



Silva, B. S. O.<sup>1</sup>  
Brambilla, A.<sup>2</sup>  
Nascimento, F. G.<sup>3</sup>  
Mafra, K. K. C.<sup>4</sup>  
Santos, F. S. A.<sup>5</sup>

## Explorando ambientes de e-sports: uma análise do perfil dos participantes de eventos nas cidades de João Pessoa/PB e Recife/PE\*

**Resumo.** Os eventos de e-sports são fundamentais para o turismo e a economia local no Brasil, promovendo a cultura e combatendo a sazonalidade. Com destaque internacional, o Brasil realiza grandes festivais, como a Brasil Game Show e Game XP, e, em 2023, cidades como Recife e João Pessoa sediaram campeonatos importantes, como o CBLOL e a Liga AJF, que movimentaram suas economias. Este estudo analisa o perfil dos participantes em Recife e João Pessoa, revelando predominância masculina, idade média de 22 anos e alto nível educacional. As contribuições turísticas incluem gastos com hospedagem, transporte e atrativos locais, além do interesse em viagens para eventos semelhantes, indicando um potencial para o turismo. O estudo recomenda pesquisas futuras sobre a inclusão feminina nos e-sports e a atuação de gestores públicos para atrair esses eventos.

**Palavras-chave:** Turismo; Eventos; E-sports.

## Exploring e-sports environments: an analysis of the profile of event participants in the cities of João Pessoa/PB and Recife/PE

**Abstract.** E-sports events are essential for tourism and the local economy in Brazil, promoting culture and combating seasonality. With international prominence, Brazil hosts major festivals such as the Brazil Game Show and Game XP, and in 2023, cities like Recife and João Pessoa hosted significant championships, such as CBLOL and the AJF League, which stimulated their economies. This study analyses the profile of participants in Recife and João Pessoa, revealing a predominance of males, an average age of 22, and a high educational level. Tourism contributions include spending on accommodation, transport, and local attractions, along with an interest in travelling to similar events, indicating tourism potential. The study recommends future research on the inclusion of women in e-sports and the role of public managers in attracting these events.

**Keywords:** Tourism; Events; E-sports.

## Explorando entornos de deportes electrónicos: un análisis del perfil de participantes del evento en las ciudades de João Pessoa/PB y Recife/PE

**Resumen.** Los eventos de e-sports son fundamentales para el turismo y la economía local en Brasil, promoviendo la cultura y combatiendo la estacionalidad. Con un destacado reconocimiento internacional, Brasil realiza grandes festivales, como la Brasil Game Show y Game XP, y, en 2023, ciudades como Recife y João Pessoa acogieron campeonatos importantes, como el CBLOL y la Liga AJF, que impulsaron sus economías. Este estudio analiza el perfil de los participantes en Recife y João Pessoa, revelando una predominancia masculina, edad media de 22 años y alto nivel educativo. Las contribuciones turísticas incluyen gastos en alojamiento, transporte y atracciones locales, además del interés en viajar para eventos similares, lo que indica una potencia l para el turismo. El estudio recomi-

<sup>1</sup>Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8409-0159> & ID Lattes: 1170434099985354.

<sup>2</sup>Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5603-4195> & ID Lattes: 4174332875584869.

<sup>3</sup>Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4881-1385> & ID Lattes: 1503357911572355.

<sup>4</sup>Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9555-7191> & ID Lattes: 1690961627313321

<sup>5</sup>Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-4726-6140> & ID Lattes: 2900191758154260.

\*Fast track EITUR 2024

enda investigaciones futuras sobre la inclusión femenina en los e-sports y el papel de los gestores públicos para atraer estos eventos.

**Palábras clave:** Turismo; Eventos; E-sports.

**Como citar:** Silva, B. S. O., Brambilla, A., Nascimento, F. G., Mafra, K. K. C., & Santos, F. S. A. (2024). Explorando ambientes de e-sports: uma análise do perfil dos participantes de eventos nas cidades de João Pessoa/PB e Recife/PE. *Cenário: Revista Interdisciplinar em Turismo e Território, Brasília*, 13(1), e-56628, 2025. <https://doi.org/10.26512/rev.cenario.v13i1.56628>

## INTRODUÇÃO

Os eventos de esportes eletrônicos, também conhecidos como e-sports, surgiram na década de 1970, especificamente em 1972, com a realização do primeiro evento na Universidade de Stanford, localizada nos Estados Unidos (Kim et al., 2020). Apesar de o primeiro evento ter acontecido em 1972, os eventos de esportes eletrônicos só ganharam destaque a partir da década de 2000 (Victorio et al., 2019).

Essas competições costumam reunir os jogadores, o público telespectador, canais de mídias, entre outros interessados em jogos eletrônicos. Tais eventos vêm ganhando cada vez mais destaque mundialmente, tanto em termos de participação quanto de público (Kim et al., 2020), é um mercado que vem recebendo bastante investimento e têm se revelado uma indústria em constante crescimento (Zhang et al., 2022).

O Brasil ocupa a terceira posição entre os países que mais consomem eventos do gênero de e-sports, conforme apontado por Rodrigues (2019). O território brasileiro sedia dois dos maiores eventos de e-sports da América Latina: o Brasil Game Show (BGS), que acontece na cidade de São Paulo e a Game XP, sediada na cidade do Rio de Janeiro. Eventos como esses conseguem reunir milhares de pessoas, e costumam durar entre 4 e 5 dias, e a maioria concentrada na região Sudeste do país (BGS, n.d.).

Em 2023, as cidades de João Pessoa (PB) e Recife (PE) sediaram as finais de grandes campeonatos brasileiros, consolidando-se como polos de e-sports e cultura pop no Nordeste. Na capital paraibana, o Espaço Cultural José Lins do Rego foi palco da final do HQPB, um dos maiores eventos da cultura geek do país. O evento reuniu milhares de pessoas que apreciam histórias em quadrinhos, animes, games e outras vertentes da cultura pop. Também em João Pessoa, a Arena Jogue Fácil, no bairro de Tambaú, sediou a final da AJF League, a Copa Nordeste de Free Fire. Em Recife, ocorreu a final do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), o principal torneio de e-sports do país, reunindo milhares de incentivadores do esporte.

