

## E-SPORTS: PERFIL DOS GAMERS NA REGIÃO NOROESTE DO RIO GRANDE DO SUL E EXTREMO OESTE CATARINENSE

### E-SPORTS: PROFILE OF GAMERS IN NORTHWESTERN RIO GRANDE DO SUL AND EXTREME WEST SANTA CATARINA

Rudi Júnior<sup>1</sup>, Carlos Leitte<sup>2</sup>, Juliane Colling<sup>3</sup>

#### RESUMO

Atualmente o uso dos jogos eletrônicos está cada vez crescendo mais, pois antigamente os *gamers* (jogadores) eram considerados pessoas desocupadas, já hoje em dia o *e-sports* deixou de ser apenas um hobby e se tornou algo profissional e que gera lucros para quem decide seguir nesta carreira. O tema desta pesquisa é voltado para entender o perfil dos *gamers* (jogadores) na região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense. Temos como principal objetivo identificar o perfil dos *gamers* (jogadores) na região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense. Para realizar o levantamento de dados, foi disponibilizado um formulário online utilizando a ferramenta Google Forms, que foi divulgada por meio de grupos em aplicativos de conversa. Identificou-se como resultados que 85% das pessoas que responderam são maiores de 18 anos, 75% das pessoas são homens, 71% conhecem os *E-Sports* e jogam vídeo games e 93% delas se interessam pelo cenário dos *E-Sports*.

**Palavras-chave:** Esportes eletrônicos (*e-sports*). Jogadores. Jogos Eletrônicos.

#### ABSTRACT:

*Currently the use of electronic games is growing more and more, as in the past gamers were considered to be unoccupied people, nowadays e-sports is no longer just a hobby and has become something professional and profitable for those who decide to follow in this career. The theme of this research is to understand the profile of gamers (players) in the northwest of Rio Grande do Sul and extreme west of Santa Catarina. Our main objective is to identify the profile of gamers (players) in the northwest of Rio Grande do Sul and extreme west of Santa Catarina. For data collection, an online form was made available using the Google Forms tool, which was disseminated through groups in chat applications. It was found that 85% of respondents are over 18 years old, 75% of people are men, 71% know about E-sports and play video games and 93% of them are interested in the scenario of E-sports.*

**Keywords:** *Electronic sports (e-sports). Players. Electronic games*

---

<sup>1</sup>Acadêmico do curso de Gestão da Tecnologia da Informação no Centro Universitário FAI - Uceff Itapiranga, rudi.juniior@gmail.com

<sup>2</sup>Acadêmico do curso de Gestão da Tecnologia da Informação no Centro Universitário FAI - Uceff Itapiranga, carloseduardo\_leitte@hotmail.com

<sup>3</sup>Tecnóloga em Gestão da Tecnologia da Informação pela FAI Faculdades de Itapiranga; Especialista em Engenharia de Sistemas de Escola Superior do Brasil; Especialista em Educação à Distância: Gestão e Tutoria pelo Centro Universitário Leonardo Davinci; Especialista em Metodologias Ativas e Multimeios de aprendizagem pelo Instituto de Design Instrucional; Mestre em Educação Pela Universidade Federal da Fronteira Sul. Professora e coordenadora do curso de Gestão da Tecnologia da Informação do Centro Universitário FAI - UCEFF Itapiranga. juliane@uceff.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais o mercado dos games é muito diferente, está crescendo cada dia mais e é um mercado que gera muito dinheiro todos os anos. Os jogos eletrônicos hoje em dia estão sendo tratados de forma mais profissional.

O tema do nosso trabalho se refere ao perfil dos *gamers* (jogadores) da região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense no *e-sports* (jogos eletrônicos). O problema que se busca resolver é: Qual o perfil dos *gamers* (jogadores) na região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense? Neste sentido, o objetivo deste trabalho é identificar o perfil dos *gamers* na região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense.

A realização desta pesquisa se justifica, pois, este assunto está em crescimento em nossa sociedade atual, os autores como *gamers* (jogadores) entendem um pouco sobre o assunto, porém querem ampliar seus conhecimentos sobre o cenário do *e-sports* (jogos eletrônicos). Tem importância também pelo fato de que outros acadêmicos poderão aprofundar seus conhecimentos sobre este tema para entender o que são os esportes eletrônicos. É importante saber sobre o assunto pois mostra a evolução dos esportes eletrônicos, pessoas que antes eram “desocupados” por ficarem em seus quartos jogando, agora conseguem tirar sustento disto.

