



## E-SPORTS COMO UMA PRÁTICA ESPORTIVA NA ATUALIDADE

Resumo - A ascensão dos e-Sports nos últimos anos, notada pelos torneios e eventos com elevadas premiações, público expressivo, além de faturamentos anuais bilionários pela indústria de games, trouxe consigo discussões acerca de sua legitimidade como esporte. Esse debate vem se intensificando com a aprovação, pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), da realização dos primeiros Jogos Olímpicos de e-Sports na Arábia Saudita a partir de 2025. Nesse sentido, o presente manuscrito visa analisar os e-Sports como uma prática esportiva na atualidade, através de revisão bibliográfica e qualitativa de materiais nacionais e internacionais publicados entre 2000 e 2024 acerca do tema. Os resultados encontrados abarcam principalmente uma comparação entre as características dos esportes olímpicos e dos e-Sports, tanto em termos técnicos, quanto em relação a salários e premiações, legislação específica e aceitação do público. A partir disso, são trazidas reflexões acerca do significado fluido do termo esporte, da profissionalização de indivíduos que trabalham na área, além de análises a respeito do que pode ser considerado ou não um esporte olímpico na atualidade, e as possíveis implicações do reconhecimento dos e-Sports no contexto olímpico, considerando suas dificuldades e oportunidades. Conclui-se, então, que os e-Sports englobam uma nova fase dos esportes, e que os possíveis efeitos desse reconhecimento já podem ser observados na prática, com uma crescente profissionalização e criação de empregos, além de maior aceitação do público, organização e grande impacto econômico. Porém, destaca-se a necessidade de mais estudos na área para um melhor entendimento futuro dos desdobramentos da legitimação dos e-Sports como esportes.

Palavras-chave: e-Sports; esportes; Jogos Olímpicos; games.

## E-SPORTS AS SPORTIVE PRACTICE IN THE PRESENT TIME

Abstract - The rise of e-Sports in recent years, noted by tournaments and events with high prize pools, significant audiences, in addition to billion-dollar annual revenues for the gaming industry, has brought with it discussions about its legitimacy as a sport. This debate has been intensifying with the approval, by the International Olympic Committee (IOC), of holding the first e-Sports Olympic Games in Saudi Arabia from 2025. In this sense, the present manuscript aims to analyze e-Sports as a sport practice today, through a bibliographic and qualitative review of pre-selected national and international materials that met the time frame from 2000 to 2024 on the topic. The results found mainly cover a comparison between the characteristics of Olympic sports and e-Sports, both in technical terms and in relation to salaries and prizes, legislation and public acceptance. From this, discussions were brought about the fluid meaning of the term sport, the professionalization of individuals who work in the area, as well as analysis regarding what can or cannot be considered an Olympic sport today, and the possible implications of recognizing e-Sports in the Olympic context, considering its difficulties and opportunities. It is concluded, then, that e-Sports encompass a new phase of sports, and that the possible effects of this recognition can already be observed in practice, with increasing professionalization and job creation, in addition to greater acceptance by the public, organization and great economic impact. However, the need for more studies in the area is highlighted for a better future understanding of the consequences of the legitimization of e-Sports as sports.

Keywords: e-Sports; sports; Olympic Games; games.

## LOS E-SPORTS COMO PRÁCTICA DEPORTIVA EN LA ACTUALIDAD

Resumen - El auge de los deportes electrónicos en los últimos años, caracterizado por torneos y eventos con grandes premios, audiencias importantes, además de ingresos anuales de miles de millones de dólares para la industria del juego, ha traído consigo debates sobre su legitimidad como deporte. Este debate se ha intensificado con la aprobación, por parte del Comité Olímpico Internacional (COI), de la celebración de los primeros Juegos Olímpicos de e-Sports en Arabia Saudita a partir de 2025. En este sentido, el presente manuscrito pretende analizar los e-Sports como práctica deportiva en la actualidad, a través de una revisión bibliográfica y cualitativa de materiales nacionales e internacionales preseleccionados que cumplieron con el horizonte temporal del 2000 al 2024 sobre el tema. Los resultados encontrados cubren principalmente una comparación entre las características de los deportes olímpicos y los e-Sports, tanto en términos técnicos, como en relación con salarios y premios, legislación específica y aceptación del público. A partir de esto, se traen reflexiones sobre el significado fluido del término deporte, la profesionalización de quienes se desempeñan en el área, así como análisis respecto de lo que hoy puede o no considerarse deporte olímpico, y las posibles implicaciones de reconocer los e-Sports en el contexto olímpico, considerando sus dificultades y oportunidades. Se concluye, entonces, que los e-Sports engloban una nueva fase del deporte, y que los posibles efectos de este reconocimiento ya se pueden observar en la práctica, con una creciente profesionalización y creación de empleo, además de una mayor aceptación por parte del público, organización y gran impacto económico. Sin embargo, se destaca la necesidad de realizar más estudios en el área para una mejor comprensión futura de las consecuencias de la legitimación de los e-Sports como deportes.

Palabras-clave: e-Sports; deportes; Juegos Olímpicos; games.

*Cecília Máximo Lemos*

*cecimlemos@gmail.com*

*Pontifícia Universidade  
Católica de Minas  
Gerais, Brasil*

*Douglas Barboza Santos*

*Pontifícia Universidade  
Católica de Minas  
Gerais, Brasil*

*Luísa Canal Rafael*

*Universidade Federal de  
São Paulo, Brasil*

*Vinícius Sanches Ruy*

*Universidade Paulista,  
Brasil*

*Rafael Soares Mariano  
Costa*

*Pontifícia Universidade  
Católica de Minas  
Gerais, Brasil*

*[http://dx.doi.org/  
10.30937/2526-  
6314.v8.id194](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v8.id194)*

*Recebido: 28 ago 2024*

*Aceito: 20 dez 2024*

*Publicado: 04 fev 2025*



## Introdução

Com a ascensão do mercado dos *games* nos últimos anos<sup>1</sup>, discussões acerca de *e-Sports* serem ou não esportes surgiram. No ano de 2023, a então ocupante do cargo de ministra do esporte Ana Moser<sup>2</sup>, em uma entrevista polêmica, buscou desqualificar os *e-Sports* como esportes ao equipará-los com a indústria do entretenimento: “A meu ver, o esporte eletrônico é indústria de entretenimento, não é esporte... (s/p)”. Além disso, os diretores do Comitê Olímpico Internacional (COI) não confirmaram nem negaram o status de esporte aos *e-Sports*, durante a realização do Olympic Esports Series 2023<sup>3</sup>, a fim de evitar polêmicas. Bom, fato é que qualquer mera insinuação de equiparar o esporte eletrônico com um esporte olímpico, já suscita a comparação dos jogadores como frutos de desvios sociais e sua prática como desviante, violenta e invisível<sup>4</sup>.