Neste contexto, essa pesquisa teve como objetivo analisar o perfil dos participantes de eventos de esporte eletrônico nas cidades de João Pessoa (PB) e Recife (PE) e a contribuição desta atividade para o setor turístico. Baseando-se nisso, a escolha desta temática justifica-se pelo segmento de e-sports estar em ascensão, pelo interesse dos autores em trabalhar com a temática proposta e por sua viabilidade. Justifica-se ainda, por contribuir cientificamente podendo servir como amparo teórico para pesquisas futuras de professores, pesquisadores, estudantes, especialistas e entusiastas para com a temática.

Entende-se que esse trabalho também contribui para o gerenciamento, compreendendo que fornece dados que podem servir para apoio estratégico na tomada de decisão das empresas que realizam eventos de esportes eletrônicos. Por fim, acredita-se que esse trabalho contribua socialmente com a comunidade dos games, servindo como base para inclusão de mais pessoas nesse ambiente, entendendo o perfil dos consumidores dos eventos e o fluxo de turistas que impactam os destinos turísticos onde esses eventos são realizados.

Dessa forma, as próximas sessões começarão pela revisão de literatura onde serão apresentados os principais autores e conceitos referentes à temática. Posteriormente, descreve-se a metodologia com as etapas e métodos utilizados para a construção desta pesquisa. Por fim, o tópico de resultados discutirá sobre o que foi encontrado durante a pesquisa de campo e a com base nisso a conclusão será exposta.

## REVISÃO DA LITERATURA

### **Turismo de Eventos: conceito e caracterização**

O turismo acontece quando se visita locais que não são os de residências dos viajantes, associando-o assim, a realização de viagens (Ignarra, 2013). Esse fenômeno é entendido por Santos (2010, p. 12) como “um sistema de serviços com finalidade única e exclusiva de planejamento, promoção e excursão de viagem”. Por ser um sistema complexo são muitas as definições e entendimentos a respeito do turismo.

Dentro do turismo existem as segmentações que servem para organizar o planejamento e a gestão nos diversos destinos. As segmentações são determinadas pelos elementos de identidade da oferta ou por características e variáveis da demanda (Secretaria Nacional de Políticas Públicas, n.d.). Dentre os segmentos existentes no turismo encontra-se o Turismo de Eventos.

Embora existam inúmeros estudos acerca da temática do turismo, ainda não se encontra datado ao certo sobre a origem do Turismo de Eventos. Contudo, observase sua existência na história da humanidade desde séculos atrás. O conceito formal dessa tipologia passou a ser utilizado somente ao final do século XX, conforme explica Getz (2005), o uso da expressão ‘Turismo de Eventos’ veio a ser formalizada no ano de 1980, marcando assim a junção entre eventos e turismo.

Para o Ministério de Turismo (2010, p.15), o turismo de evento “compreende o conjunto de atividades turísticas decorrentes dos encontros de interesse profissional, associativo, institucional, de caráter comercial, promocional, técnico, científico e social”. Contribui como ferramenta auxiliadora da promoção turística e do enfrentamento ao período da sazonalidade, para interiorização do turismo e para divulgação do destino.

De acordo com Coutinho e Coutinho (2007), a movimentação de turistas nas cidades sedes de eventos contribui com o crescimento da economia e também com o fortalecimento da cultura local. Alinhando aos pensamentos desses autores, compreende-se que o Turismo de Eventos tem força para movimentar a cidade e com isso estimular todo o mercado.

### **Surgimento e crescimento dos jogos eletrônicos**

O crescente avanço da tecnologia tanto para ambiente de trabalho como para o entretenimento, fez com que o consumo de produtos digitais aumentasse consideravelmente. De modo que “a tecnologia, a internet e agora os games estão intrínsecos na sociedade” (Senna, et al. 2017, p. 20). Neste contexto, os games, termo utilizado para se referir aos jogos eletrônicos, que está diretamente ligado ao mercado da tecnologia, vem se destacando como uma das indústrias que mais crescem e faturam atualmente (Silva, 2018).

Os jogos eletrônicos, ou videogames são aqueles que para serem executados precisam utilizar da tecnologia de um computador (Kim et al., 2020). Com o surgimento dos primeiros games na década de 60, a popularização desses novos jogos cresceu no mundo todo, fazendo esse mercado ter grande aceitação por parte da população devido a sua atratividade como agregador do entretenimento (Junior & Sales, 2012).

No ano de 1961, de acordo com Trindade (2020), no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o cientista Steve Russell, na época ainda estudante, e outros colaboradores, desenvolveram o primeiro jogo eletrônico de tiro da história, nomeado como Spacewar. Não demorou muito para que os primeiros videogames chegassem à população. Nos Estados Unidos, no ano de 1972, o engenheiro Ralph H. Baer criava e colocava à venda, em conjunto com a Magnavox, o primeiro console doméstico: o Odyssey 100.

Desde então, o mercado de games vem crescendo gradativamente, sendo que em 2021, o Brasil superou o México se tornando o maior mercado de games da América Latina, tendo uma receita de US\$1,4 Bi, com a estimativa de duplicar esse valor até 2026 (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas [Sebrae], 2023). Na atualidade, os jogos eletrônicos estão tomando proporções maiores do que apenas para o entretenimento.

