, a promoção do *fair play* (jogo limpo) e eventos esportivos marcados por histórias memoráveis podem impactar significativamente a imagem internacional de um país, seja de forma positiva ou negativa.

Embora a discussão sobre a caracterização dos *esports* dentro do universo das práticas esportivas ainda esteja em disputa (Macedo e Falcão, 2019; Taylor, 2012), o fenômeno compartilha um certo 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 (Jin, 2010; Taylor, 2012), protagonizando disputas inclusive no plano internacional entre diferentes nações.

Sob essa ótica e diante desse contexto, busca-se observar o contexto brasileiro e sul-coreano com relação ao uso dos *esports* – por parte do poder público – como ferramenta estratégica para obter retornos desejados. Muito embora se compreenda que o papel exercido por atores não estatais na manutenção e construção de ecossistemas de *esports* seja por vezes mais ativo do que o da iniciativa governamental (Falcão *et al.*, 2023; Jin, 2010, 2021; Taylor, 2012), a escolha da abordagem estado-cêntrica é parte importante da pesquisa, uma vez que se busca compreender como (e se) os *esports* se inserem na formulação da política externa de ambos os países. Essa tarefa, ainda que não mais exclusiva dos diplomatas, é central para os órgãos diplomáticos nacionais. Ao optar por esta perspectiva, o artigo não desconsidera a centralidade de *publishers*, desenvolvedoras, organizações, patrocinadores e outros atores não estatais, mas delimita seu foco analítico à atuação estatal, no intuito de entender como governos

respondem, incorporam ou disputam um fenômeno originalmente estruturado pelo mercado. Essa é uma decisão metodológica importante para a viabilidade do trabalho.

Para conduzir o estudo, utilizamos como ferramenta de análise a teoria dos ganhos absolutos em política externa, além do conceito de diplomacia cultural, com o intuito de classificar e analisar os resultados obtidos pelos dois países em suas iniciativas de *esports*. Ao fazer isso, o estudo contribui teoricamente para expandir o conceito de diplomacia cultural, ao demonstrar que os *esports* operam como um recurso híbrido, situado entre cultura digital, indústria criativa e esporte, exigindo categorias analíticas próprias no campo das RI em interface com os campos da Comunicação e dos *game studies*.

Procedimentos metodológicos

A estratégia utilizada para operacionalizar a pesquisa foi o estudo de caso comparativo (ou de casos múltiplos), uma abordagem que consiste na observação de um padrão de ocorrências entre dois ou mais casos, buscando comparar distintas realidades sob as mesmas condições e fundamentos teóricos, a fim de entender a conjuntura de cada caso (Yin, 2015). Os objetos deste trabalho, deste modo, são a política externa brasileira e sul-coreana e sua relação com os *esports*. Os dados coletados foram interpretados a partir da sua classificação em uma das seguintes variáveis quanto a: 1) institucionalização; 2) regulamentação; 3) integração econômica; 4) estratégias de publicidade internacional e 5) prestígio público. A escolha destas cinco categorias foi baseada na interpretação da argumentação em defesa dos ganhos absolutos de Pinto (2011), bem como de Cai (2011), abordada na seção anterior e adaptada ao contexto dos *esports* e do conceito de diplomacia cultural.

Além disso, a técnica de análise aplicada é de natureza documental. Visando acessar documentos oficiais relacionados às questões legislativas analisadas na pesquisa, foram consultados sites institucionais de ambos os países: para as leis brasileiras, o *website* do Senado Federal, do Congresso Nacional e da Câmara dos Deputados; para as leis sul-coreanas, o *website* oficial do Ministério da Legislação Governamental e do *Korean Legislation Research Institute*. Essa etapa 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, dos quais foram analisados oito que possuíam relação com o tema abordado. Realizamos a exclusão de todos os documentos que tratavam apenas de esportes convencionais.

Durante a etapa da pesquisa documental, identificamos que os órgãos envolvidos com a temática eram distintos nos dois países. Por isso, buscamos o mesmo termo “esporte eletrônico” em português, inglês e coreano, nos *websites* do Ministério das Relações Exteriores (MRE) do Brasil e do 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 do Brasil, buscamos pelas palavras-chave “esporte eletrônico”, “*e-sports*”, “*esport*” 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. Nossa análise consistiu na leitura dos 50 documentos obtidos nessa triagem com o fim de identificar e classificar, de maneira interpretativa e seguindo os fundamentos da tabela 1, menções a iniciativas referentes a cada uma das cinco esferas de ganhos absolutos em política externa. A etapa de codificação, portanto, foi construída com base em categorias oriundas das esferas de ganhos absolutos em política externa definidas por Pinto (2011) e Cai (2011). Os achados da pesquisa são apresentados nas próximas seções.

Resultados

1.3. A estrutura em torno dos *esports* – Coreia do Sul

A Coreia do Sul foi um dos primeiros países a construir um sólido ecossistema que possibilitou o desenvolvimento dos jogos digitais *on-line* em seu território. Desde o começo da década de 1990, o governo sul-coreano amplificou 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 Jin (2010).

Diante disso, as produtoras de jogos encontraram terreno fértil para desenvolver e publicar seus produtos. 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 descrito no documento:

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. Sedar exibições 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 *gamer* na Coreia foi o surgimento dos *PC Bangs*². Esses espaços se tornaram um ponto de encontro comum dos jovens sul-coreanos, que os utilizavam como escape da rotina escolar integral 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 cabo³ e portais *online* destinados totalmente à transmissão de competições de jogos digitais tornou a modalidade altamente difundida para o público *gamer* nacional (Jin, 2010).

