

JOGOS ELETRÔNICOS COMO ATRAÇÃO TURÍSTICA E OBJETO DE LAZER

Felipe Benedetti Delanora¹; Felipe Ribeiro Machado²; Maurício Gustavo Rodrigues³

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, posteriormente, 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 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

¹ Felipe Benedetti Delanora; estudante do curso técnico em hospedagem integrado ao ensino médio;
felipedelanora29@gmail.com

² Felipe Ribeiro Machado; estudante do curso técnico em hospedagem integrado ao ensino médio;
feliperibeirromachado14012002@gmail.com

³ Maurício Gustavo Rodrigues; mestre em química aplicada, professor EBTT do IFC-Camboriú.
mauricio.rodrigues@ifc.edu.br

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. Esse evento contou com diversas outras atrações, como o show de abertura da banda Pentakill (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, houve a seleção de hotéis quatro estrelas que operam com os serviços de lazer e recreação na região de Balneário Camboriú para que seja realizado um questionário, em forma de e-mail e entregue pessoalmente, verificando a aceitação dos jogos eletrônicos no meio do turismo e do lazer.

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 CBLol (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, maior ainda 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 os questionários que foram aplicados em 14 hotéis foi possível arrecadar as seguintes respostas para as perguntas a seguir:

- 1- Os jogos eletrônicos vêm crescendo bastante nos últimos tempos, o hotel acha que no âmbito de lazer, há espaço para esta ferramenta?
Sim: 86% Não: 14%
- 2- O hotel utiliza os jogos eletrônicos no meio de lazer?
Sim: 14% Não: 14% Alta temporada: 72%
- 3- Caso afirmativo, qual é a forma que o hotel os utiliza?
Computadores: 1 hotel; Fliperama: 1 hotel; Console: 4 hotéis
- 4- O hotel acredita que um evento de jogos eletrônicos (como CBLol ou BGS) pode aquecer a economia da cidade?
Sim: 28% Não: 72%
- 5- O hotel incentivaria um evento de jogos eletrônicos na cidade?
Sim: 35% Não 65%

6- Os jogos eletrônicos vêm crescendo bastante nos últimos tempos. O hotel acredita que no âmbito do turismo existe espaço para esse tipo de evento?

Sim: 79% Não: 21%

Com isso é possível entender que os games mesmo que ainda com pouca expressão, os games tem certa importância no turismo, trazendo pessoas de diferentes locais do mundo para presenciar um evento. E no campo do lazer, é perceptível que os games tem um papel muito maior do que apenas um pequeno passa tempo, ajudando muitas vezes na reabilitação de pessoas com problemas motores, tornando sua recuperação mais divertida e leve

Já com os questionários, é possível ter a interpretação de que os hotéis de Balneário Camboriú acreditam que há sim espaço para os jogos tanto no campo do lazer quando no campo do turismo, embora não seja muito incentivado pelos mesmos.

CONCLUSÕES

Com o projeto, podemos 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”, pôde-se observar que os games têm um grande potencial econômico com seus eventos, movimentando muitas pessoas de vários lugares diferentes para as cidades sede dos eventos.

Dentro do lazer, pôde-se observar que os *games* atuam principalmente como uma 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. Porém, podem ser usados em outras áreas, como na medicina, no auxílio de recuperações e tratamentos de doenças motoras.

Com os questionários foi obtido o resultado de que os hotéis acreditam que haja espaço para os games no meio de turismo e de lazer, porém os mesmos não incentivam a utilização de jogos eletrônicos de forma expressiva, não disponibilizando muita das vezes deste serviço em sua propriedade.

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>. 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>. 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>. 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>. 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.