## Eventos de esportes eletrônicos

A popularização e o crescimento da indústria dos games fez surgir o mercado de e-sports, termo utilizado para referenciar competições de esporte eletrônico, que de acordo com Taylor (2012), teve início por volta dos anos 80 nos salões de fliperamas, com a realização de competições entre os jogadores de videogames daquela época. No entanto, mesmo sendo o fliperama o agente que popularizou os jogos eletrônicos e suas primeiras competições, foi apenas com a disponibilização da internet ao público em geral que essas competições começaram a ser organizadas como eventos esportivos de grande relevância (Pereira, 2014).

O Intergalactic Spacewar Olympics foi o primeiro evento competitivo de esporte eletrônico a ser realizado, o campeonato foi organizado pela revista Rolling Stone no ano de 1972, na Universidade de Stanford, e teve como prêmio um ano de assinatura da revista (Trindade, 2020). A contar desse momento começaram a surgir inúmeros campeonatos, tendo como marco nos anos 2000 o surgimento do World Cyber Games (WCG).

Trindade (2020) relata que, na primeira edição dessa competição grandes empresas como Samsung e Microsoft foram patrocinadoras do evento, juntas ofertaram aproximadamente US\$200 mil em premiação, isso fez com que atraísse vários participantes de diferentes países, impulsionando o setor. Além de seu impacto no mundo dos games, os e-sports também desempenham um papel significativo no Turismo de Eventos, trazendo benefícios para as cidades que os sediam, tendo em vista que, além das equipes que participarão da competição, os torcedores viajam para assistir a esses torneios presencialmente.

No Brasil é possível encontrar grandes festivais e competições de e-sports, a exemplo da Brasil Game Show, que é um dos maiores eventos de e-sports da América Latina. Esse evento contou com a participação de mais de 1,8 milhões de pessoas, desde sua primeira edição em 2009 (BGS, n.d.). Pesquisas realizadas pela Newzoo, empresa de análises e inteligência no mercado de games, mostram que o Brasil, em uma escala mundial, está entre os três maiores públicos de eventos de e-sports, ficando atrás somente da China e dos Estados Unidos (Cozer, 2019).

## METODOLOGIA

O estudo em questão é caracterizado como descritivo, pois buscou apresentar “as características de determinada população ou fenômeno, bem como o estabelecimento de relações entre variáveis e fatos” (Pereira, 2016, p. 88). Sob a abordagem quantitativa, visto que se utilizou de números para explicar os eventos (Gil, 2008), com a realização de pesquisa de campo.

A pesquisa iniciou com levantamento bibliográfico quanto aos assuntos abordados na pesquisa, ou seja, referentes aos temas: Turismo de Eventos, jogos eletrônicos e e-sports. Essa etapa foi fundamental para construir um sólido embasamento teórico e compreender as diferentes perspectivas sobre o objeto de estudo. Com base na revisão bibliográfica, os formulários online foram elaborados com perguntas relacionadas a origem dos participantes, nível de escolaridade, frequência de participação de e-sports, os valores despendidos para participar desses eventos e serviços turísticos utilizados pelos participantes.

A coleta de dados ocorreu durante o mês de setembro de 2023, durante a realização do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) na cidade do Recife; HQPB e no AJF League na cidade de João Pessoa (PB) e contou com uma amostra de 104 participantes, sendo 47 do CBLOL, 35 no evento HQPB e 22 na AJF League.

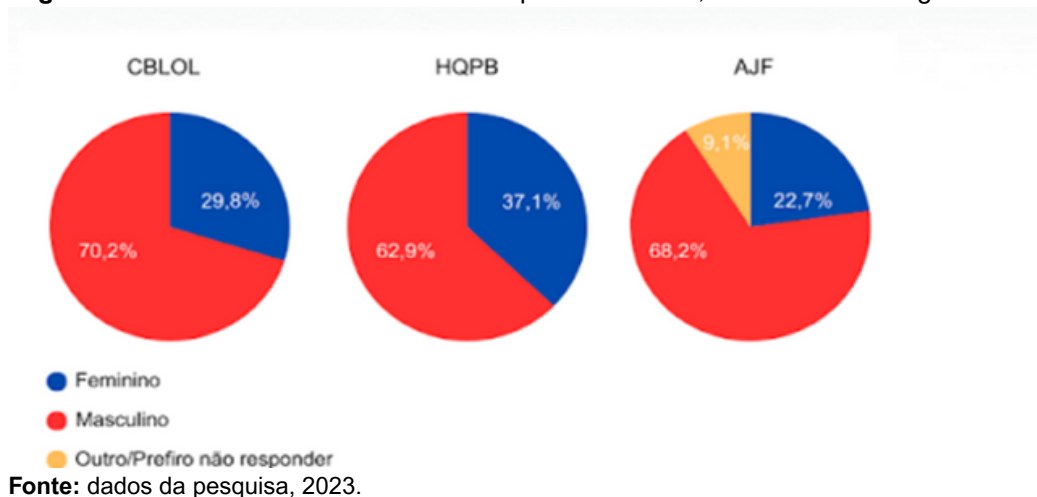
Sob esta ótica, as capitais Recife/PE e João Pessoa/PB, foram escolhidas por serem grandes capitais em termos de crescimento econômico e também pelo histórico em eventos de esportes eletrônicos. De acordo com uma pesquisa de 2023, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [IBGE] e divulgada pelo G1, João Pessoa é responsável por quase um terço (cerca de 29,5%) do Produto Interno Bruto [PIB] do estado da Paraíba inteiro. Com base nos dados apresentados pelo Prefeitura de Recife (2023), Recife é a terceira maior cidade do nordeste brasileiro em termos de PIB e renda per capita com valor de R\$54.970.305,43.