O crescimento foi tão rápido que, ainda em 2000, foi oficialmente criada a *Korean e-Sports 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 convencionais perante a sua população (Jin, 2010). Sul-coreanos são internacionalmente renomados por sua jogabilidade de alto 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*.

1.4. A estrutura em torno dos *esports* – Brasil

Do outro lado do mundo, os *videogames* e jogos digitais 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 adaptações locais de jogos estrangeiros. A situação politicamente conturbada pela qual passava o Brasil até meados dos anos 1990 dificultou as ações de empresas internacionais nesse mercado, mas não impediu a chegada dos *videogames*. Um conjunto particular de estratégias mercadológicas possibilitaram a produção e a comercialização dessa mídia num 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). Os métodos de clonagem e pirataria facilitaram, assim, o contato do público brasileiro com relativa antecedência aos consoles e jogos recém-lançados no mundo, permitindo com que emergisse gradualmente uma cultura definida pelo consumo dos *videogames* (Ferreira, 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%

² Locais que proporcionam acesso à rede e computadores, similares às *lan-houses* dos países ocidentais.

³ 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*.

dos domicílios com acesso à internet. Nessa proporção, as regiões Norte e Nordeste do país estão em posição desvantajosa, uma vez que apenas 53% e 54% dos seus domicílios possuem internet de maior qualidade (fibra ótica) disponível, respectivamente (Cetic, 2022). 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, tanto por meio de iniciativas das comunidades de jogadores quanto do setor privado. A presença de competições amadoras e nichadas pode ser notada desde os primórdios dos *videogames* nos país (Macedo, 2025; Macedo *et al.*, 2024; Ferreira, 2017) e especialmente durante o começo do século, principalmente no cenário do jogo de tiro *Counter-Strike* (Nascimento, 2023). A escalada dos *esports* no Brasil, porém, cresceu consideravelmente a partir de 2012, ano em que a empresa *Riot Games* criou o servidor brasileiro para o jogo *League of Legends (LoL)*, três anos após seu lançamento. Apesar disso, há uma falta de maiores investimentos, profissionais especializados e de uma lei específica, a nível nacional, para os *esports* no Brasil. Ainda que o público consumidor seja muito expressivo e existam alguns resultados de destaque no cenário internacional por equipes brasileiras, o país não possui nenhuma organização situada entre as mais valiosas do mundo.

Apresentação e análise dos resultados

1.5. 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 atores destinados à organização da prática esportiva digital, sendo a *KeSPA* um caso vanguardista. Atualmente, o órgão atua há mais de 25 anos pelos bastidores das principais ligas de *esports* no país asiático, 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 do WCG, em Seul, aproveitando a ocasião para falar sobre suas expectativas em torno de como o evento poderia apoiar o reconhecimento mundial do país na indústria dos jogos e das TICs, assim como “ajudar o público apaixonado em games pelo mundo a trocar informações e construir amizades” (Sung-Jin, 2001 apud Taylor, 2012, p. 22).

O Brasil, por sua vez, não dispõe de igual unicidade entre os agentes que compõem o cenário de *esports* nacional. Isso não impediu, contudo, algumas tentativas de institucionalização ao longo dos anos. A Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico (CBDEL) e a Confederação Brasileira de *Games e Esports* (CBGE), por exemplo, são algumas das iniciativas que tentam se afirmar como representantes oficiais e entidades nacionais administradoras dos *esports*, embora suas posições sejam amplamente contestadas pelas principais desenvolvedoras e equipes do país (Falcão *et al.*, 2023). Ainda assim, ambas as organizações possuem natureza privada e sem fins lucrativos e exibem 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.

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 dessa modalidade no país. Ao observar a carta de resposta do Ecossistema Brasileiro de *e-Sports* ao PL 383/2017 (Falcão *et al.*, 2023), uma das primeiras tentativas de regulamentação da prática por parte do Estado, bem como em casos polêmicos envolvendo discordâncias entre estes atores e a CBDEL, é possível verificar a descredibilidade das organizações perante esses agentes.

Aliado a isso, o discurso da ex-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 aos jogos digitais. Na ocasião, 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, *on-line*).

Embora o argumento de que *esports* são uma forma de entretenimento não seja completamente equivocado, 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 (Macedo; Falcão, 2019; Jin, 2010, 2021; Taylor, 2018; Wohn; Freeman, 2020). A leitura professada pela ex-ministra, portanto, limita a compreensão dos *esports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Macedo, 2023; Wohn; Freeman, 2020). Ainda naquela oportunidade, a ex-ministra gerou um descontentamento na comunidade *gamer* brasileira ao afirmar que não considera os *esports* como uma modalidade esportiva, comparando a preparação de um atleta de *videogames* para uma competição com a de um artista para uma performance. Atestando que não pretendia direcionar investimentos para o setor, Ana Moser contribuiu para a perpetuação de uma visão institucional que distancia cada vez mais o Brasil do debate sobre políticas públicas e investimentos nos *esports*.

1.6. 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 à 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.

Ainda, o *Act on Promotion of E-Sports*, assim como o artigo 10 do *Game Industry Promotion Act*, 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 trecho:

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 do país 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 política externa da Coreia do Sul utilizando os *esports*.

