



JOGOS OLÍMPICOS ELETRÔNICOS E A RELAÇÃO COM O MOVIMENTO OLÍMPICO

Resumo - Os esportes eletrônicos, ou e-sports, emergiram como um fenômeno global significativo, atraindo grande público e se estabelecendo como uma forma de entretenimento competitivo comparável ao esporte olímpico. A crescente popularidade alcançada desencadeou uma discussão sobre a participação no Movimento Olímpico, referenciada na Carta Olímpica, que até 2011 restringia a inclusão de modalidades esportivas baseadas em propulsão mecânica. No entanto, o COI, ao reconhecer a evolução das formas de competição e a necessidade de modernização, começou a revisar essas restrições. A Agenda 2020 e sua sucessora, a Agenda 2020+5, enfatizou a necessidade de rejuvenescimento do Movimento Olímpico para mobilizar as novas gerações. Essas diretrizes indicam uma abertura para a inclusão de modalidades que foram negadas ou excluídas no passado, tal como o surf e o skate. Contudo, a inclusão dos e-sports nos Jogos Olímpicos ainda enfrenta estes desafios significativos. A principal preocupação é alinhar essas competições com os valores olímpicos, como respeito e jogo limpo, além de abordar questões relacionadas à violência que está presente como objeto de alguns jogos. Dessa forma, observamos que a relação do COI com os e-sports, desde a aproximação inicial até os primeiros eventos realizados pela entidade, juntamente com os desdobramentos que levaram à idealização dos Jogos Olímpicos de e-sports está alinhada com as novas demandas da sociedade que já transformaram boa parte do programa olímpico, ao mesmo tempo em que é uma ação necessária para a própria sobrevivência da entidade.

Palavras-chave: e-sports; jogos eletrônicos; Movimento Olímpico.

ELECTRONIC OLYMPIC GAMES AND THE RELATIONSHIP WITH THE OLYMPIC MOVEMENT

Abstract - Electronic sports, or e-sports, have emerged as a significant global phenomenon, attracting large audiences and establishing themselves as a form of competitive entertainment comparable to Olympic sports. Their growing popularity has sparked a discussion about participation in the Olympic Movement, referenced in the Olympic Charter, which until 2011 restricted the inclusion of sports modalities based on mechanical propulsion. However, the IOC, recognizing the evolution of competition forms and the need for modernization, began to review these restrictions. Agenda 2020 and its successor, Agenda 2020+5, emphasized the need to rejuvenate the Olympic Movement to mobilize new generations. These guidelines indicate an openness to the inclusion of modalities that were denied or excluded in the past, such as surfing and skateboarding. However, the inclusion of e-sports in the Olympic Games still faces significant challenges. The main concern is to align these competitions with Olympic values, such as respect and fair play, in addition to addressing issues related to violence that is present as an object of some games. Thus, we can see that the IOC's relationship with e-sports, from the initial approach to the first events held by the entity, together with the developments that led to the creation of the e-sports Olympic Games, is aligned with the new demands of society that have already transformed a large part of the Olympic program, while at the same time being a necessary action for the very survival of the entity.

Keywords: esports; electronic games; Olympic Movement.

LOS JUEGOS OLÍMPICOS ELECTRÔNICOS Y LA RELACIÓN CON EL MOVIMIENTO OLÍMPICO

Resumen - Los deportes electrónicos, o e-sports, han surgido como un fenómeno global importante, atrayendo grandes audiencias y estableciéndose como una forma de entretenimiento competitivo comparable al deporte olímpico. La creciente popularidad alcanzada desencadenó una discusión sobre la participación en el Movimento Olímpico, referenciada en la Carta Olímpica, que hasta 2011 restringía la inclusión de modalidades deportivas basadas en propulsión mecánica. Sin embargo, el COI, reconociendo la evolución de las formas de competición y la necesidad de modernización, comenzó a revisar estas restricciones. La Agenda 2020 y su sucesora, la Agenda 2020+5, enfatizaron la necesidad de rejuvenecer el Movimento Olímpico para movilizar a las nuevas generaciones. Estas directrices indican una apertura a la inclusión de deportes que fueron negados o excluidos en el pasado, como el surf y el skate. Sin embargo, la inclusión de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos aún enfrenta estos desafíos importantes. La principal preocupación es alinear estas competiciones con los valores olímpicos, como el respeto y el juego limpio, además de abordar cuestiones relacionadas con la violencia que está presente como objeto de algunos juegos. Así, observamos que la relación del COI con los e-sports, desde el planteamiento inicial hasta los primeros eventos celebrados por la entidad, junto con los desarrollos que llevaron a la idealización de los Juegos Olímpicos de e-sports, está alineada con las nuevas demandas de la sociedad que ya han transformado buena parte del programa olímpico, siendo al mismo tiempo una acción necesaria para la propia supervivencia de la entidad.

Palabras-clave: deportes electrónicos; juegos electrónicos; Movimento Olímpico.

*Raoni Perrucci Toledo
Machado*

raoni@ufla.br

*Universidade Federal de
Lavras, Brasil*

Luciano Sampaio

*Faculdade de Educação,
Universidade de São
Paulo, Brasil*

*Claudio Alexandre
Kovacs Pires de Godoi*

Team Liquid, Brasil

Katia Rubio

*Faculdade de Educação,
Universidade de São
Paulo, Brasil*

*[http://dx.doi.org/
10.30937/2526-
6314.v8.id212](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v8.id212)*

Recebido: 06 mai 2025

Aceito: 30 jul 2025

Publicado: 03 ago 2025



Introdução

Considerado um dos principais fenômenos sociais contemporâneos, o esporte se tornou, de acordo com Rubio¹, um dos mais influentes elementos da indústria cultural reforçado pelos diferentes meios de comunicação de massa. Nessa mesma direção, Michaluk² afirma que além de ser uma importante manifestação cultural, o esporte reflete mudanças significativas que ocorrem em um determinado momento histórico. Essa relação com o lugar e o contexto em que ele se manifesta aponta para possíveis e necessárias transformações. Bezerra³ entende o esporte enquanto manifestação sociocultural que dialoga com o seu tempo, se adaptando e catalisando as diferentes manifestações que levam ao surgimento de algumas novas modalidades e à extinção de outras. E, da mesma forma que surgiram as modalidades esportivas com bola na Inglaterra do século XIX, o esporte contemporâneo se desenvolve junto com a tecnologia, facilitando o surgimento dos jogos eletrônicos.

