



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - CAMPUS I  
BACHARELADO EM TURISMO E HOTELARIA

MATHEUS GUIMARÃES FONTES  
STEPHANIE BORGES DE SANTANA FERREIRA

**JOGOS DIGITAIS E TURISMO NA CIDADE DE SALVADOR:  
POSSIBILIDADES A PARTIR DOS E-SPORTS E PROMOÇÃO TURÍSTICA 2017-  
2023**

SALVADOR  
2023

MATHEUS GUIMARÃES FONTES  
STEPHANIE BORGES DE SANTANA FERREIRA

**JOGOS DIGITAIS E TURISMO NA CIDADE DE SALVADOR:  
POSSIBILIDADES A PARTIR DOS *E-SPORTS* E PROMOÇÃO TURÍSTICA 2017-  
2023**

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Turismo e Hotelaria da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Turismo e Hotelaria.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Carmen Lúcia Castro Lima.

SALVADOR  
2023

**JOGOS DIGITAIS E TURISMO NA CIDADE DE SALVADOR:  
POSSIBILIDADES A PARTIR DOS E-SPORTS E PROMOÇÃO TURÍSTICA 2017-  
2023**

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Turismo e Hotelaria da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para o grau de Bacharel em Turismo e Hotelaria.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Carmen Lúcia Castro Lima.

Aprovado em: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

Prof.<sup>a</sup>Dr<sup>a</sup> Carmen Lúcia Castro Lima - UNEB

Prof.<sup>a</sup>Dr<sup>a</sup> Juliana Santana Moura - UNEB

Prof. Msc. Jorge Antônio Alardo Rodrigues de Freitas - UNEB

SALVADOR  
2023

## **AGRADECIMENTOS**

### ***Matheus Fontes agradece:***

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus familiares, em especial a minha mãe Amélia, minha madrinha Fernanda, por ter me guiado até aqui em todas as minhas escolhas durante a jornada acadêmica, ao meu afilhado e sobrinho Diogo, por ter sido o melhor presente que recebi na vida, inclusive aniversariando no dia da apresentação deste trabalho à banca. A minha eterna tia, e mãe Sônia, gostaria de dizer que com certeza, eu nunca teria aqui chegado sem os conselhos, sem o carinho e o amor que ela não só me proporcionou, mas também à toda família, este trabalho é fruto do amor dela ao me apresentar a cidade, e me fazer optar por estudar turismo, e que mesmo longe desse plano terreno, continua torcendo, guiando e cuidando de todos os meus passos.

Agradeço a todos os que me apoiaram e me incentivaram durante a elaboração deste trabalho de conclusão, me ajudando a manter a motivação e a persistência, todos que puderam contribuir de alguma forma com minha jornada acadêmica, e fora dela também, são tantos nomes que com certeza tornaria essa lista imensa. A turma 2017.2 que me acolheu durante o meu caminhar na universidade, à minha equipe maravilhosa do 2016.1: Anne, Mailson, Juliane, Inaiana que trouxe possibilidades de ampliar o mercado de jogos e se transformou em um negócio bastante rentável Nathalia que hoje é o meu exemplo de coragem na vida, e Stephanie, essa que compartilho todo o sucesso desse trabalho nessa jornada acadêmica. Aos docentes do meu curso: Professoras Ariadna, Natalia, Salete, Rosana, Jorge, Tadeu, a Rafaela que nunca desamparou nenhum aluno em sua gestão no colegiado, contribuíram imensamente com não somente o saber acadêmico, mas também com o saber da vida. E a minha orientadora Carmem, por acreditar em mim, no meu potencial, ao me escolher para ser seu orientando nesse longo caminho.

Por fim, mas não menos importante, gostaria de agradecer a Deus, aos meus guias, gostaria de expressar minha gratidão, eles que foram minha fonte de força e inspiração durante toda a elaboração deste trabalho. Sua presença em minha vida me ajudou a superar as dificuldades e a encontrar o caminho certo para alcançar meus objetivos.

## **AGRADECIMENTOS**

### ***Stephanie Ferreira agradece:***

Agradeço primeiramente a Deus em ter me dado forças para prosseguir nesta caminhada em meio às dificuldades que foram surgindo ao longo da minha história desde que ingressei na UNEB, também agradeço o apoio dos meus familiares principalmente minha mãe Janilda, meu marido Otávio e tia Marcela que me incentivaram a terminar a minha formação.

Dedico este trabalho à Melissa, minha filha, meu lindo presente que foi um divisor de águas na minha vida e na jornada acadêmica sua existência em minha vida tem impulsionado persistência e motivação para a concretização deste trabalho de conclusão do curso.

Agradeço aos meus colegas da turma de 2016.1 que motivaram e ajudaram na minha jornada na universidade, em especial minha equipe: Anne Caroline, Mailson, Juliane, Nathalia, Inaiana e Matheus esse que compartilho o sucesso deste trabalho. Ao corpo docente do meu curso pelos ensinamentos, a Rafaela do colegiado que sempre esteve disponível em ajudar e orientar os discentes do curso. E a minha orientadora que nos ajudou dando uma direção para o meu tema e confiou em mim.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 01.</b> Conceitos de jogos apresentados na obra– regras dos jogos	21
<b>Quadro 02.</b> Principais eventos de <i>e-sports</i> no brasil, 2016-2023	35
<b>Quadro 03.</b> Segmentos com maior demanda em Salvador-Ba, no ano de 2020	40
<b>Quadro 04.</b> Eventos de e-sports em Salvador 2017-2023	45

## LISTA DE MAPAS

**Mapa 01.** Mapa turístico de Salvador - BA

39

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 01.</b> Imagem do jogo árida: <i>backland's awakening</i>	19
<b>Figura 02 e 03.</b> Esquema de relação apresentada na obra: regras do jogo	20
<b>Figura 4.</b> Jogo eletrônico: <i>counter strike</i>	24
<b>Figura 5.</b> Campeonato de <i>spacewar</i> – Organizado pela universidade de stanford em 1972.	25
<b>Figura 06.</b> Imagem do jogo <i>league of legends</i> (lol)	28
<b>Figura 07.</b> Jogo Counter Strike: Global offensive	29
<b>Figura 08.</b> Imagem do jogo: <i>DOTA</i>	29
<b>Figura 09.</b> Imagem do jogo: <i>FORTNITE</i>	30
<b>Figura 10.</b> Figura do jogo: <i>FIFA</i> .	31
<b>Figura 11.</b> Brasil Game Show - São Paulo 2023.	37
<b>Figura 12.</b> Final CBLOL 2023 no estádio Geraldão em Recife	38
<b>Figura 13.</b> Transmissão do campeonato brasileiro de <i>league of legends</i> na Arena Of Legends, 2018 (Arena Fonte Nova BA)	44
<b>Figura 14.</b> Espaço nave arena CWG, 2021	47

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBLOL	Campeonato Brasileiro de <i>League of Legends</i>
ESL	<i>Electronic Sports League</i>
ICCA	<i>International Congress and Convention Association</i>
IEM	<i>Intel Extreme Masters</i>
IESF	<i>International Esports Federation</i>
LOL	<i>League of Legends</i>
LNE	Liga Nordeste de Esportes Eletrônicos
OMS	Organização Mundial de Saúde
PGB	Pesquisa <i>Game</i> Brasil
PRODETUR Salvador	Programa Nacional de Desenvolvimento do Turismo em Salvador
SALTUR	Empresa Salvador Turismo
SETUR	Secretaria de Turismo
UFBA	Universidade do Estado da Bahia

“Tudo que eu fizer  
Eu vou tentar melhor do que já fiz  
Esteja o meu destino onde estiver  
Eu vou buscar a sorte e ser feliz”

(Paulo Massadas/Michael Sullivan)

## RESUMO

Campeonatos que outrora eram considerados pequenos torneios promovidos pelos *gamers* nas famosas *Lan Houses* dos anos 2000, desdobrava-se mais tarde no conhecido *e-sports*, que trouxe possibilidades de ampliar o mercado de jogos e se transformou em um negócio bastante rentável, deixando explícito o seu potencial por meio da promoção de grandes eventos de *e-sports*, promovidos no Brasil e em outros países. Os jogos digitais vêm ganhando olhares de diversas áreas das ciências, como na educação, tecnologia, saúde e turismo, e a forma como tem se comportado na execução dos eventos de *e-sports*, desperta a atenção para a necessidade da relação benéfica que mantém com o segmento de Turismo de Eventos. O presente trabalho parte do ponto de como os jogos eletrônicos vem a contribuir para um turismo eficiente na cidade de Salvador. O objetivo deste é identificar as potencialidades dos *e-sports* na promoção do turismo em Salvador. Para alcançar tais estudos e resultados, foram utilizadas pesquisas, e entrevistas semiestruturadas com dois gestores de organizações que se relacionam ao tema, além de organizar eventos de esportes eletrônicos na cidade de Salvador, e um influenciador soteropolitano da comunidade *gamer*, com o objetivo de mostrar como é a visão do público que consome esse produto, relacionado ao turismo. Com este trabalho foi possível verificar com o auxílio das entrevistas realizadas se Salvador, de fato, pode compor um cenário competitivo de eventos de *e-sports*, chegando ao ponto em que a cidade, ao apresentar bons espaços e equipamentos disponíveis, podem sim contribuir com um cenário competitivo de jogos eletrônicos, entretanto este deve ser bem planejado em parceria com os setores público e privado.

Palavras-chave: Audiovisual. Jogos digitais. *E-sports*. Turismo de eventos.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>18</b>
2.1 Jogos digitais	18
2.2 E-sports	24
2.3 Turismo de Eventos	<b>32</b>
<b>3. GRANDES EVENTOS DE E-SPORTS NO BRASIL</b>	<b>33</b>
3.1 Mercado de e-sports no Brasil	33
3.2 Principais eventos de e-sports no Brasil	35
<b>4. O E-SPORTS EM SALVADOR</b>	<b>38</b>
4.1 Oferta e Infraestrutura Turística	38
4.2 Turismo de eventos em Salvador	41
4.3 Eventos de e-sports 2017-2023	42
<b>5. RESULTADO E DISCUSSÕES</b>	<b>47</b>
5.1 Análise dos dados	48
5.2 Discussões e Projeções	51
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>56</b>
<b>ANEXO A</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO B</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO C</b>	<b>63</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O surgimento dos jogos digitais na década de 70 foi considerado uma inovação tecnológica que causou entusiasmo entre as gerações mais jovens daquela época, sendo popularizados por meio dos fliperamas e consoles, com o passar do tempo o acesso à internet e a evolução dos jogos proporcionou uma expansão do mercado. Com o crescimento do cenário de jogos digitais revelava-se formas de melhor explorá-lo, uma delas surgiu a partir do ano 2000, com o surgimento de um movimento que nascia nas *lanhouses* brasileiras e de outros países, na realização de pequenos torneios entre os jogadores, não imaginavam que seriam pioneiros dos atuais eventos de campeonatos de *e-sports*, que é considerado um segmento bastante lucrativo. A expectativa é de que a receita total passe de US\$227 bilhões em 2023 para US\$312 bilhões em 2027 (CNN BRASIL, 2023).

Com a ascensão dos eventos de *e-sport* e do grande público que ele capta, torna-se evidente o seu potencial, a partir disso é sugerido seu alinhamento com o setor do Turismo, fomentando o turismo local por meio dos eventos de *e-sports*, já existem alguns estados como São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Recife que realizam grandes eventos do segmento e atraem em seu público fãs de outros estados.

Este trabalho surgiu da necessidade de avaliar se a cidade de Salvador poderia abrigar um possível circuito de eventos de *e-sports*. Também seria analisar como este poderia impulsionar o turismo local.

A ideia que nos inspirou o desenvolvimento deste trabalho, faz parte de um *paper* produzido na disciplina de Tópicos em Economia e Cultura, no qual apresentavam a cultura brasileira por meio da representação nos jogos digitais, refletindo como e qual seria o papel desses jogos no turismo local, trazendo mais especificamente para a nossa cidade de Salvador.

Sob a orientação da Docente Carmen Lúcia Castro Lima, orientadora deste trabalho, conhecedora do tema, e a respeito de diversas tecnologias, houve a oportunidade de levar essa indagação à frente, desdobrando-se nessa pesquisa, tentando ao máximo explorar a maior parte deste universo em que o tratado tema se relacionava: jogos digitais, e os campeonatos de *e-sports*. Mas uma das dificuldades, era justamente, como tratar de um tema que se mostra tão atual, mas em algum momento esteve presente na vida de uma parcela das pessoas que tiveram contato

com essa temática, entretanto não era uma realidade na vida de diversas pessoas, inclusive nas dos autores. Entretanto o universo dos jogos digitais, que já englobava seus diversos panoramas de atuação: educação, tecnologia e saúde, era um tema pouco discutido na área do turismo.

Durante os levantamentos bibliográficos feitas no decorrer deste trabalho não foram encontrados materiais que relacionassem essas duas áreas expostas no escopo: turismo e jogos digitais.

A justificativa que norteia este trabalho é que diante do tema proposto este estudo contribuirá para o entendimento das novas relações do turismo com a área dos jogos digitais, na cidade de Salvador. – Demonstrando o papel do cenário dos campeonatos de *e-sports* na localidade, uma vez que não há estudos científicos que abordem este assunto conhecido.

Toma-se como ponto preliminar, como o atual cenário dos jogos se comportava durante o período desta pesquisa; e das relações que poderiam surgir entre os jogos digitais e o turismo, uma nova visão foi apresentada relacionada ao enfoque dos eventos de *e-sports*.

Um dos pontos percebidos, é que diferente de muitos temas que tiveram um contrapé devido a ocorrência da pandemia ocorrida no ano de 2019, e seus problemas gerados devido ao vírus SARS-COVID-19<sup>1</sup>. Uma das formas de retardar o crescimento do vírus foi por meio do isolamento social, que manteve e aproximou diversas pessoas das ferramentas tecnológicas, como o entretenimento via redes sociais, jogos digitais, das plataformas de *streaming* que também possibilitou o crescimento de investimento no setor de jogos<sup>2</sup> bem como a incidência desse assunto em diversas áreas de estudos, correlacionando a área das tecnologias e, também se aproximando das áreas teórico/sociais, abrangendo cada vez mais leques e possibilidades de estudos.

A partir das matérias disponibilizadas na internet os estudos propostos nesta pesquisa. Por mais que o setor de eventos tenha se prejudicado com a pandemia<sup>3</sup>, este empecilho também representa um certo ganho positivo, pois aumenta o consumo dos jogos digitais e deu uma maior visibilidade aos campeonatos de *e-sports*<sup>4</sup>, além

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/impactos-sociais-economicos-culturais-e-politicos-da-pandemia>> Acesso em: 17 nov, 2023.

