



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO DELTA DO PARNAÍBA
CURSO DE BACHARELADO EM TURISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
PROF^a: ADRIANA MONTEIRO DA SILVA**

EVENTOS DE E-SPORTS COMO UMA NOVA TENDÊNCIA PARA O TURISMO.

RAFAELA DE SOUZA PASSOS

**PARNAÍBA-PI
2024**

EVENTOS DE E-SPORTS COMO UMA NOVA TENDÊNCIA PARA O TURISMO.

RAFAELA DE SOUZA PASSOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Turismo da Universidade Federal do Delta do Parnaíba - UFDPAr como requisito final para obtenção do título de Bacharel em Turismo.

Orientadora: Professora Adriana Monteiro da Silva.

PARNAÍBA-PI
2024

FICHA CATALOGRÁFICA
Universidade Federal do Delta do Parnaíba

P289e Passos, Rafaela de Souza
 Eventos de e-sports como uma nova tendência para o turismo [recurso eletrônico] / Rafaela de Souza Passos. – 2023.
 62 f.

 TCC (Bacharelado em Turismo) – Universidade Federal do Delta do Parnaíba, 2023.
 Orientação: Dr. Victor Hugo do Vale Bastos.

 1. Turismo. 2. E-sports. 3. Turismo – Eventos. 4. Counter-Strike. I. Batos, Victor Hugo do Vale. II. Título.

CDD: 338.479 1

RAFAELA DE SOUZA PASSOS

EVENTOS DE E-SPORTS COMO UMA NOVA TENDÊNCIA PARA O TURISMO.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Turismo da Universidade Federal do Delta do Parnaíba - UFDPAr, como requisito final para obtenção do título de Bacharel em Turismo.

Aprovada em: __ / __ / 2024.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Adriana Monteiro da Silva (orientadora)
Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr).

Profª. Heide Gracielle Kenitz (examinadora)
Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr).

Prof. Anderson Fontenele Vieira (examinador)
Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr).

AGRADECIMENTOS

Agradecer primeiramente a Deus pela dádiva da vida, pela proteção, pela força que me permite superar todas as dificuldades e assim conquistar e realizar meus sonhos.

À minha orientadora, Adriana Monteiro da Silva, por toda a dedicação, ajuda, empenho e paciência, neste curto espaço de tempo.

À minha mãe, Jozelita Barros, que forneceu a base de meu ser.

Aos meus avós, José Fiel de Brito e Angelita Barros, que em nenhum momento da minha vida abriram mão de minha educação e de meu bem.

Aos membros da banca que fizeram com que eu pudesse extrair o máximo de meu trabalho.

Aos demais professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no processo de formação profissional ao longo do curso e a todos aqueles que participaram diretamente ou indiretamente ao longo dessa jornada acadêmica. A todos, o meu muito obrigada.

“Um homem precisa viajar. Por sua conta, não por meio de histórias, imagens, livros ou TV. Precisa viajar por si, com seus olhos e pés, para entender o que é seu. Para um dia plantar as suas árvores e dar-lhes valor. Conhecer o frio para desfrutar o calor. E o oposto. Sentir a distância e o desabrigo para estar bem sob o próprio teto. Um homem precisa viajar para lugares que não conhece para quebrar essa arrogância que nos faz ver o mundo como o imaginamos, e não simplesmente como é ou pode ser; que nos faz professores e doutores do que não vimos, quando deveríamos ser alunos, e simplesmente ir ver.”

Amyr Klink.

RESUMO

O Jogo *Counter Strike* (CS) se tornou um fenômeno mundial em expansão a partir do ano 2000, ano de sua comercialização. Com o seu crescimento e com o grande número de adeptos, surgiram a realização de diversos campeonatos ao redor do mundo. No Brasil o aumento do interesse pelo jogo CS foi significativo, tendo campeonatos realizados em grandes palcos como: Ginásio do Ibirapuera (2016) – ESL Pro League Season 4, Ginásio do Mineirinho (2018) – ESL One Belo Horizonte, Ginásio do Ibirapuera (2019) – BLAST Pro Series, Parque Olímpico (2019) – DreamHack Rio, Riocentro e Jeunesse Arena (2022) - IEM Rio Major e Jeunesse Arena (2023) – IEM Rio. A proporção tomada por esta nova modalidade de esporte tem transformado seus torneios em eventos de grande porte, atingindo destaque na mídia e atraindo diversos públicos, justificando o desenvolvimento deste trabalho. O presente estudo tem como objetivo principal: averiguar a edição do evento Major que ocorreu pela primeira vez no Brasil e sua implicação para o turismo. Quanto à metodologia abordada tem o método exploratório e levantamento bibliográfico. Realizou-se uma pesquisa quantitativa, por meio de aplicação de dois questionários semi estruturados no formato digital, para alguns participantes e o segundo por meio de e-mails, para a organizadora do evento. Os resultados apontam que esse novo segmento de eventos atrai turistas e excursionistas para a cidade sede, incluindo um público variado de diferentes partes do mundo. E que esses eventos ainda estão concentrados na região sudeste, em especial Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte. De modo geral, pontua-se que diante de mudanças há oportunidades de expansão para outras regiões com maior ou igual potencial turístico.