## 2 REVISÃO TEÓRICA

### 2.1 HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

Toda a história dos jogos eletrônicos começou na década de 60, com a criação do primeiro jogo, o *SpaceWar*. Criado por Slug Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz, colegas do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), EUA. A ideia era criar algo útil para se distrair nas horas vagas. O *SpaceWar* é um jogo de batalha espacial que foi desenvolvido para rodar nos arcaicos computadores da época, por exemplo o DEC PDP-1.

Porém alguns historiadores dizem que o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido na década de 50, pelo físico Willy Higinbotham um dos criadores da bomba atômica. Ele criou um jogo de tênis que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, ele fez isso para distrair as pessoas que iam visitar sem laboratório.

No ano de 1968 teve inovações no meio de rodar os jogos eletrônicos, graças ao alemão Ralph Baer. Ele se formou em engenharia eletrônica e trabalhou em diversas empresas de TV e rádio, Baer criou um aparelho que rodava os jogos eletrônicos através de uma televisão. Baer desenvolveu e patenteou um aparelho chamado “Brown Box”, que era capaz de rodar vários tipos de jogos, isso foi de muita importância para o mundo dos games, pois até aquele momento, só era possível rodar jogos em computadores, sendo que o acesso era restrito a pequenos grupos de estudantes universitários. Graças a isso Baer se tornou o “pai” do vídeo games.

A empresa Magnovox comercializou o primeiro console, o *Odyssey* teve suas primeiras vendas no ano de 1972, nos Estados Unidos. O Brasil só teve acesso a esse aparelho no final da década de 70. No Brasil o console era fabricado pela Philco e Ford com o nome de Telejogo, rodando um jogo que era basicamente dois traços que rebatiam um quadrado de um lado para o outro.

No ano de 1978 Nolan Bushnell lançou nos Estados Unidos, um dos videogames mais marcantes da história: o Atari 2600. No Brasil chegou no ano de 1983, o console virou um símbolo cultural dos anos 80, um sucesso enorme em vendas.

Na mesma época foi lançado o primeiro console da empresa japonesa Nintendo, fazendo o Atari passar por diversos problemas financeiros. O console sucesso em vendas da Nintendo foi o Famicom, de 8 bits, mais tarde foi alterado seu nome para NES (*Nintendo Entertainment System*). Jogos muito famosos foram feitos para esse console como: Mario e *Donkey Kong*.

Enquanto a Nintendo estabelecia seu império e se transformava na maior empresa do mundo dos consoles, surgiu a SAGA, outra empresa japonesa. A SAGA lançou o Master System para concorrer com o NES, porém eles perceberam que não iriam conseguir ultrapassar as vendas da Nintendo na guerra dos consoles 8 bits. Então resolveram focar em desenvolver um novo console, só que dessa vez 16 bits. Assim criaram o *Mega Drive*.

Após isso a Nintendo lançou o *Super NES*, assim entrou novamente na batalha com a SAGA. Esse foi um clássico episódio da guerra de consoles, de um lado o gigante da Nintendo, Mario e do outro o gigante da SAGA, *Sonic*. O console da SAGA possuía mais jogos enquanto o console da Nintendo possuía melhores gráficos.

Alguns anos depois surge uma nova empresa para entrar na disputa, a SONY, abrindo assim uma nova geração de consoles. A SONY lançou seu primeiro console,

o Playstation, que devido a sua grande biblioteca de jogos vendeu mais de 100 milhões de consoles, se tornando a líder em vendas. Na mesma época a SAGA lançou seu console 32 bits, o *Saturn*. E a sua concorrente Nintendo surpreendeu lançando um console com gráficos 64 bits, o N64.

A penúltima geração dos videogames é mais recente e mais conhecida, foi a época em que a SONY lançou seu Playstation 2, no ano 2000, que rodava seus jogos em mídia DVD. Também a gigante Microsoft lançou seu o Xbox e a Nintendo lançaram o *GameCube* sucessor do N64.

A última geração dos videogames se resume em 3 lançamentos, Xbox One da Microsoft, Playstation 4 da SONY e Wii U da Nintendo. O mercado dos games só cresce a cada ano, no ano de 2018 a indústria dos videogames faturou US\$ 134 bilhões, 17% a mais que no ano anterior. (**SANTANA**, Ana Lucia. 2019)

## 2.2 GAMES NA ATUALIDADE

A tecnologia nos dias de hoje está muito avançada, tanto na questão eletrônica, quanto na questão gráfica. Na década de 80 os jogos possuíam um gráfico muito limitado, o que não atraía muito as pessoas, as que jogavam vídeo games na época eram taxadas pela sociedade como pessoas desocupadas que não faziam nada na vida, isso acontece até hoje, mas com uma escala muito menor.