Os dados foram coletados por meio de formulários online, utilizando QR codes e links de acesso que direcionaram os participantes para o questionário online na plataforma do Google Forms. Os participantes foram convidados a fazerem parte do estudo e após aceitarem participar, foi fornecido os links para que pudessem responder diretamente em seus dispositivos eletrônicos. Em caso de dificuldade, a pesquisadora realizava a aplicação do questionário no seu próprio dispositivo eletrônico. Utilizou-se essa técnica objetivando um maior alcance de respondentes, além de facilitar, agilizar e reduzir os custos operacionais da pesquisa (Prodanov & Freitas, 2013, p. 108). Por fim, foi realizada a análise de dados com ajuda de análise estatística descritiva simples e organizados em gráficos no excel para as discussões.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a intenção de aprofundar o conhecimento sobre o perfil do público participante de eventos de e-sports, foram aplicados questionários em eventos que aconteceram nas capitais paraibana e pernambucana. Foram feitas perguntas sobre o gênero, idade e nível de escolaridade. A apresentação dos dados estará sempre na sequência CBLOL, HQPB e AJF League.

**Figura 1:** Gênero dos entrevistados na sequência CBLOL, HQPB e AJF League



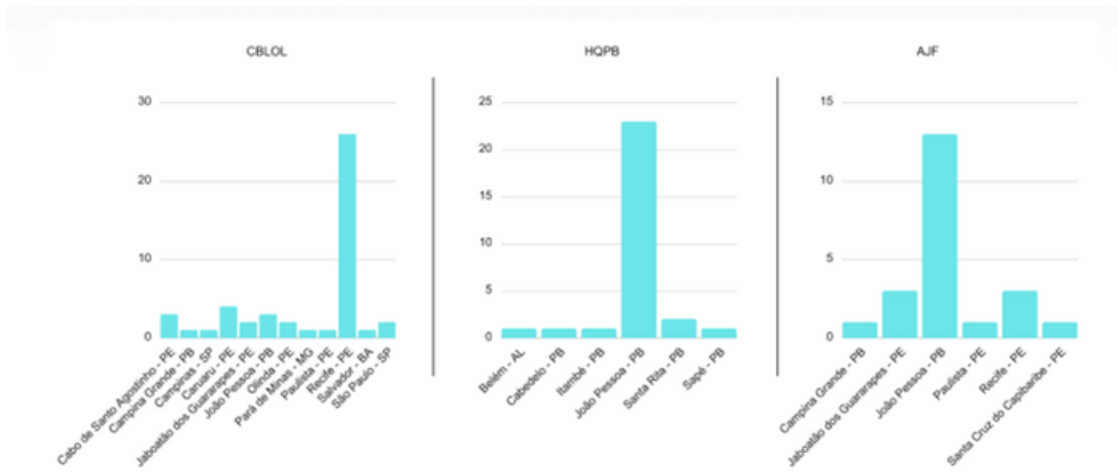
Em todos os eventos foi constatada a predominância do público masculino, como mostra a figura 1, essa maior participação do gênero masculino nesse cenário está em concordância com o que foi apontado pelos autores Junior e Petro (2020), ao afirmarem que ainda que haja um crescimento no número de competições e campeonatos atualmente, ainda é um ambiente que se vê uma predominância do público masculino.

De acordo com a matéria do Globo Esporte [GE] (2021), uma pesquisa realizada pela National Association of Collegiate E-sports dos Estados Unidos, mostrou que o número de mulheres no cenário e-sports nas universidades estadunidenses é equivalente a 8,2% de jogadoras para 91,8% de jogadores homens, e o número de treinadoras consegue ser ainda mais baixo, sendo apenas 4% de representatividade feminina em relação à 96% de presença masculina.

Senna (2017) contribui para essa reflexão, evidencia que este cenário é fruto da lógica patriarcal de gênero, na qual homem e mulher devessem seguir padrões específicos. Para a autora, os games já foram considerados por muito tempo “coisa de menino”, mas observa-se uma demanda crescente do público feminino.

Com base nos dados dessa pesquisa, a média de idade dos participantes do CBLOL ficou estabelecida em 26 anos, já na HQPB e na AJF League, em ambos os eventos a média de idade foi de 22 anos, o que demonstra que é o público composto por jovens adultos. Além disso, a maioria dos participantes possui nível superior completo, o que indica que o público dos participantes possui nível alto de escolaridade. Essa informação é importante para os organizadores de eventos, que podem direcionar suas ações para atender às expectativas desse público.

**Figura 2:** Cidade de residência dos entrevistados na sequência CBLLOL, HQPB e AJF League



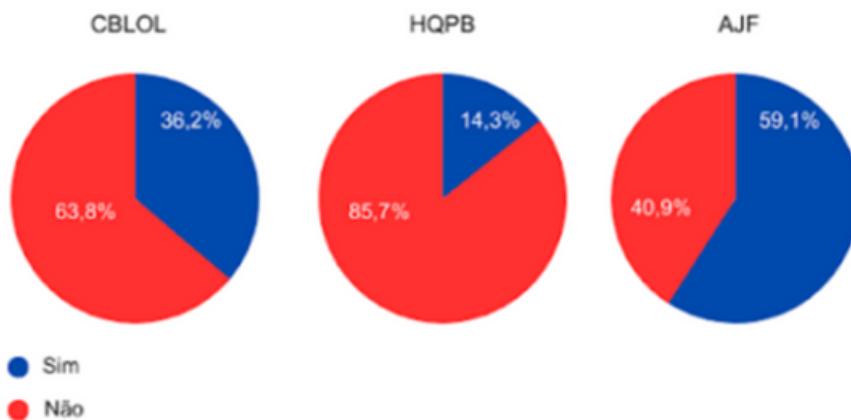
Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Como percebido na figura 2, notou-se que nesses eventos o número de pessoas residentes das cidades sedes é bastante elevado, sendo equivalente a 55,3% dos entrevistados no CBLLOL, 82,9% na HQPB e 59% na AJF, ainda assim, existe uma quantidade relevante de turistas.