Palavras-chave: E-sports; Turismo; Eventos; *Counter-Strike*; Major.

ABSTRACT

The Counter Strike (CS) game became a worldwide phenomenon in 2000, when it was first marketed. With its growth and the large number of fans, various championships were held around the world. In Brazil, there has been a significant increase in interest in the CS game, with championships held on large stages such as: Ibirapuera Gymnasium (2016) - ESL Pro League Season 4, Mineirinho Gymnasium (2018) - ESL One Belo Horizonte, Ibirapuera Gymnasium (2019) - BLAST Pro Series, Olympic Park (2019) - DreamHack Rio, Riocentro and Jeunesse Arena (2022) - IEM Rio Major and Jeunesse Arena (2023) - IEM Rio. The proportion taken up by this new type of sport has transformed its tournaments into major events, achieving prominence in the media and attracting diverse audiences, justifying the development of this work. The main objective of this study is to investigate the edition of the event Major that took place for the first time in Brazil and its implications for tourism. Its methodology is exploratory and bibliographical survey. Quantitative research was carried out by applying two semi-structured questionnaires in digital format to some of the participants and the second by e-mail to the event organizer. The results show that this new segment of events attracts tourists and excursionists to the host city, including a varied public from different parts of the world. These events are still concentrated in the southeast, especially Rio de Janeiro, São Paulo and Belo Horizonte. In general, it should be pointed out that in the face of changes there are opportunities to expand to other regions with greater or equal tourism potential.

Keywords: E-sports; Tourism; Events; Counter-Strike; Major.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Modelo Sistêmico do Turismo - SISTUR:.....	18
Figura 02: Linha Histórica dos e-Sports:.....	21
Figura 03: Demonstração de como funciona o palco nos eventos de Major:	22
Figura 04: Montagem feita a partir da interface da página de Majors	26
Figura 05: Frases e jogadores profissionais estampam vagões do metrô carioca.....	28
Figura 06: Divisão de setores para o IEM Major Rio 2022.....	29
Figura 07: Ingressos para o IEM Major Rio 2022 esgotados.....	30
Figura 08: Separação dos locais de acordo com as etapas do evento.....	31
Figura 09: Imagem da divulgação do novo lote de ingressos:	32
Figura 10: Imagem feita para ajudar na localização dentro da <i>Fan Fest</i> :.....	33
Figura 11: Campanha promovida pela Prefeitura do Rio de Janeiro.....	34

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Gráfico de faixa etárias dos participantes.....	38
Gráfico 2: Gráfico de sexo dos participantes	39
Gráfico 3: Gráfico de origem do visitante.....	40
Gráfico 4: Gráfico de meio de transporte.....	40
Gráfico 5: Gráfico de contratação de serviços de agência de viagens.....	41
Gráfico 6: Gráfico de pernoite.....	41
Gráfico 7: Gráfico de meio de hospedagem utilizado.....	42
Gráfico 8: Gráfico da visitação em atrativos turísticos	43
Gráfico 9: Gráfico de satisfação com o evento.....	44
Gráfico 10: Gráfico do local para sediar o próximo evento.....	45

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BR - Brasil

CASTERS - Narradores de partidas de e-sports

CS - Counter - Strike

CS:GO - Counter Strike: Global Offensive

CS2 - Counter Strike 2

CT - Contra Terroristas

ESL - Electronic Sports League

E-SPORTS - Esporte Eletrônico

FAN FEST - Local apropriado para os torcedores que não tiveram condições de ingressar na arena principal

FPS - Jogos em que a visão do personagem é em primeira pessoa

GAMES - Jogos

GAMERS - Pessoa que gosta de jogar video game

IEM - Intel Extreme Masters

MMO - Títulos em que o indivíduo joga com centenas de pessoas ao mesmo tempo, todas conectadas à internet.

PLAYERS - Jogadores

PRO PLAYER - Jogador Profissional

ROUND - Com duração de 2:00 minutos, os rounds são onde ocorrem a disputa entre TR e CT.

RPG - Gênero de jogo que trabalha a criatividade e a imaginação associadas ao ato de contar histórias

STATUS PRIME - Projetado para permitir que os jogadores joguem partidas de classificação com aqueles que já possuem o status.

SK GAMING: Organização alemã de e-Sports pela qual o Brasil atuou sendo campeão em 2016.

SKINS - Cosméticos visuais para armamentos do jogo, a pintura da arma muda no jogo.