Nos dias atuais o mercado dos games é muito diferente, está crescendo cada dia mais e é um mercado que gera muito dinheiro todos os anos. Os jogos eletrônicos hoje em dia estão sendo tratados de forma mais profissional, pois existem diversas equipes de jogadores espalhadas pelo mundo, que pagam um salário muito bom, sem falar dos prêmios das competições, que na maioria das vezes são prêmios milionários. Na área dos jogos eletrônicos

Existem as empresas que produzem esses games, onde empegam milhares de pessoas pelo mundo. Os games cada vez mais estão ganhando seu espaço não só como um hobby, mas também como uma profissão, existem diversas competições todo ano pelo mundo todo, competições com prêmios milionários de diversos gêneros de jogo, como MMOs, FPS, RTs, entre outros gêneros.

Essas competições não geram lucro apenas para os desenvolvedores dos jogos, mas também para empresas que patrocinam os eventos e times, servindo como um meio de divulgação. As competições de jogos eletrônicos crescem cada vez mais

a cada ano, um exemplo disso é que agora campeonatos mundiais estão sendo transmitidos nos principais canais de TV.

### 2.3 POSSIBILIDADES DOS E-SPORTS

As possibilidades para o *e-sports* são imensas, pois como possuem grande variedade de jogos e jogadores existem inúmeras oportunidades para quem decidir seguir a carreira profissional dentro do *e-sport*. Os videogames fazem parte do cotidiano de jovens e crianças desde a década de 1970, porém, agora estão cada vez mais profissionalizados. De acordo com dados da agência *Newzoo*, a movimentação financeira envolvendo *e-sports* no mundo vai superar o seu primeiro bilhão de dólares em 2019. As projeções da *Newzoo* indicam que, em 2021 cerca de 30 milhões de pessoas no Brasil vão consumir *e-sports* de alguma maneira. O ex-jogador de futebol Ronaldo, por exemplo, se tornou investidor do CNB *e-sports* Clube, uma equipe voltada para os jogos *FIFA*, *League of Legends (LoL)* e *Arena of Valor*.

Algumas equipes de futebol perceberam a mudança do público local e começaram a investir em equipes de *e-sport*. Flamengo e Santos, times bem conhecidos no mundo do futebol, tem diversos atletas sob contrato que utilizam uniformes do clube (com patrocínio exclusivo para o *e-sport*) recebem salário e tem suas obrigações.

Assim como os esportes físicos tem várias modalidades, quando falamos de *e-sports* não é tão diferente pois, como existem diversos tipos de jogos que fazem sucesso, eles conseqüentemente se tornam campeonatos muito prestigiados e assistidos em todo o mundo.

### 2.4 PRINCIPAIS ESPORTES ELETRÔNICOS NO MUNDO

Existe uma grande variedade de esportes eletrônicos sendo praticados pelo mundo, alguns jogos com mais sucesso que outros, um grande exemplo são os estilos FPS e *Battle Royale*.

*Battle Royale* (Batalha Real): Este é um dos estilos de jogos mais recentes no cenário competitivo, se tornou popular após os lançamentos de jogos como *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* e *Fortnite* ambos lançados em 2017, eles consistem em: Sobreviver e explorar. No final vence o jogador ou grupo que conseguir se manter vivo até o fim. Exemplos de jogos *Battle Royale*: *Fortnite*, *PUBG*, *H1Z1*.

**Figura 1: Cena do jogo Battle Royale**





Fonte: TechTudo, 2019.

FPS (*First Person Shooter* / Tiro em primeira pessoa): São os mais “tradicionais” da história. O gênero desses jogos tem foco na perspectiva de um protagonista, sua única referência visual é sua arma de fogo. É um gênero de longa data tendo seus primeiros jogos sendo lançados no ano de 1974. Um jogo desta modalidade é o segundo que mais premiou na história dos e-sports. Exemplos de Jogos FPS: *CS: GO*, *Call of Duty*, *Rainbow Six Siege* e *Overwatch*.