O Movimento Olímpico moderno nasceu pautado no modelo grego e foi organizado com a preocupação de universalizar a prática esportiva, entendida por Pierre de Coubertin como um bem da humanidade. O que se observa ao longo do século XX é que os Jogos Olímpicos se tornaram um dos maiores eventos esportivos do planeta e sofreu profundas transformações ao longo dos anos, saindo de uma prática amadora a um fenômeno profissional complexo de visibilidade planetária capaz de promover tendências e valores. Por conta disso, as modalidades disputadas tanto nos Jogos Olímpicos de Verão, como nos de Inverno, são escolhidas em função de sua popularidade e interesses comerciais, bem como adequação aos meios de comunicação, uma vez que as competições estão diretamente associadas à visibilidade proporcionada pela televisão e às mídias recentes⁴.

É nesse contexto que surge a discussão sobre a inclusão dos esportes eletrônicos nos Jogos Olímpicos. Conforme Savonitti e Nishida⁵ a popularização da abordagem competitiva e espetacularização dos videogames no século XXI levou à discussão sobre a esportivização dessa prática e a consideração de seus praticantes como atletas. O termo ‘e-sport’ foi criado para se referir a todo o conjunto de jogos eletrônicos realizados de maneira competitiva, um fenômeno que vem crescendo exponencialmente, atraindo milhões de espectadores, profissionalizando praticantes e premiando os vencedores.

Savonitti⁶ aponta que desde o registro dos primeiros aparelhos eletrônicos feitos

especificamente para a prática lúdica, a sua forma competitiva já aparecia. Em 1972 aconteceu o primeiro torneio conhecido, realizado no campus da Universidade de Stanford, o ‘*Intergalactic Spacewar Olympics*’, e durante a década de 1980, já com os aparelhos de videogame se consolidando como forma de entretenimento, surgem os primeiros ‘grandes’ torneios como o ‘*Space Invaders Championship*’, evento que atraiu cerca de 10 mil participantes nos EUA. Ao longo dessa mesma década, com o lançamento do Nintendo Entertainment System em 1983, surgiram jogos com conotações mais afetivas, levando à criação de personagens como Mario Bros, determinando a criação de personagens e histórias com contexto mais complexos sem interferir na dinâmica do jogo. Nessa mesma época foram lançados jogos categorizados como *Role Playing Games* (RPGs), nos quais o jogador vive a história sob a perspectiva do herói, mudando a interação gráfica com mapas, percursos e auxílio de textos cuja finalidade é contar uma história com começo, meio e fim. Com a crescente inserção de narrativa aos jogos, foi preciso equilibrar o nível de dificuldade diante dos desafios para a conquista de objetivos, ou seja, a razão de ser de um jogo eletrônico estava dirigida também pela competição consigo mesmo e não somente na relação com um adversário.

A partir deste ponto, os jogos foram se tornando mais complexos tanto em relação a sua jogabilidade quanto em qualidade gráfica, até que por volta dos anos 2000 tivemos a explosão dos e-sports, ou seja, da massificação da forma competitiva dos jogos eletrônicos, culminando com a criação de ligas profissionais e o surgimento de grandes torneios, como o World Cyber Games em 2000 e a Electronic Sports World Cup em 2003.

Na década seguinte, jogos como *League of Legends*, *Dota 2*, e *Counter-Strike: Global Offensive* levaram as competições a serem transmitidas ao vivo em plataformas como *Twitch* e *YouTube*, atraindo milhões de espectadores, afirmando o caráter global desse fenômeno⁶. A popularidade alcançada com os jogos eletrônicos realizados em tempo real e a dedicação de seus jogadores tanto às estratégias de jogo como em sua preparação física pessoal para suportar as muitas horas de treino e competições, desencadeou uma discussão sobre o seu reconhecimento e inclusão dessas modalidades no programa olímpico.

Sabe-se que para uma modalidade se tornar olímpica é necessária uma organização em nível piramidal global, submetendo atletas a essa estrutura para que possam competir representando Estados Nacionais. Alguns critérios para se estabelecer o

que era ‘amplamente praticado’ foram estabelecidos, até 2004 precisava ser praticado em pelo menos 75 países de quatro continentes, para homens, e 40 países de três continentes para mulheres, mas em 2007 esse critério deixou de ser utilizado⁷. Os argumentos de que os e-sports não seriam esportes baseavam-se no argumento de que essa atividade envolvia pouca ou nenhuma atividade física, entretanto, o contra-argumento residia na necessidade de altos níveis de habilidade mental, reflexos rápidos, coordenação e tomada de decisões em tempo real. A ausência de esforço físico observado nas modalidades olímpicas era vista como um obstáculo para sua classificação como esporte. No entanto, os e-sports compartilham várias características fundamentais com o esporte olímpico, como a competição organizada, a existência de ligas e campeonatos, o desenvolvimento de estratégias complexas e a necessidade de treinamento e disciplina.

Essa discussão caminhou em um ritmo pouco comum, posto que o Comitê Olímpico Internacional (COI) logo entendeu a importância dos jogos eletrônicos para o rejuvenescimento do Movimento Olímpico, um dos pilares da Agenda 2020. Associado a isso, em abril de 2018 várias competições de games foram incluídas na programação oficial dos Jogos Asiáticos de 2022, realizados em Hangzhou (China). E em 2021, com a publicação da Agenda 2020+5, duas novas recomendações surgem que envolvem diretamente os jogos eletrônicos, a Recomendação 8 – Aumentar o envolvimento digital com as pessoas, e principalmente a Recomendação 9 – Incentivar o desenvolvimento de esportes virtuais e interagir ainda mais com as comunidades de videogame⁸. Essas diretrizes indicaram uma abertura para a inclusão de modalidades que foram negadas ou excluídas no passado.