Para compreendermos as similaridades e diferenças entre os *e-Sports* e os esportes, primeiramente necessita-se entender seus respectivos significados. O significado daquilo que entendemos como esporte atualmente, como algo exclusivamente ligado ao desempenho humano, data somente do início do século XX<sup>4</sup>. Na verdade “[...] o esporte é sem dúvida uma das palavras mais contestadas e menos úteis para se referir a um campo de estudo”(p. 11)<sup>5</sup>. Para os antigos gregos, as práticas atléticas nos Jogos Olímpicos eram uma forma de honrar os deuses, realizadas sem vestimentas e restritas aos homens. Já na Idade Média, as atividades relacionadas ao esporte estavam mais conectadas à nobreza, envolvendo torneios, combates e atividades como caça e equitação, ligadas à demonstração de habilidades militares e sociais<sup>5</sup>.

No século XIX, Thomas Arnold<sup>5</sup> foi o pioneiro do sistema de ‘autogoverno’, que buscava incorporar conceitos como disciplina, respeito e domínio. Essas ideias transformaram as antigas práticas atléticas, trazendo uma maior organização e alinhamento aos princípios que moldam o esporte moderno. Posteriormente, Pierre de Coubertin<sup>5</sup>, considerado o pai dos Jogos Olímpicos modernos, conferiu ao esporte um novo significado: promover a paz mundial. Atualmente, a Comissão Europeia o define como “[...] todas as formas de atividade física, sejam elas casuais ou organizadas, das quais tem como objetivo expressar ou melhorar aptidão física e a saúde mental, formando relações sociais e obtendo resultados em competições em todos os níveis (p.11)”<sup>5</sup>.

Nota-se que ao longo da história o significado do que hoje entende-se como ‘esporte’ abarcou diversos tipos de modalidades, objetivos e regras, conforme a época,

cultura e local em que se estava presente. Portanto, por essa perspectiva de significados fluidos e mutáveis, é possível enxergar os *e-Sports* com um dos muitos possíveis significados do esporte. Além disso, apesar das, já citadas, discussões acerca do tópico, percebe-se que todo o modelo midiático, estrutural e formal do esporte eletrônico se apropria de símbolos envolvidos na produção do esporte. Fato que tanto reforça a hegemonia dos esportes olímpicos, como também pode implicar na transformação da própria noção moderna de esporte<sup>4</sup>: “Nesse cenário, o *e-Sport* deve ser compreendido enquanto um fenômeno sociotécnico emergente característico de uma mudança da sociedade mediante sua informatização (p. 18)”.

Nesse sentido, o reconhecimento dos *e-Sports* como esportes permite a identificação do praticante do esporte eletrônico como atleta, o que oferece oportunidades de profissionalização e inserção no mercado de trabalho. Ademais, não apenas para os jogadores profissionais, mas também para um universo de profissões tradicionais novas oportunidades de atuação surgem, das quais destacamos: Treinador de Equipe; Analista de Jogo; Preparador Físico Esportivo; Fisioterapeuta Esportivo; Nutricionista Esportivo; Psicólogo Esportivo; Médico Esportivo; Caster/Comentarista de Jogos, entre outros. Além disso, a legitimação dos *e-Sports* como esportes também permite que esses sejam vistos como uma prática válida e mais facilmente aceita, diferente do cenário atual<sup>4</sup>. Tal situação fomenta eventos e torneios de *games*, que por sua vez, estimulam o turismo local, além da geração de receita na economia com patrocínios e publicidade e no mercado de acessórios e equipamentos para jogos: “Em resumo, os esportes eletrônicos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma indústria lucrativa que impacta positivamente a economia global (p. 5)”<sup>7</sup>.

Assim, o presente manuscrito tem como objetivo analisar os *e-Sports* como uma prática esportiva na atualidade. Para tal, apresentaremos um debate das similaridades e diferenças dos *e-Sports* e dos esportes, entendendo seus respectivos significados e histórias, além de pontos de divergência e convergência. Posteriormente, discorreremos a respeito desse reconhecimento para uma prática regulamentada, analisando os benefícios que podem se desdobrar sobre a modalidade e na vivência dos atletas, como salário, auxílios governamentais e legislação, assim como as repercussões em nível olímpico. Dessa forma, defendemos que esse tema além de ser atual e emergente, pode contribuir para um conhecimento adicional a respeito desse universo, uma vez que as fontes para o

debate suscitado nesse manuscrito se mostraram escassas, principalmente na literatura nacional. Assim, destacamos a importância da criação de mais pesquisas como essa, de forma a favorecer uma ampla discussão do fenômeno dos *e-Sports* que podem levar a uma mudança política nesse cenário.

## **Materiais e métodos**

Esse artigo visa analisar criticamente os *e-Sports* como uma prática esportiva da atualidade e os efeitos do seu reconhecimento como esportes olímpicos. Para tanto, caracteriza-se este manuscrito de natureza qualitativa, um tipo de pesquisa que

Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação (p. 1)<sup>8</sup>.

A opção por essa abordagem foi selecionada uma vez que essa visa compreender fenômenos complexos, permitindo uma análise aprofundada e contextualizada da situação analisada. Trata-se de uma pesquisa descritiva, visto que esta “[...] expõe as características de determinada população ou fenômeno, estabelece correlações entre variáveis e define sua natureza (p.7)”<sup>9</sup>.