<sup>2</sup> Disponível em: < <https://www.insper.edu.br/noticias/mercado-de-jogos-eletronicos-tomou-impulso-na-pandemia-e-continua-em-alta/>> Acesso em: 18 nov, 2023.

<sup>3</sup> Disponível em: < <https://fateclog.com.br/anais/2022/640-1113-1-RV.pdf>> Acesso em: 18 nov, 2023.

<sup>4</sup> Disponível em: < <https://revistaesquinas.casperlibero.edu.br/esportes/nao-e-so-jogar-videogame-e-sports-crescem-em-meio-a-pandemia/>> Acesso em: 18 nov, 2023.

de apresentar o tema a novos públicos, faixa etárias e nichos sociais diferentes. Diante das informações apresentadas neste trabalho, o problema que norteia esta pesquisa é o seguinte: Em virtude do crescente cenário dos jogos digitais e eventos de *e-sports* na cidade, de qual forma os campeonatos de *e-sports* podem alavancar o turismo na cidade de Salvador, podendo-se afirmar que Salvador tem potencial para sediar estes eventos e que eles venham a contribuir com o turismo na cidade?

De acordo com os estudos deste trabalho, indaga-se onde os eventos de *e-sports* entrariam em Salvador, se na cidade há empresas com projetos de criar eventos desse tipo, e como tais empresas têm ciência da possível relação da área dos jogos com o turismo, de modo que gere atrativos na cidade. Este trabalho tem como objetivo geral identificar as possibilidades dos *e-sports* dentro do tema jogos digitais na promoção do turismo em Salvador, por meio da observação de empresas participantes na organização destes eventos, e como tais eventos contribuíram com o turismo local, e como objetivos específicos, compreender a relação que os jogos digitais mantêm com o turismo de negócios e eventos; apresentar a potencialidade da cidade de Salvador como impulsor do turismo local através dos *e-sports*; Como os *e-sports* contribuem com o turismo local através dos eventos organizados na cidade por empresas especializadas nesse ramo.

Nós acreditamos que os eventos de *e-sports* sob um parâmetro dos jogos digitais, é uma das ferramentas de potencialidade para promoção turística e que Salvador dispõe de espaços e equipamentos para sediar eventos deste tipo, para que possam vir a contribuir com o turismo local. Este poderia também alavancar o desenvolvimento do cenário na cidade, por intermédio dos espaços disponíveis, contando com a participação de entidades que representem e incluam os entusiastas e público consumidor da temática presentes na comunidade local, na cidade de Salvador.

Esta pesquisa propõe contribuir na compreensão dessa nova relação do turismo com os jogos digitais, o que a caracteriza como uma pesquisa de natureza básica. De acordo com Gerhardt e Silveira (2009), este objetiva gerar novos conhecimentos, sendo úteis para os avanços das ciências.

Será aplicada uma abordagem qualitativa em que a característica deste tipo de pesquisa busca explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Tomando um método dedutivo que parte de um objeto maior para um objeto específico, sendo aqui, atravessando desde o audiovisual, até a temática de jogos digitais, os eventos de *e-sports* e Turismo de Eventos. Este trabalho afunila seus meios de pesquisa para que venha a ter um melhor entendimento e recorte dos temas abordados em seu escopo.

Como procedimento para tais, de acordo com Marconi e Lakatos (2003) os métodos de procedimentos se referem às etapas mais bem engessadas do estudo, com o pressuposto de explicar os fenômenos que aparecem ao decorrer da pesquisa. Essa pesquisa será viabilizada através de ferramentas como levantamento bibliográfico onde segundo Fonseca (2002) é realizada através de levantamentos teóricos já realizados e estudados, publicado por meios escritos e eletrônicos, tendo um objetivo básico de recolher informações prévios e/ou finais sobre o problema para que se procura a resposta. A pesquisa de campo, que se caracteriza pelas investigações, que acontece na coleta de dados junto a membros de organizações, com diferentes recursos de pesquisa (FONSECA, 2002). O procedimento pesquisa *ex-post-facto*, também será utilizado aqui, uma vez que partes desta pesquisa serão obtidas após o acontecimento dos eventos citados no trabalho, seguindo o conceito apresentado por Fonseca (2002). Além de utilizar-se de coleta de dados, junto a trabalhos acadêmicos, estudos, notícias e empresas locais, este último se utiliza de entrevistas semiestruturadas com os líderes representantes do espaço e empresa Nave Arena CWG, o fundador da empresa MITY, organiza eventos de *e-sports* em diversos locais principalmente na cidade em questão, e para mais além desses, foi entrevistado um influenciador das comunidades periféricas, que tem o público gamer como principal perfil de enfoque, para obter resultados e posteriormente serão analisados.

O primeiro capítulo, trará alguns conceitos base para o entendimento das temáticas apresentadas durante este trabalho, além de apresentar todo um norteamento de informações para o leitor, apresentando um pequeno apanhado acerca dos conceitos que se correlacionam com o tema proposto por esta pesquisa (jogos digitais e *e-sports*) traçando uma relação com o turismo, destacando-se elementos que ajudam a contribuir com a compreensão da temática apresentada.

O segundo capítulo abordará informações sobre os grandes eventos de *e-sports* ocorridos no Brasil, além de demonstrar através de números como o setor de *e-sports* vem se comportando dos últimos anos até o atual ano (2023) demonstrando como se sucedeu o crescimento no país

O terceiro capítulo apresentará a cidade de Salvador como produto turístico e posteriormente um pequeno histórico dos eventos de *e-sports* na cidade identificando-os entre o ano 2017 a 2023.

No quarto capítulo serão analisados e discutidos os resultados coletados na entrevista com os representantes da empresa Nave Arena CWG, da empresa MITY Produções Culturais e um influenciador membro da comunidade gamer.

No Capítulo final serão feitas as considerações dos autores acerca da resposta do problema levantado e sugestões sobre o objeto da pesquisa a partir dos dados coletados.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão apresentadas ao leitor algumas definições que servem como fundamentos para a análise de dados, na compreensão dos próximos capítulos, vale ressaltar que os conceitos que serão apresentados a seguir estão correlacionados com o tema de eventos de *e-sports* que é proposto neste trabalho.

### 2.1 Jogos digitais

Os jogos digitais são artefatos culturais que carregam consigo expressões culturais de uma sociedade, manifestados por meio da sua narrativa, personagens e nos cenários (reais/ fictícios), que são embutidos nos games e idealizados com o objetivo de oferecer para as novas gerações, uma possibilidade de lazer que esteja em consonância da atual “indústria da diversão”, o audiovisual contribui para a chamada “indústria da diversão”, uma vez que são investidos cada vez mais nas produções de jogos digitais, aprimorando a criação de novos universos que causam esse impacto. Esses novos universos, envoltos no mundo digital, ocorrem com a junção de histórias, sejam elas fictícias ou baseadas na realidade, com as mídias digitais que conquistam o mundo cada dia mais.

No ambiente dos jogos digitais é proposto tornar mais fácil a interação entre jogadores como é o caso nos chamados jogos *multiplayers*<sup>5</sup> não sendo exclusivo dessa modalidade em si, se nela estiver presente algum tipo de linguagem “a comunicação em um jogo digital não precisa restringir a texto [...]” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) os espaços dos jogos digitais além de permitir a comunicação através de locais distantes permite, aprofundar e unir espaços sociais.

A seguir na figura 01 é possível compreender essa comunicação que os jogos digitais mantêm com os jogadores através dos cenários e da narrativa, a imagem é do jogo Árida: *Backland's Awakening* que tem como seu plano de fundo o sertão baiano, narrando a história de uma menina chamada Cícera e seu avô que enfrentam dificuldades como a fome e a seca. O game é produto do projeto Comunidades Virtuais, da Universidade Federal da Bahia, a proposta dos desenvolvedores era criar

---

<sup>5</sup>*Multiplayer* é o nome dado a modalidade que podem ser jogados por mais de uma pessoa, seja *online* ou *offline*.

um ambiente para o game semelhante ao mundo real, evidenciando questões sociais enfrentadas na região do sertão.

**Figura 01.** Imagem do jogo árida: *BACKLAND'S AWAKENING*



Fonte: AOCA GAME LAB.

Para entrar de fato no universo dos jogos digitais é preciso entender o que são os jogos, como ele acontece, suas principais ferramentas e seu ambiente de atuação. Diversos autores ainda discutem acerca do conceito mais conciso de jogos, se propondo a conceituar esse tema de uma forma mais direta possível, entretanto há uma grande controvérsia em torno da diferença entre a definição de jogos e a definição do ato de jogar um jogo em si – para isso é necessário entender o que fato é jogar um jogo. Em sua obra Regras do Jogo, os autores Salen e Zimmerman (2012) apontam que para entender melhor essa problemática dos conceitos, é necessário entender como cada palavra se apresenta – *play* / jogar – aqui sendo utilizada como ação, ou sendo tratada pelos autores como interação lúdica, e – *game* / jogo – sendo representado como o objeto em si. Para figurar essa fala, os autores criam dois cenários possíveis: os jogos fazendo parte da interação lúdica, e o segundo, onde trata a interação lúdica um produto dos jogos, como se apresentam nas figuras a seguir:

**Figuras 02 E 03. Esquema de relação apresentada na obra: regras do jogo.**

**Fonte:** Salen; Zimmernam (2012).

Baseando-se nas figuras acima apresentada na obra desses autores, podemos ter duas formas que os conceitos se apresentam, de acordo com a figura 02, os jogos são um subproduto da interação lúdica, ou seja, o ato de – jogar (*play*) um jogo – é uma atividade, e é nessa atividade que o jogo (*game*) se insere, enquanto ato acontece. E na figura 03, a interação lúdica é um dos diversos elementos dos jogos, sendo o melhor conceito apresentado, aquele que consegue diferenciar essa relação, a fim de tentar explicar ambos os cenários.

Com isso pode-se notar que diversos autores se propuseram a caracterizar o termo jogo, contudo, cada um sob um reflexo e enfoque único, nem sempre conseguindo abranger os dois cenários ou separá-los de cada conceito, ainda segundo a obra de Salen e Zimmerman, o livro apresenta diversos conceitos de autores que se propuseram a conceituar e caracterizar o termo, como alguns estão dispostos no quadro a seguir:

**Quadro 01.** Conceitos de jogos apresentados na obra – Regras dos jogos – Salen; Zimmerman (2012)

AUTOR(ES)	OBRA	DEFINIÇÃO
CLARK C. ABT (1970)	<i>SERIOUS GAMES - (1970)</i>	“um jogo é uma atividade entre dois ou mais tomadores de decisão independentes buscando alcançar seus objetivos em um contexto limitador”
JOHANN HUIZINGA	<i>Homo Ludens - (1938)</i>	“jogo é uma atividade livre, ficando conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro. Sendo praticada dentro dos seus próprios limites de tempo e espaço, promovendo a formação de agrupamentos sociais.
GREG COSTIKYAN	<i>I Have No Words &amp; I Must Design - (2002)</i>	“Um jogo é uma forma de arte na qual os participantes, denominado de jogadores, tomam decisões a fim de gerenciar os recursos por meio das fichas do jogo, em busca de um objetivo”.

**Fonte:** criado pelos autores (2023)

De forma que cada conceito vem a se complementar e expandir o entendimento, é possível perceber pequenas “falhas” – sendo possível o próprio autor ser ciente dessas falhas apresentadas no seu conceito - como é o caso autor Clark

C. Abt (1970), nesse caso o autor é ciente e escreve na sua obra, em que o apresenta, onde os jogos nem sempre vão representar uma disputa entre adversários, uma vez que existe uma modalidade de jogo chamado – cooperativo – que propõe a colaboração entre dois ou mais jogadores, para atingir determinados objetivos, tomando decisões ativamente no jogo, como comentam os autores da obra Salen e Zimmerman “ [...] sua definição é estreita demais – ela exclui os jogos cooperativos ou solitários.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) tal conceito, ainda poderia ser revisto, e melhorado.

No conceito apresentado por Huizinga (1938) que vem a ser um dos mais conhecidos e influentes estudiosos da área da antropologia, trata o jogo em sua obra “Homo Ludens” como uma atividade livre, sendo não séria, e fora da vida cotidiana relevante, além de afirmar que os jogos não devem associar-se a nenhum interesse material ou lucro; pode criar sua própria limitação de tempo e espaço; e geram grupos que se distanciam do mundo exterior – ou seja, real. Esse conceito, vem a ser bastante abrangente no que concerne, o quesito atividade, ação (*play*) de um jogo, vem a se inserir totalmente na interação lúdica, excluindo a possibilidade de ver o jogo (*game*) como o ato que insere dentro dele também a atividade lúdica.

O conceito e trabalho apresentado por Huizinga serviu como base para diversos outros autores em decorrências dos anos seguintes expandir e aprimorar o conceito, só mais a frente, Greg Costikyan (2002) em seu ensaio dispõe a falar dos jogos, no seu conceito os traz como uma arte, ou seja, uma cultura; jogadores como tomadores de decisão, diferente do autor conceituado anteriormente (Huizinga), aqui o tempo e espaço são moldados a partir das escolhas dos jogadores, como personagens indispensáveis; apresenta o gerenciamento de recursos, as decisões que o jogador vai chegar a um determinado objetivo.; fichas de jogo que vem a ser a forma que o jogador vai ilustrar suas decisões, e o objetivo em si, que vem a ser o ponto final de resultado da ação. Nota-se que aqui ele dispõe o jogo (*game*) como cenário de evidência, que o jogo através do jogador vai criar seu próprio objetivo, com os meios e decisões que estão disponíveis, vale ressaltar que Costikyan (2002) é um dos únicos estudiosos, pelo menos da época em que a obra o citou, que trata os jogos como uma forma de arte.

Como forma final de conceituar jogos, e depois de definir diversos conceitos do tema, os autores Salen e Zimmerman (2012), definiram o jogo como: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras

que implica um resultado quantificável” (Salen; Zimmerman, 2012), essa definição consegue abranger os dois cenários apresentados até aqui, além de conseguir representar diversos pontos positivos dos conceitos apresentados pelos estudiosos citados em sua obra, conseguindo se aplicar em todos os tipos de jogos (*game*) mas também se expandindo e aplicando no ato de jogar (*play*).

Para poder conceituar os jogos digitais apresentamos as contribuições de Arruda (2011) os jogos digitais são aqueles que podem ser jogados através de estruturas baseadas em códigos binários, ou seja, aqueles que possuem em si algum tipo de programação. Esse conceito apresentado pelo autor consegue ser bem direto e amplo, especificando bastante o termo, especificamente os jogos digitais, agora apresentam um viés tecnológico, o termo digital agregou uma nova forma de perceber e definir os jogos, agora os elementos e componentes que os compõem são fatores determinantes nos conceitos.