Contudo, a inclusão dos e-sports nos Jogos Olímpicos ainda enfrenta desafios significativos. A principal preocupação é alinhar essas competições com os valores olímpicos, como respeito e jogo limpo, além de abordar questões relacionadas à violência que alguns jogos trazem, como os de tiro em primeira pessoa (FPS). Em 2021, com o número de praticantes tendo crescido por conta da necessidade de isolamento social provocada pela pandemia, o COI demonstrou real interesse nessa discussão ao organizar um evento de e-sports pouco antes dos Jogos Olímpicos de Tóquio, a *Olympic Virtual Series* (Série Virtual Olímpica). Embora não tenha sido parte oficial dos Jogos Olímpicos de Tóquio no mesmo ano, esse evento mostrou a disposição do COI em explorar a sua inclusão.

A realização deste primeiro contato se deu de maneira predominantemente online, dos cinco eventos, apenas o beisebol, que foi restrito a jogadores japoneses, teve suas finais presenciais. Dois anos depois foi realizado em Singapura a *Olympic Esports Week* (Semana Olímpica de E-sports), um evento com as finais totalmente presencial, contribuindo para a consolidação da aproximação entre o esporte eletrônico e o Movimento Olímpico. O anúncio dos Jogos Olímpicos de e-sports, que seriam realizados na Arábia Saudita a partir de 2025, foi o maior passo no estabelecimento deles dentro do Movimento Olímpico.

Dessa forma, esse artigo tem como objetivo discutir o anúncio dos Jogos Olímpicos de e-sports, dentro do contexto de reformulação do COI e das novas características do fenômeno esportivo contemporâneo.

O histórico dos e-sports no Movimento Olímpico

Embora tenha lidado com temas essenciais para a reaproximação do Movimento Olímpico com a juventude, a Agenda 2020 não menciona os esports ou mesmo os videogames, um reflexo de que o tema ainda não havia ganhado relevância significativa na visão dos gestores do COI. O primeiro posicionamento oficial da entidade sobre os esports aconteceu em 2018, durante o 7º Congresso Olímpico. Na ocasião, foi declarado que “[...] alguns e-games não são compatíveis com os valores olímpicos e, portanto, a cooperação com eles é excluída (p. 3)”⁹. Essa visão é mantida até hoje, especialmente em relação a jogos que envolvem violência aberta. Além disso, a entidade considerou prematura a discussão sobre a inclusão dos e-sports no programa olímpico, mas incentivou as Federações Internacionais (FIs) a explorarem as versões eletrônicas e virtuais de suas modalidades. Nesse mesmo ano, o COI, em colaboração com a Associação Global de Federações Esportivas Internacionais (GAISF), criou o Grupo de Ligação de E-sports, com o intuito de promover o diálogo entre o Movimento Olímpico e as partes interessadas na indústria dos esportes eletrônicos¹⁰. Ainda em 2018, foi organizado o Fórum de E-sports no Museu Olímpico em Lausanne, que reuniu mais de 150 representantes do ecossistema de esportes eletrônicos e do Movimento Olímpico. O fórum visou construir uma plataforma de engajamento futuro e destacar as oportunidades de cooperação. Durante o evento, ficou evidente que a ausência de uma organização global para os e-sports que pudesse se alinhar ao sistema e valores olímpicos era um

obstáculo significativo para a inclusão dessas modalidades nos Jogos Olímpicos¹⁰.

O debate avançou no 8º Congresso Olímpico, realizado em 2019, que destacou o potencial das simulações esportivas e incentivou ainda mais as FIs a controlarem as versões eletrônicas de suas modalidades. Também foi reforçado o foco nos jogadores ao invés de jogos específicos, e a promoção de um diálogo contínuo entre o COI e as comunidades de e-sports para o desenvolvimento de parcerias estratégicas¹¹. Finalmente, a Agenda Olímpica 2020+5 deu um passo além, ao incluir o esporte virtual como parte das recomendações estratégicas do COI. A Recomendação 9 enfatiza a necessidade de desenvolver relações diretas com a juventude e lançar experiências olímpicas por meio de modalidades esportivas virtuais⁸. A indicação mais robusta da maior aproximação entre os Jogos Olímpicos e os e-sports, entretanto, foi “[...] considerar a adição de esportes virtuais físicos no programa olímpico, em cooperação com as respectivas FIs (p. 21)”⁸.

A *Olympic Virtual Series* foi o primeiro evento de esporte eletrônico organizado pela entidade. Ela ocorreu entre 13 de maio e 23 de junho de 2021, antecedendo os Jogos Olímpicos de Tóquio. Cerca de 250 mil pessoas participaram desta primeira edição, enquanto a quantidade de pessoas inscritas foi de mais de dois milhões¹². Este evento uniu algumas modalidades esportivas tradicionais com os jogos eletrônicos através de simuladores. O COI¹³ enfatizou que “[...] os eventos da Olympic Virtual Series têm o objetivo de maximizar a participação online e priorizar inclusão para mobilizar jogadores, esportistas e entusiastas do esporte virtual de todo o mundo (s/p)”. Além disso, buscou aumentar o engajamento dos Jogos Olímpicos de Tóquio, realizados no mesmo ano, com o público jovem que comumente acompanham os esportes eletrônicos, assim como aumentar a participação esportiva tanto físico quanto virtual e promover os valores olímpicos. A entidade se mostrou claramente comprometida com o esporte virtual visto que, em outubro de 2021, após a *Olympic Virtual Series*, foi em busca de um novo diretor de esporte virtual para aumentar o envolvimento com esta comunidade e melhorar seu desenvolvimento e planejamento¹⁴.

O evento pioneiro de esporte eletrônico foi realizado predominantemente online, possibilitando a participação de pessoas de todo o mundo a partir de suas casas ou de centros de treinamento esportivo. A *Olympic Virtual Series* foi organizada em cooperação com cinco FIs: a World Baseball Softball Confederation (WBSC), a Federação Internacional de Automobilismo (FIA), a União Ciclística Internacional (UCI), a

Federação Internacional de Vela (WS) e a Federação Internacional de Sociedades de Remo (WR). Os jogos selecionados para representar essas modalidades foram *Gran Turismo Sport* para o automobilismo, *eBaseball Powerful Pro Baseball 2020* para o beisebol, *Virtual Regatta* para a vela e *Zwift* para o ciclismo, enquanto o remo foi realizado em formato aberto sem um jogo específico¹⁵.