Para entender melhor o perfil dos participantes de eventos de e-sports e suas motivações para viajar, o formulário da pesquisa incluiu perguntas sobre viagens. Uma delas buscava identificar se os respondentes teriam vontade de realizar viagens com o único propósito de participar de um evento desse segmento. Observou-se uma similaridade nos resultados dos três eventos, 71% responderam “sim”. Esse fato demonstra que o e-sports pode atuar como um potencial gerador de motivação para realização de viagens. Essa demanda potencial pode ser aproveitada pelos planejadores de turismo para a diversificação na oferta dos destinos turísticos.

Quando perguntados a respeito de já terem realizado uma viagem para que pudessem participar de eventos de e-sports, observou-se que a maioria ainda não havia feito viagem com esse propósito, mesmo que tenha mostrado interesse na pergunta anterior. Com exceção para os respondentes do evento da AJF a porcentagem mais alta foi para a alternativa “sim”, indicando que a maior parte dos participantes já viajaram para comparecer a eventos desse tipo, como observado na figura 3. Na mesma pergunta foi solicitado para que os participantes que tivessem marcado “sim”, como resposta, informassem para qual cidade já tinham viajado, e as cidades mais citadas foram: Recife-PE, São Paulo-SP e João Pessoa-PB.

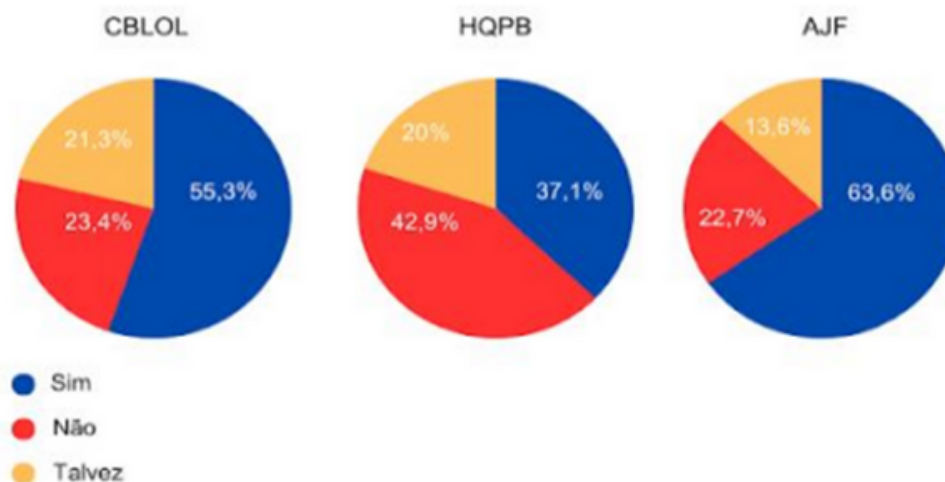
**Figura 3:** Entrevistados que já viajaram para eventos de e-sports, na sequência CBLLOL, HQPB e AJF League



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

A figura 4 apresenta a intenção dos entrevistados em participar, nos próximos 12 meses, de eventos de e-sports. Nos campeonatos CBLOL e AJF a maioria dos respondentes manifestou interesse em participar de próximos eventos do segmento, marcando 55,3% no CBLOL e 63,6% na AJF, no HQPB a parcela de pessoas que não têm interesse é maior, com 42,9% das respostas marcando 'não'. É importante destacar que este evento, diferente dos outros dois, não tem os e-sports como sua principal atração, pois, como exemplo, a edição 2023 da HQPB apenas transmitiu o Campeonato de League of Legends, além de não cobrar ingressos, o que pode atrair um público que não seja aquele voltado aos e-sports.

**Figura 4:** Entrevistados que participarão de eventos de e-sports nos próximos 12 meses respostas na sequência CBLOL, HQPB e AJF League



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

A fim de identificar quais foram as últimas competições visitadas pelos respondentes, foi perguntado qual evento mais recente que eles participaram. Os resultados obtidos a partir dos questionários aplicados no CBLOL mostraram que 38,3% das pessoas não haviam ido a nenhum outro campeonato, sendo então aquele o primeiro evento de e-sports que estavam participando, 4,2% não lembram qual o último evento que participaram, 27,7% dos respondentes informaram ter participado de outras edições do CBLOL, outra parte, equivalente a 29,8% respondentes restantes informaram a participação em outros campeonatos diversos.

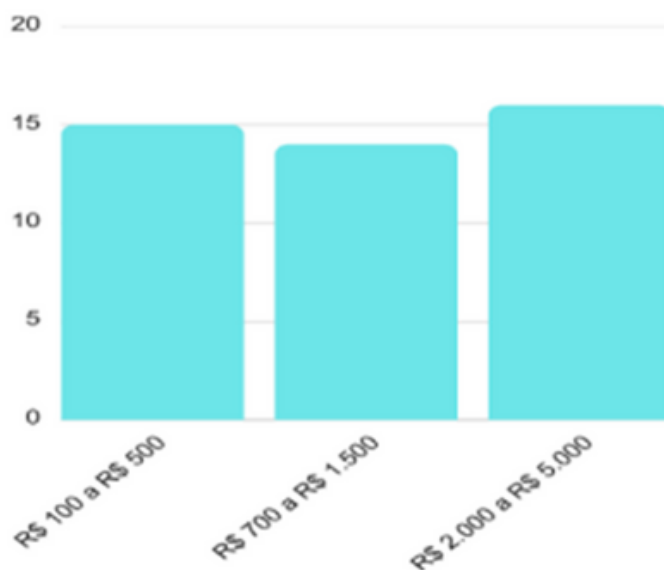
No formulário aplicado na HQPB, 27% dos respondentes não participaram de eventos de e-sports anteriormente, 17% deles apontaram a participação na HQPB, 14% dos entrevistados informaram a participação em campeonatos que tinha o jogo League of Legends como game principal, 14% relataram a presença em eventos diversos desse segmento, por fim 28% dos entrevistados optaram por não responder essa questão.