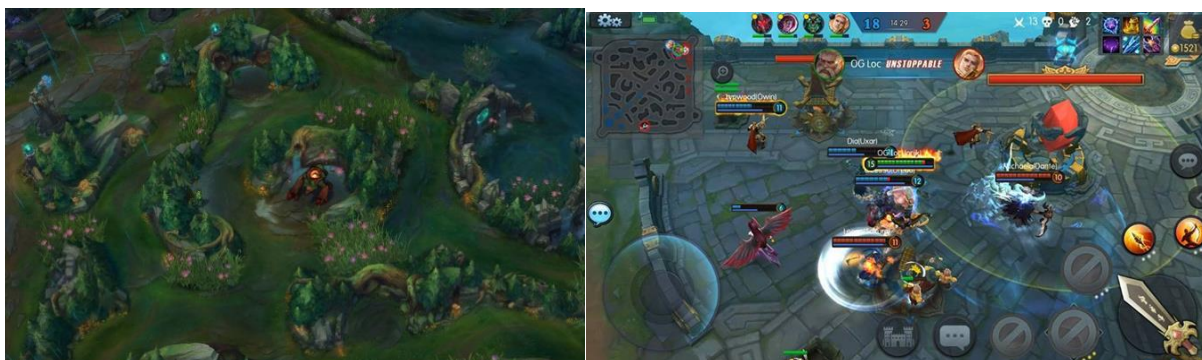
**Figura 2: Cena do jogo FPS**



Fonte: OlharDigital, 2019.

MOBA: Moba (*Multiplayer Online Battle Arena*) não é um gênero antigo como o Fps, porém também não é novo como o *Battle Royale*. Neste estilo de jogo a pessoa assume o controle de um personagem e junto com seu time destruir a base inimiga. Este gênero reúne elementos de RPG e estratégia. O mundial de DOTA 2 é o campeonato que mais premiou. Foram 172 milhões de dólares em oito anos de competitivo, sendo o jogo que mais premiou em competições. *League of Legends* está em 3º lugar atualmente. Exemplos de jogos MOBA: *LoL (League of Legends)*, *Dota 2*, *Smite* e *Heroes of the storm*

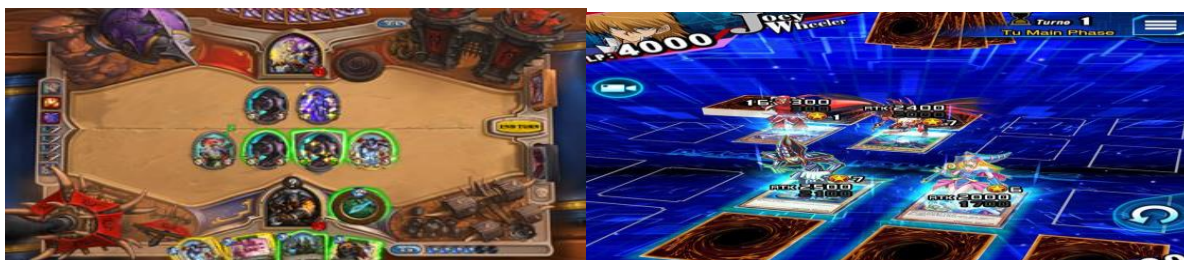
**Figura 3: Cena do jogo MOBA**



Fonte: mktesports, 2019.

*Card games* (Jogos de cartas colecionáveis): O gênero mistura dois princípios: montagem de baralhos (decks) e execução de estratégias. Os temas são bem diversificados, variam de elementos mediáveis até futurísticos. Cada jogo contém suas peculiaridades. Por exemplo *Hearthstone*, se baseia na cultura de *World of Warcraft* um RPG. Exemplos de *Card games*: *Hearthstone*, *Gwent*, *Artifact* e *Yu-Gi-Oh*.

**Figura 4: Cena do jogo Card Games:**



Fonte: polygon, 2019.

*Jogos de Luta*: São gêneros focados nas artes marciais, geralmente se controla um personagem (ou mais) com o objetivo de derrotar seu inimigo dentro de um ringue e um tempo cronometrado. Exemplos de jogos de luta: *Street Fighter*, *Marvel vs. Capcom*, *Mortal Kombat*.

**Figura 5: Cena de jogos de Luta**





Fonte: apstuts, 2019.

RPG (*Role-Playing-game*): Gênero onde os jogadores assumem um personagem imaginário em um mundo fictício. Em qualquer modalidade de RPG, as histórias são guiadas pelo jogador. As principais características de um RPG são a interatividade e o trabalho em grupo. É bem raro jogadores se reunirem para jogar RPG de forma competitiva. Exemplos de Jogos RPG: *Dungeon World*, *Fate* e *Monster Hunter World*.