Como é o caso do conceito apresentado por Schuytema (2008 apud ASSING; SILVEIRA, 2020) um jogo digital é apresentado como uma atividade lúdica que se forma através de ações e de decisões que se seguem em uma posição final. Estas etapas de ações e decisões tem a sua limitação formada através de um conjunto de regras e de um universo controlado por um programa de computador. Com este conceito, prevalece ainda o entendimento do jogo como uma atividade lúdica, entretanto aqui o diferencial, é o surgimento da presença de um componente digital, que neste caso vem ser o computador.

Os jogos digitais e eletrônicos podem assumir diversas formas, sendo direcionados para diferentes plataformas, podendo ser computadores (PC); consoles (videogames), telefones (mobiles), é imprescindível também visualizar que os jogos digitais são produzidos para um ou mais jogadores, podendo chegar até mesmo em comunidades inteiras. “[...]Os jogos digitais são sistemas[...]” (Salen; Zimmerman, 2012). Os autores frisam que as definições de jogo apresentadas anteriormente não fazem distinção entre os jogos digitais e não digitais, a distinção só virá, caso venha expressa em seu conceito, as particularidades, como é o caso de alguns conceitos que se embasam em componentes específicos da tecnologia. E finaliza seu pensamento afirmando que as qualidades que definem um jogo em uma mídia, também o definem em outra mídia.

Segundo Arruda (2011) os jogos digitais configuram-se como artefatos culturais contemporâneos, baseados nas tecnologias da microinformática, ou seja, os jogos

digitais são um produto das novas vertentes tecnológicas, o autor ainda complementa este conceito afirmando que os jogos digitais permitem o faz de conta pelo audiovisual, é através dele que se cria dimensões temporais e explorações espaciais criadas pelo jogador.

**Figura 04.** Jogo eletrônico: *Counter Strike*.



Fonte: Valve (20XX).

Na figura 04 acima é dado um exemplo de um jogo eletrônico que permite esse faz de conta que o audiovisual traz, o *Counter Strike: Global Offensive*<sup>6</sup>, conhecido popularmente entre os *gamers* como CS:GO, ele é um jogo competitivo de tiro na primeira pessoa, o jogo possui vários modos de competição, mas na modalidade de e-sports são formados times profissionais, com 5 jogadores em cada time (5x5).

## 2.2 E-sports

Os *e-sports* (*electronic sports*), desenvolvem-se dentro do universo dos jogos digitais, o termo é algo relativamente atual e se refere a competições de jogos eletrônicos, no entanto, há relatos que datam campeonatos entre grupos e jogadores

<sup>6</sup> O jogo nasceu de uma modificação da série do jogo *Half Life*, o CS:GO cresceu nas lan-houses e se tornou um sucesso nas arenas de *e-sports*, o game envolve muita estratégia, ação e trabalho em equipe. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/12108849/tudo-sobre-counter-strike-2-guias-dicas-esports-muito-mais](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/12108849/tudo-sobre-counter-strike-2-guias-dicas-esports-muito-mais)>. Acesso em: 22/11/2023

no ano de 1972, organizada pela Universidade e laboratório de Inteligência Artificial de *Stanford*, a competição do jogo *Spacewar*, foi o primeiro campeonato organizado que colocou jogadores uns contra os outros no estilo arena.

**Figura 05.** Campeonato de spacewar – Organizado pela universidade de stanford em 1972.



Fonte: SITE REDBULL – E-SPORTS ORIGENS.

Segundo o GE (2020) em 1980, oito anos depois a empresa Atari organizou o *Space Invaders Championship*, uma competição em larga escala do esporte eletrônico, com aproximadamente 10 mil participantes, de várias partes dos Estados Unidos.

Segundo a Fundação Instituto de Administração - FIA (2018), os *e-sports* são competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si, que estejam conectados por meio da internet ou uma LAN, que vem a ser o conjunto de computadores na mesma rede.

Nas competições de jogos eletrônicos os atletas, fazem parte de uma estrutura profissional, e são assistidos por uma audiência presencial e/ ou online, por meio de várias plataformas como stream ou TV, o que move essa engrenagem dos e-sports são: os jogadores, as empresas de games, eletrônicos, as ligas e as plataformas de streaming (GE, 2020).

Os jogadores profissionais são contratados pelas organizações, são remunerados e disputam os campeonatos, sua rotina pode chegar até 12 horas por dia de treinamento. As empresas de games ou desenvolvedoras são responsáveis pela elaboração dos jogos e atualizações, e precisam manter o diálogo com os fãs e os jogadores recebendo o feedback dos jogos. As ligas são responsáveis por realizar os torneios, criam regras de disputas e captam os recursos para promover e divulgar os *e-sports*, elas podem ser dos próprios desenvolvedores ou independentes. E as plataformas de *streaming* são responsáveis por transmitir os torneios para o mundo inteiro, pode-se citar as plataformas mais conhecidas no cenário a *Twitch*, *Youtube* e o *Facebook Gaming*.

A modalidade de *e-sports* surgiu acompanhando a evolução do meio de jogo de diversos jogadores, como por exemplo jogar em coletivo, entretanto o próprio termo *e-sports* vem envolto a algumas problemáticas, como por exemplo a caracterização dos esportes eletrônicos como esporte, ainda segundo a FIA (2018) os atletas de campeonatos eletrônicos passam por todo processo de treinamento, disciplina e dedicação presente nos esportes físicos, sendo utilizados mais as mentes que corpos, participando muitas vezes também de treinamentos físicos em sua preparação. Ainda que sejam do mesmo universo, Salvani e Sampaio (2021) apresentam os jogos e esportes eletrônicos como coisas distintas:

“[...] o jogo é apenas uma recreação, algo mais espontâneo e com regras mais flexíveis. Já o jogo voltado para o esporte eletrônico, tem regras firmes que devem ser seguidas, a competição é levada mais a sério e busca pela profissionalização ou já é profissionalizado”. (SALVANI; SAMPAIO, 2021)

Os autores ainda complementam essa ideia, afirmando que mesmo o *game* jogado pelo competidor pode ser utilizado como recreação, lazer, o que define se o jogador se tornará um *pro player*<sup>7</sup> é a sua dedicação ao jogo e seu processo de treinamento.

Para Wagner (2006 *apud* MEDEIROS, 2018) o *e-sport* é a área de atividades esportivas que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas, no uso de tecnologias de informação e comunicação. Ou seja, os autores reforçam que os *e-sports* trabalham as capacidades mentais e físicas dos seus praticantes,

---

<sup>7</sup> *Pro player* é o nome dado ao profissional de esportes eletrônicos. Disponível em: <<https://e-sporti.com.br/noticias/2020-10-voce-tem-talento-e-quer-se-tornar-um-pro-player-confira-as-nossas-dicas>>. Acesso em: 22/10/2023

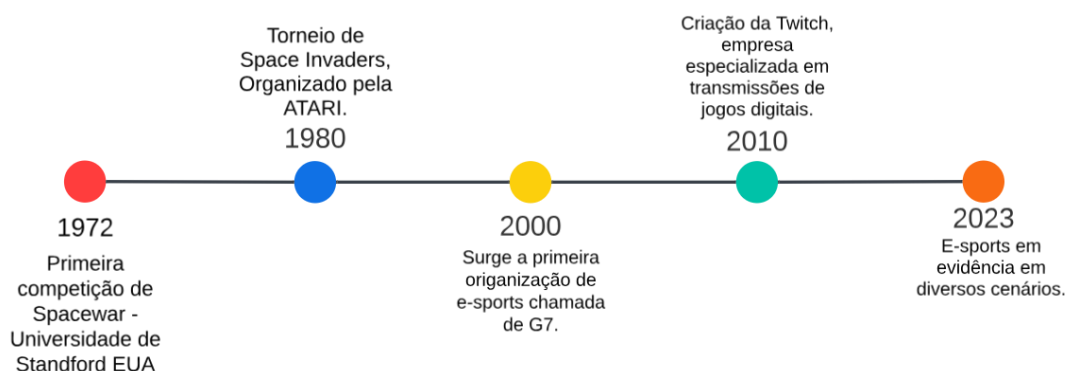
entretanto essa questão é mais profunda do que aparenta. O autor ainda cita uma fala de Levy, que traz um novo conceito de cultura, este agora atrelado ao virtual para explicar a crescente dos campeonatos eletrônicos.

Com o surgimento de uma cibercultura, o meio virtual está intimamente ligado ao real, tornando assim o virtual algo real para o consumidor deste meio dos jogos eletrônicos, ou seja, à maneira de se comunicar, trabalhar, ter relações sociais, viver, mudou comparado ao séc. Passado, muito devido ao processo em que a internet, celulares e computadores pessoais estão cada vez mais acessíveis para as pessoas, e os jogos eletrônicos não fogem a essa regra, por estarem ligados ao meio digital. (LÉVY, 1996 apud MEDEIROS, 2018)

Imerso nesse conceito de cibercultura, se desenvolveu os jogos digitais e os campeonatos de jogos eletrônicos, onde cada vez se pode perceber altas de investimentos econômicos.

Para entender o crescimento do fenômeno que se tornaram os *e-sports* é necessário entender o processo de evolução dos *e-sports* e como este ocorreu na história, foi criada uma linha do tempo baseada no trabalho apresentado por Assing e Silveira (2020)

**Gráfico 01.** Breve linha do tempo – E-sports – (1972 – 2023).

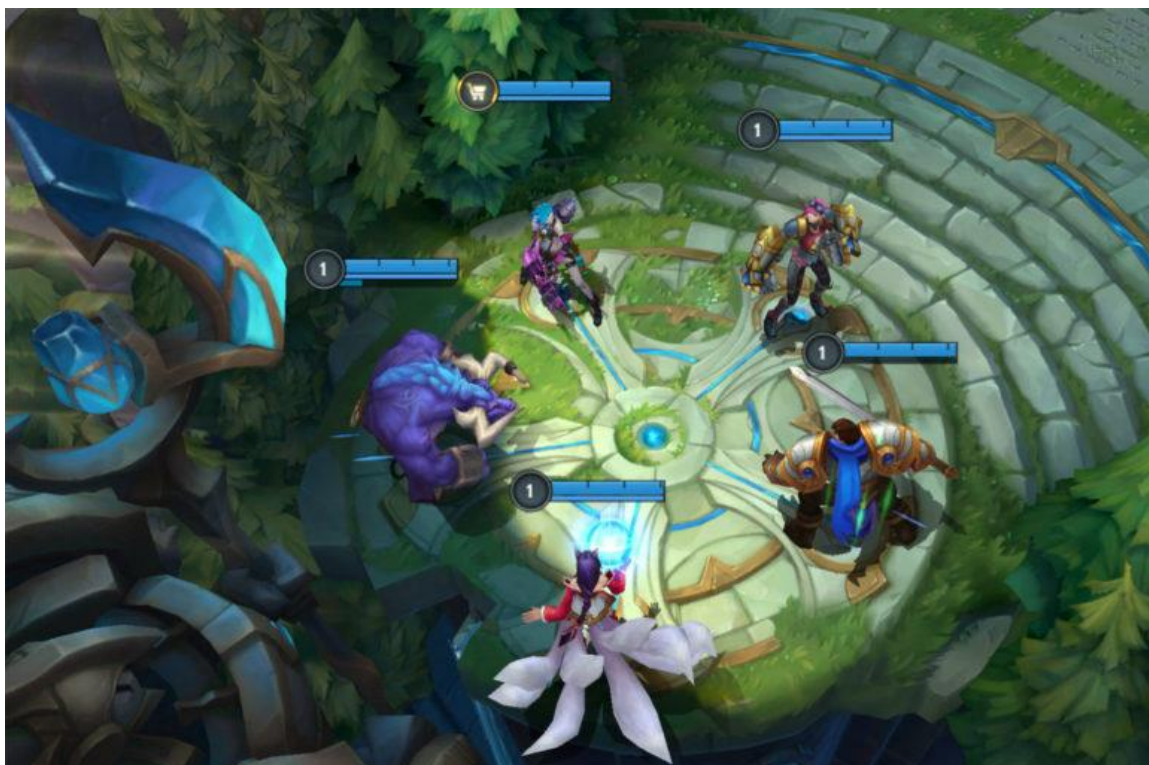


**Fonte:** Elaborado pelos autores, 2023

A realização dos torneios de e-sports se tornaram um negócio lucrativo. De acordo com GE (2021) o estudo realizado pela empresa Newzoo em 2019, mostrava que a indústria de e-sports teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões no ano, e em 2020 mesmo com os impactos da pandemia, houve apenas uma queda de 1,1%, tendo um crescimento em 2021 de 14,5%, totalizando mais de US\$ 1 bilhão arrecadados, e acredita-se que em 2024 a modalidade fature US\$ 1,6 bilhões. A queda de 1,1% no faturamento do mercado de e-sports, que houve durante a pandemia tem relação com o cancelamento dos eventos presenciais, por outro lado com o confinamento foi notado o aumento dos telespectadores nas plataformas de streaming, segundo o GE (2021) o aumento foi de 9,6% no número de espectadores.

Alguns jogos eletrônicos ganharam destaque e movimentaram o cenário de e-sports no mercado global. O jogo *League of Legends* conhecido pela comunidade *gamer* como LoL, foi desenvolvido pela Riot Games, no game são formados dois times com cinco jogadores cada, o objetivo é destruir a base adversária. Um dos maiores torneio do game é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol).

**Figura 06.** Imagem do jogo *league of legends* (lol).



**Fonte:** Site oficial Forbes.

**Figura 07.** Imagem do jogo: *Counter Strike GO*.



**Fonte:** Amazon In.

Um clássico das competições é o Counter Strike, comumente conhecido entre o público *gamer* como: CS, jogo desenvolvido pela Valve, categoria de tiro, pode ser jogado individualmente ou em equipes, segundo a CNN BRASIL (2023) o game é responsável pelo amplo calendário dos torneios internacionais.

**Figura 08.** Imagem do jogo: DOTA.



**Fonte:** Steam.

Também desenvolvido pela Valve o game Dota 2, tem o objetivo de destruir o ancestral inimigo e ao mesmo tempo se proteger deles, requer estratégia, são formadas duas equipes ambas com 5 jogadores segundo o site Tecmundo (2023) o jogo movimentou em 2022 mais de US\$ 32,8 milhões, entre todos da categoria esse sempre foi o jogo com maior recompensa.