Além disso, outras FIs, como a Federação Internacional de Futebol (FIFA), a Federação Internacional de Basquete (FIBA), a Federação Internacional de Tênis (ITF) e a World Taekwondo (WT), também demonstraram interesse em ter suas modalidades representadas em futuras edições do evento¹³. O COI traçou alguns limites de seleção para os jogos da *Olympic Virtual Series*, em alinhamento com o posicionamento de 2018⁹ e a Recomendação 9 da Agenda 2020+5, que preconiza que produtos e experiências olímpicas por meio de modalidades virtuais de esporte para promover os valores olímpicos⁸. Tendo em vista que jogos eletrônicos que possuem conteúdos violentos como explosões e mortes não combinariam com os valores olímpicos¹⁶, títulos já consolidados em outras competições de e-sports, como os FPS, e que já possuem o favoritismo do público, não puderam participar desta edição por não se enquadrar na proposta do evento.

As modalidades de remo e ciclismo foram realizadas em um formato de videogame ativo, também conhecidos como exergames, que demandam a execução de movimentos de corpo inteiro do jogador simulando a técnica esportiva para serem transmitidos ao personagem no jogo¹⁷. Como exemplo, o *Zwift* é um equipamento eletrônico que utiliza de uma bicicleta real e um rolo de treino que se conecta ao jogo através de sensores para captar os movimentos e controlar a velocidade do seu personagem. Já para a modalidade do remo não foi selecionada um jogo específico, pois ela ocorreu também de uma forma mais ativa, onde os participantes puderam somar metros por meio de um aplicativo desenvolvido pela *Olympic Virtual Series* enquanto remavam com seus barcos ou treinavam em academias¹⁸. Já as outras modalidades utilizaram de videogames tradicionais, ou não-físicos, usando a terminologia do COI na Agenda 2020+5⁸. O automobilismo pôde ser disputado por meio dos consoles Playstation 4 ou Playstation 5, o beisebol nos consoles Playstation 4 e Nintendo Switch, e a vela foi disputada através da instalação do jogo *Virtual Regatta* disponível para tablets, computadores e celulares¹⁹.

O segundo evento com a chancela do COI foi a *Olympic Esports Week*. Anunciada

em novembro de 2022, ela ocorreu entre 22 e 25 de junho de 2023, com as finais realizadas de forma totalmente presencial em Singapura. O evento foi criado para “[...] apoiar o desenvolvimento dos esportes virtuais dentro do Movimento Olímpico e para se envolver com a comunidade competitiva dos jogos (s/p)”²⁰. A *Olympic Esports Week* se insere na estratégia da entidade para atender às Recomendações 8 e 9 da Agenda 2020+5⁸, o que por um lado fez com que a iniciativa fosse festejada, mas que por outro, recebesse muitas críticas. Por exemplo, a Recomendação 9 diz que se deve incentivar o desenvolvimento de esportes virtuais e se envolver ainda mais com comunidades de videogames⁸; entretanto, o foco foi principalmente na primeira parte da diretriz, ou seja, o problema é que se buscou o desenvolvimento de formas de se realizar o esporte tradicional de maneira eletrônica, mas que não é o que a comunidade atual de gamers* como um todo está envolvida²¹. Além disso, a ausência dos principais jogos em termos de número de jogadores, premiações e audiência, como *Dota 2*, *League of Legends* e *Counter Strike* fez com que o evento ganhasse muita resistência dentro da comunidade *gamer*²². No entanto, os e-sports estão em um momento em que a sua aproximação com o Movimento Olímpico está apenas começando, e a intermediação das FIs com as desenvolvedoras de jogos é fundamental²³. Por isso, talvez a escolha dos jogos não foi de fato uma escolha, e sim o que era possível naquele momento.

De toda forma, as classificatórias online da *Olympic Esports Week*, que foram abertas para que qualquer pessoa com acesso a um aparelho eletrônico pudesse participar, tiveram a participação de 500 mil jogadores de todo o planeta, o dobro da *Olympic Virtual Series* em 2021. Desses, 131 atletas se classificaram para as finais em formato presencial²⁴. As provas tiveram mais de 6 milhões de visualizações na transmissão via streaming no Canal Olímpico, com 75% delas sendo de pessoas entre 13 e 34 anos de idade²⁵.

Ocorreram disputas em dez jogos oficiais e mais cinco de exibição, realizadas em jogos virtuais que remetem às práticas esportivas tradicionais²⁰. Alguns foram em consoles, como o automobilismo, que utilizou o jogo *Gran Turismo 7* do Playstation 5, em associação com a FIA, e o beisebol, que usou o *WBSC eBaseball™: POWER PROS* para Nintendo Switch e Playstation 5, homologado pela WBSC. Outros eventos foram

*Gamer é a nomenclatura usualmente atribuída a pessoa que possui envolvimento com os jogos eletrônicos, quer seja de forma casual ou competitiva.

realizados em jogos para celular: o tênis, em associação com a ITF, usou o *Tennis Clash*; o tiro com arco, em associação com a World Archery (WA), utilizou o *Tic Tac Bow*; a vela, em parceria com a World Sailing (WS), foi realizada no *Virtual Regatta*. As modalidades que usaram exergames foram o ciclismo, organizado pela UCI, que como no evento anterior utilizou o aplicativo *Zwift*, e o taekwondo, promovido pela WT, que foi realizado na plataforma *Virtual Taekwondo*. Já o xadrez e a dança utilizaram respectivamente dos já consagrados *chess.com* e *Just Dance* para a realização de suas partidas. As provas de tiro esportivo foram realizadas em uma adaptação com o *Fortnite*, homologado pela Federação Internacional de Esportes de Tiro (ISSF), já apontando caminhos para a olimpização de formas dos e-sports inicialmente descartados. Além desses eventos, foram realizadas partidas de exibição com os jogos *Rocket League* (futebol de veículos), *Street Fighter 6* (luta), *NBA 2k23* (basquete), o Duathlon (combinação de ciclismo e corrida utilizando a plataforma *Zwift*) e o *Virtual Table Tennis* (tênis de mesa). Mesmo com críticas em relação aos jogos envolvidos, a escolha para aquele momento estava alinhada com as parcerias já estabelecidas com as FIs e com os valores olímpicos, sendo um marco bastante importante para a continuidade da aproximação do Movimento Olímpico com os jogos eletrônicos.