TR - Terroristas

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. Justificativa	14
1.2. Problema da Pesquisa	16
1.3. Objetivos	16
1.3.1. Objetivo Geral	16
1.3.2. Objetivos Específicos	16
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1. Turismo e Eventos.....	17
2.2. Jogos Eletrônicos: como surgiu?	19
2.3. História do Evento Major	24
2.4. Major no Brasil	27
3. METODOLOGIA.....	36
3.1. Abordagem da Pesquisa.....	36
3.2 Análise e Discussão.....	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
CRONOGRAMA	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXO 1 - Descrição dos questionamentos para o público em geral do evento.....	62
ANEXO 2 - Descrição dos questionamentos para o organizador do evento:	62

INTRODUÇÃO

Neste trabalho procurou-se entender a relação entre um evento mundial de esporte eletrônico (e-Sports), mais precisamente do jogo *Counter - Strike Global Offensive* (CS: GO) e a implicação que ele poderia trazer para o ramo turístico. O *Counter Strike: Global Offensive Major Championships*, conhecido também como Major, é o campeonato de CS: GO mais importante. O evento é patrocinado pela *Valve Corporation*, uma empresa norte-americana de jogos eletrônicos e de distribuição digital, também produtora do jogo. Esse campeonato ocorre mundialmente desde 2013 e já conta com um total de 19 edições.

Embora estivesse previsto para acontecer pela primeira vez no Brasil em novembro de 2020, foi adiado devido a pandemia de COVID-19, e então ocorreu em outubro de 2022, no estado do Rio de Janeiro. As denominações dos eventos variam de acordo com o nome do organizador, no Brasil ele foi chamado de IEM Rio Major 2022. Dentre os procedimentos utilizados para realização deste trabalho podemos destacar como principais: o levantamento bibliográfico, com base nas poucas obras que abordam o tema e-sports no geral, pesquisas em sites, redes sociais e blogs. Destaca-se a escassez do tema e por isso a necessidade de uma pesquisa exploratória.

Doxsey & De Riz (2003) explicam que pesquisas exploratórias buscam uma abordagem do fenômeno por levantamento de informações que possam levar o autor a conhecer mais a seu respeito. Com base nessa definição, elaborou-se uma pesquisa quantitativa, realizada de forma virtual, sendo essa em dois formatos: um para o público geral e outro para a organização do evento. O instrumento de coleta de dados utilizado foi o *Google Forms*, sendo o link disponibilizado para os participantes em geral através da rede social: X (antigo *twitter*) e para a organização através de e-mails.

O problema da pesquisa consiste em entender quais as possíveis implicações que esse tipo de segmento eventos de e-Sports, traz para o turismo. O questionário tem como intuito dialogar com os objetivos específicos, sendo esses: análise do perfil dos torcedores que acompanham os campeonatos; dados sobre a viagem referentes a: hospedagem, meios de transportes, agenciamento, atrativos turísticos e, por último, a observação de aspectos positivos e negativos do evento em conjunto com o Turismo.

Uma das razões pelas quais novos adeptos têm sido atraídos pelos jogos é o resultado de que atualmente eles deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento e distração, e se tornaram uma fonte de renda para muitos jogadores.

Com isso o público almeja estar no lugar dos *pro players*, conhecidos por atuarem em grandes elencos e disputarem torneios em diversos lugares do mundo. Esse novo tipo de competição tem conquistado inúmeros fãs, assim como no futebol podem escolher um time e torcer por ele não apenas nesse evento em questão (Major), mas como em outros, há também transferências entre os times e geralmente os jogadores são vendidos por um valor bem significativo. Isso atrai a mídia e patrocinadores, o que faz com que o evento seja mais divulgado, incluindo transmissões pela televisão ou pela internet.

A plataforma *Twitch* é uma das grandes responsáveis pelo crescimento da visualização do e-sports no país, através dela é possível acompanhar em tempo real os campeonatos, com transmissões com *casters*, comentaristas e apresentadores. Atualmente os eventos contam com profissionais de grande porte no cenário e com representatividade no meio. Assim como em outros esportes televisionados, a plataforma possibilita a proximidade do público que não pode se fazer presente no evento. A transmissão do canal oficial do evento geralmente é na língua inglesa, mas no Brasil há também um canal de grande nome apresentado por Alexandre “Gaulês” Borba, criador de conteúdo digital e ex-jogador profissional de *counter strike*.

De acordo com o site Globo Esports, o major no Brasil teve um pico com mais de 745 mil espectadores, quebrando assim recordes de audiência. Nas transmissões em inglês e português, o pico foi de 308 mil espectadores. O primeiro dia de competição alcançou uma média com mais de 454 mil espectadores em 14 horas de transmissão. Em relação aos jogos com times brasileiros, a estreia da Imperial diante da Vitality, foi o jogo mais popular com mais de 698 mil espectadores.

O 2º jogo mais assistido foi a partida da FURIA e BIG, no qual os brasileiros perderam de virada. A partida reuniu mais de 664 mil cabeças. O 3º foi o jogo da Imperial contra a 9z Team, pela segunda rodada, que contou com mais de 501 mil viewers¹. Em 4º ficou 00 *Nation* contra Bad News Eagles que teve mais de 490 mil espectadores e para fechar o top 5, o clássico brasileiro entre FURIA e 00 *Nation* que contou com a presença de mais de 466 mil pessoas simultâneas. (GE esports, 2022).

¹ Viewers: espectador, telespectador. ·

1.1. JUSTIFICATIVA

A ideia sobre o estudo do tema em questão surgiu com um olhar entusiasta e ao mesmo tempo como uma tentativa de analisar de forma amostral o funcionamento do evento no Brasil, com intuito de trazer essa reflexão para futuros eventos que poderão ocorrer novamente no país.