Ademais, neste estudo realizaremos uma revisão bibliográfica, com o objetivo de analisar o contexto histórico da prática dos *e-Sports*, a sua situação atual frente a criação dos Jogos Olímpicos de *e-Sports* e possíveis impactos da legitimação dos *e-Sports* como esportes olímpicos. Para isso, o embasamento teórico apoiou-se em bibliografia específica que respalda a escolha da abordagem descritiva para alcançar os objetivos da pesquisa. O levantamento de referências teóricas e científicas, como livros, artigos, teses e dissertações terá como objetivo “[...] recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (p. 31)”<sup>10</sup> e será complementado com o levantamento de documentos

[...] menos formais no sentido acadêmico científico, podendo ser verbais ou não verbais, como: livros, matérias de jornal e revistas populares e locais, boletins informativos, fotos de arquivos pessoais, pinturas, relatórios, certificados de indivíduos, tabelas, programas de televisão, matérias de mídias eletrônicas, dentre outras [...] (p. 12)<sup>11</sup>

Esta metodologia proporciona uma base sólida para conduzir a pesquisa, assegurando rigor acadêmico e contribuindo para a qualidade do manuscrito, de forma a evidenciar como resultados serão relacionados aos objetivos propostos.

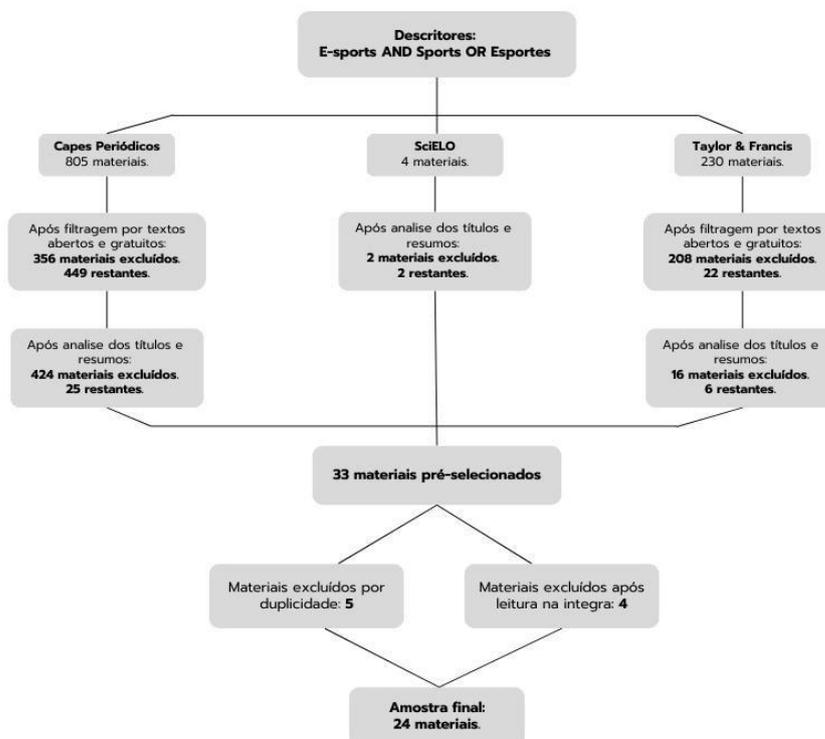
Seguindo a intenção de nossos objetivos, para a realização de levantamento do material bibliográfico relacionado a temática escolhida, incluímos artigos nacionais e internacionais, sem restrição de linguagem, no período de 2000 a setembro de 2024, na íntegra. Automaticamente, os que não respondem a estes critérios, foram excluídos. Utilizamos para extração destes materiais, os descritores: e-sports AND sports OR esportes, realizando esta pesquisa nos bancos de dados SciELO, Capes periódicos, Taylor e Francis.

A leitura feita na íntegra proporcionou a análise e identificação de materiais que abordaram temas mais voltados a medicina como o uso de jogos digitais e esportes para auxílio de recuperação física ou mental por exemplo, ou que tinham o enfoque em outros aspectos e não traziam relações com as transformações tecnológicas/digitais dos *e-Sports* ou a discussão da definição de esportes e inclusão dos *e-Sports* nela (ver diagrama 1).

Vale ressaltar o incentivo aqui deixado e a importância da realização de novas pesquisas na área em linguagem nacional, pois verificou-se a presença de apenas 4 materiais nacionais dos 24 selecionados.

Para a etapa de categorização das informações e estabelecimento de correlações foi utilizado o método indutivo, a partir das considerações dos autores, em um processo de leitura flutuante, pré-análise, exploração dos textos e discussão entre os autores, codificação inicial e posterior análise e inferências. Os principais achados serão apresentados na próxima seção.

Diagrama 1 - Esquema representativo do levantamento bibliográfico realizado.



Fonte: o autor.

## Resultados

Definir o que são os *e-Sports* foi um tema abordado em alguns dos artigos consultados. Hamari e Sjöblom<sup>12</sup> caracterizam os *e-Sports* como “[..] uma forma de esporte em que o aspecto primário do esporte é facilitado por sistemas eletrônicos (p. 10)”. Já Bubna, Trotter, Polman e Poulus<sup>13</sup> trazem a definição de Pedraza-Ramirez, Musculus, Raab e Laborde que é voltada para o lado competitivo, qualificado como a competição casual ou organizada de jogos competitivos de computador. Da mesma forma, Jenny, Manning, Keiper e Olrich<sup>14</sup> definem *e-Sports* como “[...] competições organizadas de vídeo games (p. 4)”. Por fim, Macedo e Falcão<sup>4</sup> definem que os *e-Sports* são

[...] uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva. Nele, o competidor encontra-se conectado a uma máquina que trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador. Em síntese, o e-Sport surge como uma prática

de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores através da incorporação das suas performances – eles desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), especialmente, nesse caso, os jogos digitais (p. 248)<sup>4</sup>.

Ao buscar uma terminologia comum em seu artigo, Bubna, Trotter, Polman e Poulus<sup>13</sup> possuem o objetivo de diferenciar os indivíduos que jogam jogos digitais por lazer daqueles que jogam de maneira competitiva. Para tanto, o artigo conclui que o termo atleta de *e-Sports* abrange todos os indivíduos que jogam competitivamente, enquanto o termo *player* abarca os jogadores de um determinado jogo, ou seja, de uma modalidade específica. Ademais, em seu artigo, Dowdell, Lepp, Yim e Barkley<sup>15</sup> acrescentam a denominação de jogadores casuais, que se refere às pessoas que jogam por lazer e que não estão em times ou clubes.