Finalmente, o maior passo da inclusão dos e-sports no Movimento Olímpico foi dado no dia 23 de julho de 2024, durante a realização da 142ª Sessão do Comitê Olímpico Internacional. Na reunião, foi anunciada a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports, um evento previsto para ocorrer a cada dois anos, que se iniciaria a partir de 2025 (COI, 2024)²⁶. Essa iniciativa marca uma mudança notável em relação ao esporte tradicional, o qual tem nos Jogos Olímpicos sua principal forma de expressão, realizados a cada quatro anos. Durante a reunião que precedeu os Jogos Olímpicos de Paris, os membros do COI focaram na análise do mercado crescente dos esportes eletrônicos e, de forma unânime, aprovaram a criação de um evento olímpico exclusivo para os e-sports. Na votação, não houve votos contrários nem abstenções, evidenciando o forte consenso em torno dessa decisão. Thomas Bach, presidente do COI, afirmou que a decisão é um reflexo da adaptação do COI às transformações trazidas pela revolução digital, bem como ao envolvimento cada vez maior da comunidade dos e-sports. Na reunião, Bach disse que a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports fortalece a atratividade da marca olímpica e seus valores fundamentais, especialmente entre as novas gerações, que estão cada vez mais

imersas no universo digital.

Os Jogos Olímpicos de E-sports deverão ser divididos em três categorias principais: esportes físicos disputados em plataformas virtuais, simuladores de esporte, e jogos de e-sports que estejam em consonância com os valores defendidos pelo movimento olímpico. Embora a lista completa das modalidades ainda não tenha sido definida no anúncio da primeira edição do evento, o COI (2024)²⁶ já deixou claro que jogos de tiro, como Counter-Strike, Rainbow Six Siege e Free Fire, por exemplo, não serão incluídos no programa olímpico. Sendo assim, os sistemas de classificação para os Jogos Olímpicos de E-sports ainda estão em fase de desenvolvimento. No entanto, a presidência da Comissão de E-sports do COI, sublinhou a importância de uma colaboração estreita com as FIs e as confederações nacionais para garantir a legitimidade e a organização do evento. Além disso, devido ao fato de os jogos de e-sports serem propriedade de desenvolvedoras, é crucial manter um diálogo contínuo com essas empresas para alinhar expectativas e garantir a viabilidade de sua ocorrência.

O evento será realizado em colaboração com o Comitê Olímpico da Arábia Saudita, cujo governo anunciou investimentos através de seu Fundo de Investimento Público da ordem de 38 bilhões de dólares no setor dos videogames até 2030²⁷, como parte de uma estratégia mais ampla para diversificar sua economia, promover sua cultura e melhorar sua imagem no cenário internacional. A ideia é se aproveitar do conhecimento adquirido pelo país na organização da primeira edição da Copa do Mundo de E-sports, um evento que ofereceu premiações milionárias e atraiu a atenção da comunidade global de games. Inicialmente, a parceria entre o COI e a Arábia Saudita terá duração de 12 anos, com o evento sendo sediado a cada dois anos no país. No entanto, essa periodicidade pode ser revisada, uma vez que existem divergências entre os membros do Conselho Executivo do COI sobre a melhor forma de proceder. Para a organização desse evento, a entidade estabelecerá uma estrutura específica, que será distinta tanto em termos organizacionais quanto financeiros do modelo utilizado nos Jogos Olímpicos tradicionais, demandando uma abordagem inovadora e diferenciada, tanto no que diz respeito ao financiamento quanto à gestão do evento.

Desafios e considerações filosóficas

O trabalho de McBride²⁸, ao desencorajar a busca pela definição estrita do que é

esporte, pode ser um guia útil para entender os e-sports no contexto olímpico. Sua visão sugere que tentar limitar o conceito de esporte pode ser contraproducente, especialmente em um mundo em constante evolução. Aplicando essa perspectiva aos e-sports, poderíamos argumentar que a inclusão de novas formas de competição, como os jogos eletrônicos, são extensões naturais da evolução do esporte. Conforme já foi dito, joga-se videogame competitivamente desde que eles foram criados²⁹; dessa forma, a conexão deles com o esporte é lógica e inevitável, posto que ambos são cultura mediadas centradas no desempenho dos jogadores³⁰. O modelo competitivo do esporte, bem como a sua experiência voltada para os espectadores, tornaram-se a base para um modelo semelhante nos jogos eletrônicos, como o uso do termo ‘olímpico’ no primeiro torneio de videogame registrado em 1972 nos mostra. Posto que “[...] o espetáculo é a principal produção da sociedade atual (p. 30)”³¹, os jogos eletrônicos são transformados em espetáculo, através da sua esportivização⁵. Assim, surgiram os e-sports, convergência entre jogos eletrônicos (em particular, os jogos online), esporte e mídia²⁹.

Os Jogos Olímpicos de Seul, em 1988, marcaram o início da fase do profissionalismo, de acordo com a proposta de periodização de Rubio³². Uma das questões desse período, que se encerrou com os jogos do Rio de Janeiro, em 2016, é a sua espetacularização, a partir da transmissão do evento para o mundo³³ no que se pode chamar de ‘televisão global’: a transmissão de eventos e experiências que atraem pessoas das mais diversas culturas e localidades ao redor do mundo^{30,34}. As bases para a profissionalização e espetacularização dos Jogos Olímpicos foram estabelecidas pela edição anterior, em Los Angeles-1984. A competição marcou o fim da fase de conflito dos Jogos, ao estabelecer um modelo novo de gerenciamento e organização³². Foi um evento que colocou de vez a televisão no centro do espetáculo olímpico, com os Jogos se tornando parte importante da ‘televisão global’ como uma experiência compartilhada com bilhões de pessoas no mundo todo³⁴. Assim, o esporte apresentado nos Jogos Olímpicos assume-se como um espetáculo como caracterizado por Debord³¹: transformou-se em uma relação social entre pessoas em escala global, mediado pelas imagens geradas pela televisão. Esse modelo de espetáculo global adotado pelos Jogos Olímpicos tornou-se a referência para quase todos os eventos esportivos de grande porte a partir de então, processo acelerado pelas inovações tecnológicas das décadas seguintes³⁰. Dessa forma, após décadas de consolidação e refinamento desses modelos dos Jogos Olímpicos e dos

e-sports, é natural que ambos, com suas convergências, busquem um ao outro para se beneficiarem mutuamente.