No campeonato da AJF League, 55% dos participantes apontaram que participaram do campeonato da AJF, 18% dos respondentes informaram que não tinham participado de nenhum outro evento desse gênero, com isso, aquele evento estaria sendo o primeiro do qual participava, 27% indicaram a participação em outros eventos. Com as informações deste questionário foi observado que a maior parte dos respondentes da AJF estavam participando desse mesmo evento, por pelo menos duas edições.

Com objetivo de entender os gastos despendidos por esses participantes durante a realização destes eventos, foi questionado quanto os entrevistados estariam dispostos a gastar para participar desses campeonatos, incluindo ingressos, transportes, alimentação e hospedagem.

De acordo com as respostas coletadas no CBLOL, 34% responderam que pagariam de R\$ 100,00 a R\$500,00, 29,8% R\$ 700,00 a R\$ 1.500,00 e 36,2% declararam que entre R\$ 2.000,00 a R\$ 5.000,00, o que pode demonstrar o potencial de consumo desse público para o turismo (Grafico1).

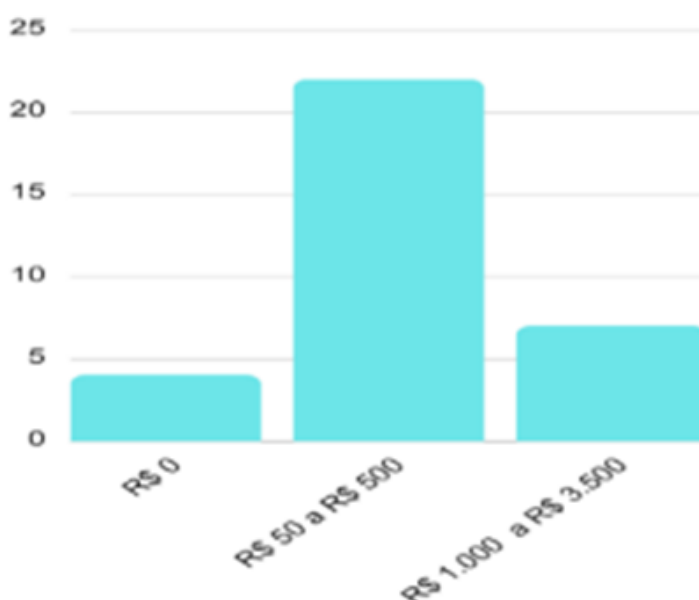
**Grafico 1:** Valor em reais de quanto os entrevistados gastariam para participar de eventos de e-sports



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

No HQPB, os resultados obtidos foram que 11,5% não gastariam nenhum valor para participar de eventos desse gênero, 5,8% não sabem quanto gastariam, a maior porcentagem com 63,2% informou que estaria disposto a gastar 50 a 500 reais, e 20,3% de R\$ 1.000 a R\$ 3.500.

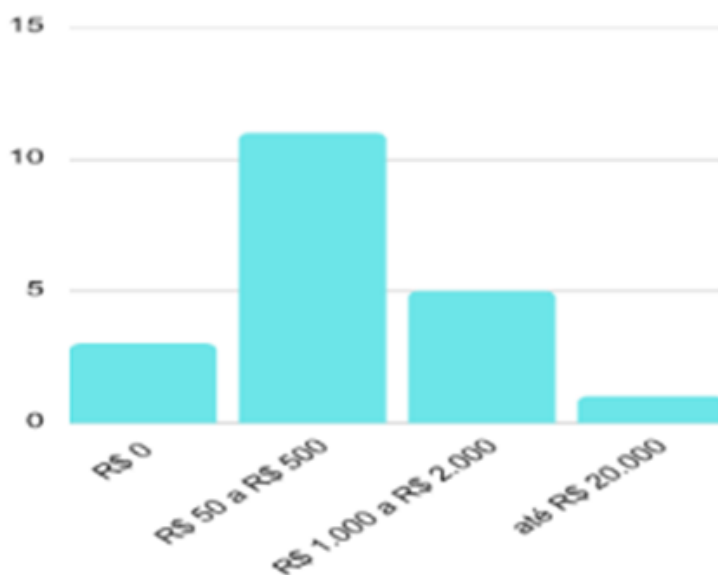
**Gráfico 2:** Valor em reais de quanto os entrevistados gastariam para participar de eventos de e-sports



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Na AJF League, 49,8% estariam dispostos a gastar de R\$50 a R\$500, 22,6% de R\$1.000 a R\$2.000 e 13,5% não gastariam nada. Alguns dos respondentes informaram que geralmente nesses campeonatos são patrocinados e que não têm custo algum relacionado a esses eventos.

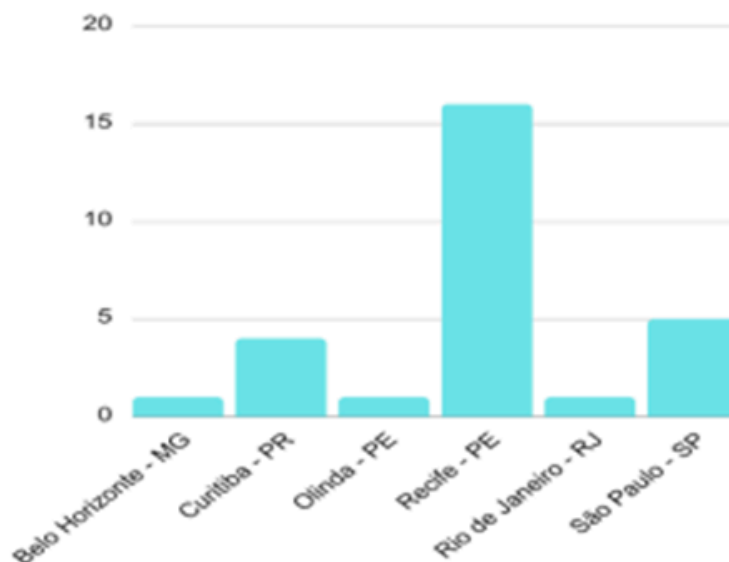
**Gráfico 3:** Valor em reais de quanto os entrevistados gastariam para participar de eventos de e-sports



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Foi questionado se os participantes participaram de eventos de e-sports em outras cidades. Verificou-se que no CBLOL, 53,2% informaram que não viajaram para nenhum evento desse gênero em outras cidades. Os que viajaram mencionaram que foram a partir deste tipo de evento em Recife com 34% e São Paulo com 10,6%.