No contexto brasileiro, por outro lado, é possível localizar algumas tentativas de regulamentação da prática por parte do Estado. Dentre elas, merece destaque o Projeto de Lei (PL) Nº 383/2017 do Senado Federal, de autoria do senador Roberto Rocha (PSDB/MA), que tratava da regulamentação da atividade dos *esports* no Brasil. A proposta, capitaneada pela CBDEL numa tentativa de assumir a administração brasileira da atividade, inspirava-se na Lei de Diretrizes e Bases do Desporto (Lei nº 9.615/98), conhecida popularmente como “Lei Pelé”, e buscava equiparar os jogadores profissionais de *esports* ao *status* de atleta. Além disso, reconhecia o caráter democrático e universal para sua prática, sendo, portanto, um pontapé inicial para a possibilidade do apoio governamental aos jogadores.

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 de jogos (Falcão *et al.*, 2023), a tramitação do PL 383/2017 foi arquivada depois de se estender ao longo de seis anos e com um saldo de duas audiências públicas. Diante do insucesso do PL, 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 (Lei nº 8.219, 2019), Amazonas (Lei nº 5.321, 2020), Bahia (Lei nº 14.116, 2019), Espírito Santo (Lei nº 11.515, 2021), Goiás (Lei nº 21.080, 2021), João Pessoa (Lei nº 14.385, 2022), Mato Grosso (Lei nº 11.830, 2022), Paraná (Lei nº 20.281, 2020) e Santa Catarina (Lei nº 18.396, 2022)⁴. O texto das leis é muito similar ao do PL 383/2017, equiparando o *status* de *pro-player* ao de atletas e abrindo o caminho para o apoio da administração pública. Porém, algumas unidades federativas foram além, como o caso do Mato Grosso, ao atribuir ao estado a obrigação de organizar competições e conceder créditos e benefícios aos jogadores (Lei nº 11.830, 2022).

Ademais, um recente Projeto de Lei – PL nº 70, 2022 – (Brasil, 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 três anos. 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 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 nas diferentes modalidades.

⁴ 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. Cabe esclarecer que São Paulo capital concentra a maioria dos escritórios das mantenedoras de *esports* no Brasil, incluindo a sede das principais equipes e competições nacionais.

1.7. 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*⁵ 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 relativo baixo volume de subsídios formais do governo sul-coreano para a indústria de *videogames* e *esports* – em 2021 eles corresponderam a apenas 0,11% do orçamento anual do país (Roh, 2021) –, o capital destinado pelas corporações multinacionais e desenvolvedoras de jogos é o principal motor financeiro do cenário de *esports* no país asiático.

Da mesma maneira, a *KeSPA* anunciou, em 2015, o estabelecimento de um contrato de parceria com a *L.ACE*⁶ no intuito de regular e facilitar a transferência de atletas de *esports* entre a Coreia do Sul e a China (Vanese, 2015). Uma vez que ambas as nações são fortes competidoras na indústria, muitos profissionais de alto nível são exportados para outras regiões do mundo para disputarem em equipes no exterior, incluindo o próprio Brasil (Oliveira, 2023). Por conta disso, um acordo de cooperação inédito como esse abre novas possibilidades para a relação dos dois países nesse mercado.

Ainda no caso da Coreia do Sul, algumas modalidades que possuem alta popularidade no país, como é o caso do título *League of Legends (LoL)*, tornam-se ambientes propícios ao desenvolvimento de atletas para atuarem no exterior. É possível encontrar pelo menos um sul-coreano trabalhando profissionalmente nos torneios oficiais de *LoL* em cada continente. O Brasil, por exemplo, detinha, em 2023, 13 profissionais sul-coreanos atuando na modalidade, sejam como jogadores ou como técnicos (Oliveira, 2023). Esse fenômeno não é observado com os atletas brasileiros de jogos *mainstream* 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 *esport* brasileira, a *LOUD*, e outras seis empresas, sendo cinco com sede na América do Norte. 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 exterior. Em 2018, a *Team Liquid* – 3ª maior organização de *esports* do mundo – e em 2021, a *Team Solo Mid (TSM)* – maior organização do mundo – financiaram equipes de atletas brasileiros para as modalidades em ascensão de *Rainbow Six Siege*, *Free Fire*, *Wild Rift* e *Valorant* feminino (Knight, 2022).

1.8. Estratégias de publicidade internacional

Os jogos digitais estão dispersos na vida cotidiana, não apenas de maneira explícita, mas de formas sutis em serviços de *streaming*⁷ ou na dependência crescente de jogos como parte da narrativa transmídia. Como um subproduto da indústria dos jogos digitais, os *esports* assumem um papel frequentemente ambíguo

⁵ Moeda nacional da Coreia do Sul. No dia 16 de janeiro de 2026, R\$ 1,00 correspondia a 273,67 *won*.

⁶ Organização chinesa que cumpre papel similar ao da *KeSPA* na China.

⁷ Isso inclui casos como o da *Netflix*, produzindo conteúdo midiático relacionado aos jogos, ou da *Amazon Prime*, fornecendo recompensas em jogos digitais para seus assinantes.

quanto à sua classificação como indústria. No contexto local, a “onda sul-coreana”⁸ foi impulsionada pelo governo nacional, com aspectos da cultura popular se tornando um recurso importante para a diplomacia da Coreia do Sul. O Estado, então, avançou com a articulação de políticas públicas que visassem 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 a promoção da sua cultura *gamer* no exterior.