Com base na leitura dos artigos encontrados, foi possível perceber um consenso quanto às características e fatores que um esporte deve possuir. Tanto Jenny, Manning, Keiper e Olrich<sup>14</sup>, quanto Hallman e Giel<sup>16</sup> definem que esportes devem incluir: o jogar por motivos recreacionais, a atividade física, a aceitação do público, grande número seguidores, os elementos de competição e uma estrutura de organização institucional estável. Além disso, o levantamento realizado por Jenny, Manning, Keiper e Olrich<sup>14</sup> adiciona que a definição atual de esporte também inclui: a atitude de jogar de forma voluntária, ser organizado através de regras claras e ser realizado através do uso de habilidades.

Nesse sentido, outro consenso presente na literatura foram os aspectos dos *e-Sports* que hoje dificultam e impossibilitam a sua caracterização e comparabilidade com esportes olímpicos. Segundo os autores acima, os *e-Sports* não possuem nas suas características dois destes aspectos: a inclusão das habilidades físicas e a institucionalização<sup>14,16</sup>.

Entretanto, Kemp, Pienaar e Rae<sup>17</sup> pontuam que essa distinção pode deixar de existir à medida que as pesquisas avançam no entendimento do que são os *e-Sports* e nas lacunas da sua definição para o que hoje é considerado esporte. Os autores defendem que os pesquisadores do campo vêm sendo encorajados a utilizarem o atual momento dos *e-Sports* e do entretenimento virtual de maneira geral como uma oportunidade de aprimorar os estudos relacionados a desempenho e saúde nessa área.

Sendo assim, Örsoğlu, Yüzbaşıoğlu e Pekel<sup>18</sup> dialogam com as informações acima ao trazerem em seu artigo os três argumentos mais comuns sobre *e-Sports* serem ou não esportes, sendo eles

(1) *e-Sports* não encaixam na definição tradicional de esportes pela falta de atividade física; (2) *e-Sports* podem ser considerados esportes por conter elementos do esporte como competição, regras e recordes; (3) *e-Sports* serão mais aceitos socialmente como esportes no futuro (p.2)<sup>18</sup>.

Em seu manuscrito, Chae e Kang<sup>19</sup> trazem que o esporte é um produto do tempo, que seu significado era apenas uma atividade para divertir-se e que apenas no final do século XIX que os modernistas conceitualizam os esportes modernos atuais, e que “[...] o atual esporte deveria ser re-conceitualizado para refletir as mudanças do tempo (p. 91)”<sup>19</sup>. Em consonância, Macedo e Falcão<sup>4</sup> apontam que a ideia de esporte depende do contexto social em que está presente, e que por isso ela deve ser analisada de acordo com seu tempo, ou seja:

[...] é relevante ter em mente que o conceito de esporte é dinâmico e dependente do contexto histórico no qual ele se enquadra. [...] Ademais, o exame do desenvolvimento do campo do esporte implica em perceber que o conceito é fruto de uma construção social, um reflexo da cultura que lhe dá origem, sendo historicamente datado e situado [...] (p. 264)<sup>4</sup>

Além disso, Brock<sup>20</sup> afirma que “o jogar é tratado como trabalho (p. 7)”, e nesse lugar de trabalho, o jogar se torna um objeto para a racionalidade instrumental e deixa o jogador suscetível a problemas psicológicos e fatores sociológicos precários. Nesse sentido, Woodcock<sup>21</sup> corrobora com tal narrativa ao trazer em seu texto que “E, pasmem, quem trabalha na indústria de games é um... Trabalhador (p. 10)”, trazendo ainda que esse trabalho borra as fronteiras entre o lazer e o trabalho com base na teoria de fazer o que ama e na glamourização e/ou idealização do trabalho com jogos digitais.

Em um outro viés, Chae e Kang<sup>19</sup> abordam em seu manuscrito a respeito do papel oficial do Comitê Olímpico Internacional (COI) em distinguir esportes, jogos e jogar. Para exemplificar tal influência, os autores trazem o exemplo do *janggi*, xadrez e *baduk* (ou *go*), que possuem todas as características de esportes previamente mencionadas exceto a presença de atividade física, e, portanto, não são considerados esportes olímpicos. Porém, *curling* e tiro ao alvo, que são majoritariamente atividades psicológicas de concentração e estratégia, são consideradas esportes olímpicos pelo COI, “Isso revela que esportes não são conceitos fixos que são caracterizados de acordo com critérios

claros, mas são conceitos mais fluidos que podem mudar dependendo de ambientes políticos, sociais e culturais (p. 91)”<sup>19</sup>.

Considerando o papel influente do COI nas definições mencionadas, a realização do ‘eSports Forum’ em 2018 representou um passo importante na legitimação dos *e-Sports* como um esporte, ao mesmo tempo que foi mencionado o fortalecimento da relação do movimento olímpico com os *e-Sports*<sup>18</sup>. O resultado desse fortalecimento ocorreu no ano de 2024 com o anúncio dos ‘Jogos Olímpicos de Esports’ que serão realizados a cada dois anos, com a primeira edição ocorrendo em 2025 na Arábia Saudita. Nele, o Comitê Olímpico Nacional exerce papel fundamental em assegurar os valores olímpicos, principalmente: os jogos que participarão dos Jogos Olímpicos, a igualdade de gênero e o contato com a audiência mais jovem<sup>22</sup>.

Em suma, Chae e Kang<sup>19</sup> postulam sobre o reconhecimento e a categorização dos *e-Sports* como esportes em que “E-sports podem ser definidos como um novo conceito de esporte que maximize a diversão pura, elementos experimentais, e os elementos mentais de participação, e que estão alinhados com o avanço tecnológico global e com a sociedade de consumo (p. 95)”<sup>19</sup>.