**Figura 09.** Imagem do jogo: *FORTNITE*.

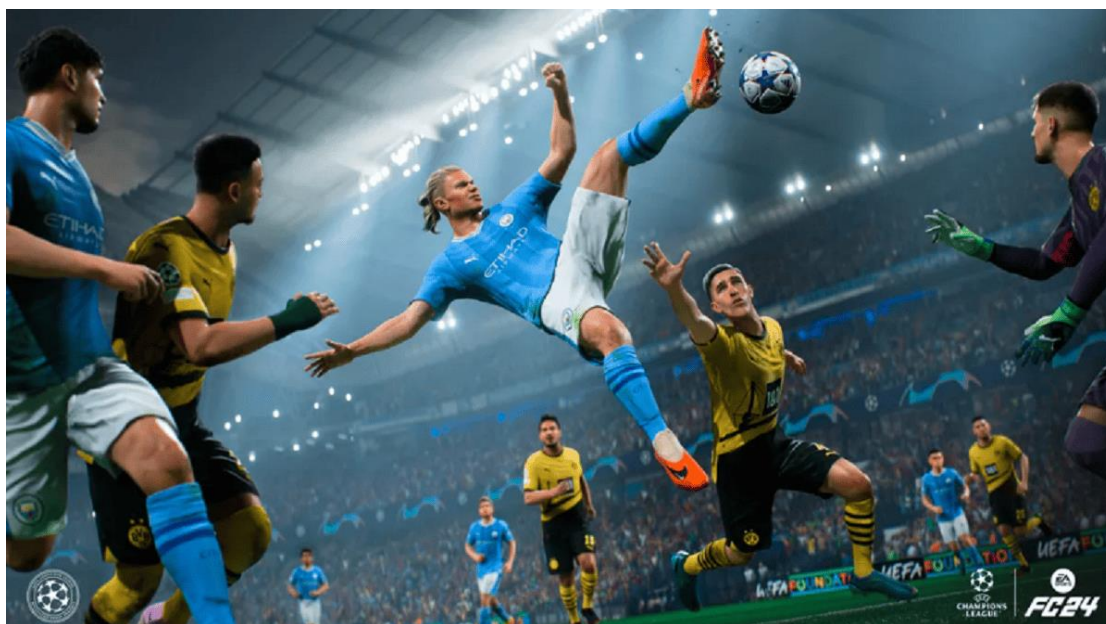


Fonte: Site Oficial *FORTNITE*

Outro jogo é o *Fortnite*, desenvolvido pela Epic Games, as competições são realizadas pela própria produtora, o objetivo do game é ser o último jogador sobrevivente no mapa da arena, os *players* para ter sucesso nessa missão buscam armas e equipamentos para ajudar a eliminar os outros jogadores. Uma das maiores competições do game é a Fortine Champion Series (FNCS), em 2023 o torneio teve a premiação de US\$ 31 mil para o primeiro lugar (CNN BRASIL, 2023)

O futebol não poderia ficar de fora desse universo dos jogos, o game FIFA produzido pela EA Sports, também é popular nos torneios e possui um campeonato com várias etapas de classificação, como FIFA e Nations Cup. Em 2023 a competição aconteceu na Arabia Saudita, e o Brasil foi o bicampeão (CNN BRASIL, 2023)

**Figura 10.** Figura do jogo: FIFA.



Fonte: Site Olhar Digital.

Alguns países notaram esses sinais de crescimento no mercado de jogos então a partir disso estudaram formas de explorar mais o setor e é o caso da China, que investiu cerca de R\$8,5 bilhões em instalações destinadas a sediar e receber. eventos de jogos eletrônicos, sendo o local um dos pioneiros a ter relevância no mercado de jogos eletrônicos. Localizada ao leste da China, a cidade de Hangzhou foi projetada pelo governo chinês, e possui aproximadamente 13 instalações, contando com um hotel temático para receber o público, todo esse investimento para sediar as competições que aconteceram em 2022 no local. Além disso diversos países já apoiavam o setor de jogos com seus esquemas de fomento cultural e empresarial desde 2007, a França por exemplo avaliou que a cada euro investido no setor, foram captados 8 euros em investimento privado sendo retornado 1,8 euro em impostos para o país, seguindo esse exemplo, a Alemanha lançou em 2023 um fundo anual de 78 milhões de euros para financiar o desenvolvimento de jogos (CARTA CAPITAL, 2023)

A China aproveitou de forma inteligente o crescimento dos jogos eletrônicos, e a partir deste caso do seu investimento nos eventos de e-sports, tornou-se em evidência o potencial do setor de eventos de e-sports e a relação desse novo mercado com o segmento de turismo de Eventos.

### **2.3 Turismo de Eventos**

Para facilitar a compreensão acerca do segmento de Turismo de Eventos, será esclarecido de forma breve o que se refere ao evento. De maneira geral pode ser uma concentração ou reunião formal realizada por pessoas e entidades em data e local específico, com o objetivo de celebrar acontecimentos importantes e estabelecer contatos comerciais, culturais, esportivos, sociais, familiares, religiosos, científicos etc. (ZANELLA, 2012 *apud* LARA, 2017).

Nesse sentido os eventos se relacionam com as mais diversas áreas de atuação existentes, sendo também precursores de importantes resultados na obtenção de objetivos, a partir dessas afirmações também é possível compreender que um evento não ocorre por acaso, mesmo sendo uma simples concentração requer planejamento.

De acordo com a finalidade de cada evento as características na sua organização sofrerão alterações, e podem ter diversos tamanhos, ou classificações e cada um deles se propõe a representar e apresentar diferentes conjuntos de ideias, para que com isso se tenha um melhor entendimento dos assuntos que cada evento se propõe a passar. Ou seja, na realização dos eventos de e-sports o público gamer participa com o objetivo de competir nos times ou como telespectadores das competições.

Na realização do evento, a equipe organizadora e os participantes, utilizam da infraestrutura básica do local em que está sendo sediada, a depender do tamanho do evento sua realização pode trazer benefícios na infraestrutura do local, como construção/reforma de espaços voltados para o segmento, manutenção de locais próximos, segurança e movimentação da economia local. Esse processo ocorre no desenvolvimento do Turismo de Eventos. Para alguns autores, o Turismo de Eventos está atrelado aos encontros de negócios, porém nem todos os eventos são voltados para o lado profissional. De acordo com o Ministério do Turismo (2010) Turismo de Negócios e Eventos compreende como o conjunto de atividades turísticas que corresponde ao encontro profissional, associativo, institucional, comercial, promocional, técnico, científico e social. Outro conceito que é relevante, é de Britto e Fontes (2002), que considera o Turismo de Eventos, um segmento que cuida dos vários tipos de eventos que se realizam nas mais diversas áreas, são congressos, conferências, cursos, exposições, feiras, shows, simpósios, solenidades, por exemplo,

que refletem o esforço mercadológico dos mais diversos setores, como as áreas médicas e de saúde, culturais, econômicas e jurídicas.

Na área de turismo o evento é considerado um forte aliado na promoção turística e fortalecimento do turismo em períodos sazonais, que a depender da duração do evento, os participantes e organizadores utilizam toda a estrutura turística local (transportes, meios de hospedagem, estabelecimentos de alimentos e bebidas, comércio local etc.). Como afirma Coutinho H. P. e Coutinho H. R. (2007 p.06) no turismo, os eventos são considerados como a nova realidade da atividade turística, possibilitando o desenvolvimento de novos destinos, de capitais e municípios com estrutura já ambientada ou em vias de projeção para a sua independência econômico-financeira.

A própria captação de eventos em si pode ser utilizada como fomentadora de um evento para um determinado local, e isso será revertido em visibilidade, e para o aprimoramento dos conhecimentos científicos do local vem como corpos atuantes modificadores desse cenário, uma vez que gera emprego (ZANELLA, 2012 apud LARA, 2017).

### **3 GRANDES EVENTOS DE E-SPORTS NO BRASIL**

Este capítulo se refere ao mercado de eventos de e-sports no Brasil, serão apontados na seção a seguir dados sobre o faturamento desse setor, e na próxima seção serão identificados os principais eventos de e-sports entre o ano de 2016 a 2023 e apresentados o resultado do número de público.

#### ***3.1 Mercado de e-sports no Brasil***

Ainda que o enfoque deste trabalho seja voltado para os eventos de *e-sports* na cidade Salvador-Ba com o recorte do período de 2017 a 2023, considera-se importante mencionar que o cenário nacional de *e-sports* já se comportava bem e teve seu crescimento gradativo no mercado de eventos. Em 2015 os *e-sports* já movimentavam um grande público no Brasil, que de acordo com Jusbrasil (2021) em um evento ocorrido em São Paulo foi contabilizado 12 mil pessoas acompanhando ao vivo uma partida de League of Legends no estádio Allianz Parque. Mais tarde em 2021 em uma pesquisa realizada pela Newzoo o Brasil ocupou o 13º mercado do mundo e movimentou em torno de US\$ 1,5 bilhão por ano (GE, 2022).

Em 2021 o mercado brasileiro de games e e-sports teve o faturamento de R\$ 7 bilhões, e em uma pesquisa no mesmo ano da PwC apontava a estimativa para os próximos cinco anos, um valor triplicado em seu faturamento, totalizando R\$ 13 bilhões em 2026 (FORBES, 2022).

De acordo com Tilt Uol (2022), em 2022, o Brasil ainda estava iniciante em relação ao mercado de esportes eletrônicos (*e-sports*) que se revelava pequeno, com apenas US\$ 5 milhões, mas a estimativa é que irá triplicar até 2026, totalizando US\$ 15 milhões e o resultado será impulsionado principalmente por direitos de mídia, patrocínio e demais investimentos na área.

O site Meio&Mensagem reforça essa afirmação através dos dados divulgados da atual Pesquisa Game Brasil 2023 os resultados confirmaram as projeções referente ao mercado de *e-sports* revelaram que o segmento se tornou um dos ambientes mais relevantes para os *gamers* no Brasil, apresentando um conhecimento expressivo de 82,9% entre os *gamers* no país, alta de 1,7% em comparação com a PGB 2022. A pesquisa também revelou que 63,8% dos *gamers* brasileiros têm o hábito de acompanhar ou assistir *e-sports*. O mercado de *e-sports* no Brasil tem um grande potencial de crescimento, as marcas patrocinadoras cada vez mais estão interessadas em investir nesse setor (JUMPER BRASIL, 2023).

De acordo com a Games Magazine Brasil (2022) o Brasil é um país que possui umas das maiores bases de jogadores de *e-sports* do mundo e tem se tornado sede para muitas competições internacionais. Alguns estados como Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais e Recife sediaram esses eventos e tiveram um bom retorno em seu público, o que repercute na visibilidade do local e também contribui com a movimentação turística. Assim como os eventos de outros segmentos, os de *e-sports* também podem contribuir com o desenvolvimento econômico de um determinado local, pois além de toda estrutura que carece para a sua realização, será conveniente a equipe do *staff*, organizadores, *pro players* e participantes consumirem pelo menos a infraestrutura turística, e a depender da programação do evento será da preferência deles o consumo de outros serviços no destino como as atividades e atrativos que venha a oferecer.

### 3.2 Principais eventos de e-sports no Brasil

No quadro 02 serão citados alguns exemplos de grandes eventos de e-sports que foram promovidos em alguns estados brasileiros a partir do ano de 2016 até 2023.

**Quadro 02.** Grandes eventos de e-sports no brasil, 2016 – 2023.

2016	2017	2018	2019	2022	2023
ESL Pro League Season 4 (São Paulo)	Mid-Season Invitational (São Paulo e Rio de Janeiro)	ESL One: Belo Horizonte (Minas Gerais)	BLAST Pro Series: São Paulo 2019 (São Paulo)	BRASIL GAME SHOW (São Paulo)	BRASIL GAME SOW (São Paulo)
<b>x</b>	Pro League Finals Season 8 (Rio de Janeiro)	<b>x</b>	DreamHack Rio 2019 (Rio de Janeiro)	IEM RIO MAJOR (Rio de Janeiro)	FINAL DA CBLOL 2023 (Recife)
<b>x</b>	Final de CBLOL (Recife)	<b>x</b>	Free Fire World Series 2019 (Rio de Janeiro)	COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (São Paulo)	<b>x</b>

**Fonte:** Elaboração dos autores, 2023

O quadro acima apresenta os eventos de e-sports realizados no Brasil, eventos de grande porte, atraindo diversas pessoas, sendo listados do ano de 2017 até o ano

de 2023. A Mid-Season Invitational ocorreu em São Paulo e no Rio de Janeiro, o evento foi promovido pela Riot Games em 2017, a desenvolvedora do game League of legends um dos jogos famosos no *e-sports*, de acordo com o site Jovem Nerd (2017) em dados que a desenvolvedora divulgou o evento contou com mais de 365 milhões de fãs durante os 15 dias de competições, sendo 4,3 milhões espectadores online. Outro evento realizado no mesmo ano foi a Final do CBLOL Recife foi um evento que ocorreu no Classic Hall em Olinda, com capacidade para 18 mil pessoas, o intuito do evento foi transmitir a final do Campeonato Brasileiro de League of Legends, e segundo o GE (2023) a empresa Riot Games publicou que o espaço atingiu sua capacidade e o evento lotou, mas não informou a quantidade aproximada do público.

Em 2018, foram promovidos dois eventos: a ESL One do circuito Major de Counter Strike: Global Offensive que ocorreu em Belo Horizonte, no ginásio do Mineirinho os times batalharam pelo prêmio de US\$ 200 mil, e segundo os dados publicados pela produtora ESL, 34,5 mil pessoas compareceram às arquibancadas do ginásio entre os dias 15 e 17 de junho (ESPN, 2018). E o outro que foi a Pro League da Rainbow Six: Siege Season 8 que aconteceu no Rio de Janeiro na Arena da Barra, situada no Parque Olímpico da cidade e segundo o SportTv (2018) o evento recebeu 24 mil participantes entre os dias 17 e 18 de novembro de 2018.

Em 2019 foi realizado o Blast Pro Series sediado em São Paulo, no ginásio do Ibirapuera, tendo em seu público de 7 mil pessoas, de acordo com dados publicados pelo comitê organizador (ESPN, 2019). O segundo evento foi o Free Fire World Series realizado no Rio de Janeiro na arena Carioca 1, que segundo a Forbes (2019) teve em seu público cerca de 4 mil fãs do game, tendo como campeão o time de *e-sports* do Corinthians e ganhou R\$ 835 mil na premiação. Entre o período de 2020 e 2021 os eventos presenciais foram cancelados devido às medidas de enfrentamento ao Covid-19, a retomada dos eventos de *e-sports* em 2022 foi de forma gradativa, ocorrendo 3 grandes eventos. A 13ª edição do evento Brasil Game Show que é a maior feira de games da América Latina, ocorreu em São Paulo, em 2022 tendo no público geral o número 327.678 pessoas, durante os sete dias de duração do evento (PSxBrazil, 2023).