É inegável a ascensão dos e-sports principalmente durante a pandemia de COVID-19, essa que causou um impacto enorme quanto ao consumo de jogos eletrônicos, atingindo diretamente o consumo de *games* e conteúdos relacionados em todo o mundo, subsequentemente o Brasil não poderia ficar de fora. Devido a necessidade de se manter em isolamento social, grande parte das pessoas acabaram aderindo ao gosto pelos jogos, e os que já tinham essa paixão, aumentaram a frequência de tempo jogando, seja pelo computador ou pelo celular.

Durante o período maior da pandemia do coronavírus, os eventos presenciais foram cancelados temporariamente e passaram a acontecer de forma on-line, ou seja, cada jogador poderia entrar no servidor do campeonato, da sua casa ou de onde estivesse, precisaria apenas de uma conexão de internet estável. Com o crescimento da internet e com a possibilidade de interação remota entre as pessoas de forma instantânea, surgiram os campeonatos de e-Sports online, em que jogadores de várias regiões do planeta disputam torneios de jogos populares e que exigem um maior nível de habilidade, estratégias e reflexos aprimorados, além de exigirem algum tempo de treinamento (EQUIPE HAWKON, 2015).

No decorrer desse período o cenário competitivo se manteve diante de incertezas sobre como seria a volta para os palcos, onde ocorrem os eventos. Com o passar do tempo, mais precisamente durante os dias 26 outubro à 7 de novembro de 2021, os times puderam voltar para os campeonatos presenciais e para grande surpresa da organização, os resultados e o retorno foram surpreendentes, após tempos tão complicados, aconteceu com a realização da organizadora Professional Gamers League (PGL), o major de Stockholm (Estocolmo), na Suécia.

Pode-se perceber a necessidade dos participantes e espectadores para com o evento presencial, eles precisam desse sentimento de ligação uns com os outros, logo se sentem mais envolvidos com a competição. O impacto da torcida traz um diferencial para o campeonato, transformando o evento em um verdadeiro espetáculo, é bem parecido com um jogo de futebol, basquete e tênis. A torcida vibra, canta e empolga gritando os nomes dos atletas e faz uso também dos uniformes dos times.

Sobre a escolha do tema, foi selecionado pela autora primeiramente pela inclinação desta pelo tema e posteriormente pela falta de estudos relativos à ligação entre o e-Sports e Turismo. Como parte da legião de fãs, que cresceu vendo o jogo se desenvolver e passar por suas atualizações, acompanhando os campeonatos mesmo que de longe e visitando as *lan houses*² para poder jogar, vejo com positividade a implicação que esse tipo de evento pode trazer para o turismo, podendo abranger fatores econômicos, sociais e culturais.

De acordo com o blog Medium, em questão de consumo de entretenimento, o mercado de jogos tem ultrapassado a indústria de cinema e música. No período de 2022, houve um crescimento de 14%. Esse aumento pode ter sido impactado pelas medidas de combate a Pandemia da Covid-19, que acabou restringindo o público a suas casas, durante certo período.

A Partir do estudo do evento em questão, pode-se perceber que o subsegmento tem capacidade de alterar a dinâmica da economia, seja com a criação de novos empregos, aumento dos negócios locais ou pela sua característica de potencializar e criar novos fluxos de visitantes. Existem torcedores fiéis que estão dispostos a rodar o mundo para acompanhar o seu time, isso possibilita uma abertura para fatores socioculturais, abre-se espaço para uma interconexão entre sociedades, descobrimento de sabores culinários, crenças, linguagens e novos costumes.

Diante do que foi exposto, não podemos deixar de pensar em como tudo isso flui para que o turismo se movimente de forma proeminente. Portanto, o intuito do presente trabalho é transmitir essa análise de dados de forma significativa e colaborativa.

² Lan house: estabelecimento comercial onde as pessoas pagam para utilizar um computador com acesso à internet e a uma rede local.

1.2. PROBLEMA DA PESQUISA:

Quais as implicações que esse tipo de segmento: eventos de e-Sports, traz para o Turismo?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. **Objetivo Geral**

Averiguar a edição do Intel Extreme Masters Rio Major 2022, que ocorreu pela primeira vez no Brasil e sua implicação para o Turismo.

1.3.2. **Objetivos Específicos**

A) Analisar o perfil dos torcedores que acompanham os campeonatos;

B) Identificar do ponto de vista do organizador e participantes dados sobre a viagem referentes a: hospedagem, meios de transportes, agenciamento e atrativos turísticos e sobre o evento específico no geral.

C) Expor aspectos positivos e negativos do evento em conjunto com o Turismo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. TURISMO E EVENTOS

A partir deste capítulo procurou-se pesquisar a relação entre turismo e eventos, dando ênfase para o e-sports. É nítido que turismo e eventos estão interligados e continuam colaborando juntamente para uma maior evolução de ambos. Logo, faz-se necessário também a conceituação e um breve histórico do fenômeno turístico, seguida por suas segmentações. Subsequentemente, entende-se que seria preciso explorar dados sobre os esportes eletrônicos e suas competições que atuam como uma das ferramentas para o Turismo. Destacando as edições do evento Major, essas que serão demonstradas em ordem cronológica, pelo fato da competição em questão ser o centro do estudo.