Com base nas informações supracitadas da definição de *e-Sports*, esportes olímpicos e as suas principais diferenças, foram levantados aspectos que são comuns à prática de ambos, com a finalidade de comparação e análise de possíveis benefícios existentes na legitimação dos *e-Sports* como esportes olímpicos. Os aspectos comparados foram: salários e premiações, existência de legislação específica e aceitação do público. Como o evento realizado pelo COI voltado para os *e-Sports*, a ‘Olympic Esports Week 2023’ não divulgou possíveis salários e premiações, foi utilizada, como base para comparação, a competição ‘Esports World Cup 2024’<sup>23</sup>, realizada em Riyadh, na Arábia Saudita. A competição foi organizada pela Esports World Cup Foundation e a empresa ESL FACEIT Group.

### **Salários e Premiações**

Em relação ao pagamento de salários e premiações para os atletas olímpicos, não há uma regra específica sobre o pagamento deles em relação aos países participantes dos Jogos Olímpicos. Segundo matéria publicada no IG<sup>24</sup> em julho de 2024, não há pagamento de salários realizado diretamente pelo COI aos atletas. O pagamento é realizado para as

confederações nacionais que repassam os valores para os atletas, através de seus próprios critérios. Segundo a mesma matéria, é reforçado que os salários destes atletas, além dos repasses do COI e das premiações pelo ganho de medalhas, ocorrem através de patrocínios de empresas, clubes ou das federações nacionais. No caso dos Estados Unidos, por exemplo, em 2024, foi realizado o pagamento de 37,5 mil dólares para as medalhas de ouro, 22,5 mil dólares para as medalhas de prata e 15 mil dólares para as medalhas de bronze<sup>24</sup>.

Já no caso do Brasil, a premiação definida pelo Comitê Olímpico Brasileiro (COB) para o ano de 2024 para os esportes individuais foi de 350 mil reais para a medalha de ouro, 210 mil reais para a medalha de prata e 140 mil reais para as de bronze. Já no caso dos esportes olímpicos coletivos, os valores pagos definidos foram de 1 milhão e 50 mil reais para o ouro, 630 mil reais para a prata e 420 mil reais para o bronze<sup>24</sup>.

Em relação aos salários dos atletas de *e-Sports*, segundo um levantamento feito pela Forbes<sup>25</sup>, há uma distinção na faixa salarial a depender dos jogos. A faixa salarial de um atleta de *e-Sport* no Brasil pode variar de 2,5 a 30 mil reais, no caso dos atletas de elite. Já no caso dos atletas que ainda não atingiram esse patamar, os salários iniciais podem chegar a mil reais, indo até 12 mil reais.

Quanto às premiações, levando em consideração apenas a ‘Esports World Cup’, um dos eventos focados em *e-Sports* realizado no ano de 2024, a premiação total foi dividida de acordo com o desempenho geral das organizações participantes nas 19 modalidades disputadas. O time campeão do evento, Team Falcons, teve uma premiação total de 7 milhões de dólares, já o time que ficou em segundo lugar teve uma premiação de 4 milhões de dólares, e o terceiro colocado teve uma premiação de 2 milhões de dólares. Não há informações sobre o total de dinheiro distribuído para cada um dos jogadores das diversas modalidades dos times vencedores<sup>23</sup>.

### **Existência de Legislação Específica**

No que diz respeito à legislação específica da prática dos esportes olímpicos, cada país possui as próprias definições de direitos e deveres de seus atletas. Segundo Alves e Pieranti<sup>27</sup>, os modelos de gestão e participação estatal na gestão dos esportes podem variar de acordo com a ideologia dominante e modelos econômicos adotados. No caso do Brasil, segundo os mesmos autores, há um modelo de gestão desportiva que tem como a sua base

os clubes, onde o acesso à profissionalização é dado através de uma ‘pirâmide’, que tem como base as chamadas ‘escolinhas’, equipes amadoras e, por último, as equipes profissionais<sup>27</sup>. Os autores enfatizam também que essa lógica de acesso ao esporte profissional não foi criada por legislação específica, mas moldada durante o processo histórico do desenvolvimento da atividade esportiva do Brasil<sup>27</sup>. Em relação a legislação específica, existem duas principais normas que regem a atividade no Brasil. A primeira delas, a Constituição Federal<sup>28</sup> de 1988, através do artigo 217, que regula o setor da seguinte forma:

É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

- I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
- II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
- III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;
- IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

A segunda legislação que rege as práticas sobre a atividade desportiva no Brasil é a Lei 14.597/2023, conhecida também como Lei Geral do Esporte<sup>29</sup>. A lei possui cerca de 200 artigos e veio para substituir legislações anteriores defasadas no que diz respeito à prática esportiva no país. Através dela criou-se o Sistema Nacional do Esporte (Sinesp), que tem como objetivo o fortalecimento de organizações que tenham como característica reconhecer a prática esportiva como fator de desenvolvimento humano e a democratização do acesso à atividade esportiva. Através da Lei Geral do Esporte, outros aspectos foram atualizados, como os repasses financeiros, que são obtidos através de loterias e que são fiscalizados através do Tribunal de Contas da União<sup>30</sup>.

Já no caso dos *e-Sports*, hoje não há uma legislação específica no Brasil. Entretanto, segundo de Francisco<sup>32</sup>, há utilização da jurisprudência das legislações vigentes relacionadas à prática desportiva quando há necessidade de resolução de conflitos entre atletas de *e-Sports* e organizações. Além disso, há também a tramitação do Projeto de Lei 205/2023<sup>33</sup>, que possui como objetivo a regulamentação da prática dos *e-Sports* no Brasil. Suas principais características, descritas pelos responsáveis, são a

facilitação do acesso aos atletas de *e-Sports* ao bolsa atleta, lei de incentivo ao esporte e demais recursos governamentais que podem alavancar a prática no Brasil.

### **Aceitação do Público**

A respeito da aceitação do público em relação aos *e-Sports*, sua popularização está consolidada, tendo se tornado um fenômeno com um largo público que acompanha os *e-Sports* mundialmente<sup>14,17</sup>, público esse que se encontra em expansão. Entretanto, apesar da aceitação do público sobre os *e-Sports*, ainda há uma pequena aceitação da modalidade como profissão. Conforme previamente mencionado, Woodcock<sup>21</sup> postula sobre como o trabalho com *games* borra as fronteiras entre o lazer e o trabalho, não apenas para o trabalhador, mas para o espectador também.