O campeonato Intel Extreme Masters conhecido como IEM RIO MAJOR foi promovido no Rio de Janeiro em 2022, o torneio Major é muito importante sendo considerado pelos gamers a “Copa do mundo” do Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), segundo o GE (2022) o campeonato foi realizado pela primeira vez no Brasil

e teve como palco a Jeunesse Arena sua capacidade máxima é de 18 mil pessoas, os ingressos esgotaram sendo necessário colocar mais lugares à venda, mas a ESL não informou quantos ingressos foram colocados à venda no total.

O Final da CBLOL que aconteceu em São Paulo em 2022 foi sediado no Ginásio do Ibirapuera, a Riot Games não divulgou números aproximados do público presencial, mas de acordo com GE (2022) a transmissão da disputa teve pico de 331.367 espectadores simultâneos online, de acordo com medição do site E-sports Charts.

Embora com o grande sucesso da IEM RIO MAJOR em 2022, a edição que ocorreu em 2023 do evento não teve a presença do público na mesma forma do ano anterior, mas foi considerado um sucesso tanto do ponto de vista da ESL quanto da Intel (THE ENEMY, 2023)

**Figura 11.** Brasil Game Show - São Paulo, 2023.



**Fonte:** BAND

A Brasil Game Show na sua 14<sup>a</sup> edição, que ocorreu em 2023, estabeleceu um recorde geral de público de acordo com a organização do evento com o número aproximado de 328.503 mil pessoas durante os 5 dias do evento (PSxBrasil, 2023).

**Figura 12.** Final cblol 2023, no estádio Geraldão em Recife.



**Fonte:** Prefeitura do Recife.

O famoso Final da CBLol que ocorreu em 2023, foi sediado em Recife no Ginásio Geraldo Magalhães, a Riot Games divulgou os dados sobre o evento, que totalizou 327 mil espectadores simultâneos e com aproximadamente 8 mil torcedores no Ginásio (THE ENEMY, 2023).

#### **4. O E-SPORTS EM SALVADOR**

Neste capítulo a cidade de Salvador- BA será apresentada como produto turístico identificando sua infraestrutura e demanda dos segmentos, e um deles por ser o de Turismo de Eventos será observado na perspectiva dos e-sports, sendo apontados os principais eventos promovidos na cidade entre 2017 a 2023.

##### ***4.1 Oferta e Infraestrutura Turística em Salvador***

O município de Salvador faz parte do estado da Bahia, a cidade foi fundada no período da colonização portuguesa, e por sua localização estratégica inicialmente foi idealizada para ser uma cidade-fortaleza. Localizada em frente a Baía de Todos os Santos, com saída para o Oceano Atlântico, estabelece limite territorial com os bairros da Região Metropolitana: Simões Filho e Lauro de Freitas.

**Mapa 01.** Mapa turístico de Salvador - BA



**Fonte:** DICAS DA BAHIA

Parte da economia do município provém do turismo e como produto turístico o destino já é consolidado no mercado nacional. De acordo com o Panrotas (2023), em uma pesquisa realizada pelo metabuscador de viagens Kayak, Salvador conquistou o oitavo lugar no ranking dos destinos mais procurados para o segundo semestre de 2023. Compreende-se que um dos motivos que contribuem para isso é a sua localização geográfica que é muito privilegiada, na qual dispõe de uma vasta faixa litorânea, permitindo aos turistas apreciarem lindas paisagens e aproveitarem as praias. Outro fator que é usado pelo destino ao seu favor é a sua riqueza histórica/cultural, que são expressos através de sua gastronomia, arquitetura, artesanato, e nas suas manifestações culturais e religiosas.

**Quadro 03.** Segmentos com maior demanda em Salvador – Ba, no ano de 2020.

ATRATIVOS	SEGMENTOS
Naturais	Turismo de Sol e Praia
	Turismo Náutico
	Ecoturismo
Patrimônio Histórico/ Cultural	Turismo Étnico-afro
	Turismo Religioso
	Turismo de Negócios e Eventos

**Fonte:** Plano Estratégico de Marketing Turístico de Salvador, 2020.

Em uma pesquisa realizada pela PRODETUR em 2022 com turistas nacionais e internacionais, foi questionado o motivo que os levaram a escolher Salvador como o destino da viagem, e foi constatado que 25,4% dos turistas foram motivados pelos Passeios/Encontros, 21% pelos Atrativos Naturais e 14,4% pelo Patrimônio Histórico/Cultural. No ano seguinte, foi realizada a mesma pesquisa, porém somente no período de janeiro, e foi constatado que 24,4% dos turistas entrevistados foram motivados pelos Atrativos Naturais e 17,3% pelo Patrimônio Histórico/Cultural, ou seja, teve um aumento no número de turistas que procuraram a capital pela sua grande oferta de atrativos naturais e culturais. Ambos os atrativos que foram citados na pesquisa, são aproveitados por diferentes segmentos para o desenvolvimento de suas atividades, a seguir serão apresentados alguns segmentos que indicam maior demanda no destino segundo o Plano Estratégico de Marketing Turístico de Salvador

No que diz respeito a infraestrutura turística, o destino apresenta uma boa oferta em relação a hospedagem, segundo a Secretaria de Turismo do Estado da Bahia (SETUR) em 2019, Salvador oferecia como oferta total 16.920 unidades habitacionais hoteleiras, com 37.319 leitos, agrupados em 411 estabelecimentos de meios de hospedagem. Em relação à oferta de transporte, nos serviços aéreos de acordo com informações encontradas no site <https://vinci-airports.com.br/> da empresa

que administra o Aeroporto Internacional de Salvador, há 8 companhias aéreas que operam voos internacionais e domésticos (VINCE AIRPORTS, 2023). O Terminal Rodoviário auxilia essa oferta de Transporte realizando viagens para 315 destinos, com a operação de 9 viagens, além de Salvador possuir um Terminal Marítimo de Passageiros do Porto Organizado, para receber cruzeiros. Para completar a oferta turística, o destino também apresenta diversificados serviços de alimentação, equipamentos de entretenimento e agências de viagens de receptivo (tours).

Ressaltando que a maioria do público dos segmentos citados anteriormente tende a consumir durante sua estada todos os serviços que o destino tem a lhe oferecer, porém no caso dos turistas que viajam a negócios e eventos nem sempre é possível isso ocorrer, devido a uma programação que foi preestabelecida pela organização do evento, então existe uma variável positiva que é o turista retornar ao destino, impulsionado a consumir esses atrativos e serviços. O que torna importante o desenvolvimento do Turismo de Negócios e Eventos em Salvador, pois através dele as atividades turísticas são fomentadas e ajuda a diminuir os problemas com a sazonalidade do destino.

#### **4.2 Turismo de eventos em Salvador**

De acordo com a Salvador Destination (2023), na pesquisa realizada pela *International Congress and Convention Association (ICCA)*, Salvador ocupou a 3ª posição entre as cidades que mais receberam eventos internacionais em 2022. A posição torna-se significativa para o destino, pois comparado aos outros anos houve um salto grande em sua colocação. No ano de 2019, por exemplo, a cidade ficou na 5ª posição, o que não foi diferente do ano anterior, e considerando também que por ser um ano pós-pandêmico, é uma posição favorável. A queda dos grandes eventos em Salvador não está relacionada apenas com a pandemia, outro fator foi a carência de equipamentos que contribuíram para essa queda, como a falta de um Centro de Convenções, desde 2014 o espaço antigo encerrou suas atividades e só em 2020 foi inaugurado um novo Centro de Convenções instalado na orla da cidade.

### **4.3 Eventos de e-sports em salvador 2017-2023.**

Mesmo o destino conquistando uma boa posição no ranking de 2022, por sediar eventos internacionais, ele ainda precisa observar mais o mercado nacional de eventos, e identificar que há uma nova modalidade no mercado, que são os eventos de *e-sports*, e essa modalidade pode ser muito bem explorada por Salvador, assim como já é explorada por outros destinos, como, por exemplo: São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Recife. O cenário atual de eventos de *e-sports* na cidade está em desenvolvimento, tendo seu público-alvo são participantes locais. Avaliando a infraestrutura turística do local não é encontrado barreiras no interesse de ampliar os horizontes e captar também participantes de outros estados.

No ano de 2012 ocorreu o Gamepólitán, o primeiro evento voltado para os fãs de games (clássicos/digitais), com sua edição anual foi um dos precursores que contribuíram para dar forma a este mercado em Salvador.

No Fórum Agenda Bahia, o diretor de parcerias *Eletronic Sports League* (ESL) Brasil, Moacyr Alves Junior diz que, “entre as cidades brasileiras que despontam com potencial para o crescimento do mercado, Salvador está em destaque” e completa afirmando sobre a força que o mercado de *e-sports* possui:

Por trás deste mercado virtual, existe um grande mercado real”, aponta. São pessoas dispostas a pagar caro para se deslocar até os locais de competição, para competir ou só para assistir. “A verdade é que a competição tem um poder de atração muito grande sobre as pessoas. Sempre que existe uma disputa envolvida, as pessoas não deixam de medir esforços para vencer. É isso o que movimenta o nosso mercado (ALVES, 2016).

A fala de Alves (2016) refletia nos indicadores sobre o desempenho do games na economia mundial e revelava como esta área podia se relacionada e ser aproveitada pelo turismo, transformando os deslocamento motivados em participar das competições de *e-sports* ou até mesmo ir para apenas assistir, resultando no processo do turismo e na intenção de ampliar esse processo promovendo as atividades turísticas que o destino oferece, e por Salvador possuir uma gama de atrativos turísticos naturais e culturais era suscetível investir mais nesses eventos de *e-sports*.

Na cidade já ocorriam alguns eventos anuais com a cultura *geek* e pop oriental, possuindo um público seletivo e fiel às edições, para os fãs de séries, *animes*, games e cosplay o Gamepóliton e Anipóliton eram aguardados ansiosamente a cada ano, a princípio o cenário de e-sport se desenvolveu por meio de formação dos times para competir nesses dois eventos.

Então é a partir de 2017 que o cenário dos *e-sports* ficaram mais evidentes dentro da programação desses eventos e começam a partir a desabrochar outros eventos de e-sports na cidade. A agência de eventos 42Cultural Entretenimento é responsável em promover a Gamepóliton, e na sua 6ª edição em 2017 sediada na Unijorge, segundo o G1 BAHIA (2017) os dados publicados pela agência contabilizou em seu público entre os dias 15 e 16 mais de 4 mil pessoas.

Foram realizados campeonatos, com a iniciativa da empresa baiana *Mity Produções Culturais*, que começou a promover as competições de League of Legends na modalidade online e depois expandiu para competições presenciais, com prêmios em dinheiro para os ganhadores, sendo divulgados através da rede social *facebook*. A empresa fundada em 2016 foi pioneira nesses campeonatos de *e-sports* em Salvador, seu primeiro campeonato foi o Mity Bahia no formato online, inicialmente os eventos realizados pela ocorriam na faculdade Estácio, ou em espaços que eram reservados como por exemplo restaurante.

A partir de 2017 em média foram realizados 3 eventos presenciais a cada ano, no período de 2020 a 2021 não foram realizados eventos devidos os acontecimentos gerados pela pandemia COVID-19 como foi citado anteriormente, além do Gamepóliton que possuía uma edição anual presencial no Campus Paralela Unijorge, ocorreu em 2018 na Arena Fonte Nova a *Campus Party* Bahia, um evento que promoveu o encontro de pessoas da área de tecnologia, e em sua programação foi incluso as competições de *e-sports*.

Vale esclarecer que o Gamepóliton já recebia o apoio institucional do Governo do Estado da Bahia e com o crescimento dos campeonatos que ocorriam na cidade de Salvador juntamente com o cenário do setor em outros estados, a Prefeitura de Salvador por meio da Empresa Salvador Turismo (SALTUR) realizou o evento em 2018 o DESAFIO LNE-Salvador em parceria com a Liga Nordeste de Esportes Eletrônicos, tendo duas etapas a 1ª foi online e a 2ª presencial, no Centro de Convenções do SENAI/CIMATEC, para finalizar o ano a Arena Fonte Nova foi palco de mais um evento, que em parceria com a *Mity Produções Culturais* e a *Celestial*

*Wolves Gaming*, a *Arena of Legends*, durante a transmissão do evento, houve uma captação de aproximadamente mil pessoas no local, segundo o CEO da Mity Produções Culturais, o intuito foi promover o encontro de amantes dos jogos e transmitir a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), sendo considerado um verdadeiro sucesso na cidade.

Posteriormente em 2019 aconteceram mais dois eventos além da 8ª edição da *Gamepólitán*. A *Indoor Games* que durante os três dias, contabilizou cerca de cinco mil pessoas em seu público (CORREIO, 2019), o evento ocorreu no estacionamento do *Salvador Shopping*, um dos grandes shoppings da capital e bem localizados, a partir desse evento ficou claro que Salvador possui a capacidade em oferecer uma estrutura montada em locais abertos como em um estacionamento, pelo fato de possuir no seu mercado os serviços de empresas especializadas em grandes eventos. O que foi citado em fala do entrevistado 1<sup>o</sup> Desta pesquisa, “Salvador já recebe grandes eventos e eventos de porte de carnaval. Então já existem várias empresas especializadas com eventos de grande porte, só não tem ainda grandes eventos de *e-sports*”.

O evento *Pub of Legends* organizado pela *Mity Produções Culturais* finalizou o ano de 2019. Necessário esclarecer que no período de pandemia os eventos não ocorreram de forma presencial, porém os campeonatos de *e-sports* deram continuidade, no período pós-pandêmico em diferença aos outros setores na economia da capital baiana que tentavam se reerguer, o cenário de campeonato se fortalecia, em 2020 para expandir os eventos na cidade é inaugurada um espaço gamer, oferecendo toda estrutura e equipamentos de última geração. A *Nave Arena CWG* a princípio realizou eventos testes por conta da pandemia, a arena gamer está localizada na *Arena Fonte Nova* e promoveu só no ano de 2022 quatro eventos, a partir dos dados concedidos pela empresa organizadora, em cada evento serão apontados os números aproximados dos participantes: *Desafio Stars*, 200 pessoas; *Fan Fest VCT*, 100 pessoas; *Falcons e-challenge*, 180 pessoas e *Community Day*, 250 pessoas.

No ano de 2023 a empresa realizou mais 4 eventos: o *CBLOL Fest*, 280 pessoas; *Liga CBR*, 150 pessoas; *Counter Community Championship*, 200 pessoas; e a 2ª edição do *Community Day*, 440 pessoas.

---

<sup>o</sup> Representante da empresa *Nave Arena CWG*.

