

## **JOGOS ELETRÔNICOS COMO ATRAÇÃO TURÍSTICA E OBJETO DE LAZER**

*Felipe Benedetti Delanora<sup>1</sup>; Felipe Ribeiro Machado<sup>2</sup>; Maurício Gustavo Rodrigues<sup>3</sup>*

### **RESUMO**

Neste projeto foi abordada a importância dos jogos eletrônicos no meio de lazer e turismo. Também houve a verificação de seus impactos. Então, o objetivo do projeto foi realizar a verificação da utilização de jogos eletrônicos no eixo de turismo, lazer e hospedagem. Para isto, foram realizadas pesquisas bibliográficas, que obtiveram o resultado de que os games influenciam no lazer e no turismo. Posteriormente, houve uma seleção de hotéis quatro estrelas em Balneário Camboriú, para então fosse elaborado um questionário que seria aplicado nos meios de hospedagem selecionados e, logo após, houve a análise dos dados coletados que resultaram no fato de que os hotéis acreditam que há espaço para os games, porém não os incentivam de maneira expressiva.

**Palavras-chave:** Jogos. Eletrônicos. Turismo. Lazer.

### **INTRODUÇÃO**

O turismo é um dos mais importantes setores da economia global e estratégicos para desenvolvimento regional (JACKSON e MURPHY, 2006; MABROUK, MCDONALD, MOCAN, e SUMMA, 2008; FERREIRA e ESTEVAO, 2009; ALEKSANDROVA, 2016 apud SOHN, 2017). É um multifacetado, abrangendo vários atores e tem no território uma fonte de vantagem. Além disso, o turismo é uma

---

<sup>1</sup> Felipe Benedetti Delanora; estudante do curso técnico em hospedagem integrado ao ensino médio; [felipedelanora29@gmail.com](mailto:felipedelanora29@gmail.com)

<sup>2</sup> Felipe Ribeiro Machado; estudante do curso técnico em hospedagem integrado ao ensino médio; [feliperibeimachado14012002@gmail.com](mailto:feliperibeimachado14012002@gmail.com)

<sup>3</sup> Maurício Gustavo Rodrigues; mestre em química aplicada, professor EBTT do IFC-Camboriú. [mauricio.rodrigues@ifc.edu.br](mailto:mauricio.rodrigues@ifc.edu.br)

indústria que contribui diretamente para a desenvolvimento através da formação de organizações inter-organizacionais (SOHN, 2017).

Segundo Souza; Pena e Moesch (2017) “O turismo é o lugar da inovação. A razão desta frase pragmática tem origem na multiplicidade de cenários competitivos que contextualizam empresas e destinos turísticos.” Como diz CRUZ JUNIOR (2017),

Os jogos digitais estão entre as principais formas de expressão e entretenimento da contemporaneidade. Devido à sua popularidade entre crianças, jovens e adultos, esse fenômeno tem recebido crescente atenção em diferentes âmbitos.

Como atração turística pode-se usar a final do Campeonato Brasileiro de League of Legends 2017 (CBLOL). Nesse evento foram cerca de 10 mil pessoas ao Mineirinho. (COM, 2017). Esse evento atraiu pessoas de diversos locais do país, muitas delas acabaram ficando em casas de parentes enquanto outra grande parte acabou se hospedado em hotéis, desfrutando de seus serviços, entre eles o lazer.

O lazer é o estado de espírito em que o ser humano se coloca, instintivamente, em busca de algo lúdico em seu tempo livre. (CAVALLARI e ZACHARIAS, 2001 apud SILVA e GONÇALVES 2010). Esta citação nos leva a crer que o ser humano procura se divertir nos espaços vagos entre suas rotinas exaustantes do cotidiano, e os jogos eletrônicos tem grande participação neste âmbito. Segundo GOGONI (2015) A pesquisa realizada pelo NPD Group (do inglês *National Purchase Diary*) constatou que os games estão entre as principais atividades dos adolescentes, jovens e adultos do país: cerca de 82% da população do país entre 13 e 59 anos joga algum tipo de game nas mais diversas plataformas, sejam PCs, consoles, dispositivos mobile ou portáteis. Em média o brasileiro joga em 2 dispositivos, e a preferência da maioria ainda é o console de mesa, os computadores vêm em seguida, depois smartphones e tablets e os portáteis ficam em último.

O projeto introduzido em questão, é importante para a área de hospedagem, pois ele será útil para conhecer os impactos causados pelos jogos eletrônicos no meio de turismo e lazer, e também para que haja uma “desconstrução” do preconceito sobre a prática dos jogos, que por sua vez provoca uma grande perda de oportunidades de eventos que possivelmente atrairia várias pessoas de diferentes locais.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a iniciação do projeto, foram realizadas pesquisas bibliográficas com foco em buscar novas e concretas informações sobre o tema.

Posteriormente, foram selecionados 14 hotéis quatro estrelas para aplicação de um questionário, visando observar a aceitação dos jogos eletrônicos no meio do turismo e do lazer. Foram questionados o possível interesse dos hotéis em investir em atividades de jogos como lazer no próprio hotel e em eventos na região.