O Turismo pode ser definido como “o conjunto de atividades desenvolvidas por pessoas durante as viagens e estadas em locais situados fora do seu ambiente habitual por um período consecutivo que não ultrapasse um ano, por motivos de lazer, negócios e outros” (OMT, 2003, p.18).

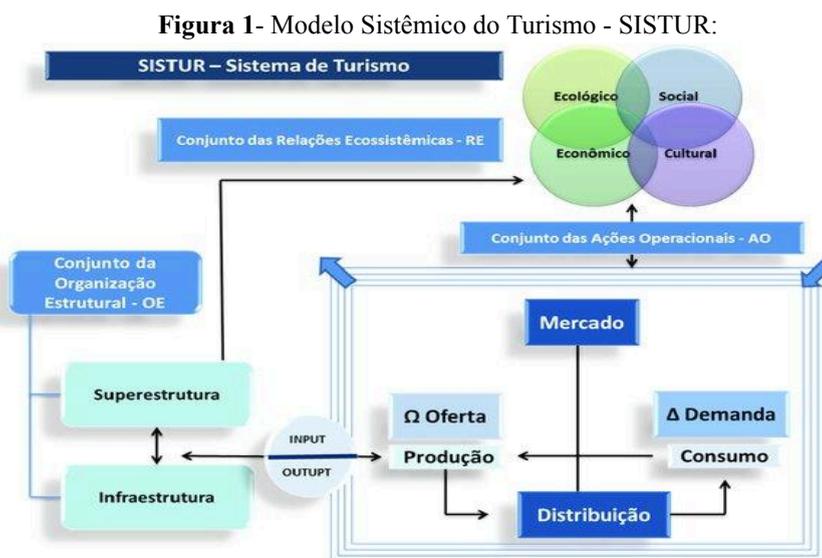
De La Torre conceitua o Turismo como:

Um fenômeno social, que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou grupos de pessoas que, fundamentalmente por motivo de recreação, descanso, cultura ou saúde, saem do seu local de residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural (DE LA TORRE, 1992, p. 19)

O Ministério do Turismo considera a segmentação do Turismo como forma de organizar a atividade turística. O Turismo Cultural, um dos primeiros segmentos do turismo, surgiu na Idade Média. Sendo assim, em conformidade com Boiteux e Werner (2009, p. 3) “[...] na Idade Média, observa-se um hábito da nobreza, que começa a enviar seus filhos para estudar nos grandes centros europeus, nascendo os primórdios do chamado "intercâmbio cultural ". Esse intercâmbio cultural, também ficou conhecido como Grand Tour e pode ser inserido no contexto da Renascença Italiana, que ajudou a divulgá-la, impulsionando o desejo pelas viagens motivadas pela aprendizagem e aquisição de cultura.

Beni (2002) e Ignarra (2003) tem ideias discrepantes para segmentar o mercado do turismo, mesmo assim eles expõem elementos em comum, com base em critérios econômicos, geográficos, demográficos, psicográficos, culturais, espaciais, sociais e motivacionais.

Beni em sua obra *Análise Estrutural do Turismo*, classificou o Turismo em 52 segmentos, dentre eles: Turismo Ecológico, Turismo de Aventura, Turismo Cultural, Turismo Religioso, Turismo de Incentivos, Turismo de Megaeventos, Turismo de Saúde, Turismo da Terceira Idade, Turismo Alternativo, Turismo de Excentricidades, Turismo de Negócios, Enoturismo e Turismo de Experiência. A seguir, a (Figura 1), representando um modelo sistêmico do turismo - SISTUR:



Fonte: Beni (1988).³

De acordo com o Ministério do Turismo, o segmento de Turismo de Eventos está ligado ao segmento de Turismo de Negócios, sendo esse seu conceito: “Turismo de Negócios e Eventos compreende o conjunto de atividades turísticas decorrentes dos encontros de interesse profissional, associativo, institucional, de caráter comercial, promocional, técnico, científico e social.” (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2006).

Por padrão, o turismo de eventos é classificado em congressos, convenções, assembleias, simpósios, seminários, reuniões, ciclos, sínodos, concílios, feiras, festivais, encontros culturais e outros. Os organizadores dos eventos têm a responsabilidade de fazer o evento acontecer da melhor forma, garantindo assim melhor atendimento ao público, e satisfazendo seu interesse e essa é uma forma de atraí-los novamente para um futuro evento.

Para Melo Neto (1999, p.18 *apud* COUTINHO; COUTINHO, 2007, p.2) “é por meio da participação em eventos, que o homem moderno aprende e reaprende a ter emoções,

3

desenvolve o seu senso crítico, aprimora suas visões, preza a liberdade e adquire maior sensibilidade”.

Hoeller (2002) relata que a captação e a promoção de eventos vêm sendo consideradas o setor que mais retorno econômico e social oferece ao país e à cidade que sedia um evento.