Considera-se que durante o ano de 2017 a 2023, o cenário de eventos de *e-sports* em Salvador, se comportou de forma surpreendente, pois apesar da participação apenas da comunidade *gamer* local e do período de pós-pandemia a cidade teve uma boa quantidade de eventos, no quadro 03 é possível observar a quantidade de eventos realizados em cada ano entre esse período.

**Quadro 04 - Eventos de *e-sports* em Salvador 2017-2023**

2017	2018	2019	2022	2023
GAMEPÓLITAN 6ª ed.	GAMEPÓLITAN 7ª ed.	GAMEPÓLITAN 8ª ed.	DESAFIO STARS	CB LOL FEST
ANIPÓLITAN 5ª ed.	ANIPÓLITAN 6ª ed.	ANIÓLITAN 7ª ed.	FAN FEST VCT	LIGA CBR
CAMPUS PARTY SALVADOR	CAMPUS PARTY SALVADOR 2ª ed.	INDOOR GAMES	FALCONS E-CHALLENGE	COUNTER COMMUNITY CHAMPIONSHIP
	DESAFIO LNE SALVADOR	PUB OF LEGENDS	COMMUNITY DAY	COMMUNITY DAY 2ª ed.
	ARENA OF LEGENDS			

Além desses eventos listados no quadro 04 que foram promovidos especificamente para o segmento de *e-sports* outras iniciativas perceberam o potencial dos jogos eletrônicos e aproveitaram para colocá-los em sua programação com o intuito de captar o público amante de games para eventos culturais voltados a cultura pop.

A exemplo da ed. 21ª do Festival de Verão de Salvador, que ocorreu em 2020 sediada na Arena Fonte Nova, em sua estrutura teve uma arena *gamer* para o seu público, intitulada Arena eXPerience.

O *e-sports* tem sido incluso em eventos além dessa temática cultural, recebeu destaque em um evento esportivo que ocorreu na capital em 2023 patrocinado pelo Banco do Brasil que teve o objetivo de promover todos os tipos de esportes, através

do evento TAMO JUNTO NESSE GAME, que ocorreu no Centro de Convenções Salvador nos dias 23 a 27 de agosto e em um único evento foi misturado o universo dos esportes tradicionais e do *e-sports*, os participantes fizeram uma inscrição prévia para participar e competir nas modalidades de *surf*, *skate*, corrida, vôlei de praia, *e-sports* além de oferecer atividades culturais.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme na seção anterior tenha apresentado alguns dados sobre o cenário de *e-sports* na cidade de Salvador, para um melhor entendimento, foi necessário também a realização de entrevistas semi estruturadas para a coleta de mais dados a respeito do tema e neste capítulo serão apresentados os resultados e a análise destas informações coletadas, como foi explícito na metodologia, as entrevistas ocorreram com três participantes gestores e *digital influencer* das empresas que se destacam no cenário de *e-sports* em Salvador. Os entrevistados foram intitulados de entrevistado 01, 02 e 03, o número 1 é representante da empresa baiana Nave Arena CWG; número 02 o CEO da *Mity* Produções Culturais; e número 03 é um *streamer* que cria conteúdo digital gravando e transmitindo ao vivo enquanto joga.

As perguntas poderão ser encontradas no final do trabalho, no anexo A, B e C.

**Figura 14.** Espaço Nave Arena CWG, 2021.



Fonte: Rede social Nave Arena CWG.

A figura 14 se trata do espaço Nave Arena CWG é um espaço de arena *gamer* que funciona desde de 2020, na Arena Fonte Nova, e oferece a comunidade *gamer* toda estrutura adequada no local com equipamentos de última geração, é também

possível no espaço realizar eventos e encontros profissionais entre amigos e familiares, o intuito da Nave Arena CWG é fomentar o segmento de games através da promoções de eventos de *e-sports* como campeonatos e a transmissão das finais de alguns campeonatos, a comunidade local também tem acesso ao espaço, para uma visita gratuita deverá fazer uma reserva com data e horário no site da empresa.

A outra empresa participante da pesquisa é a *Mity* Produções Culturais, uma agência de eventos baiana que atua no mercado geek, promovendo especificamente campeonatos de *e-sports*, festas e encontros da comunidade *gamer*.

### **5.1 Análise dos dados**

Apesar do seu funcionamento no ano de 2020, o entrevistado 01 explica sobre os processos da construção e execução de alguns eventos na arena desde o início:

*[...] a obra começou mais ou menos em 2018, e foram dois anos até ficar pronto o espaço. [...] Então nossa operação começou de verdade, verdade, meio para o finalzinho de 2022. Antes disso a gente realizou alguns eventos, mas foram muitos eventos testes. Então assim, a gente vai precisar montar a célula de combate ali, como é que vai funcionar a internet, vai aguentar? [...] Então, se teve vinte foi muito. Teve vinte só esse ano. Fez mais de vinte só esse ano. Nossa média estava um evento a cada quinze dias. (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023).*

O processo citado pelo entrevistado 1 elucida sobre o mercado de eventos de *e-sports* em Salvador e sobre a qualidade de um elemento essencial na estrutura dos eventos de *e-sports*, a rede de internet. O entrevistado 2 completa informando a quantidade aproximada dos eventos em relação ao mercado de Salvador entre 2017 e 2023.

*[...] de 2017 a 2023 foram dezenas de eventos, se formos contabilizar ações e pequenos campeonatos, foram dezenas, chutando um valor, vamos colocar 22 eventos. (entrevista concedida aos autores no dia 22.11.2023)*

Além disso, os entrevistados 01 e 02 concordam que já existia na cidade uma quantidade de eventos de *e-sports* significativa e a pandemia provocou uma dicotomia que tenha impactado na expansão do cenário dos *e-sports* e na melhoria de equipamentos em Salvador trazendo crescimento.

*Acho que Salvador especificamente antes da pandemia existiam várias iniciativas de games, só que era iniciativa mais voltada para times. [...] Ai eu acho que a pandemia mexeu muito com isso. Por um lado, ela tirou essa... muitos projetos pararam. Mas por outro lado trouxeram muita consciência digital. (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023, entrevistado 01)*

*[...] então com certeza deu um boom, mas é claro, como todo segmento as coisas esfriam e se mantém linear, crescendo aos poucos, mas não acho que é uma coisa que vai parar não, muito pelo contrário, só cresce. Entrevista concedida aos autores no dia 22.11.2023, entrevistado 02)*

Em relação à infraestrutura, o entrevistado 1 afirma que Salvador tem potencial para sediar os grandes eventos de e-sports, devido a sua experiência em promover eventos de grande porte.

*[...] Salvador já recebe grandes eventos e eventos do porte de carnaval. Então já existem várias empresas especializadas com eventos de grande porte, só não tem ainda grandes eventos de e-sports, talvez com maturidade de mercado, pessoas, não sei. Mas existem essas empresas pra poder realizar, tá?*

Ainda sobre a infraestrutura para realização desses eventos de e-sports, o entrevistado 02 complementa relatando os itens que são necessários.

*[...] nós temos qualidade e profissionalismo, [...] existem diversos tipos de eventos, pensando em um evento médio, de eventos de gamers, você tem que ter ai palco, iluminação, sinalização, telão depende muito, nos eventos online tem que ter transmissão, narrador, juízes, depende de cada estrutura*

Sobre o potencial do mercado de Salvador o entrevistado 1 explica que já existem iniciativas que têm interesse em promover na capital os grandes eventos de e-sports, pois identificaram que há um grande público gamer no local.

*[...] Então assim, eles tão querendo muito trazer pra cá. Eles também enxergam que há um público muito forte, que é um público de Salvador abraça muito os jogos, eles conseguem verificar isso e já passaram esse feedback com a gente e tanto que no evento teste do WILD RIFT, foi o primeiro evento presencial deles em Salvador, no Brasil, foi aqui [...]* (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023).

O entrevistado 03 completa a afirmação em relação a potencialidade de Salvador, expandindo o olhar para o elemento cultural que o local possui, sendo

considerado um ponto de destaque, e como já mencionado os eventos é um aliado do turismo possibilitando por meio deles o fomento das atividades turísticas.

*[...]Você enxerga isso até em eles começaram a inserir elementos brasileiros nos jogos. E quando você traz o elemento brasileiro, principalmente de Salvador, são as baianas e tal, “cê” consegue ver que eles enxergam isso também que talvez o que falta é só a oportunidade de vocês conseguirem trazer isso pra cá. Mas pô, já teve clipe, Afropunk que teve muita exceção disso. Eles estão direcionando muita coisa pra cá, né? Então eu acho que realmente é só questão de tempo. (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023).*

No entanto, o entrevistado 02 discorda dessa afirmação e faz a provocação em relação à falta de apoio de empresas privadas e do setor público.

*Não, não tem. Acho que São Paulo é disparado por enes fatores, no Rio deu esse boom esse ano, e os outros lugares têm cada uma sua particularidade local. Aqui é um problema, porque não temos um destaque assim, fazemos coisas acontecer por mais que eu corra atrás, mas eu acho que ainda falta um apoio maior de empresas, do setor público também.*

Em fala o entrevistado 01 faz sugestão que exemplifica como pode haver uma relação do cenário com o poder público e o entrevistado 02 aprofunda as dificuldades enfrentadas em conseguir investimentos para área.

*[...] interação pública, por exemplo, talvez secretaria de educação, secretaria de turismo, a gente vê até a SALTUR envolvida com esse tipo de coisa, ano passado no Réveillon, no festival virada, a Arena Geek, disponibilizamos dez computadores, dez consoles. E foi algo bem legal, uma iniciativa bem legal. [..]há um interesse no poder público. Até para o turismo (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023, entrevistado 01)*

*Para conseguir patrocínio, a princípio, é algo muito mais difícil, apesar que empresas falam que querem se inserir no local, no Nordeste, na Bahia, em Salvador, mas colocar grana é muito difícil localmente, apostar uma marca assim é muito difícil mesmo, e depender de empresas locais, fica complicado por não ter verba. É um ponto crucial que acaba atrapalhando. (entrevista concedida aos autores no dia 22.11.2023, entrevistado 02)*

Os eventos de e-sports promovidos em Salvador ainda não estão em nível de trazer participantes de outros estados, por meio do relato dos entrevistados 01 e 02 é observado uma expectativa em ampliar o alcance do público de outros estados, que a partir da efetivação dessa ação movimentará o turismo local.

*[...] ainda não tá nesse nível, de fazer evento com o objetivo de trazer de fora... Ou melhor, trazer de fora da Bahia, como teve um evento da CBR que trouxemos muita gente dos interiores, contatamos as equipes dos interiores, e trouxemos um ou dois times de cada lugar. [...], fizemos o campeonato de VALORANT, foi um time de Aracaju e outro local. Então começamos a ver que está começando a furar a bolha de Salvador, mas ainda não está no*

*patamar de trazer de longe [...] (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023, entrevistado 01)*

*[.../ Existe essa bolha, para ser quebrada para o público geral, com formas de divulgação, tv, rádios, marketing. E captar pessoas de fora, seria trazer atrações, para fazer essas pessoas consumirem esse evento cada vez mais. (entrevista concedida aos autores no dia 22.11.2023, entrevistado 02)*

É possível observar nas falas dos três entrevistados a relação que o segmento de eventos de e-sports mantém com o turismo.

*[...] movimenta não tem como eu falar na verdade tudo ligado ao esportes é entretenimento e o jogo é só o meio que o entretenimento acontece, então CBLOL uma vez por ano, fazendo o evento em algum lugar que não seja São Paulo, só daqui de Salvador foram umas 400 pessoas, não tem como dizer que e-sports não mexe com turismo é muito surreal isso. (entrevista concedida aos autores no dia 28.09.2023, entrevistado 01).*

*[...] Salvador é uma cidade turística - e a gente consegue sim, trazer turistas para cá, envolvendo esse mundo dos games. O cblol foi feito em Recife, muita gente fez caravana no Brasil todo.*

Para reforçar essa afirmação o entrevistado 03, cita mais um exemplo de como ocorre essa relação entre os e-sports e o turismo, que vai além do uso da infraestrutura turística, que serve como uma ferramenta para promoção dos atrativos turísticos locais.

*[...] por exemplo a gente tem Raze sendo a cara do Brasil no VALORANT, Brasil não, a cara do jogo como no geral e do Brasil por consequência e tal, talvez por ela ser de Salvador, por que aqui é muito rico em história e nas filmagens eles podem agora trazer e vir gravar coisas aqui que vai render demais pra todo mundo de fora querendo ou não, tipo o elevador Lacerda, o mar, Centro Histórico, a história que rodeia toda a formação do Brasil por que aqui começou tudo, então o turismo no geral em si ele tá se relacionando com e-sports [...]*

O entrevistado 03 faz uma ligação da cultura e dos elementos presentes na cidade de Salvador, afirmando que estes podem contribuir sim, com a visibilidade das produções.

## **5.2 Discussões e projeções.**

Por mais que o setor dos e-sports, e jogos digitais como um todo avance a cada ano que passa, ainda há de um modo geral uma carência do setor tanto do audiovisual que engloba a produção, e financiamento de novos jogos digitais, como também nos

eventos relacionados a essa temática, para além disso, o setor de turismo também vem sofrendo com a falta de investimento na área.

Ainda que haja projeções de investimento no setor cultural nos próximos anos, é possível destacar alguns projetos que venham a beneficiar todo o setor do audiovisual, por meio de investimento em educação e cultura, como por exemplo a Lei Paulo Gustavo, aprovada em 2022, dispõe sobre o investimento em ações emergenciais ao setor cultural, em decorrência a pandemia do Covid-2019<sup>9</sup>. Tal lei, provê o maior investimento direto no setor cultural, em todo o território brasileiro, sendo de imensa colaboração à criação de novos vetores culturais. Outro projeto que também representa um ganho positivo no setor audiovisual é a retomada de investimento da Agência Nacional de Cinema - ANCINE, que provém outra grande injeção no setor do audiovisual nacional, sendo investido em diversos projetos ao redor do país, ressalta-se que ao falar do audiovisual podemos também, englobar os jogos digitais, uma vez que esse cenário também é pertencente à esfera do audiovisual.