Figura 6: Cena do jogo RPG



Fonte: easygamer, 2019.

### 3 METODOLOGIA

Segundo Everton Martins (2018) uma coisa necessária para uma pesquisa se qualificar como pesquisa científica é apresentar resultados que serão possíveis de reproduzir.

Esta pesquisa trata-se de uma pesquisa básica em sua finalidade, pois busca aumentar o conhecimento sobre os *E-Sports*.

Além disto, classifica-se esta pesquisa quanto aos seus objetivos como exploratória, pois não possuem muitos dados sobre o tema da pesquisa.



Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa, pois será realizado uma análise dos dados coletados.

Quanto aos procedimentos, esta pesquisa caracteriza-se como um levantamento, pois será realizado um questionário para o levantamento de dados na área de *E-Sports*

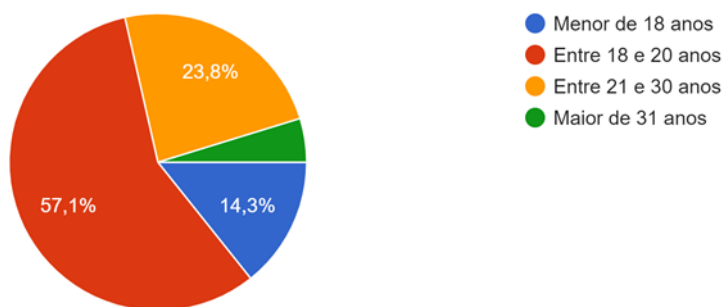
Para o levantamento de dados será realizado um questionário contendo diversas perguntas que irão complementar a pesquisa, a pesquisa foi realizada durante os dias 28 de setembro até dia 03 de novembro de 2019. O questionário foi divulgado em grupos on-line que possuíam pessoas da região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense, o questionário não possuía um público específico e foram obtidas 21 respostas.

#### 4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta primeira pergunta observou-se que a maioria das pessoas que participaram do questionário eram maiores de 18 anos.

**Gráfico 1: Idades dos respondentes**

Qual sua idade?  
21 respostas

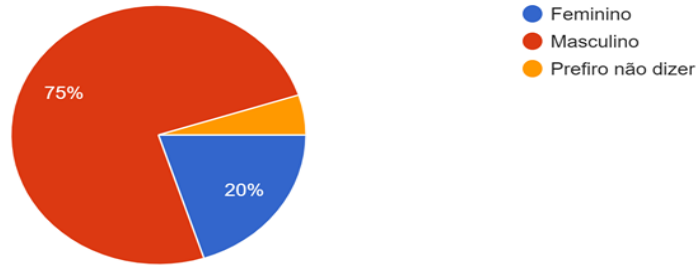


Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Na segunda pergunta notou-se que a maioria das pessoas que responderam ao questionário eram do sexo masculino.

**Gráfico 2: Gênero dos respondentes**

Gênero  
 20 respostas



Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Na terceira pergunta notasse que grande parte das pessoas conhecem o mundo dos E-Sports.

**Gráfico 3: Conhecimento sobre e-sports**

Você conhece o mundo de E-Sports?  
 21 respostas

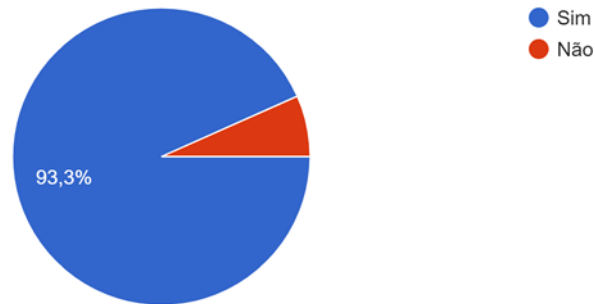


Fonte: Carlos e Rudi0, 2019

No quarto gráfico foi realizado uma pergunta para ver quantas das pessoas se interessam por jogos eletrônicos e notou-se que grande parte das respostas obtidas são de pessoas que se interessam pelos games

**Gráfico 4: Interesse pelos e-sports**

Você se interessa por jogos eletrônicos e o cenário de E-Sports?  
15 respostas



Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Na quinta pergunta notou-se que grande parte das pessoas tiveram seu primeiro contato com jogos eletrônicos ainda na infância, com jogos clássicos da época.