A resistência à inclusão dos esportes eletrônicos nos Jogos Olímpicos também pode ser vista sob a ótica do poder político e cultural. O Movimento Olímpico, ao longo de sua história, tem sido moldado por tradições e valores específicos, e a inclusão de novas modalidades muitas vezes reflete mudanças na sociedade. A visão filosófica de que o esporte não precisa de uma definição rígida para ser compreendido pode ser um ponto de partida para aceitar os e-sports como parte do esporte global. Conforme já mencionamos, a habilidade, a competição, a cultura e o impacto social deles são inegáveis, e seu crescimento contínuo sugere que eles desempenham um papel importante na sociedade contemporânea. A resistência do Movimento Olímpico à inclusão dos esportes eletrônicos parece ser multifacetada, envolvendo razões além das puramente esportivas, incluindo questões de natureza financeira, comercial, cultural e política. Entre as razões comerciais e financeiras pode-se apontar a monetização e o controle de direitos. Isso porque diferentemente do esporte olímpico tradicional, onde as federações esportivas controlam os direitos e a monetização, os e-sports são controlados pelas empresas desenvolvedoras de jogos, que detêm os direitos sobre os títulos. Isso cria um cenário onde o COI teria que negociar com empresas privadas para incluir esses jogos no Programa Olímpico, o que poderia limitar o controle financeiro e organizacional que o COI detém sobre o esporte olímpico. Em uma tentativa de manter o controle para o sistema esportivo, pelo menos das versões eletrônicas dos esportes tradicionais, a Agenda 2020+5 preconiza, dentro da Recomendação 9, que se deve “[...] fortalecer os papéis e responsabilidades das FIs no estabelecimento de formas virtuais e simuladas dos esportes como uma disciplina dentro de suas regulamentações e estratégias (p. 21)”⁸.

A complexidade da estrutura financeira dos e-sports envolve múltiplos atores no desenvolvimento dos jogos e na realização das competições, incluindo desenvolvedores, organizadores de eventos, equipes, jogadores, e plataformas de *streaming*. Embora esteja buscando a integração de todas essas partes interessadas ao criar o Grupo de Ligação com os E-sports, que se tornou a Comissão de E-sports do COI em 2024²⁶, a entidade, que possui um modelo financeiro estabelecido e baseado em patrocinadores, direitos de transmissão e ingressos, precisaria renegociar como as receitas seriam divididas, uma ruptura no modelo já estabelecido e consolidado, representando um desafio significativo.

Muitas vezes, os e-sports atraem patrocinadores que podem entrar em conflito com os patrocinadores tradicionais do COI. Por exemplo, empresas de tecnologia e jogos podem ter interesses conflitantes com os parceiros de longa data do Movimento Olímpico.

Além desses aspectos há outras questões que influenciam a dinâmica de aproximação entre o esporte olímpico e os e-sports. Pode-se afirmar a existência de uma resistência cultural e política relacionada com a imagem olímpica. Isso porque o COI se preocupa com a imagem e os valores centenários do Movimento Olímpico, criados ainda no século XIX. Alguns jogos eletrônicos, especialmente os FPS, podem ser vistos como contrários aos valores de paz e respeito promovidos pelos valores olímpicos. Esse aspecto cultural gera resistência, já que incluir jogos que remetem a ideia de violência poderia prejudicar a imagem olímpica. Essa discussão se baseia nas tradições e rituais olímpicos, o que pode gerar resistência à inclusão de novas formas de competição que desafiam as normas estabelecidas. O automobilismo, embora tenha sido eventualmente aceito, já existia em um contexto esportivo mais tradicional, enquanto os e-sports representam uma ruptura mais significativa com o passado. E, finalmente, é possível afirmar que os esportes eletrônicos atraem um público significativamente diferente do público tradicional dos Jogos Olímpicos, tanto em termos de faixa etária quanto de interesses. Enquanto no automobilismo, a FIA é a entidade reconhecida globalmente que organiza e regulamenta as competições automobilísticas, nos e-sports, ainda não existe uma entidade internacional reconhecida que regulamenta as formas de disputas e que representa os interesses dos jogadores, desenvolvedores e organizações, criando um desafio para o COI ao tentar dialogar e integrar essa comunidade.

A solução para esse desafio pode ser encontrada na Agenda Olímpica 2020, lançada em 2014, que foi uma resposta estratégica às mudanças nas dinâmicas do esporte e do entretenimento global, possibilitando ao COI flexibilizar e adaptar suas práticas e programas para atrair novas audiências, ao mesmo tempo em que se alinham com as exigências comerciais e tecnológicas do século XXI. O foco em “[...] um programa baseado em eventos (p. 14)”³⁵ permite maior flexibilidade na inclusão de modalidades que sejam atraentes para as gerações mais jovens. Modalidades esportivas como o skate, surfe, escalada, BMX e até mesmo o *breaking*, são populares entre os jovens, especialmente nas culturas urbanas, e a inclusão delas reflete o desejo do COI de modernizar o Programa Olímpico. Essas práticas esportivas, ao contrário das modalidades

tradicionais, são frequentemente realizadas em ambientes informais e são mais acessíveis, o que pode aumentar a participação e a popularidade entre um público mais amplo. Dessa forma, embora o desafio exista de fato, os argumentos favoráveis à inclusão dos Jogos eletrônicos no Programa Olímpico seguem o mesmo padrão para a inclusão dessas novas modalidades esportivas: o alinhamento com as diretrizes estabelecidas pela Agenda Olímpica 2020 cuja finalidade é modernizar os Jogos Olímpicos para atrair um público mais jovem e se adaptar às mudanças culturais e tecnológicas da sociedade. E mesmo que a resistência também exista, há um reconhecimento dentro do COI de que os e-sports representam uma oportunidade de atrair públicos mais jovens, que podem não estar interessados no esporte tradicional, como podemos ver na Agenda 2020+5. A aceitação dos e-sports pode ser vista como uma forma de manter os Jogos Olímpicos relevantes em um mundo cada vez mais digital.