No cenário diplomático brasileiro, os jogos digitais são pauta recente no MRE. 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 (Ministério das Relações Exteriores, 2022). Desse modo, os *esports* ainda não fazem parte do espectro da diplomacia cultural brasileira, mas a confecção do relatório indica uma possível aproximação com o tema no futuro.

1.9. 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 obtenha ganhos internacionais (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. Esses eventos são percebidos pelo público como acontecimentos de *status* extraordinário, devido à sua grande escala, aos intervalos temporais entre suas edições e aos 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)⁹. O objetivo consistia em verificar quantas vezes jogadores ou equipes brasileiras e sul-coreanas apareceram no pódio do maior torneio internacional de cada jogo, 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. Este 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*), *Mobile World Championship* 2019 – 2022 (*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 Shooter (FPS):** *CS:GO Major Championships* 2013 – 2023 (*Counter Strike: Global*

⁸ *Korean Wave* (inglês, ou *Hallyu* (coreano) é o termo usado para se referir ao rápido crescimento e projeção internacional da indústria cultural da Coreia do Sul (Kim; Jin, 2016).

⁹ 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. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2022>.

Offensive), *Valorant Champions Tour 2021 – 2023 (Valorant)* e *Overwatch World Cup 2016 – 2019 (Overwatch)*. **3) Battle Royale:** *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 da *Liquipedia*, uma *wiki* de *esports* que armazena informações sobre torneios, jogadores, equipes e partidas em tempo real de uma miríade de competições¹⁰. 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*. A tabela 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 nação dentro das competições analisadas.

Tabela 2: Frequência da hospedagem e das aparições em pódios pela Coreia do Sul e Brasil nas maiores competições internacionais de *esports* por gênero até março de 2023

| 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 (2026)

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 *LoL* (20 aparições). Já o Brasil possui maior presença de pódios nas categorias 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). Nosso levantamento considerou apenas equipes formadas por pelo menos três jogadores da nacionalidade brasileira ou sul-coreana, ou equipes que atuam sob uma organização fundada em um dos dois países.

Discussão

A análise do desenvolvimento de políticas públicas voltadas à projeção internacional do Brasil e da Coreia do Sul – com base nos *esports* – exige uma abordagem multifacetada. Parte disso deve-se a complexidade na elaboração da agenda de política externa de um Estado. Aliado a isso, a intersetorialidade nos *videogames*, via de regra, e nos *esports*, especificamente, torna difícil uma análise a partir de uma só

¹⁰ Enciclopédia *on-line* na qual os próprios usuários contribuem com a inserção ou correção dos dados. Disponível em: <https://liquipedia.net>.

perspectiva. Dessa forma, a tabela 3 apresenta, brevemente, as respostas obtidas perante cada um dos campos analisados nesse estudo, de modo a fazer uma comparação direta entre os dois cenários investigados.

Observa-se que a Coreia do Sul possui instituições, leis e iniciativas de cooperação e diplomacia cultural envolvendo os *esports*, sendo considerado um país pioneiro nesse tipo de política (Jin, 2010). Portanto, é possível perceber ganhos absolutos em política externa relativos ao campo de alianças e parcerias, integração econômica e ao prestígio público do país no cenário internacional (Pinto, 2011). O Brasil, por sua vez, 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, dificultam o estabelecimento de iniciativas de integração econômica e a inserção do tema nas pastas de diplomacia cultural do MRE. Não obstante, o país 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 nos gêneros *FPS* e *battle royale*.

Tabela 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> e <i>battle royale</i> . |

Fonte: Elaboração própria (2026)

Nossa investigação apontou que os *esports*, no âmbito dos países analisados, apresentam o potencial para atender às qualidades buscadas por estratégias de diplomacia cultural mais convencionais, ou seja, de auxiliar na reconstrução da identidade nacional, na incorporação de atividades políticas, culturais, econômicas e esportivas ao imaginário do Estado – exercendo papel chave na construção da imagem da Coreia do Sul como uma nação tecnológica e *gamer*, por exemplo (Jin, 2010), na articulação de interesses nacionais no cenário internacional e, por fim, no fortalecimento da reputação internacional de um Estado (Fan, 2010).

Assim, os resultados permitem observar que os *esports* atuam como um instrumento contemporâneo de diplomacia cultural capaz de articular dimensões simbólicas, econômicas e tecnológicas da política externa. No caso sul-coreano, a forte institucionalização do setor demonstra como o Estado pode incorporar práticas

culturais digitais às suas estratégias de projeção internacional, transformando os *esports* em um mecanismo de produção de prestígio, cooperação internacional e integração econômica. A própria criação do *Act on Promotion of E-sports*, como uma ferramenta legislativa que estabelece as bases para o apoio governamental à divulgação de iniciativas de suporte a atletas, torneios, organizações e produtos do *esports* sul-coreano, demonstra uma iniciativa endógena como política estratégica para o fortalecimento da presença internacional da Coreia do Sul.