Percebe-se que os eventos atraem diversos tipos de públicos, logo suas atenções devem ser voltadas para aquela necessidade do público-alvo. Como por exemplo, um jogo de futebol, evento organizado para receber diferentes torcidas, com intuito de fazer com o que o torcedor se sinta satisfeito e acolhido dentro do estádio, podendo assim, aproveitar o dia com seus familiares e acompanhar seu time de perto.

Segundo Matias (2000), um evento representa um grande estímulo para a economia de um município, uma vez que envolve uma grande movimentação nos mais diversos setores da economia, ocasionando um aumento geral na arrecadação das receitas, números de empregos (diretos e indiretos), além de criar novas oportunidades para a população local, redistribuindo a renda individual, local e regional.

Para Kotler e Rein (1995, p.223), o turismo baseado em eventos tornou-se um componente fundamental dos programas de atração turística. Os lugares pequenos ou rurais geralmente começam com um festival ou outro tipo de evento para definir sua identidade.

2.2 JOGOS ELETRÔNICOS: COMO SURTIU?

O site *National Museum of Play* (s.d.)⁴ dispõe de dados e fatos em ordem cronológica sobre a história do surgimento dos jogos eletrônicos.

Nos anos 40, começaram a surgir as primeiras interações entre homem e computador com o intuito de entreter através de jogos, embora ainda funcionasse de forma analógica. Um dos principais jogos que marcou essa época foi uma espécie de tênis desenvolvido por Willy Higinbotham. Somente em 1962 foi criado o primeiro jogo digital exibido em uma tela, o chamado *Spacewar*, o qual ficou conhecido rapidamente.

Logo em 1964, a linguagem básica de programação tornou-se de fácil acesso aos estudantes, que possibilitou a oportunidade de criação de novos jogos. O ano de 1968 foi um marco histórico graças ao *Odyssey*, o primeiro sistema de console⁵ lançando para se jogar em casa, abrindo então a porta de acesso aos jogos eletrônicos para o público.

⁴ (s.d.): sem data

⁵ Console: Apesar do nome ser diferente, console é simplesmente um video game, ou seja, um microcomputador que executa jogos de diversos tipos e gêneros. Cada função é requerida pelos usuários, processada no sistema e realizada pelos desenhos gráficos que ficam na tela. Um console não deixa de ser um computador.

Em 1972, surgiu o primeiro *arcade*⁶ (estrutura que possui hardware, tela e comandos necessários para executar um jogo eletrônico), que ficava disponível em lugares públicos onde as pessoas pagavam para jogar. A popularização dos consoles aconteceu de fato no ano de 1977, onde a venda do console Atari 2600 alcançou a casa dos milhões em números de venda.

Em 1983 é criado o NES⁷ da desenvolvedora de jogos eletrônicos Nintendo, esse console dominou o mercado por anos, mas com ele surge também uma grande disputa entre Nintendo e Atari, duas grandes empresas que competiam pelo mercado dos jogos eletrônicos. Esta concorrência foi responsável por grande parte das inovações na área. Em 1995, a Sony entra no mercado lançando o console Sony Playstation que trazia a tecnologia de CD5, seu sucesso foi tão grande que os concorrentes não conseguiram competir com seus números de venda. Os computadores nesta época começaram a se tornar mais acessíveis e potenciais concorrentes dos consoles.

O marco subsequente na história dos jogos eletrônicos se deu nos anos 2000 e está relacionado com a conexão à internet, que, na época, se popularizou pelo mundo. Os jogos passaram a disponibilizar a opção de jogar online e ainda atualizar seus conteúdos. No mesmo período, os jogos eletrônicos para computador se destacaram tanto quanto os de consoles, muitos títulos foram disponibilizados para ambas plataformas.

A criação de jogos eletrônicos para smartphones conquistou uma parcela do mercado próximo ao ano de 2009 e foi responsável por ampliar drasticamente o número de jogadores, pessoas de várias idades que não se consideravam parte deste universo passaram a jogar em dispositivos móveis, a facilidade de acesso e os jogos gratuitos fizeram crescer ainda mais este mercado.

Segundo Magalhães (2017), os e-sports ou esportes eletrônicos, são uma alternativa de esporte, que em geral não utiliza músculos ou forma física, mas sim a inteligência, raciocínio e coordenação motora dos jogadores. Os e-sports são divididos em modalidades de jogos quais sejam: *First Person Shooter* (FPS), *Role-Playing Games* (RPG), *Massively Multiplayer Online* (MMO), *Battle Royale*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBAS) e *Real-time Strategy* (RTS).