Trazendo esse panorama um pouco mais próximo do estado da Bahia, diversos projetos vindo do setor público estão sendo anunciados com o objetivo de aquecer o cenário audiovisual, não somente baiano, mas também nacional, como é o caso do: Projeto SalCine<sup>10</sup>, idealizado pela parceria da secretaria de cultura e turismo, tem como meta atrair projetos audiovisuais para a capital baiana, esse que pretende investir diretamente do crescimento do setor na cidade de Salvador, sendo encabeçado pela prefeitura da cidade, além da criação da Bahia Filmes, empresa Pública Baiana de Audiovisual também da prefeitura do estado<sup>11</sup>, e para a gestão do estado, o projeto de campanha do atual governador do estado da Bahia, Jerônimo Rodrigues, provê o investimento no setor cultural, do audiovisual e não bastante, para a visibilidade dos *e-sports* junto a esfera educacional. Outros projetos independentes como é o caso do *Salcity Card Game*, propõe ser uma grande promessa no cenário, unindo a modalidade de *Card Game* dos jogos, com a cultura e história soteropolitana, este projeto, mostra a cidade como uma ficção vinda do universo dos games, utilizando termos, espaços, imagens, representações e elementos da cultura popular

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.cultura.sp.gov.br/lei-paulo-gustavo/>>. Acesso em: 25 nov. 2023.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.correio24horas.com.br/salvador/prefeitura-lanca-plano-pioneiro-para-desenvolver-setor-audiovisual-em-salvador-0523>>. Acesso em: 25/11/2023

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.cultura.ba.gov.br/2023/09/22008/SecultBa-anuncia-GT-para-criacao-da-Bahia-Filmes.html>>. Acesso em 25/11/2023

local como elementos de um *card game*. Ações como estas planejam trazer mais visibilidade do cenário, e “furar a bolha” dos comumente já familiarizados com o tema, atraindo e mostrando um novo universo a novos públicos.

Essa visibilidade que o país apresenta às grandes empresas de *e-sports* mundiais, vem crescendo, e diante desse cenário, que previsto para o ano de 2024, a International Esports Federation (IESF), anunciou o Rio de Janeiro, como sede dos Jogos Pan Americanos de e-sports<sup>12</sup>, além disso, a presença dos jogos digitais, estão cada vez mais presente nos eventos culturais e de músicas, como por exemplo o evento Afropunk, realizado em novembro de 2023, que contou com a presença de estandes do jogo Valorant, sendo um jogo que detém personagens negros, e para mais além disso, uma personagem soteropolitana, a fim de reconhecer e dar visibilidade para a cultura local.

Diante desses projetos que podem suceder este trabalho, é possível afirmar, que o setor de audiovisual pode sim, ter uma significativa mudança, obtendo mais destaque nos seus projetos, e o turismo por também ser uma esfera que necessita dessa atenção com projetos e planos bem direcionados, para ter um retorno no setor afim de ter destaque e alavancar o turismo local.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/11/07/rio-recebera-evento-pan-americano-de-esports-da-iesf-em-2024.ghtml>>. Acesso em: 25 nov. 2023.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que seja uma recente e inexplorada fonte econômica, o setor de jogos digitais no geral, vem tendo um crescimento exponencial alarmante, prendendo a atenção de diversos setores ao seu redor, aos poucos o estigma alimentado por anos de que “jogos são apenas diversão” vem sendo alterado, demonstrando uma segurança econômica imensa frente à grandes áreas de investimento que já se destacavam no mercado.

Entretanto, a cidade de Salvador ainda galga os primeiros passos nessa modalidade de evento, mas uma coisa é certa: já atrai olhares de grandes empresas e empreendimento para conseguir, enfim, sediar grandes eventos de *e-sports*. Parte por possuir espaços que se possam ser disponibilizados, como por exemplo: A Arena Fonte Nova, uma das mais atuais referências em sedição de eventos, sejam eles de entretenimento ou esportes (futebol) - outro exemplo é o recém-criado Centro de Convenções, que conta com um excelente maquinário totalmente novo e atualizado, além da cidade contar com outros espaços em que se pode, de fato, realizar eventos de pequeno e médio porte, com a devida organização. O público cativo da cidade de Salvador se mostra bastante aberto e interessado na área, sendo um dos poucos locais que se nota, de fato, uma maior diversificação de público, podendo atingir as mais diversas faixas etárias, e contemplando diferentes camadas sociais, o que pode ser uma barreira se mal administrado, podendo causar a elitização dos *e-sports*, problema que infelizmente podem e vem acontecendo em alguns locais, Salvador, se

mostra ainda, fora desta zona, talvez por parte de toda a representatividade histórico-cultural que o local por si só, já carrega, podendo se adequar a cada ambiente que irá se inserir, não se restringindo a somente usuários de jogos, os comumente chamados de gamers, o setor se mostra bastante aberto e aquecido, para a captação de novos públicos, jogadores ou não. Empreitando também na captação de jogadores das cidades interioranas, a fim de permitir que tal experiência abrace essa parcela da comunidade.

Esse investimento da área na cidade de Salvador, também se mostra um desafio, os jogos digitais aos poucos, vem furando a bolha do preconceito, mas em passos pequenos, vem apresentando números positivos, e bons resultados, ao sediar eventos de esportes eletrônicos, a cidade, vem a ter notáveis resultados não somente com a geração de emprego e renda, mas também com independência econômica do setor local.

A localidade é um dos poucos territórios, que abraçam os eventos de *e-sports* em sua totalidade, utilizando-se sobretudo de um setor que já existe e é muito bem segmentado economicamente, o de futebol - por estar presente junto a sede de um importante aliado aos eventos de *e-sports*, como foi visto durante a entrevista relatada neste trabalho, Salvador consegue apresentar notória união com os eventos de competições esportivas, futebolísticas, já presente em locais como Arena Fonte Nova, este vem se tornando um importante aliado na difusão dos campeonatos de jogos eletrônicos, uma vez que ao dividir espaço com essa nova modalidade propõe maior segurança e apresenta maior confiabilidade a pessoas que visitam os espaços físicos destinados aos jogos digitais, presente no local.

Acredita-se que o objetivo do trabalho foi alcançado, que hoje, através dos nossos estudos, é possível visualizar a cidade de Salvador, presente em um cenário competitivo de eventos de *e-sports*, ainda que precise ser bem planejado através, sobretudo, de parcerias entre setores públicos e privados, onde um setor entraria com investimento financeiro e outro apresentando as experiências que poderão ser proporcionadas ao público. A comunidade soteropolitana se beneficiará com tais eventos, já que é dela que sairão os jogadores profissionais, conseguindo assim trazer visibilidade a espaços, hoje, invisibilizados por diversas questões sociais e econômicas presentes na sociedade. Salvador dispõe de equipamento, espaços e ferramentas para implementação desses eventos, e cabe agora aos órgãos responsáveis, manter a atual linha de crescimento, para que enfim, a cidade possa se

beneficiar dos eventos de *e-sports* para alavancar o turismo local, que vem a apresentar uma ampla diversidade de atrativos naturais, e histórico-cultural.

## REFERÊNCIAS

**A Lei Paulo Gustavo.** Disponível em: <<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-paulo-gustavo/central-de-conteudo/apresentacao-da-lei>>. Acesso em: 23 nov. 2023.

ALVES, L. **Game over:** jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005

**ANCINE divulga investimentos de mais de R\$ 1 bilhão para o setor audiovisual e anuncia novas ações para 2023.** Disponível em: <<https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/ancine-divulga-investimentos-de-mais-de-r-1-bilhao-para-o-setor-audiovisual-e-anuncia-novas-acoes-para-2023>>. Acesso em: 19 nov. 2023.

ANDRADE, J. V. de. **Turismo:** fundamentos e dimensões. 4. ed. - São Paulo: Ática, 1998

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **APRENDIZAGENS E JOGOS DIGITAIS**. Campinas, SP: Editora Alinea, 2011.

BAHIA, A. A. **Arena Fonte Nova recebe evento que transmite final do Campeonato Brasileiro de League Of Legends**. Disponível em: <<https://aloalobahia.com/notas/arena-fonte-nova-recebe-evento-que-transmite-final-de-campeonato-brasileiro-de-league-of-legends>>. Acesso em: 11 nov. 2023.

BÁRBARA, A. et al. **O IMPACTO ECONÔMICO SOFRIDO PELO SETOR DE EVENTOS NA PANDEMIA DO COVID-19**. Disponível em: <<https://fateclog.com.br/anais/2022/640-1113-1-RV.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2023.

**Brasil Game Show**: tudo o que você precisa saber sobre o evento gamer do ano. Disponível em: <<https://www.band.uol.com.br/entretenimento/brasil-game-show-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-evento-gamer-do-ano-16639141>>. Acesso em: 18 nov. 2023.

BRASIL, E. E. **Tudo sobre Counter-Strike 2**: O que sabemos até agora sobre a nova geração do FPS da Valve. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/12108849/tudo-sobre-counter-strike-2-guias-dicas-esports-muito-mais](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/12108849/tudo-sobre-counter-strike-2-guias-dicas-esports-muito-mais)>. Acesso em: 22 nov. 2023.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Turismo de Negócios e de Eventos**: Orientações básicas. 2ª ed., Brasília:Ministério do Turismo, 2010. Disponível em :<<https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-/publicacoes/segmentacao-do-turismo/turismo-de-negocios-e-eventos-orientacoes-basicas.pdf>>. Acesso em: 27 jul 2023.

BRITTO, J.; FONTES, N. **Estratégias para Eventos**: uma ótica de marketing e do turismo. São Paulo: Aleph, 2002.

CARTA CAPITAL. **Setor de games no Brasil movimentará R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada**. [SI], 2023. Disponível em : <<https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimentara-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>>. Acesso em: 22 nov 2023.

CNN BRASIL. **O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?**. [SI], 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/>> Acesso em : 20 nov 2023

CORREIO. **Jogos, cosplay e K-pop: Indoor Games reúne 5 mil pessoas em três dias de evento**. A [SI], 2019. Disponível em : <<https://www.correio24horas.com.br/salvador/jogos-cosplay-e-k-pop-indoor-games-reune-5-mil-pessoas-em-tres-dias-de-evento-1119>>. Acesso em: 24 nov 2023

**Dota 2 no Steam**. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/?l=portuguese](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?l=portuguese)>. Acesso em: 25 nov. 2023.

ESQUINAS, R. **“Não é só jogar videogame”**: E-sports crescem em meio à pandemia. Disponível em: <<https://revistaesquinas.casperlibero.edu.br/esportes/nao-e-so-jogar-videogame-e-sports-crescem-em-meio-a-pandemia/>>. Acesso em: 23 nov. 2023.

FAROKHMANESH, M. **First game tournament, ‘Intergalactic Spacewar Olympics,’ held 40 years ago.** Disponível em: <<https://www.polygon.com/2012/10/20/3529662/first-game-tournament-intergalactic-spacewar-olympics-held-40-years>>. Acesso em: 12 nov. 2023.

FERREIRA, T. **FC 24: EA lança primeiro jogo de futebol sem selo FIFA.** Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2023/10/02/games-e-consoles/fc-24-ea-lanca-primeiro-jogo-de-futebol-sem-selo-fifa/>>. Acesso em: 22 nov. 2023.

FIA. **eSports (Esportes Eletrônicos)**: O que é, História e Games. Disponível em: <<https://fia.com.br/blog/esports/>>. Acesso em: 25 nov. 2023.

**Final do CBLol 2023 enche o Geraldão de emoção e torcedores.** Disponível em: <<https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/09/09/2023/final-do-cblol-2023-enche-o-geraldao-de-emocao-e-torcedores>>. Acesso em: 17 nov. 2023.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

**Fonte Nova ganha espaço dedicado aos eSports em parceria com Celestial Wolves.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/e-sportv/noticia/fonte-nova-ganha-espaco-dedicado-aos-esports-em-parceria-com-celestial-wolves.ghtm>>. Acesso em: 22 nov. 2023.

**Fortnite.** Disponível em: <<https://www.fortnite.com/?lang=pt-BR>>. Acesso em: 27 nov. 2023c.

GE ESPORTES. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/google/amp/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>>. Acesso em 19 nov 2023.

GE. **CBLol 2022: campeã, LOUD lidera audiência do 2º Split.** São Paulo, 2022. Disponível em : <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/16/cblol-2022-campea-loud-lidera-audiencia-do-2o-split.ghtml>>. Acesso em 23 nov 2023

GE. **IEM Major Rio 2022 terá público nas fases iniciais e mais ingressos nos playoffs.** São Paulo, 2022. Disponível em : <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/09/13/iem-major-rio-2022-tera-publico-nas-fases-iniciais-e-mais-ingressos-nos-playoffs.ghtml>>. Acesso em 23 nov 2023.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, M. P. **ANTROPOLOGIA: ciência do homem :filosofia da cultura.** São Paulo: Contexto, 2008.

**G1 BAHIA. Gamepólitán reuniu amante de jogos e cosplayers em Salvador. [SI], 2017. Disponível em :< <https://g1.globo.com/bahia/especial-publicitario/42-cultural-comunicacao/noticia/2017/07/gamepolitán-reuniu-amante-de-jogos-e-cosplayers-em-salvador.html>>. Acesso em :22 nov 2023**

**História do e-sport:** como jogos eletrônicos se tornam esporte. Disponível em: <<https://administradores.com.br/artigos/historia-do-e-sport-como-jogos-eletronicos-se-tornam-esporte>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

**Impactos sociais, econômicos, culturais e políticos da pandemia.** Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/impactos-sociais-economicos-culturais-e-politicos-da-pandemia>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

LAB, A. G. **Aoca Game Lab** - indie game developer. Disponível em: <<https://aocagamelab.games>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

LARA, L. M. M. de. **Gestão de Eventos e Cerimonial Público e Privado:** Tipologia de Eventos. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD,2017. Disponível em :<<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/176163/2/Tipologia%20de%20Eventos%20-%20UAB%20um%20a%20um.pdf>>. Acesso em: 15 jul 2023.

Lei Paulo Gustavo. Disponível em: <<https://www.cultura.sp.gov.br/lei-paulo-gustavo/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

MANSUR, G. **VALORANT participará do AFROPUNK com estande e watch parties.** Disponível em: <<https://valorantzone.gg/noticia/valorant-participara-do-afropunk-com-estande-e-watch-parties/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: [https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy\\_of\\_historia-i/historia-ii/china-e-india](https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india). Acesso em: 10 abr. 2023.

MEDEIROS, João Paulo Alves de. **Esportivização dos jogos eletrônicos: os e-sports são esportes?** 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: [https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/47990/4/EsportivizacaoJogosEletronicos\\_Medeiros\\_2018](https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/47990/4/EsportivizacaoJogosEletronicos_Medeiros_2018). Acesso em 25 out. 2023.

**Mercado de jogos eletrônicos cresceu na pandemia e continua em alta.** Disponível em: <<https://www.insper.edu.br/noticias/mercado-de-jogos-eletronicos-tomou-impulso-na-pandemia-e-continua-em-alta/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

**MITY.** Disponível em: <<http://mity.com.br>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

**Pesquisa Game Brasil 2023.** Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

**Plano governamental Jeronimo Rodrigues.** Disponível em: <[https://s3.glbimg.com/v1/AUTH\\_8b29beb0cbe247a296f902be2fe084b6/Promessas/jeronimo-BA.pdf](https://s3.glbimg.com/v1/AUTH_8b29beb0cbe247a296f902be2fe084b6/Promessas/jeronimo-BA.pdf)>. Acesso em: 27 nov. 2023b.