Enquanto isso, as tentativas brasileiras de institucionalização da prática, bem como a recente aproximação do MRE à pauta dos jogos digitais, demonstram que os *videogames* podem estar no horizonte da diplomacia brasileira como potencial área de ação de diplomacia cultural. O caso brasileiro também tensiona parcialmente as expectativas teóricas mencionadas ao demonstrar que ganhos de prestígio internacional podem emergir em contextos de baixa coordenação estatal e forte protagonismo de atores privados e comunitários. Embora a ausência de institucionalização limite ações sistemáticas de diplomacia cultural e integração econômica, o destaque competitivo do Brasil em determinadas modalidades evidencia que a projeção simbólica internacional dos *esports* nem sempre depende de estruturas formais consolidadas. Assim, a comparação sugere que o Estado não detém controle exclusivo sobre a produção de prestígio internacional em ecossistemas digitais globalizados, ainda que sua atuação permaneça relevante para ampliar capacidades de coordenação, regulamentação e inserção estratégica do setor.

Acreditamos, dessa forma, que a escolha metodológica voltada às políticas estatais foi frutífera para o estudo. Assim, ao aplicar um conceito tradicionalmente mobilizado no âmbito do comércio, da segurança ou da tecnologia para o campo dos *esports*, o artigo amplia o escopo empírico da perspectiva dos ganhos absolutos em política externa, demonstrando sua utilidade analítica para fenômenos socioculturais e midiáticos contemporâneos. A comparação entre Brasil e Coreia do Sul permite, portanto, identificar diferentes modelos de engajamento estatal com os *esports*, contribuindo para a construção de tipologias analíticas sobre o uso da cultura digital na política externa. Além disso, os resultados indicam que o prestígio internacional associado aos *esports* pode emergir de forma assimétrica, nem sempre condicionado à presença direta do Estado (caso brasileiro), ainda que a institucionalização potencialize ganhos em outras esferas (caso sul-coreano). Isso contribui para complexificar interpretações clássicas sobre *soft power* e diplomacia cultural no contexto das RI.

Justamente por conta disso, a constante transformação e crescente internacionalização dos *esports* realça a importância de atualizar arcabouços teóricos clássicos a fim de torná-los capazes de interpretar fenômenos sociotécnicos, culturais e econômicos relevantes para a sociedade contemporânea. As Relações Internacionais fazem parte disso, e, não raramente, suas postulações teóricas caminham lado a lado com a lógica do realismo clássico, ocultando a importância de esferas socioculturais – como os esportes – na formulação da política e na busca pelo equilíbrio internacional entre os Estados (Nye, 2004).

Nesse cenário, os *esports* não devem ser compreendidos apenas como produtos da indústria do entretenimento digital, mas como espaços de disputa simbólica, econômica e política cada vez mais relevantes para a projeção internacional dos Estados. Os casos analisados demonstram que, mesmo em ecossistemas fortemente atravessados por atores privados e transnacionais, a atuação estatal continua desempenhando papel importante na institucionalização, legitimação e instrumentalização estratégica da cultura digital contemporânea. Assim, os *esports* evidenciam como práticas culturais sociotécnicas passaram a integrar disputas mais amplas por prestígio, influência e legitimidade internacional, exigindo das Relações

Internacionais não somente um maior diálogo com o campo da Comunicação, mas também ferramentas analíticas capazes de compreender fenômenos sociotécnicos para além das abordagens tradicionais centradas exclusivamente na segurança e na economia.

Conclusões

Apresentamos neste trabalho um estudo comparativo exploratório das medidas existentes no poder público brasileiro e sul-coreano, voltadas tanto ao aporte e aprimoramento da prática dos *esports* em seu território quanto à obtenção de ganhos internacionais por meio do sucesso nessas práticas. 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 aos *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 sofisticada estratégia de diplomacia cultural. Na escala brasileira, verificou-se a existência de uma indefinição do poder público nacional em torno dos *esports*, o que se apresenta como entrave ao desenvolvimento de políticas públicas de incentivo e, por conseguinte, da atribuição do tema na pasta de diplomacia cultural do MRE. Para além dos achados empíricos, o artigo também contribui teoricamente para ampliar o debate sobre diplomacia cultural ao incorporar os *esports* como objeto analítico legítimo das Relações Internacionais. Ao articular a noção de ganhos absolutos a uma indústria cultural digital, o estudo demonstra como práticas sociotécnicas contemporâneas podem ser mobilizadas – de forma intencional ou difusa/orgânica – na construção de prestígio internacional.

A comparação entre Brasil e Coreia do Sul também permite avançar na formulação de modelos distintos de engajamento estatal com os *esports*, contribuindo para debates interdisciplinares entre RI, Comunicação e *game studies*. Apesar de os países escolhidos apresentarem condições geográficas e estruturais muito distintas, ambos possuem fraquezas e potencialidades para o uso dos *esports* como uma ferramenta estratégica: o Brasil, por exemplo, conta com um dos maiores públicos de consumidores de jogos; já a Coreia do Sul conta com grande infraestrutura tecnológica, sobretudo com o acesso à internet de qualidade em quase todo o seu território. Nosso intuito nesta escolha comparativa foi, portanto, o de entender o quanto a influência do Estado interferiu no amadurecimento dos *esports* como elemento cultural determinante para que estes alcançassem objetivos estratégicos em ações política externa em ambos os países.

Embora a literatura prévia indique algumas diferenças estruturais entre os dois países (Macedo, 2023, 2025; Macedo *et al.*, 2024; Jin, 2010, 2021; Taylor, 2012), entendemos que a assimetria entre os casos não compromete o estudo comparativo, mas constitui um elemento central da própria análise responsável por revelar um dos principais achados do trabalho. Em vez de identificar níveis equivalentes de institucionalização – equiparando os casos em termos de maturidade institucional –, procuramos compreender como diferentes capacidades estatais, infraestruturas tecnológicas e configurações do

ecossistema de *videogames* influenciam as formas pelas quais os *esports* são mobilizados como recurso estratégico de política externa. Em outras palavras, contextos distintos produzem formas igualmente diversas de mobilização governamental em torno dos *esports*.