A mudança no enfoque do COI para um programa baseado em eventos permite que o Comitê Organizador dos Jogos adicione alguma modalidade que possa não ter sido tradicionalmente considerada olímpica, mas que possua apelo popular. Esse movimento pode ser visto como uma tentativa de quebrar barreiras e flexibilizar as regras de participação, adaptando-se ao cenário esportivo em constante evolução. A inclusão de esportes de ação e esportes urbanos também reflete um movimento do COI para integrar elementos culturais contemporâneos nos Jogos Olímpicos, o que está em linha com as propostas da Carta Olímpica de promover a juventude e a inclusão. Nessa linha, a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports, como parte da modernização proposta pela Recomendação 9 da Agenda 2020+5⁸, é uma tentativa da entidade de se conectar com o entretenimento digital, que é uma das formas de consumo mais popular entre as novas gerações. A digitalização e a tecnologia são elementos centrais para essa renovação. Os Jogos Olímpicos de E-sports podem ser vistos como um passo ainda mais ousado na tentativa de integrar essas práticas digitais e se manter relevante no cenário global. Embora os e-sports não tenham a mesma trajetória que modalidades como o skate ou o BMX, ambos fazem parte de uma estratégia mais ampla para revitalizar os Jogos Olímpicos, incluindo eventos que não apenas atraem a juventude, mas também aproveitam as oportunidades comerciais e tecnológicas oferecidas pelas novas plataformas de mídia. As novas modalidades esportivas também representam uma convergência entre esporte e cultura popular, uma área que tem sido tradicionalmente

subestimada nos Jogos Olímpicos. A inclusão do skate e do breaking destaca a influência da cultura urbana, enquanto os Jogos Olímpicos de E-sports incorporam a cultura digital, ambos refletindo as direções culturais mais amplas em que a juventude global está envolvida. Comercialmente, esses eventos também oferecem novas oportunidades para patrocinadores e parceiros de mídia que buscam se associar a tendências contemporâneas e ao público jovem.

Considerações finais

Este artigo abordou o histórico da relação entre o Movimento Olímpico e os e-sports, destacando a evolução das discussões sobre a inclusão de esportes eletrônicos no Programa Olímpico. A análise se concentrou em posicionamentos decisões-chave do COI entre 2018 e 2024, incluindo a criação de eventos competitivos de e-sports e, mais recentemente, dos Jogos Olímpicos de E-sports. Foram explorados desafios filosóficos, políticos e culturais que explicam a resistência da entidade em adotar plenamente os e-sports, especialmente aqueles que não simulam esportes tradicionais. A questão da monetização e do controle dos direitos, exercido pelas desenvolvedoras de jogos, também foi discutida como um obstáculo significativo. Ainda assim, a evolução sobre o tema, demonstrada na Agenda Olímpica 2020+5, demonstra um esforço do COI em adaptar-se às mudanças culturais e tecnológicas, visando atrair um público mais jovem através do engajamento das comunidades dos e-sports e dos videogames em geral.

A tentativa da criação dos Jogos Olímpicos de E-sports, apenas seis anos após a primeira menção oficial do COI aos e-sports, representa uma aproximação estratégica surpreendentemente rápida do Movimento Olímpico em direção a esse cenário competitivo já estabelecido há mais de uma década. No entanto, o distanciamento entre os jogos escolhidos para os eventos anteriores da entidade e os títulos mais populares do cenário competitivo real dos e-sports reflete a tensão entre tradição e modernização. Os valores pregados pelo Movimento Olímpico são, do ponto de vista do discurso, o maior impeditivo para a inclusão de jogos importantes no contexto atual. A inclusão de esportes eletrônicos no Programa Olímpico parece improvável no curto prazo, até mesmo da virtualização de modalidades esportivas já existentes. Entretanto, a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports foi um grande passo na construção de um relacionamento mais sólido entre o COI e a comunidade global de e-sports. Para países como o Brasil, onde o

cenário de e-sports é robusto e vibrante, a inclusão de jogos que reflitam diretamente a popularidade local ainda enfrenta desafios. No entanto, a escolha de jogos que tenham grande número de jogadores, e não apenas aqueles que representam a virtualização esportiva do esporte tradicional, pode servir como um passo inicial importante, ampliando o diálogo entre o COI e a comunidade dos e-sports.

Referências

- 1 Rubio K. Do olimpo ao pós-Olimpismo: Elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. *RPEF*. 2002;16(2):130-43.
- 2 Michaluk T. Changes in the meaning of physicality in modern sport - from disabled sports to e-sport. *Physiotherapy/Fizjoterapia*. 2012;20(1):64-70.
- 3 Bezerra TM. Esporte: do Olimpo até as telas. [tese]. Natal: Departamento de Educação Física, Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte; 2017. 45 p.
- 4 Rubio K. Olimpização: notas sobre o desejo de inclusão no modelo olímpico. In Rubio K (Ed.). *Do pós ao neo Olimpismo: esporte e Movimento Olímpico no século XXI*. São Paulo: Képos; 2019. p. 23-39.
- 5 Savonitti G, Nishida T. Entretenimento moderno, eSport e o não esporte. In Rubio K (Ed.). *Do pós ao neo Olimpismo: esporte e movimento olímpico no século XXI*. São Paulo: Képos; 2019. p. 283-298.
- 6 Savonitti GA. Elaboração da escala de valores olímpicos para esportes eletrônicos em equipe (EVOEEE-51) - a importância dos valores nos eSports [tese]. São Paulo: Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo; 2022.
- 7 The Olympic Studies Centre. The Olympic programme evolution [citado 23 Set 2024]. 2018. Disponível em <https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/174657/the-olympic-programme-evolution-the-olympic-studies-centre>
- 8 COI. Olympic Agenda 2020+5: 15 Recommendations [citado 23 Set 2024]. 2024. Disponível em <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf>
- 9 COI. Communique of the 7th Olympic Summit [citado 23 Set 2024]. 2018. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-7th-olympic-summit>
- 10 COI. Rencontre entre le Mouvement olympique et les communautés des sports électroniques et des jeux vidéo au Forum sur l'e-sport [citado 23 Set 2024]. 2018. Disponível em <https://olympics.com/cio/news/rencontre-entre-le-mouvement-olympique-et-les-communautés-des-sports-electroniques-et-des-jeux-video-au-forum-sur-l-e-sport>
- 11 COI. Declaration of the 8th Olympic Summit [citado 23 Set 2024]. 2019. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>
- 12 Dixon E. IOC's Olympic Virtual Series to return in 2022 - SportsPro [citado 23 Set 2024]. SportsPro. 2021. Disponível em <https://www.sportspromedia.com/news/ioc-olympic-virtual-series-2022-esports-gaming/>
- 13 Sanjeev P. Coisas que você precisa saber [citado 23 Set 2024]. COI: 2021. Disponível em <https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>