**Prefeitura lança plano pioneiro para desenvolver setor audiovisual em Salvador.** Disponível em: <<https://www.correio24horas.com.br/salvador/prefeitura-lanca-plano-pioneiro-para-desenvolver-setor-audiovisual-em-salvador-0523>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

Rio receberá evento pan-americano de esports da IESF em 2024. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/11/07/rio-recebera-evento-pan-americano-de-esports-da-iesf-em-2024.ghtml>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

Salcity: artista visual faz sucesso com “metaverso de Salvador” em cartas compartilhadas nas redes sociais. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ba/bahia/aniversariodesalvador/noticia/2023/04/01/salcity-artista-visual-retrata-metaverso-de-salvador-em-jogo-de-cartas-futurista-criado-atraves-de-inteligencia-artificial.ghtml>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. REVOLUÇÃO GAMER:: O PANORAMA GERAL DO E-SPORT. São Paulo: Edgard Blucher Ltda., 2012. v. Volume 01.

SALVADOR DESTINATION. **Salvador celebra terceira posição no ranking ICCA entre as cidades brasileiras.** Salvador, 2023. Disponível em : <<https://salvadordestination.com/noticia/45/Salvador-celebra-terceira-posicao-no-ranking-ICCA-entre-as-cidades-brasileiras>>. Acesso em: 22 nov 2023

Santander amplia investimento em games com League of Legends. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/04/santander-amplia-investimento-em-games-com-league-of-legends/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

Secult Ba. **Secult anuncia criação da Bahia Filmes.** Disponível em: <<http://www.cultura.ba.gov.br/2023/09/22008/SecultBa-anuncia-GT-para-criacao-da-Bahia-Filmes.html>>. Acesso em: 27 nov. 2023a.

SILVEIRA, João Vitor da; ASSING, Luís Fernando. Revolução gamer: o panorama geral do E-sport. **Sistemas de Informação-Pedra Branca**, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/11091/1/Revisado%20TCC%20-%20E-sports.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2023

Só o começo: China investe R\$ 1 bilhão em cidade de eSports com parque de diversão e 17 mil m2. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/so-o-comeco-china-investe-r-1-bilhao-em-cidade-de-esports-com-parque-de-diversao-e-17-mil-m.ghtml>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

TEIXEIRA, L. Riot Games anuncia novos jogos do universo de “League of Legends”. Disponível em: <<https://forbes.com.br/colunas/2019/10/riot-games-anuncia-novos-jogos-do-universo-de-league-of-legends/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

THE ENEMY. **CBLol 2023: final passou de 327 mil espectadores simultâneos.** [SI], 2023. Disponível em :< <https://www.theenemy.com.br/esports/cblol-2023-final-audiencia-327-mil-espectadores#:~:text=A%20Riot%20Games%20divulgou%20n%C3%BAmeros,com%20o%20t%C3%ADtulo%20da%20LOUD.>>. Acesso em 23 nov 2023

**ANEXO A.** Perguntas aplicadas na entrevista (ENTREVISTADO 01 E 02 - REPRESENTANTE DA NAVE ARENA CWG E MITY.)

1. De 2017 para 2023, quantos eventos vocês organizaram na temática de jogos?
2. Antes da pandemia teve uma grande quantidade de eventos? E depois da pandemia você acha que melhorou o cenário de *e-sports* no geral? Você acha que a pandemia deu aquela aquecida?
3. Porque investir em *e-sports* em Salvador? Qual estrutura necessária para ocorrer essa modalidade de evento no local?

4. Se tratando de salvador, há algum ponto de destaque que a cidade apresenta diante de outros pontos em que já há a presença desses eventos?
5. Existe algum problema ou gargalo nos projetos que venham a ser limitador de uma possível implementação dos campeonatos de e-sports na cidade?
6. Salvador tem um bom público cativo (consumidor) deste produto - como é feito a captação de pessoas de fora da cidade (atração)? seja de equipe de patrocínio como de plateia...
7. Como você vê a relação do turismo com jogos digitais, como há a presença dessa área (turismo) no universo dos jogos digitais.

**ANEXO B.** Perguntas aplicadas na entrevista (ENTREVISTADO 3 - INFLUENCIADOR DIGITAL E STREAMER DA COMUNIDADE GAMER EM SALVADOR.)

1. Como você vê *e-sports* e turismo, acho que tem uma relação?
2. Quando você fala que é o *streamer* da periferia o que significa para você?

### **ANEXO C. Respostas**

**ENTREVISTADO 1:** Se fala especificamente aqui na arena? É porque a obra começou mais ou menos em 2018, e foram dois anos até ficar pronto o espaço. E aí a gente ia inaugurar em março, março veio a pandemia, a gente ficou praticamente fechado. Então nossa operação começou de verdade, verdade, meio para o finalzinho de 2022. Antes disso a gente realizou alguns eventos, mas foram muitos eventos testes. Então assim, ah a gente vai precisar montar a célula de combate ali, como é que vai funcionar a internet, vai aguentar? A gente fez um evento CNE LOL foi assim também, tem que servir um espaço pro pessoal fazer, fez alguns CS BAHIA, então, assim, acho que muito antes de eu pegar a operação toda, não tiveram vários eventos. A gente ajudou várias vezes a acontecerem, mas não foi a gente que fez. Então, se teve vinte foi

muito. Teve vinte só esse ano. Fez mais de vinte só esse ano. Nossa média estava um evento a cada quinze dias.

**ENTREVISTADO 1:** Tem os dois lados. Acho que Salvador especificamente antes da pandemia existiam várias iniciativas de games, só que era iniciativa mais voltada para times. A gente já chegou a ter aqui em Salvador, sei lá, mais de trinta organizações ativas de diversos jogos. Então, era bem, bem aquecido mesmo. Aí eu acho que a pandemia mexeu muito com isso. Por um lado, ela tirou essa... muitos projetos pararam. Mas por outro lado trouxeram muita consciência digital. São várias coisas que eram voltadas para região, foram voltadas para o universo digital. Então, em vez da empresa ter um time aqui em Salvador, ela tinha um time online. Aí agora assim seis meses para cá que voltaram a ter vários outros projetos. Iniciativa nova e tal e aí aqueceu isso um pouco de novo.

**ENTREVISTADO 1:** Salvador tem uma grande vantagem e eu estava conversando isso há duas semanas com o pessoal lá de Recife. Salvador já recebe grandes eventos e eventos do porte de carnaval. Então já existem várias empresas especializadas com eventos de grande porte, só não tem ainda grandes eventos de *e-sports*, talvez com maturidade de mercado, pessoas, não sei. Mas existem essas empresas pra poder realizar, tá? Então, acho que o que a gente tá fazendo agora é só o começo. Te digo que essa final de CBL, não foi o Salvador por pouco, a gente foi convidado, na final do CBL, e assim eles tão muito próximos, eles tão olhando pra Salvador, a gente fez esse ano três grandes eventos todos aqui. Então assim, eles tão querendo muito trazer pra cá. Eles também enxergam que há um público muito forte, que é um público de Salvador abraça muito os jogos, eles conseguem verificar isso e já passaram esse feedback com a gente e tanto que no evento teste do WILD RIFT, foi o primeiro evento presencial deles em Salvador, no Brasil, foi aqui e aí já eles já anunciaram em BH e em Fortaleza, depois que a gente fez o nosso aqui estão olhando pra cá, a galera tá querendo fazer. Eles enxergam um potencial muito grande.

**ENTREVISTADO 1:** Com certeza. Você enxerga isso até em eles começaram a inserir elementos brasileiros nos jogos. E quando você traz o elemento brasileiro, principalmente de Salvador, são as baianas e tal, “cê” consegue ver que eles enxergam isso também que talvez o que falta é só a oportunidade de vocês conseguirem trazer isso pra cá. Mas pô, já teve clipe, Afropunk que teve muita exceção

disso. Eles estão direcionando muita coisa pra cá, né? Então eu acho que realmente é só questão de tempo. Talvez de viabilizar logística na área de trazer tudo de São Paulo pra cá, mas não é falta de interesse. Acho que as pessoas lá de dentro também já compraram essa briga, existe hoje estrutura.

**ENTREVISTADO 1:** Cara, eu acho que não, eu acredito, que coisas a mais podem acontecer, não consigo enxergar um empecilho direto, mas outros meios possam facilitar, interação pública por exemplo, talvez secretaria de educação, secretaria de turismo, a gente vê até a SALTUR envolvida com esse tipo de coisa, ano passado no *Reveillon*, no festival virada, a *Arena Geek*, disponibilizamos dez computadores, dez consoles. E foi algo bem legal, uma iniciativa bem legal. Existe uma brincadeira, e senso comum, que acreditamos que com novas pessoas, novas cabeças podem trazer coisas novas, há um interesse no poder público. Até para o turismo.

**ENTREVISTADO 1:** Eu acho que a gente ainda não tá nesse nível, de fazer evento com o objetivo de trazer de fora... Ou melhor, trazer de fora da Bahia, como teve um evento da CBR que trouxemos muita gente dos interiores, contatamos as equipes dos interiores, e trouxemos um ou dois times de cada lugar. No começo do ano em ABRIL, fizemos o campeonato de VALORANT, foi um time de Aracaju e outro local. Então começamos a ver que está começando a furar a bolha de Salvador, mas ainda não está no patamar de trazer de longe. E em relação a Salvador temos um trabalho bem legal de comunidade, de gerenciamento de comunidade, então temos desde grupo de *whatsapp* dos jogos em manutenção o tempo todo, feedback, questionando... É um trabalho de formiguinha, mas ta dando certo

**ENTREVISTADO 1:** Sim, podemos dar diversos exemplos aqui, posso usar o exemplo de FORTNITE o mundial que vai ser em algum lugar da Europa, que não me lembro o nome agora e tem um jogador de Salvador jogando... É claro que se você fazer um *hotfire* aqui o cara é conhecido a galera vai querer vim pra colar, vai querer viajar pra acompanhar, a gente ta com outro projeto agora que o mundial vai ser agora em novembro na Suécia e os meninos estão passando 3 meses na Itália para pode jogar com os jogadores da Europa, pra se acostumar eles chegaram 11 de setembro e estão treinando todo dia, então assim movimenta não tem como eu falar na verdade tudo ligado ao esportes é entretenimento e o jogo é só o meio que o entretenimento acontece, então CBLOL uma vez por ano, fazendo o evento em algum lugar que não

seja São Paulo, só daqui de Salvador foram umas 400 pessoas, não tem como dizer que *e-sports* não mexe com turismo é muito surreal isso.

**ENTREVISTADO 2:** São seis anos, incluindo a pandemia, então a gente teve uma quebra, apesar que durante a pandemia conseguimos organizar um evento relativamente grande que foi a Copa Nordeste de LOL. Mas de 2017 a 2023 foram dezenas de eventos, se formos contabilizar ações e pequenos campeonatos, foram dezenas, chutando um valor, vamos colocar 22 eventos.

**ENTREVISTADO 2:** É aquela coisa, antes já tinha o fluxo de eventos, a pandemia deu essa quebra, normalmente como qualquer evento. Porém, se valorizou em termos de equipamentos, depois voltou a normal, o público em geral tinha a necessidade de consumir os campeonatos, eventos, sair de casa, fazer coisas, tudo isso por conta do isolamento social, então com certeza deu um boom, mas é claro, como todo segmento as coisas esfriam e se mantém linear, crescendo aos poucos, mas não acho que é uma coisa que vai parar não, muito pelo contrário, só cresce.

**ENTREVISTADO 2:** Eu acho que é um lugar com crescimento, nós temos qualidade e profissionalismo, apesar que as pessoas aqui dependem muito de algo acontecer para fazer, não são muito de “meter mão” então são raros os casos, que realmente fazem acontecer no intuito de rodar, mas eu entendo, que é o mercado, que tendo o capital se faz rodar mais fácil como qualquer negócio. Depende muito, se é um evento online, presencial, qual o tipo, se é uma feira, existem diversos tipos de eventos, pensando em um evento médio, de eventos de *gamers*, você tem que ter palco, iluminação, sinalização, telão depende muito, nos eventos online tem que ter transmissão, narrador, juízes, depende de cada estrutura.

**ENTREVISTADO 2:** NÃO, NÃO TEM, Acho que são paulo é disparado por enes fatores, no rio deu esse boom esse ano, e os outros lugares têm cada uma sua particularidade local. Aqui é um problema, não temos um destaque assim, fazemos coisas acontecer por mais que eu corra atrás, mas eu acho que ainda falta um apoio maior de empresas, do setor público também.

**ENTREVISTADO 2:** Eu acho que não, talvez se o poder público, e as empresas entendessem mais, tivessem projetos de qualidade para mostrar, por mais que eu já tenha projetos, mas ainda não consegui fazer nada com o setor público. Eu acho que andaria e disseminaria mais, tomando como o exemplo do Rio, aconteceu isso, e estão conseguindo fazer mais coisas por lá, eu acho que quando tem projeto tem pessoas, tem times, tem público, tem players. Aí a comunidade “cola” tudo isso acontece, mas quando não tem fica meio que parado, por assim dizer, então eu acho que falta isso, falta ter esses eventos, mas ter o poder público acho que seria algo que mudaria essa questão do cenário local.

**ENTREVISTADO 2:** Para conseguir patrocínio, a princípio, é algo muito mais difícil, apesar que empresas falam que querem se inserir no local, no Nordeste, na Bahia, em Salvador, mas colocar grana é muito difícil localmente, apostar uma marca assim é muito difícil mesmo, e depender de empresas locais, fica complicado por não ter verba. É um ponto crucial que acaba atrapalhando. Mas tentamos captar sempre, para algum evento, temos sim o público cativo e consumidor, apesar que existe uma bolha no e-sports em cada segmento em cada jogo, em cada modalidade, elas não se conversam entre si ativamente, porém se tiver um evento, sim conversam. Existe essa bolha, para ser quebrada para o público geral, com formas de divulgação, tv, rádios, marketing. E captar pessoas de fora, seria trazer atrações, para fazer essas pessoas consumirem esse evento cada vez mais.

**ENTREVISTADO 2:** Excelente pergunta, Salvador é uma cidade turística - e a gente consegue sim, trazer turistas para cá, envolvendo esse mundo dos games. O cblol foi feito em Recife, muita gente fez caravana no Brasil todo, nós temos projetos, consolidados e novos projetos, a fim de trazer os públicos do interior, de outros estados, venham pra cá, até de outros países, porque em outros segmentos existem isso, então realmente precisa ter esse investimento no setor turístico trazer eventos de visibilidade, eventos grandes, com nomes grandes. Sendo com certeza um campo muito bom para investimento.