Além disso, a comparação entre modelos desiguais permite compreender como estratégias de institucionalização, reconhecimento e projeção internacional operam de maneiras diferentes em economias e estruturas políticas distintas. No caso brasileiro, por exemplo, a fragmentação institucional também revela limites e disputas quanto à legitimidade dos *esports* como objeto de política pública. Nesse sentido, a comparação evidencia que o amadurecimento dos *esports* como instrumento cultural não depende exclusivamente do tamanho do mercado consumidor ou do protagonismo do setor privado, mas também da capacidade do Estado de coordenar, regulamentar e incorporar esse fenômeno às agendas nacionais de desenvolvimento tecnológico, cultural e diplomático. Assim, as diferenças entre Brasil e Coreia do Sul não são tratadas como um obstáculo analítico, mas como uma condição produtiva para compreender distintos modelos de articulação contemporânea entre Estado, tecnologia e cultura digital.

As pesquisas de RI que analisam os *esports* como ferramenta de política externa são escassas e o tema ainda é muito recente na academia. No entanto, o fluxo de informações e transformações institucionais, tecnológicas, econômicas e políticas sobre a temática é renovado constantemente, o que implica a necessidade de atualizar as pesquisas sobre o fenômeno. Ao delimitarmos um recorte temporal de documentos até março de 2023, também reconhecemos que há uma forte possibilidade de novas leis, projetos de lei e outras iniciativas ou documentos governamentais serem criados em momentos posteriores, sobretudo em um cenário em que grande parte das políticas estruturantes foi estabelecida – no caso do Brasil, especialmente – em anos recentes. Isso significa que os dados constituem uma limitação diante de um campo que se atualiza com maior frequência. Esse fator é ainda mais determinante ao se considerar que os *esports* estão constantemente permeados por discussões sobre governança, em uma nova conjuntura que atualiza, dia e noite, seus instrumentos de regulação para lidar com os novos desafios do ambiente digital. Ainda assim, as conclusões deste trabalho permanecem relevantes por se concentrarem em tendências estruturais de atuação estatal e diplomacia cultural, e não apenas em dinâmicas conjunturais do setor.

A presente pesquisa também apresenta outras limitações quanto à barreira linguística e ao escopo dos repositórios e idiomas examinados. Além disso, reconhecemos que a escolha pela abordagem estado-centrada na análise de nossos dados, embora metodologicamente relevante para a viabilidade da pesquisa, incorre em outras limitações, afinal, não se pode ter um panorama exato do ecossistema holístico e multidimensional de *esports* brasileiro e sul-coreano sem levantar, em maior profundidade, dados que mostrem o papel das *publishers*, desenvolvedoras, plataformas de *streaming*, organizadoras de torneios, equipes, atletas, da mídia e de outros atores não estatais para a indústria de *esports*. Entretanto, mais do que propor uma leitura estatal totalizante do setor, nosso trabalho mostra como dois governos distintos tentam (ou não) institucionalizar, regulamentar e incorporar os *esports* em agendas nacionais de projeção internacional, mesmo em um campo marcado pela forte presença de agentes não estatais.

De fato, a própria dificuldade de coordenação estatal em um ambiente dominado por atores transnacionais privados constitui um dos achados do artigo e evidencia os limites contemporâneos da diplomacia cultural em ecossistemas digitais globalizados. Acreditamos, portanto, que o desenvolvimento de novos trabalhos acerca dos *esports* nas relações internacionais é importante para o amadurecimento do tema, especialmente

com relação à realidade de outros países que se destacam na modalidade, ou que priorizem investigações das dinâmicas entre outros atores para a estruturação do campo.

Os apontamentos aqui expostos tratam, portanto, de evidenciar algumas reflexões exploratórias que podem subsidiar uma discussão entre os campos dos *game studies*, da Comunicação e das Relações Internacionais, o que sugere, por sua vez, projetos futuros que possam discutir 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 e diplomacia cultural, enquanto três eixos-chave de articulação em interface com o universo dos *esports*, da Comunicação e o campo das Relações Internacionais.

Agradecimentos / Financiamento

Esta pesquisa foi realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 0011 e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Processo nº 152907/2024-6.

Conflito de interesses

Os autores declaram não haver conflito de interesses.

Declaração ética

O estudo foi conduzido de acordo com os princípios da pesquisa científica e não necessitou de aprovação adicional por comitê de ética.

Declaração de uso de IA

Nenhuma ferramenta de IA generativa foi utilizada na preparação deste manuscrito.

Disponibilidade dos dados

Os dados que suportam as conclusões do estudo estão disponíveis sob demanda.