Para que fosse feita a verificação do impacto turístico, foram feitas pesquisas bibliográficas como por exemplo a movimentação de estrangeiros em Los Angeles devido à E3 (do inglês *Electronic Entertainment Expo*), um dos maiores eventos de jogos eletrônicos do mundo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com as pesquisas bibliográficas, foi possível observar que os *games* podem impactar de diferentes formas no turismo de uma cidade ou região. O modo que está mais em evidência atualmente é no segmento de *e-sports* (do inglês *electronic sports*, esportes eletrônicos), no qual há torneios anuais onde existem partidas competitivas e no final haverá uma equipe vencedora deste torneio. O maior exemplo que pode ser citado é o *League Of Legends*, um jogo do estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, do inglês Arena de batalha online multijogador), onde o objetivo é destruir a “base” inimiga. Outro exemplo é a final do CBLLoL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) que foi executada no dia 2 de setembro de 2017 na cidade de Belo Horizonte no estádio do Mineirinho.

Segundo RIGON (2017), Este evento atraiu cerca de dez mil pessoas, de vários locais do Brasil, para presenciar o grande espetáculo feito pela *Riot Games* (empresa responsável pela criação do jogo) onde havia não apenas a final do torneio como também um “mini comércio”, onde os produtos vendidos eram coisas relacionadas com o jogo. “A dupla de amigos Carlos (de 19 anos), e Letícia (de 24 anos), vindos do Rio de Janeiro elogiaram muito o evento, sendo que é a terceira vez que o presenciam”.

Outro evento que podemos destacar para o projeto é a E3. Este evento é uma feira que consiste em empresas que anunciam suas novidades, sendo elas jogos, produtos ou outras coisas. Segundo LUIZ (2018), cerca de 69 mil e 200 pessoas presenciaram o evento, sendo elas dos Estados Unidos (país sede) ou de países de outros lugares do mundo, até mesmo do Brasil.

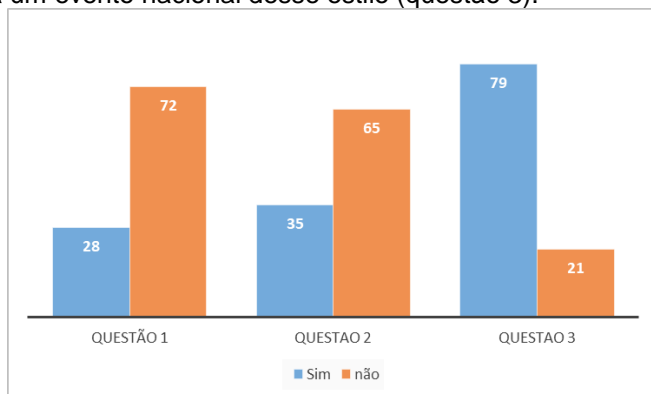
Outro ponto do projeto que também houve a utilização de pesquisas bibliográficas é o lazer. É um fato que os *games* são uma ótima forma de descontração, sendo uma das principais atividades da população brasileira, onde 82% das pessoas entre 13 e 59 anos utilizam de jogos eletrônicos nas suas mais variadas plataformas, sendo uma ótima forma de lazer. Porém, eles podem também ser usados de uma forma mais “produtiva”, como por exemplo, na recuperação de pacientes que sofreram algum tipo de dano na parte motora de seu corpo, ou até mesmo na parte cognitiva. Segundo a revista O Vale (2014), por exemplo, “Em um dos projetos, pacientes que tiveram câncer de mama e passaram por cirurgia apresentam melhora na força muscular e amplitude dos movimentos ao jogar um game com os mesmos protocolos de um tratamento convencional”. Nesse caso, os pacientes se sentem mais motivados a realizarem a fisioterapia, já que o tratamento se torna mais descontraído e o deixa com um ar mais “leve”. Esse tipo de tratamento concilia a fisioterapia com diferentes áreas da tecnologia, principalmente com as engenharias eletrônicas e da computação, e são utilizados jogos que usam de sensores de movimentos para realizar as ações do mesmo.

Com a aplicação do questionário, 86% (12) dos hotéis que responderam afirmaram ter ferramentas eletrônicas para o lazer, dos quais 84% utilizam dessa ferramenta apenas na alta temporada, enquanto que 16% utiliza o ano todo. Esse resultado mostra o tipo de público que procura esses hotéis em diferentes épocas do ano: enquanto a maioria dos hotéis são procurados em baixa temporada por público mais executivo, que em geral não se interessa por atividades eletrônicas como lazer, e, em consequência, não vê a necessidade de disponibilização de equipamentos tecnológicos para o lazer. Já em alta temporada, o público alvo é um público de férias, com famílias completas que, em algum momento, precisarão de dispositivos tecnológicos para entretenimento infantil, adolescente e adulto.