### Figura 7: Primeiros contatos com *games*

Com quantos anos você teve seu primeiro contato com jogos eletrônicos? Qual foi o jogo?  
15 respostas

9 Anos. Minecraft que eu lembre
2007 need for speed 2
7 anos, jogos de ps1
18 anos, GTA SA
Com 7 anos, Mortal Kombat Armageddon.
10 e o jogo foi quake 2
4 anos, Contra
8 anos. Top gear 2 e super Mario.
14 anos, euro Truck



Aos 12 foi o gta
7
9 anos, F1 2006
4 anos
aos 6 anos
6 aTARI

Fonte: Carlos e Rudi, 2019

A sexta pergunta foi realizada a fim de saber o que fez as pessoas se interessarem pelos jogos eletrônicos.

### Figura 8: Motivo de interesse em games

O que fez você se interessar por jogos eletrônicos?

14 respostas

A quantidade de coisas que você pode fazer em um jogo
Competição e diversão
Um universo infinito, certamente você encontra algo que te agrada
A diversão
Por sem uma forma de entretenimento eficiente, e me fazerem sentir bem jogando.
A liberdade que os jogos dão aos players
Entretenimento e diversão
Não sei responder essa pergunta. Múltiplas razões distintas levaram a esse interesse.
Por me divertir
A infinidade de jogos, possibilidades de fazer muitas coisas
Amigos
Meu irmão
eu gostei da forma de como eles me interagem, ação aventura, me fazem ter emoções, viver uma história, me faz feliz, além de fazer pensar muito
TUDO

Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Segundo os respondentes o que desperta o interesse pelos jogos eletrônicos, são as possibilidades de fazer novas amizades, ter a liberdade de fazer o que quiser dentro do jogo, a forma com que os jogos envolvem as pessoas com a história, entre outras coisas.

A sétima pergunta foi realizada para saber qual a opinião das pessoas sobre os jogos eletrônicos, e notou-se que a maioria delas acha que os games são benéficos dentro de algumas condições.

### Figura 9: Opinião sobre *games*

Em sua opinião os jogos são benéficos ou maléficos? Por que?

15 respostas

Eu acho que são benéficos pois vários jogos te ajudam a ter uma lógica e um raciocínio melhor e até melhorar sua criatividade.
Benéficos em varios sentidos, como desenvolver reflexo, aprender inglês, conhecer novas pessoas, conhecimento geral dependendo do jogo, alem de aprender a lidar com pessoas de diferentes lugares e cultura, e entre várias outras coisas
Os 2
Benéficos, pois ajudam a desenvolver o raciocínio, etc. Porém em excesso pode acabar afetando na saúde
Benéficos, muitos estudos comprovam que pessoas que jogam videogames tendem a ter desempenhos melhores em testes de raciocínio lógico, tendem a tomar decisões mais rápidas, etc.
Benéficos, pois dependendo os jogos, auxiliam em diversas formas o ser humano (Raciocínio, Inglês), mas com o velho ditado já diz, tudo em excesso faz mal ;)
Benéficos, pq não sei
Benéficos, pq não sei
Ambos.
Benéficos por nós auxiliar no raciocínio lógico
Maléfico por deixar pessoas viciadas em jogos. É algo viciante com muita comunidade tóxica.
Benéficos
Maléficos, pois as pessoas as vezes perdem muito tempo jogando
Nem um, nem outro. Só para relaxar
Na minha opinião são os 2, benéfico porque ajuda no raciocínio lógico, coordenação motora, e maléfico se a pessoa não saber dosar as horas que passa jogando
Benéfico
benéficos, é claro. Eles tem ajudam a raciocinar, a aprender sobre muitas coisas, te ensinam a trabalhar em equipe dentre outros.
BENÉFICOS NA MEDIDA CERTA

Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Segundo as respostas obtidas, notou-se que a maioria dos participantes do questionário acham os jogos benéficos e maléficos dentro de certas medidas.