Nesse sentido, Macedo e Falcão<sup>4</sup> refletem sobre o esforço que o mundo dos *e-Sports* faz para a profissionalização de suas práticas e de seus trabalhadores, principalmente por meio da reprodução da forma e da estrutura esportiva olímpica como forma de os *e-Sports* tornarem-se uma prática social legitimada. E ainda, na pesquisa em que Örsöğlü, Yüzbaşıoğlu e Pekel<sup>18</sup> realizaram com jogadores profissionais de *e-Sports* e de basquete, um dos temas que surgiu entre as respostas dos participantes foi que a necessidade da legitimação dos *e-Sports* como um esporte seja por conta da demanda de aceitação social do profissionalismo dessa área.

### *Desafios e oportunidades para o reconhecimento dos e-Sports no contexto olímpico*

A prática dos *e-Sports* está em constante crescente, com eventos de grande escala, premiações expressivas e com alcance de um público considerável<sup>1</sup>. Embora ainda existam impasses no seu reconhecimento como esportes olímpicos<sup>2,3</sup>, já é possível analisar, através das legislações vigentes, eventos internacionais e impacto sociais, quais serão os próximos desafios e discussões a serem realizados sobre a existência ou não de benefícios nesse reconhecimento. Desta forma, foram analisadas e discutidas as comparações das características compartilhadas pelos *e-Sports* e esportes, e a partir dessa análise, realizou-se o aprofundamento no debate acerca da prática dos *e-Sports* na atualidade. Dentre os aspectos discutidos estão: existência de legislação específica, salários e premiações, e aceitação do público.

Os resultados deste estudo apontam para uma convergência da literatura a respeito das semelhanças entre esportes e *e-Sports*. Destaca-se especialmente o jogar por motivos recreacionais, os elementos de competição, sua organização formal, grande competitividade e a inclusão de aspectos físicos e cognitivos necessários para o desempenho dos atletas<sup>14,16</sup>.

Nota-se também que há um consenso na literatura quanto às divergências entre esporte e *e-Sport*: a inclusão das habilidades físicas e a institucionalização<sup>14,16</sup>. Em se tratando do primeiro, a pesquisa de Dowdell<sup>15</sup> comparou atletas de *e-Sports* e jogadores casuais e obteve-se como resultado que os atletas de *e-Sports* em um time ou clube são menos sedentários e mais ativos fisicamente do que os gamers casuais, eles são inclusive altamente ativos fisicamente em relação às diretrizes da Organização Mundial da Saúde e da *American College of Sports Medicine*. Dessa forma, é evidenciado um certo nível de atividade física e gasto energético dentro dos *e-Sports*, fato que retoma e questiona o reconhecimento do *curling* e do tiro ao alvo como esportes olímpicos pelo COI, uma vez que esses apresentam majoritariamente atividades psicológicas de concentração e estratégia<sup>19</sup>, similar aos *e-Sports*. Assim, surge o questionamento a respeito dos critérios de escolha de qual esporte será considerado olímpico, e se tais critérios abarcam o nível de atividade física do esporte. É inegável que, apesar de aparentemente estarem fixos em suas cadeiras<sup>12</sup> (como é o caso de alguns jogos digitais), atividades físicas precisam ser parte do cotidiano do atleta de *e-Sports* para que este demonstre um desempenho satisfatório<sup>4</sup>. Por fim, existem ainda jogos digitais que dependem do movimento corporal para serem jogados, como é o caso dos jogos de dança, que enfrentam diretamente o argumento da falta de atividade física comumente usado para desclassificar os *e-Sports* como esportes<sup>12</sup>.

Ademais, se analisado por uma ótica histórica, notamos que o significado do termo esporte se mostra fluido, temporal e extremamente ligado ao contexto cultural e social<sup>4,19</sup>. O conceito atual de esporte é um claro reflexo das mudanças do tempo. No presente momento, onde a tecnologia rodeia e está presente em todos os âmbitos da nossa vida, é esperado que o conceito de esporte reverbere com o caminho das evoluções tecnológicas e as incorpore em sua definição<sup>19</sup>.

Já a respeito da institucionalização, o fato de os *e-Sports* serem praticados sistematicamente por legiões de pessoas organizadas em equipe, federações e

confederações, em todos os continentes, legitimá-la-ia<sup>4</sup>. Porém, a falta de ‘autonomia’ dos *e-Sports* demonstra ser um empecilho para a aceitação das partes governamentais, uma vez que os esportes são práticas autônomas, tendo um ponto de surgimento que não é ligado a algo ou alguém, diferentemente dos *e-Sports*, que surgem de videogames criados por empresas desenvolvedoras que controlam e estão por trás de seus financiamentos, desenvolvimento, comercialização/distribuição e direitos<sup>34</sup>. Desta forma, qualquer tipo de associação feita pelas partes governamentais, a fim de realizar esta institucionalização e organização de eventos sobre os jogos, precisa estabelecer parcerias com as empresas privadas responsáveis pelos respectivos jogos digitais, o que nem todas aceitam sistematicamente.

Essas parcerias abrem espaço para um debate sobre o modelo econômico dos *e-Sports*. Traçando um paralelo com o futebol, esporte no qual é possível jogar em estruturas “oficiais” como quadras, que possuem demarcações orientadas por uma entidade central, e da mesma forma é possível jogá-lo na rua, com uma bola de meia que não segue nenhuma padronização e não precisa responder a nenhuma regra oficial.

Na maioria dos jogos digitais, por outro lado, a dinâmica é bem diferente: eles só podem ser jogados em servidores controlados pelas desenvolvedoras, com uma única versão oficial de regras, jogabilidade e modos de jogo. Isso acaba restringindo a criatividade e a possibilidade de criar formas de jogar, em contraste com a liberdade que os jogadores de futebol têm para improvisar e adaptar o jogo às suas próprias demandas e desejos.