Machado RPT, Sampaio L, Godoi CAKP, Rubio K. Jogos Olímpicos Eletrônicos e a relação com o Movimento Olímpico. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:270-287.

14 COI. Vincent Pereira appointed Head of Virtual Sport [citado 23 Set 2024]. 2022. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/vincent-pereira-appointed-head-of-virtual-sport>

15 Carbone F. COI anuncia Olympic Virtual Series com cinco modalidades [citado 23 Set 2024]. *Ge*: 2021. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtual-series-com-cinco-modalidades.ghtml>

16 IstoÉ. eSports podem fazer parte das Olimpíadas? Entenda a situação [citado 23 Set 2024]. 2021. Disponível em <https://istoe.com.br/esports-podem-fazer--parte-das-olimpiadas-entenda-a-situacao/>

17 Vaghetti CAO, Vieira KL, Botelho SDC. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. *Educação: Teoria e Prática*. 2016;26(51):3-18.

18 COI. Se você gosta de remo e quer participar da primeira edição da Olympic Virtual Series ajudando os outros, inscreva-se no dia 31 de maio e faça parte do evento de remo da Olympic Virtual Series [citado 23 Set 2024]. 2021. Disponível em <https://olympics.com/pt/noticias/se-voce-ama-remar-e-gostaria-de-participar-do-primeiro-olympic-virtual-series-da>

19 Pacheco M. Olympic Virtual Series leva esport para os Jogos Olímpicos [citado 23 Set 2024]. *Terra*: 2021. Disponível em <https://www.terra.com.br/gameon/olympic-virtual-series-leva-esport-para-os-jogos-olimpicos,3b6c62c2dc78d1ee14fa99b7851475d3i26amjr4.html>

20 COI. Tudo o que você precisa saber sobre a Semana dos Esports Olímpicos 2023 [citado 23 Set 2024]. 2023. Disponível em <https://olympics.com/pt/noticias/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-a-semana-dos-esports-olimpicos-2023>

21 Lee A. Why the esports industry is up in arms about the Olympic Esports Series [citado 23 Set 2024]. *Digiday*: 2023. Disponível em <https://digiday.com/marketing/why-the-esports-industry-is-up-in-arms-about-the-olympic-esports-series/>

22 Mackay D. D. IOC thinks it's embracing esports, but the esports community isn't embracing the IOC [citado 23 Set 2024]. *Inside the Games*: 2023. Disponível em <https://www.insidethegames.biz/articles/1138428/duncan-mackay-on-olympic-esports-week-2023>

23 Welsh O. We asked the Olympics why their official esports are so weird [citado 23 Set 2024]. *Polygon*: 2023 . Disponível em <https://www.polygon.com/23630221/olympic-esports-series-2023-sports-are-weird-heres-why>

24 COI. IOC's inaugural Olympic Esports Week begins with dazzling Opening Ceremony in Singapore [citado 23 Set 2024]. 2023. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/ioc-s-inaugural-olympic-esports-week-begins-with-dazzling-opening-ceremony-in-singapore>

25 COI. IOC EB proposes creation of “Olympic Esports Games” to IOC Session [citado 23 Set 2024]. 2023. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/ioc-eb-proposes-creation-of-olympic-esports-games-to-ioc-session>

26 COI. IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia [citado 23 Set 2024]. 2024. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>

27 Tan E. Saudi money makes a big splash in video games [citado 23 Set 2024]. 2024. Disponível em <https://www.nytimes.com/2024/07/12/technology/saudi-arabia-video-game-investment.html>

Machado RPT, Sampaio L, Godoi CAKP, Rubio K. Jogos Olímpicos Eletrônicos e a relação com o Movimento Olímpico. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:270-287.

28 McBride RS. *Philosophical Analysis and Sport*. In: Morgan WJ, Meier KV (Eds.). *Philosophic Inquiry in Sport*. Champaign, USA: Human Kinetics; 1975. p. 48-61.

29 Jin DW. *Korea's online gaming empire*. Cambridge, USA: Mit Press; 2010.

30 Borowy M, Jin DY. *Mega-events of the future: the experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport*. In: Gruneau R (Ed.). *Mega-events and globalization capital and spectacle in a changing world order*. London: Routledge; 2015.

31 Debord G. *Society of the spectacle*. London: Bread and Circuses Publishing; 2012.

32 Rubio K. *Jogos olímpicos da era moderna: uma proposta de periodização*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*. 2010;24:55–68.

33 Rubio K. *Agenda 20+20 e o fim de um ciclo para o Movimento Olímpico Internacional*. *Rev. USP*. 2016;108:21-28.

34 Dyreson M. *Global television and the transformation of the Olympics: the 1984 Los Angeles Games*. *The International Journal of the History of Sport*. 2015;32(1):172–184.

35 COI. *Olympic Agenda 2020 – 20+20 recommendations* [citado 23 Set 2024]. 2014. Disponível em

[https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Agenda-2020/Olympic-Agenda-2020-20-20-](https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Agenda-2020/Olympic-Agenda-2020-20-20-Recommendations.pdf#_ga=2.100441943.891505532.1541557165-1407863461.1538404461)

[Recommendations.pdf#_ga=2.100441943.891505532.1541557165-1407863461.1538404461](https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Agenda-2020/Olympic-Agenda-2020-20-20-Recommendations.pdf#_ga=2.100441943.891505532.1541557165-1407863461.1538404461)