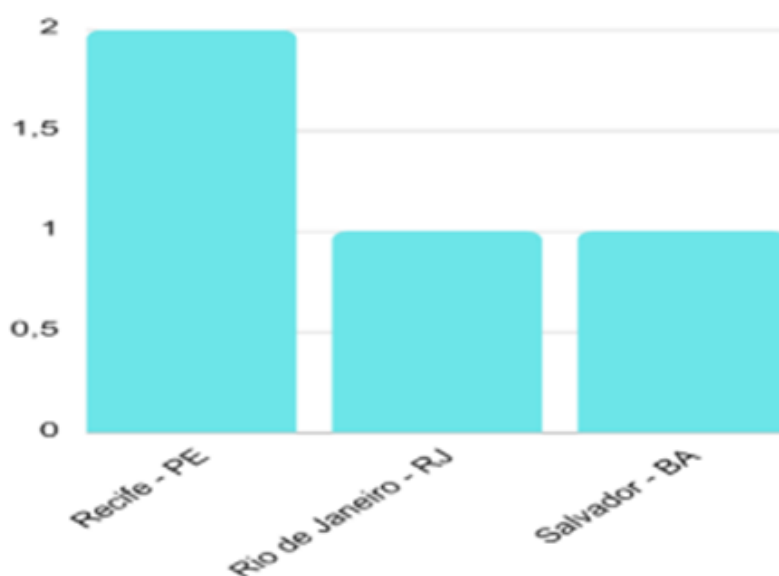
**Gráfico 4:** Participação dos entrevistados em eventos de e-sports em outras cidades(CBLOL)



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

No evento da HQPB, o número de respondentes que não saíram de seu local de residência para participar de e-sports marcou 88,6%. Os que afirmaram ter viajado, citaram Recife com 5,7%, Rio de Janeiro e Salvador 2,9%, como destinos que visitaram.

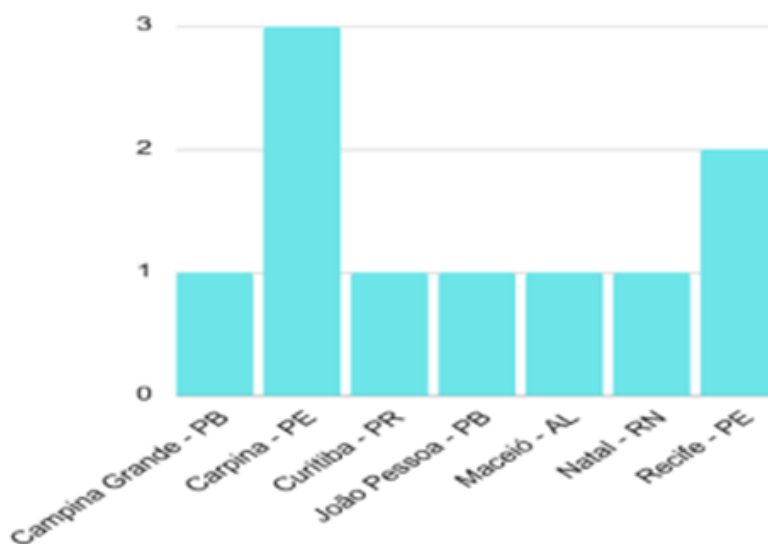
**Gráfico 5:** Participação dos entrevistados em eventos de e-sports em outras cidades (HQPB)



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Entre os entrevistados da AJF, 50% nunca viajaram para participar destas competições de e-sports. Os que viajaram, 13% visitaram Carpina 13,6%, 9,1% Recife e 4,5% as cidades de Campina Grande, Curitiba, Maceió, Natal e Vitória 4,5%. Outros participantes equivalentes a 9,3% informaram que já viajaram, contudo não informaram para qual cidade.

**Gráfico 6:** Participação dos entrevistados em eventos de e-sports em outras cidades(CBLOL)



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

A pergunta sobre cidades visitadas para eventos de e-sports revelou o destaque de Recife-PE na captação de público para esse segmento. A cidade foi mencionada nas respostas dos três eventos, confirmando sua relevância no cenário nacional de e-sports.

Para identificar os serviços nos destinos turísticos que são utilizados pelos participantes que viajam para eventos de e-sports, foram apresentadas algumas opções para que os respondentes marcassem aqueles que costumam utilizar, ou poderiam utilizar em viagens futuras. No CBLOL, observou-se que o transporte particular e os meios de hospedagens seriam os mais utilizados pelo turista de eventos de e-sports, como pode ser observado na Gráfico 7.

**Gráfico 7:** Participação dos entrevistados em eventos de e-sports em outras cidades (HQPB)



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Na HQPB, foi citado o transporte público e transporte particular, como mostra a Gráfico 8.

**Gráfico 8:** Quais opções do trade turístico são mais utilizadas pelos entrevistados na sequência HQPB



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Por fim, na Gráfico 9, os participantes da AJF League (54,5%) aproveitaram a oportunidade para visitar os atrativos turísticos de um destino e utilizaram meios de hospedagens.

**Gráfico 9:** Quais opções do trade turístico são mais utilizadas pelos entrevistados na sequência AJF League



Fonte: dados da pesquisa, 2023.