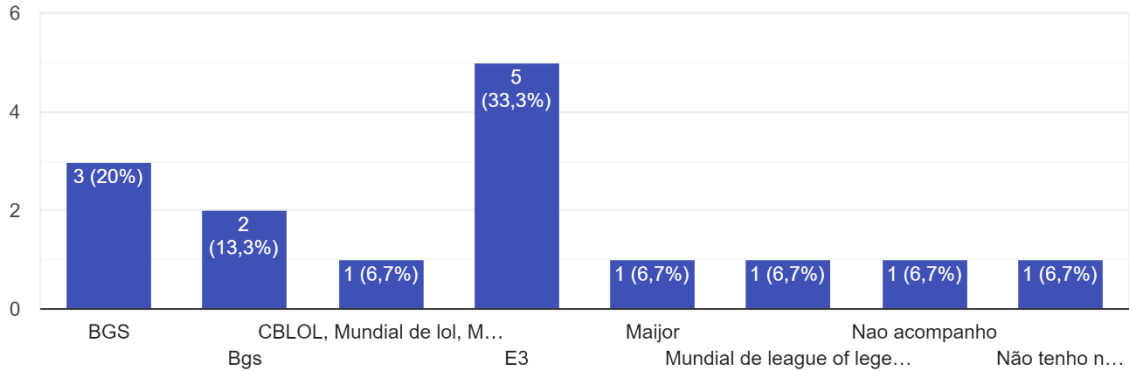
Na oitava pergunta notou-se que grande parte das respostas foram para o maior evento de games do mundo, a E3.



**Gráfico 5: Preferência por eventos de games**

Qual seu evento de games preferido?

15 respostas



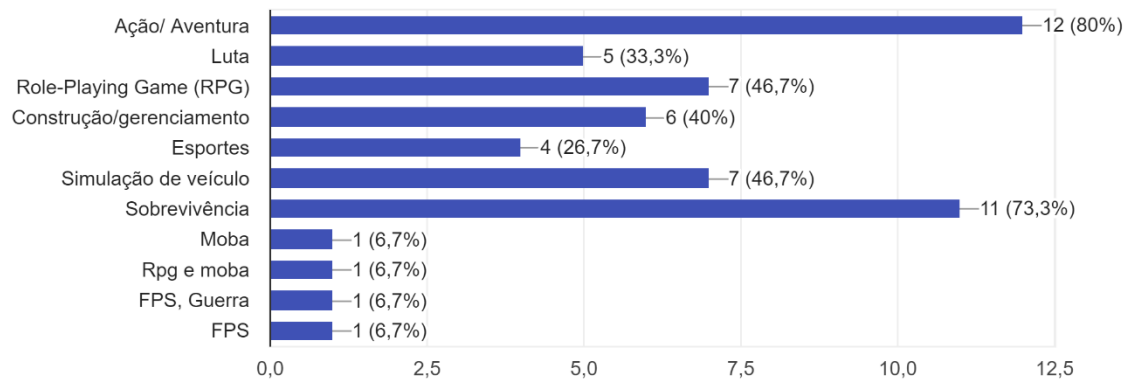
Fonte: Carlos e Rudi, 2019

A nona pergunta foi realizada para analisar qual o estilo de jogo preferido das pessoas entrevistadas.

**Gráfico 6: Preferência por eventos de games**

Qual estilo de jogos você mais gosta?

15 respostas



Fonte: Carlos e Rudi, 2019

A décima pergunta foi realizada para analisar qual o pensamento das pessoas participantes do questionário, sobre as competições profissionais de E-Sports.

### Figura 10: Opinião sobre *competições de E-Sports*

O que você pensa sobre as competições profissionais de E-Sports?

15 respostas

Interessante, pois deixa de apenas ser um cara jogando em casa e se torna algo profissional o que torna o cenário mais interessante
Uma profissão inovadora, que estará muito em alta no futuro
Uma cultura que só tem a crescer, e a competição em si é um espetáculo
Acho muito interessante
Por mais que muitas pessoas pensem que videogames não podem ser considerados esportes reais, há muito dinheiro envolvido nesse ramo, e com certeza há potencial para se tornar maior do que já é, considerando que o cenário dos E-Sports vem crescendo a cada dia.
Considero um grande avanço no mundo do games, e que com certeza ainda tem muito o que crescer
Acho bom
Muito show
São muito bons
Mais um esporte dentre os outros varios
Acho muito interessante
Acho necessária
Me sinto feliz, finalmente os jogos e os jogadores profissionais foram devidamente valorizados.
IMPORTANTES

Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Segundo os respondentes as competições profissionais de jogos eletrônicos são muito interessantes, pois entretém o público como os esportes convencionais, e geram novos empregos.

A decima primeira pergunta foi realizada a fim de saber qual a opinião sobre os games serem uma fonte de entretenimento nos dias de hoje

### Figura 11: Opinião sobre *games*

Qual sua opinião sobre os games serem uma fonte de entretenimento nos dias de hoje?