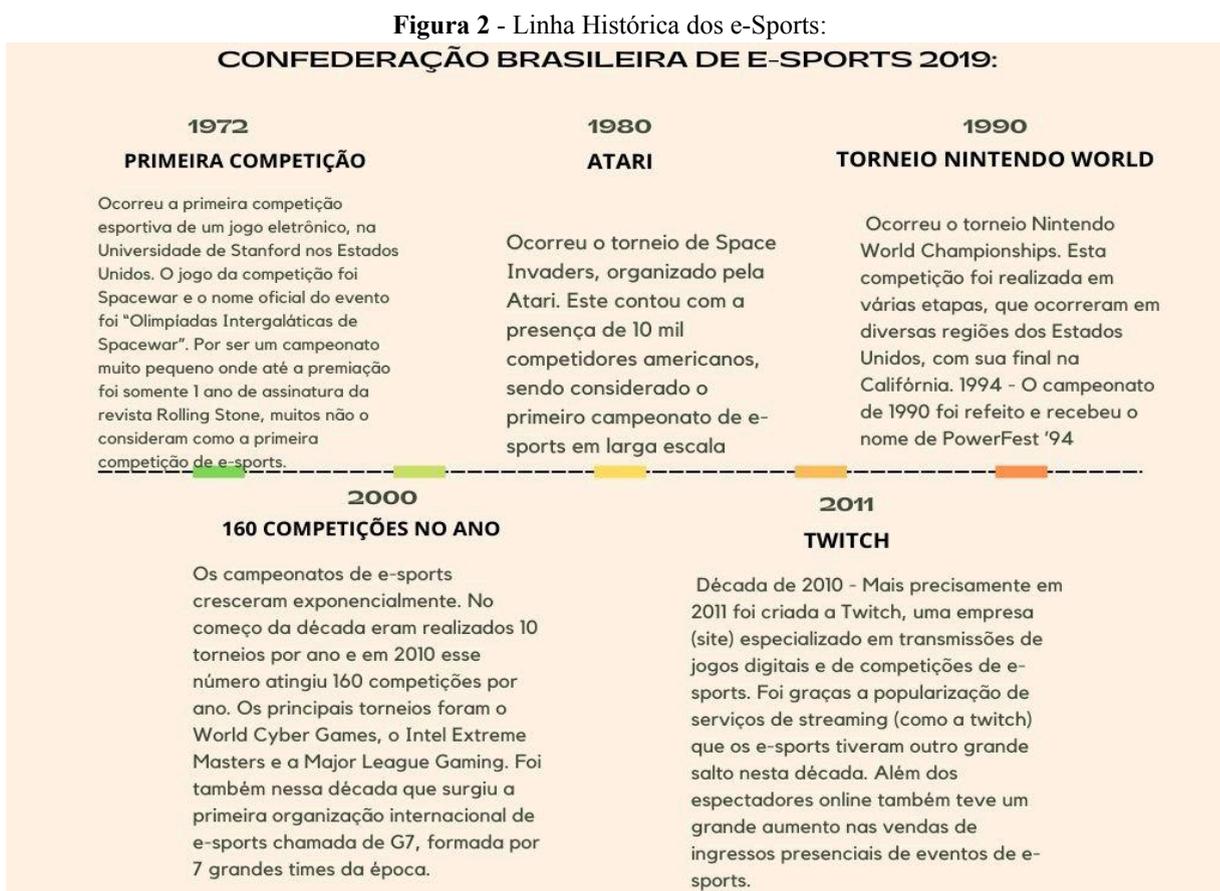
Com um pouco mais de 50 anos de história, a indústria de jogos revoluciona o mercado e ultrapassa enormes barreiras.

⁶ Arcade: arcade, arcada, ou fliperama (como é tradicionalmente conhecido no Brasil) é um aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem (CRT) ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle(s) de jogo e sistema de jogo.

⁷ NES: Nintendo Entertainment System, popularmente chamado de Nintendinho no Brasil, é um console de videogame de 8 bits lançado pela Nintendo na América do Norte, Europa, Ásia, Austrália e Brasil.

Santaella e Feitoza (2009) argumentam que a indústria dos jogos eletrônicos é a terceira mais lucrativa do mundo, ultrapassando a indústria do cinema e ficando atrás somente da indústria bélica e automobilística.

A Confederação Brasileira de e-sports (2019) define a linha histórica dos e-sports, começando em 1972, e segue conforme a Figura 2 abaixo:



Fonte: Elaboração própria, 2024

Segundo a Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS), os esportes eletrônicos são: Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. (CBeS, 2019).

Subtende-se que a principal fonte de motivação para o evento seja o campeonato, ou seja, os jogos que acontecem no palco, dentro da arena. Durante o major do Rio, o campeonato foi jogado com a versão do jogo *Global Offensive*. Geralmente os jogadores se posicionam em 2 bancadas divididas por equipes: 5 contra 5, de frente para a plateia, em cima são colocados telões para visualização do que acontece no computador dos jogadores, há

também caixas de som, pois o jogo se baseia tanto no visual quanto no sonoro, esses são pontos críticos dentro do mesmo. Segue abaixo a Figura 3, com detalhes sobre o funcionamento do palco no evento IEM Rio Major:

Figura 3: Demonstração de como funciona o palco nos eventos presenciais de Major:



Fonte: site HLTV, 2022.⁸

Para melhor entender o campeonato é necessário adentrar um pouco no mundo do jogo. O *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), é a continuação do jogo de equipes, cheio de ação, pioneiro, lançado no ano de 1999, sendo comercializado apenas no ano seguinte, em 2000.