O questionário aplicado também abordou a possibilidade de os hotéis pensarem em relação a eventos de *games*. Questionados sobre se esse tipo de

evento pode aquecer a economia regional (questão 1), se o hotel incentivaria um evento desse porte (questão 2) e se existe espaço para eventos dessa classe (questão 3), foram obtidas as respostas que são apresentadas na figura 1.

Figura 1: Percentual das respostas dos hotéis que acreditam que um evento de *games* pode aquecer a economia da região (questão 1) que incentivaria um evento de *games* na cidade (questão 2) e se existe espaço para um evento nacional desse estilo (questão 3).



A figura 1 mostra que os hotéis não incentivam um evento focado em *games* na cidade, não acreditam que um evento como esse aqueceria a economia, porém acreditam que exista espaço para um evento nacional desse estilo. Observa-se, então, o receio dos hotéis em relação à categoria de evento, visto que essa é uma área em desenvolvimento. Uma vez que algum evento seja bem-sucedido, existe a possibilidade de maior interesse em relação ao assunto.

## CONCLUSÕES

Com o projeto, pode-se concluir que o mercado de *games* está em constante crescimento e que cada vez mais o mercado se expande para novos públicos. Dentro do quesito turismo, observa-se que os *games* têm um grande potencial econômico com seus eventos, movimentando muitas pessoas de vários lugares diferentes para as cidades sede dos eventos. Já em relação ao lazer, é possível perceber que os *games* atuam principalmente como uma forma de descontração, com espaço para ser usados em outras áreas, como na medicina, no auxílio de recuperações e tratamentos de doenças motoras.

A aplicação de questionários trouxe à tona a utilização sazonal das ferramentas eletrônicas, devido ao público alvo em diferentes épocas do ano. Já em

relação a eventos na região, percebe-se que os hotéis até acreditam em um potencial de um evento desse porte, embora não se vêem investindo nos mesmos.

## REFERÊNCIAS

**COM Mineirinho lotado, Team One despacha pain e é a campeã do CBLol 2017.** Set. 2017. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/724070\\_com-mineirinho-lotado-team-one-despacha-pain-e-e-a-campea-do-cblol-2017](http://espn.uol.com.br/noticia/724070_com-mineirinho-lotado-team-one-despacha-pain-e-e-a-campea-do-cblol-2017)>. Acesso em: 16 out. 2017

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de ciências do esporte**, Pará, v.3, n.39, p. 227-232, mai. 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v39n3/0101-3289-rbce-39-03-0226.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2017.

GOGONI, R. **Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam videogames.** Out. 2015. Disponível em: <<http://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis>>. Acesso em: 16 out. 2017

LUIZ, André. **E3 2018:** organização revela número de visitantes e data da próxima edição. 2018. Disponível em: <[https://www.voxel.com.br/noticias/e3-2018-organizacao-revela-numero-visitantes-data-proxima-edicao\\_836775.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/e3-2018-organizacao-revela-numero-visitantes-data-proxima-edicao_836775.htm)>. Acesso em: 08 jul. 2018.

PEDROSO, Marcelo. Games agregam lazer à reabilitação de pacientes: Universidades da região desenvolvem pesquisas e cursos de pós-graduação com emprego dos jogos. 2014. Disponível em: <<http://www2.ovale.com.br/games-agregam-lazer-a-reabilitac-o-de-pacientes-1.529953>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

RIGON, Daniela. **Surpreendente e fantástico:** O espetáculo da grande final do CBLol 2017. 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/724445\\_surpreendente-e-fantastico-o-espetaculo-da-grande-final-do-cblol-2017](http://www.espn.com.br/noticia/724445_surpreendente-e-fantastico-o-espetaculo-da-grande-final-do-cblol-2017)>. Acesso em: 16 abr. 2018.

SILVA, T. A. de C; GONÇALVES, K. G. F. Conceitos fundamentais: lazer, recreação, ócio e ociosidade. In: SILVA, T. A. de C; GONÇALVES, K. G. F. **Manual do lazer e recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo: Phone editora, 2010. p. 21-27

SOHN, A. P; et al. Os elementos que caracterizam o Cluster Turístico em Balneário Camboriú, Santa Catarina, Brasil. **Revista brasileira de pesquisa em turismo**, São Paulo, v.11, n.1, p. 154-174, jan./abr. 2017. Disponível em: <[http://www.scielo.br/pdf/rbtur/v11n1/pt\\_1982-6125-rbtur-11-01-00154.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbtur/v11n1/pt_1982-6125-rbtur-11-01-00154.pdf)>. Acesso em: 16 abr. 2017.

SOUZA, L. H; PENA, L. C, S; MOESCH, M. M. Conhecimento e sinergia como indutores da inovação regional em turismo: o caso do Observatório do Turismo no Distrito Federal (Brasil). **Revista brasileira de pesquisa em turismo**, São Paulo, v. 11, n.1, p. 19-38, jan./abr. 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbtur/v11n1/1982-6125-rbtur-11-01-00019.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2017.