Contribuições dos autores

| | Ian Bacellar | Tarcízio Macedo |
|-----------------------------|--------------|-----------------|
| Conceptualização | X | |
| Curadoria dos dados | X | X |
| Análise formal | X | X |
| Aquisição de financiamento | X | X |
| Investigação | X | X |
| Metodologia | X | X |
| Administração do projeto | X | X |
| Recursos | | X |
| Supervisão | | X |
| Validação | | X |
| Visualização | | X |
| Redação – rascunho original | X | |
| Redação – revisão e edição | | X |

Referências

- Alagoas. (2019). *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. Assembleia Legislativa, 2019. 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. (2020). *Lei nº 5.321, de 23 de novembro de 2020*. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica e dá outras providências. Assembleia Legislativa, 2020. <https://sapl.al.am.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2020/11101/5321.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2023
- Antom. (2025). *South Korea Gaming & Payment Trends Report: eSports growth and in-app purchases as core revenue drivers*. Antom. <https://knowledge.antom.com/south-korea-gaming-payment-trends-report-esports-growth-and-in-app-purchases-as-core-revenue-drivers>. Acesso em: 28 jan. 2026.
- Bahia. (2019). *Lei nº 14.116, de 02 de setembro de 2019*. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Assembleia Legislativa, 2019. <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, S., & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 92, p. 04002). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>
- Brasil. (2022). *PL 70/2022*. Dispõe sobre o "Dia Nacional do Esporte Eletrônico no Brasil". Câmara dos Deputados, 2022. <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2313858>. Acesso em: 9 mar. 2023.
- Cai, F. (2011). *Absolute and Relative gains in the real world*. Barcelona. Recuperado em 09 novembro, 2022, de <https://www.e-ir.info/2011/04/28/absolute-and-relative-gains-in-the-real-world/>.
- Castells, M. (2005). *A sociedade em rede*. Paz e terra.
- Cetic. (2022). *TIC Domicílios* (Relatório de Pesquisa/2021), São Paulo, SP, Cetic. Recuperado em 09 novembro, 2022, de <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2021/>.
- Dubinsky, Y. (2019). From soft power to sports diplomacy: A theoretical and conceptual discussion. *Place Branding and Public Diplomacy*, 15, 156-164. <https://doi.org/10.1057/s41254-019-00116-8>
- Espírito Santo. (2021). *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. Assembleia Legislativa, 2021. <https://www3.al.es.gov.br/Arquivo/Documents/legislacao/html/LEI115152021.html>. Acesso em: 07 mar. 2023.
- Esports Bar, & Newzoo. (2018). *Global Esports Market Report 2018 – Light* [Relatório resumido]. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- Falcão, T., Marques, D., Mussa, I., & Macedo, T. (2023). No limite da utopia: Cultura gamer, neoliberalismo e regulação dos esports no Brasil. *Revista FAMECOS*, 30(1), e43088-e43088. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2023.1.43088>
- Fan, Y. (2010). Branding the nation: Towards a better understanding. *Place branding and public diplomacy*, 6(2), 97-103. <https://doi.org/10.1057/pb.2010.16>
- Fenati – Federação Nacional dos Trabalhadores em Tecnologia da Informação. (2025). *Brasil se destaca no mercado global de games com número crescente de jogadores*. Fenati, 05 de maio de 2025. <https://fenati.org.br/brasil-mercado-global-games-crescente-jogadores/> Acesso em: 29 dez. 2025.
- Ferreira, E. (2017). A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. *Sessões do Imaginário*, 22(38), 72-84. <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.29806>
- Figueira, A. (2017). *Introdução à Análise de Política Externa*, 1. Saraiva Educação.
- Goff, P. (2013). Cultural diplomacy. In Cooper, A, Heine, J., & Thakur, R. (eds), *The Oxford Handbook of Modern Diplomacy* (pp. 419-435). Oxford Academic.
- Goiás. (2021). *Lei nº 21.080, de 9 de setembro de 2021*. Regulamenta os denominados e-sports. Assembleia Legislativa, 2021. <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.