Em consonância com a modernização e adaptação do termo esporte à evolução e modificação da sociedade, feita pelo avanço contínuo e rápido da tecnologia, mudanças sociais e culturais, é necessário que as leis que regem os esportes atualmente, sigam o mesmo caminho. Além disso, acordos entre ambas as partes, indústrias responsáveis pelos *e-Sports* e órgãos governamentais, são necessários para que aconteça esta junção e institucionalização, podendo estes ser baseados em modelos de outros países que já realizaram tais mudanças e criaram associações que obtiveram sucesso neste campo, como a Associação Coreana de Jogadores de *e-Sport* (KeSPA) na Coreia do Sul<sup>34</sup>. Apesar de não haver uma legislação específica no Brasil, avanços neste campo já estão sendo moldados, mesmo que a passos lentos, com o projeto de lei N.º 205, de 2023<sup>33</sup> e o N.º 894, de 2024<sup>7</sup>.

Esta legitimação e institucionalização, fortalece e beneficia a criação de categorias de base e bolsas atletas, pois traz uma maior aceitação do público. Destaca-se os pais de atletas, de forma similar ao que acontece nos esportes olímpicos, em que há o incentivo aos filhos desde pequenos a praticarem o esporte. Além disso, a parte financeira e de criação de carreira seriam mais palpáveis para que essa aceitação seja bem sucedida<sup>35</sup>.

Com a institucionalização dos *e-Sports*, os *cyber*-atletas, assim como ocorre nos esportes olímpicos, teriam o respaldo e a segurança das associações e das leis, principalmente no que se refere aos embates legais que surgem da relação entre jogadores, clubes e desenvolvedoras<sup>36</sup>. Além disso, haveria também tal suporte para ganhos de premiações e salários, tendo em vista que, não só os *players*, mas todos os profissionais envolvidos na área não possuem embasamento legal para contratos, bases salariais e obrigações empregatícias<sup>4</sup>.

Ademais, no que tange à similaridade de ambas as modalidades, como citado por Macedo e Falcão<sup>4</sup>, os *e-Sports* se apropriam da estrutura e forma dos esportes, emulando uma prática social já aceita. A prática esportiva é amplamente reconhecida pela sociedade, sendo seus participantes aclamados e respeitados, diferentemente dos atletas de *e-Sports*, que não são vistos assim. Reconhecer os *e-Sports* oficialmente como esportes pode trazer mais aceitação social dos jogos digitais e de seus atletas como uma profissão real<sup>18</sup>. Além disso, as práticas profissionais que envolvem os *e-Sports* incluem uma cultura de telespectadores muito participativos através de serviços de *streaming*<sup>4</sup>, fato que somado a uma maior aceitação do público pode provocar mudanças na forma de conceber o esporte e o trabalho esportivo.

Por fim, todos os jogos carregam um caráter político, pois refletem as visões e ideologias das empresas desenvolvedoras, transmitindo mensagens específicas, e em alguns casos, com conteúdo racista, misógino e homofóbico. Sem uma visão crítica sobre essa dinâmica, corre-se o risco de naturalizar desigualdades, violências e um modo de ser no mundo que não é sustentável ou ético<sup>21</sup>. Portanto, mesmo que os *e-Sports* estejam, de um lado, fortemente vinculados à lógica do entretenimento e à competição organizada por empresas, o que os distanciam do espírito olímpico tradicional, por outro lado, eles podem se alinhar com os ideais de hospitalidade, amizade, colaboração e acolhimento — princípios fundamentais do movimento olímpico. Assim, os *e-Sports*, mesmo inseridos em uma lógica de consumo e espetáculo, têm o potencial de refletir e promover valores

Lemos CM, Santos DB, Rafael LC, Ruy VS, Costa RSM. e-Sports como uma prática esportiva na atualidade. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:185-202.

que transcendem o mero entretenimento, conectando-se aos pilares universais do espírito olímpico. Entretanto, cabe ressaltar que esses elementos abrem espaço para um debate social sobre o papel do esporte.

### **Considerações finais**

Este estudo buscou contribuir para o debate em torno do reconhecimento dos *e-Sports* como uma prática esportiva, analisando suas características e comparando-as com os esportes olímpicos. A pesquisa mostrou que, apesar das críticas, os *e-Sports* vêm ganhando aceitação significativa tanto em termos de organização, quanto de impacto econômico e com um público global crescente.

Ainda que as discussões sobre a inclusão dos *e-Sports* nos Jogos Olímpicos estejam em andamento, este estudo aponta que a modalidade já compartilha muitos dos elementos fundamentais dos esportes, como regras claras, organização competitiva e envolvimento de atletas profissionais. No entanto, permanece uma lacuna na comparação da exigência física dos *e-Sports* em relação aos esportes olímpicos, o que ainda gera resistência por parte de algumas instituições e setores da sociedade.

As implicações dessa pesquisa sugerem que os *e-Sports* podem representar uma nova fase na evolução do conceito de esporte, acompanhando as transformações tecnológicas e culturais da sociedade contemporânea. Ao mesmo tempo, o reconhecimento formal e a regulamentação específica dos *e-Sports* são cruciais para sua legitimação definitiva.

Por fim, o presente estudo aponta para a necessidade de pesquisas adicionais que explorem mais profundamente as implicações sociais, econômicas e culturais dos *e-Sports*, além de fornecer pesquisa de campo sobre seus efeitos no desempenho físico e mental dos atletas, com discussões regionais, visando o resgate do espírito olímpico de colaboração entre pessoas e povos.

### **Referências**

- 1 Bueno F. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho [citado 19 set 2024]. *Jornal da USP*. 2024. Disponível em <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/#:~:text=tradicional%20do%20trabalho->
- 2 Redação do ge. Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes [citado 19 set 2024]. *ge*. 2023. Disponível em

Lemos CM, Santos DB, Rafael LC, Ruy VS, Costa RSM. e-Sports como uma prática esportiva na atualidade. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:185-202.

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-na-o-sao-esporte.ghtml>

3 Oliveira G. Esports são esportes? Diretores do COI comentam polêmica [citado 19 set 2024]. *ge*. 2023. Disponível em

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/03/01/esports-sao-esportes-diretores-do-coi-comentam-polemica.ghtml>

Macedo T, Falcão T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*. 2019;246-67.