Observa-se, portanto, que as principais contribuições para o destino turístico estão relacionadas com a utilização do serviço de transportes, uma vez que essas pessoas precisam se locomover para as arenas de competições, com meios de hospedagens, e a visitação a atrativos turísticos de uma cidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa demonstrou a relevância dos eventos de e-sports para o Turismo de Eventos, e como esse segmento é capaz de movimentar a economia local, principalmente no que se refere ao setor turístico. Os resultados demonstraram que o perfil dos participantes de eventos eletrônicos nas cidades de João Pessoa (PB) e Recife (PE) é caracterizado por indivíduos do gênero masculino, o que confirma a predominância masculina no cenário gamer.

A faixa etária predominante é de 22 anos, o que demonstra que é um público composto por jovens adultos. A maioria dos participantes possui nível superior completo, o que indica que o público dos participantes possui nível alto de escolaridade. Essa informação é importante para os organizadores de eventos, que podem direcionar suas ações para atender às expectativas desse público. As principais contribuições para o setor de turismo, está atrelada a uma disposição por grande parte deles em viajar para participar de eventos em outros lugares. Demonstrando que existe uma demanda potencial que pode ser aproveitada pelos destinos turísticos.

Observou-se, também, que os eventos do segmento de e-sports atraem tanto o público local como os turistas. A partir disso, é possível comercializar o destino, atrelando a venda do evento juntamente com a venda da cidade que irá sediar. No que diz respeito às capitais estudadas, ressalta-se que é necessário que busquem cada vez mais captar eventos desse segmento, pois é notório que os e-sports é um fenômeno que tende a crescer ainda mais nos próximos anos.

Em termos de pesquisa ainda há uma escassez de estudos acadêmicos voltados para o segmento, o que demonstra a importância da realização de mais pesquisas que envolvam a temática voltadas à inserção das mulheres nos eventos eletrônicos, ou sobre o papel dos gestores públicos na captação desses eventos para as cidades.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brasil. Game Show [BGS].(n.d). Viva o game. Recuperado de <https://encurtador.com.br/0CGKu>
- Coutinho, H. P. M., & Coutinho, H. R. M. (2007). Turismo de eventos como alternativa para o problema da sazonalidade turística. *Revista Eletrônica Aboré*, 3 Ed.
- Cozer, C. (2019). O futuro do segmento de Esports no Brasil e no mundo. *Consumidor moderno*. Recuperado de <https://shre.ink/M597>
- Getz, D. (2005). *Event Management and Event Tourism*. 2ªEd. New York: Cognizant Communication.
- Globo Esporte [GE] (2021). Cenário feminino de eSports: um desafio em busca de igualdade e reconhecimento. Recuperado de: <https://encurtador.com.br/qdahc>
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6ª Ed. São Paulo/SP: Atlas.
- Ignarra, L. R. (2013). *Fundamentos do turismo*. São Paulo, SP: Editora Senac Rio.
- João Pessoa é responsável por quase um terço do PIB paraibano. (2023, Agosto, 5). G1. Recuperado de: <https://encurtador.com.br/UHivD>
- Júnior, E. R., & de Sales, J. R. L. (2012). Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. *Conexões*, 10(1), 70-82.
- Junior, S. M., & Pretto, Z. (2020). Sexismo nos jogos eletrônicos: perspectivas de atletas femininas de e-sports. (Trabalho de Conclusão de Curso - TCC). Universidade do Sul de Santa Catarina. Santa Catarina, Brasil.
-

- Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871.
- Ministério do Turismo (2010). *Turismo de negócios e eventos: orientações básicas*. – 2.ed – Brasília/DR: Ministério do Turismo, 62 p.
- Pereira, S. (2014) O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. (Trabalho de Conclusão de Curso, Bacharelado em Comunicação Social). Universidade de Brasília, Brasília.
- Pereira, J. M. (2016). *Manual de Metodologia da Pesquisa Científica*. [S.l.]: Grupo GEN. E-book. ISBN 9788597008821. Recuperado de: <https://encurtador.com.br/S3wRK>
- Prodanov, C., & Freitas, E. (2013) *Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale.
- Rodrigues, R. L. F. (2019). E-sports: o comportamento do consumidor em eventos de desporto eletrônico no Brasil. (Dissertação, Mestrado em Gestão de Marketing). Universidade do Algarve, Portugal.
- Santos. M. T. (2010) *Fundamentos de turismo hospitalidade*. Manaus-AM: Centro de Educação Tecnológica do Amazonas.
- Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas [Sebrae]Sebrae (2023) *Mercado de games: tendências e oportunidades*. Recuperado de: <https://shre.ink/M5lw>
- Senna, S., Ramos, F. D., Lima, A., Raguze, T., & Junior, C. S. (2017). A participação de mulheres no universo dos esportes eletrônicos. *Anais do Gamepad–Seminário de Games e Tecnologia*, 18-38.
- Secretaria Nacional de Políticas Públicas (n.d.). *Segmentação do turismo*. Brasil. Recuperado de: <https://shre.ink/M5a4>.
- Silva. L. A. (2018). *Começando um novo jogo: indústria dos games e políticas públicas*. (Trabalho de Conclusão de Curso - TCC). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, Brasil.
- Taylor, T. (2012) *Raising the Stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Trindade, M. (2020) *Eventos de e-sports como atrativo turístico: estudo no Campeonato Nordeste de Pump It Up (NETÃO)*. (Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Norte) BDM - Biblioteca Digital de Monografias. Recuperado de <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/37523>.
- Victorio, A. P., Picchi, B. F., Santos, F. D. L., Wada, E., & Dos Santos, A. F. L. (2019). Potencialidade do E-sports no turismo. *TURYDES: Revista sobre Turismo y Desarrollo local sostenible*, 12(26), 15.
- Zhang, S., Liu, W., Han, W., Xie, J., & Sun, M. (2022). Influence mechanism of tourists' impulsive behavior in E-sports tourism: Mediating role of arousal. *Tourism Management Perspectives*, 44, 101032. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2022.101032>.