- Grieco, J. (1988). Anarchy and the limits of cooperation: a realist critique of the newest liberal institutionalism. *International Organization*, 42(3), 285-507. <https://doi.org/10.1017/S0020818300027715>
- Haut, J., Grix, J., Brannagan, P., & Hilvoorde, I. (2017). International prestige through 'sporting success': an evaluation of the evidence. *European Journal for Sport and Society*, 14(4), 311-326. <https://doi.org/10.1080/16138171.2017.1421502>
- Jin, D. (2021). (ed.), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*. Bloomsbury Academic.
- Jin, D. (2010). *Korea's online gaming empire*. The MIT Press.
- Jin, D., & Chee, F. (2008). *Age of new media empire: A critical interpretation of the Korean online game industry*. *Games and Culture*, 3(1), 38-58. <https://doi.org/10.1177/1555412007309528>
- João Pessoa. (2022). *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 (PB). Câmara Municipal, 2022. https://sapl.joaopessoa.pb.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2022/18846/lei_no_14385-2022.pdf. Acesso em: 07 mar. 2023.
- Kim, T., & Jin, D. (2016). Cultural policy in the Korean Wave: An analysis of cultural diplomacy embedded in presidential speeches. *International Journal of Communication*, 10, 5514-5534. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5128?articlesBySameAuthorPage=2#articlesBySameAuthor>
- Knight, B. (2022). *The most valuable esports companies 2022*. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/brettknight/2022/05/06/the-most-valuable-esports-companies-2022/?sh=753b0e1c599f> Acesso em: 10 mar. 2023
- Koch, N. (2018). The geopolitics of sport beyond soft power: Event ethnography and the 2016 cycling world championships in Qatar. *Sport in Society*, 21(12), 2010-2031. <https://doi.org/10.1080/17430437.2018.1487403>
- Macedo, T. (2025). Derivas do *esport*: tumulto teórico, privilégio epistêmico e perspectivas desde o Sul. *E-Compós*, 28, 1-22. <https://doi.org/10.30962/ecomps.3010>
- Macedo, T., & Borges, G. (2025). Entre iniciativas "pioneiras" e desenvolvimento tecnológico: a história dos esports contada a partir do norte global. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, 19, 208-232. <https://www.sescsp.org.br/editorial/entre-iniciativas-pioneiras-e-desenvolvimento-tecnologico-a-historia-dos-esports-contada-a-partir-do-norte-global/>
- Macedo, T. (2023). Querelas esquecidas dos *game studies*: monopólio e diversidade configuracional nos esports. *Galáxia*, 48, e58769. <https://doi.org/10.1590/1982-2553202358769>
- Macedo, T., Kurtz, G., & Becka, L. (2024). Esports Culture in South America. In S. Jenny, N. Besombes, T. Brock, A. Cote, & T. Scholz (Ed.), *Routledge Handbook of Esports* (pp. 643-654). Routledge.
- Macedo, T., & Falcão, T. (2019). E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, 45, 246-267. <https://doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>
- Macedo, T., & Frágoso, S. (2019). Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia//Esports Geographies: Spatial Mediations of Competitive Practice in the Amazon. *Logos*, 26(2), 106-123. <https://doi.org/10.12957/logos.2019.45603>
- Mark, S. (2009). *A greater role for cultural diplomacy*. Netherlands Institute of International Relations.
- Mato Grosso. (2022). *Lei nº 11.830, de 18 de julho de 2022*. Institui a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos. Assembleia Legislativa, 2022. <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.
- Ministério das Relações Exteriores. (2022). *Panorama Internacional de Mercados de Jogos Eletrônicos* (Relatório técnico/dezembro 2022), Brasília, DF. Recuperado em 08 março, 2023, de https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/copy_of_PanoramaInternacionaldeMercadosdeJogosEletronicos.pdf/view.
- Nascimento, Y. (2023). *Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike*. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/257994>
- Newzoo. (2020). *Newzoo Global Games Market Report 2020*. [S. l.]. Recuperado em 10 janeiro, 2023, de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>.
- 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). Routledge.

- Nye, J. (2004). *Power in the global information age: From realism to globalization*. Routledge.
- Oliveira, G. (2023). *CBLLOL 2023: "Coreano, quando vem, não é tudo aquilo"*, diz vice da Keyd. Recuperado em 11 março, 2023, de <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/01/23/cblol-2023-coreano-quando-vem-nao-e-tudo-aquilo-diz-vice-da-keyd.ghtml>.
- Paraná. (2020). *Lei nº 20.281, de 5 de agosto de 2020*. Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná. Assembleia Legislativa, 2020. <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: 07 mar. 2023.
- Pesquisa Game Brasil (PGB). (2024). *Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024*. PGB, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em 16 jul. 2024
- Pinto, D. (2011). Smart power: os pilares deste poder na política externa brasileira. *Anais do 3º Encontro Nacional ABRI 2011*. São Paulo, SP, Brasil.
- República da Coreia. (2006). *Ato nº 7.941, de 28 de abril de 2006*. https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=46844&type=part&key=17. Acesso em: 03 mar. 2023.
- República da Coreia. (2012). *Ato nº 11.315, de 17 de fevereiro de 2012*. https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17. Acesso em: 09 mar. 2023.
- Roche, M. (2003). *Mega-events, time and modernity: on time structures in global society*. *Time & Society*, 12(1), 99-126. <https://doi.org/10.1177/0961463X0301200137>
- Roh, J. (2021). *Esports talent in S. Korea gets boost from big business, easing of gaming ban*. Recuperado em 11 março, 2023, de <https://www.reuters.com/world/asia-pacific/esports-talent-skorea-gets-boost-big-business-easing-gaming-ban-2021-10-28/>.
- Santa Catarina. (2022). *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. Assembleia Legislativa, 2022. <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.
- Szablewicz, M. (2016). A realm of mere representation? "Live" e-sports spectacles and the crafting of China's digital gaming image. *Games and Culture*, 11(3), 256-274. <https://doi.org/10.1177/1555412015595298>
- Taylor, T. (2018). *Watch me play*. Princeton University Press.
- Taylor, T. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Thiborg, J. (2009). *eSport and Governing Bodies: An outline for a research project and preliminary results*. Proceedings of the Kultur-Natur, Konferens för kulturstudier i Sverige, Norrköping, Sweden.
- Uol Esporte. (2023). *Ana Moser e eSports: 'Não pretendo investir nisso, é entretenimento'*, diz ministra do Esporte. 10 de janeiro de 2023. Recuperado em 09 março, 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=F5NuA4zHYSM>.
- Vanese, B. (2015). *Un accord entre la KeSPA et L.ACE*. Recuperado em 10 março, 2023, de: https://www.team-aaa.com/fr/breve/un-accord-entre-la-kespa-et-l-ace_96134.
- Van Dijck, J, Poell, T, & De Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (Vol. 6, pp. 437-442).
- Wohn, D., & Freeman, G. (2020). *Live streaming, playing, and money spending behaviors in eSports*. *Games and Culture*, 15(1), 73-88. <https://doi.org/10.1177/1555412019859184>
- Yin, R. (2015). *Estudo de Caso: Planejamento e métodos*, v. 2. Bookman editora.