4 Jonasson K. Sport Has Never Been Modern. *SBHC - Sociedade Brasileira de História da Ciência - Boletim - Boletim 8 - A relação entre teoria e prática no esporte brasileiro*. *Sbhc.org.br*. 2024. Disponível em

[https://www.sbhc.org.br/conteudo/view?ID\\_CONTEUDO=918#:~:text=Durante%20a%20Idade%20M](https://www.sbhc.org.br/conteudo/view?ID_CONTEUDO=918#:~:text=Durante%20a%20Idade%20M)

5 Projeto de Lei nº 894/24. Reconhece o esporte eletrônico como modalidade esportiva e regula sua prática no Município [citado 19 set 2024]. Belo Horizonte: Câmara Municipal de Belo Horizonte; 2024. Disponível em <https://www.cmbh.mg.gov.br/atividade-legislativa/pesquisar-proposicoes/projeto-de-lei/>

6 Neves J. Pesquisa qualitativa - características, usos e possibilidades. *Caderno de Pesquisas em Administração*. 1996;1(3):9.

7 Fernandes LA, Gomes JMM. Relatórios de pesquisa nas Ciências Sociais: características e modalidades de investigação. *ConTexto*. 2009;3(4):1-23.

8 Fonseca JJS. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC; 2002.

9 Fiocruz. Metodologia da pesquisa científica: procedimentos de pesquisa. 2018.

10 Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2):1-34

11 Bubna K, Trotter MG, Polman R, Poulus DR. Terminology matters: defining the esports athlete. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2023;25(5):1232028.

12 Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “sport”. *Quest*. 2016;11(1):1–18.

12 Dowdell B, Lepp A, Yim BH, Barkley JE. Esports athletes on a team or club are more physically active and less sedentary than equally experienced, casual video gamers. *Journal of Electronic Gaming and Esports*. 2024;2(1):1.

13 Hallmann K, Giel T. eSports – competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*. 2018;21(1):14–20.

14 Kemp C, Pienaar P, Rae D. Brace yourselves: esports is coming. *South African Journal of Sports Medicine*. 2020;32(1):1–2.

15 Örsoğlu T, Yüzbaşıoğlu B, Pekel H. eSports: digital games and its future from the traditional athletes’ and eSports players’ perspectives. *Simulation & Gaming*. 2023;54(5):534-553.

16 Chae HS, Kang S. An exploratory research on categorizing e-Sports as one of the sports. *Journal of Korea Game Society*. 2011;11(3):85–95.

17 Brock T. Roger Caillois and E-Sports: on the problems of treating play as work. *Games and culture*. 2017;12(4):321–39.

18 Woodcock J. *Marx no fliperama*. São Paulo: Autonomia Literária; 2020.

19 IOC. IOC announces Olympic Esports Games to be hosted in the Kingdom of Saudi Arabia [citado 19 set 2024]. *Olympics.com*. International Olympic Committee; 2024. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-games-to-be-hosted-in-the-kingdom-of-saudi-arabia>

Lemos CM, Santos DB, Rafael LC, Ruy VS, Costa RSM. e-Sports como uma prática esportiva na atualidade. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:185-202.

20 Liquipedia. Esports World Cup 2024 [citado 19 set 2024]. Liquipedia Esports Wiki. Disponível em [https://liquipedia.net/esports/Esports\\_World\\_Cup/2024](https://liquipedia.net/esports/Esports_World_Cup/2024)

21 Lopes NL. Quanto ganha um atleta olímpico? Tem salário? Entenda a remuneração [citado 19 set 2024]. 2024. IG Economia. Disponível em <https://economia.ig.com.br/2024-07-26/quanto-ganha-um-atleta-olimpico--tem-salario-entenda-a-remuneracao.html>

22 Pacete LG. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports? [citado 19 set 2024]. 2023. Forbes Brasil. Disponível em <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>

23 Game On. Esports World Cup terá prêmio de mais de US\$ 60 milhões [citado 19 set 2024]. Game On. 2024. Terra. Disponível em <https://www.terra.com.br/gameon/esports/esports-world-cup-tera-premio-de-mais-de-us-60-milhoes,b3954e1aeb6d9f37376c8e6cb9105396qxm5kebq.html>

24 Alves JAB, Pieranti OP. O estado e a formulação de uma política nacional de esporte no Brasil. *RAE eletrônica*. 2007;6(1).

25 Brasil. Constituição da República Federativa do Brasil [citado 19 set 2024]. Brasília, DF: Senado Federal; 2016. Disponível em [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88\\_Livro\\_EC91\\_2016.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf)

26 Brasil. Lei 14.597, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte [citado 19 set 2024]. *Diário Oficial da União*. 112;(1):6-17. Disponível em [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/114597.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/114597.htm)

27 ESPN. Lei Geral do Esporte: o que você precisa saber do veto que interessava ao futebol, direitos de TV e mais [citado 19 set 2024]. ESPN.com. 2023. Disponível em [https://www.espn.com.br/futebol/brasileirao/artigo/\\_/id/12195873/lei-geral-esporte-o-qu-e-voce-precisa-saber-veto-interessava-futebol-direitos-tv-mais](https://www.espn.com.br/futebol/brasileirao/artigo/_/id/12195873/lei-geral-esporte-o-qu-e-voce-precisa-saber-veto-interessava-futebol-direitos-tv-mais)

28 Brasil. Lei Geral do Esporte é sancionada com vetos [citado 19 set 2024]. Senado Federal. Disponível em <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/06/15/lei-geral-do-esporte-e-sancionada-com-vetos>

29 Francisco IB. E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos [citado 19 set 2024]. *Âmbito Jurídico*. 2020. Disponível em <https://ambitojuridico.com.br/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>

30 Ribeiro JC. Projeto de Lei N° 205, de 2023 [citado 19 set 2024]. Disponível em [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=2268463&filename=Avulso%20PL%20205/2023](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2268463&filename=Avulso%20PL%20205/2023)

31 Besombes N. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*. 2016;20(5).

32 Tin MJ, Mazzei LC. Análise sobre uma "esportivização" das atividades ligadas aos e-sports [citado 19 set 2024]. *Revpibic*. 2019. Disponível em <https://econtents.bc.unicamp.br/eventos/index.php/pibic/article/view/1061>

33 Medeiros B, Sayeg R. E-sports and the application of sports and labor legislation. *Int. J. Innov.* 2022;10(2):212-40.