13 respostas

A melhor possível, pois como algumas pessoas ficam muitas horas vendo um Streamer ou youtuber, e eles conseguem fazer algo que as vezes nem os pais conseguem.
Muito bom, pq enquanto vc ta jogando vc ta aprendendo algo novo, ou te livrando de pensamento negativos/situações difíceis. Vc ta se divertindo como qualquer outra pessoa.
Justo, nada melhor que chegar em casa e bater aquela gameplay
Hoje em dia, empresas investem mais dinheiro em games do que em filmes, os games se tornaram uma fonte de entretenimento mais eficiente do que os filmes, pelo fato de entregarem algo que é uma experiência o mais imersiva e real possível, e sendo divertido.
Algo super normal, pois até mesmo que não joga, tem aquele joguinho de celular no celular (ksks), e como sabemos, cada vez mais este mundo terá seu espaço e mais adeptos.
Acho bom
Boa, pois trazem conhecimentos para pessoas que se interessam pelos games.

Fonte: Carlos e Rudi, 2019

Analisando todas as respostas do questionário, notou-se que a grande maioria das pessoas são maiores de 18 anos e se interessam pela área dos *E-Sports*, considerando as respostas sobre os games serem benéficos ou maléficos, notou-se que a grande maioria das pessoas acha os jogos benéficos dentro de certas medidas, como não jogar demais para não tornar os jogos um vício.

## 5 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos com essa pesquisa que os *E-Sports* estão crescendo mais a cada ano e por mais que ainda exista um pouco de preconceito, estão começando a serem tratados como um esporte. O objetivo de os autores ganharem um conhecimento mais profundo sobre o assunto foi atingido por meio de matérias e sites. Já o objetivo de descobrir o perfil dos *gamers* (jogadores) da região noroeste do Rio Grande do Sul e extremo oeste Catarinense não foi totalmente atingido por falta de respostas e de pessoas.

Percebe-se que este trabalho foi importante para ganharmos um conhecimento maior sobre o *E-Sports* e entender como ele chegou no patamar onde está hoje, já que é um assunto em crescente na sociedade é importante saber sobre o mesmo.

## 6 REFERÊNCIAS



AMARAL, Douglas. **Games na atualidade e seus ganhos financeiros altíssimos**. Disponível em: < <https://recantododragao.com.br/2014/04/05/games-na-atualidade-e-seus-ganhos-financeiros-altissimos>>. Acesso em: 03 Nov 2019.

BARROCAS, Gabriel. **A história e evolução dos games**. Disponível em: < <https://www.grandegamer.com/a-historia-e-evolucao-dos-games>>. Acesso em: 28 Out 2019.

CAMARA, Dennys; LAZZARINI, Giuseppe; GHERINI, Pamela. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Disponível em: < <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos>>. Acesso em: 01 Nov, 2019.

CAMARGO, Gabriel. **E-sports: as estratégias de marketing que levaram os games ao patamar mundial**. Disponível em: < <https://rockcontent.com/blog/esports>>. Acesso em: 01 Nov 2019.

FELIX, Felipe Santana. **E-sports! Isso ainda vai ser grande no Brasil**. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/games/E-Sports!Isso-ainda-vai-ser-grande-no-Brasil>>. Acesso em: 02 Nov 2019.

FURTADO, Tatiana. **De nerds a ciberatletas: o crescimento exponencial do e-sports**. Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 01 Nov 2019.

MOZER, Eduardo. **Conhecendo os e-sports: Esportes eletrônicos**. Disponível em: < <https://www.impacta.com.br/blog/2018/10/24/conhecendo-os-esports-esportes-eletronicos>>. Acesso em: 02 Nov 2019.

PROTA, Luiz Felipe. **Cérebro Eletrônico: A ciência nos E-sports**. Disponível em: < <https://sportv.globo.com/site/blogs/o-cientista-do-esporte/post/2019/01/28/cerebro-eletronico-a-ciencia-nos-esports.ghtml>>. Acesso em: 28 Out 2019.

SARMANDI, Aydin. **E-sports: o despertar do gaming**. Disponível em: < <https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2017/02/16/esports-o-despertar-do-gaming.html>>. Acesso em: 30 Out 2019.

TELLES, Bruna. **Origem dos e-sports: cinco jogos de sucesso que marcaram os anos 80**. Disponível em: < <https://www.techtodo.com.br/listas/2018/10/origem-dos-esports-cinco-jogos-de-sucesso-que-marcaram-os-anos-80.ghtml>>. Acesso em: 31 Out 2019.