É possível baixar o jogo de forma gratuita através de uma plataforma chamada *Steam*, um software de gestão de direitos digitais criado pela Valve Corporation de plataformas digitais como jogos e aplicativos de programação. Embora seja possível baixar o jogo de forma gratuita, existem alguns adendos dentro do jogo, um *status Prime*, para isso é necessário pagar uma taxa dentro do mesmo. Atualmente na nova versão do jogo CS2, o *prime*, custa R\$ 76,49; ao pagar por esse serviço o jogador é combinado exclusivamente com outros jogadores *Prime* no CS 2, além disso, há também direito a drops⁹ no jogo. A intenção do *matchmaking Prime* é que haja menos cheaters (trapaceadores), como são conhecidos os que usam de artifícios para melhor se desenvolver dentro do jogo, algo inaceitável pelos desenvolvedores e jogadores. De acordo com o Blog.counter-strike:

Em 1999, o Counter-Strike foi lançado como uma modificação do jogo Half-Life. À medida que o Counter-Strike progrediu desde uma versão Beta até a um jogo completo lançado comercialmente, a jogabilidade clássica foi melhorada para algo

⁸ <https://www.hltv.org/news/34925/hltv-org-live-from-iem-rio-major>. Acesso em: 02 de dezembro de 2023.

⁹ Drop: sistema que recompensa os jogadores com pacotes que podem conter uma skin de arma aleatória, um estojo de arma e alguns grafites.

que definiu os jogos de tiros competitivos e acabou por criar uma comunidade de jogadores dedicados que têm vindo a seguir o jogo durante mais de uma década.

É um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS), lançado pela empresa Valve apenas como *mod*¹⁰ de um outro jogo. Foi um dos responsáveis pela massificação das *lan houses*, dos jogos online e do surgimento do esporte eletrônico. Em sua trajetória até o momento foram lançadas 5 versões do jogo: Counter Strike 1.6 (novembro de 2000); Counter Strike Condition-Zero (março de 2004); Source (novembro de 2004); Counter Strike: Global Offensive (GO) (agosto de 2012) e Counter Strike 2 - CS2 (setembro de 2023).

Tentando explicar de uma maneira básica, o CS:GO é um jogo de polícia e ladrão e possui diversos modos de jogo. O principal deles é o modo competitivo, que é o único utilizado pelos atletas profissionais na disputa de campeonatos. Nele, duas equipes se enfrentam: Os terroristas (TR) e os contra terroristas (CT). Durante uma partida, cada equipe conta com cinco atletas.

O modo competitivo do CS: GO é dividido em 30 *rounds*, de dois minutos de duração cada um, em que a primeira equipe a vencer 16 *rounds* ganha a partida. Caso haja um empate, por 15 a 15, será necessária a disputa de uma prorrogação, que possui 6 *rounds*. Caso ocorra mais um empate, outra prorrogação, e assim por diante, até se ter um vencedor.

Para garantir uma disputa, ou seja, os chamados *rounds*, as equipes têm que eliminar todos os atletas do time adversário. Porém, os jogadores da equipe terrorista podem armar uma C4 (bomba) e tentar fazer com que ela exploda, fazendo a equipe TR ganhar o *round* mesmo sem eliminar todos os jogadores adversários. A equipe dos contra terroristas pode ganhar um *round* desarmando a bomba que foi plantada pelos seus adversários. (Facha em todo lugar, 2021).

Vale ressaltar que todos os dados dos jogadores foram enviados para a nova versão do jogo (CS2), a Valve confirmou que faria a transição das *skins*. Geralmente os pro players têm inventários super valiosos, pois algumas delas têm valores exorbitantes. O inventário é um espaço dentro do jogo, onde os jogadores podem salvar suas *skins*, o jogo também tem um espaço para um mercado, onde é possível fazer trocas e vendas das mesmas.

2.3 HISTÓRIA DO EVENTO MAJOR

¹⁰ Mod: basicamente são alterações diretamente no código de um jogo, geralmente feitas pelos próprios fãs e jogadores do título, em cima das mecânicas e visuais originais – ou “de fábrica” – que eles apresentavam no seu lançamento.

O Major é o maior campeonato de um dos e-Sports mais icônicos do planeta: *Counter-Strike*. Assim, as edições do Major que acontecem anualmente mobilizam toda a comunidade do game e originam histórias lendárias para os esportes eletrônicos. Mas o que seria o Major de CS:GO? São os únicos torneios mundiais patrocinados pela empresa do CS:GO, a Valve Corporation, também produtora do game. Assim, a cada major ocorre uma parceria entre a Valve e as maiores organizadoras de torneios de CS:GO, sendo alguns exemplos como: Blast, Dreamhack e PGL.

No ano de 2023 houve apenas uma edição do major, que ocorreu em Paris, durante os dias 08 a 21 de maio. A segunda edição de 2023 não aconteceu pois foi impossibilitada pela chegada da nova versão do jogo: CS2. Os eventos retornam em 2024 com os locais para realização já definidos. Uma das grandes diferenças desses torneios para os outros grandes eventos de CS:GO anuais é o sistema de classificação. Enquanto cada organização como BLAST e IEM (*Intel Extreme Masters*) tem suas próprias regras e podem ter franquias ou equipes convidadas, os participantes do major precisam ganhar pontos classificatórios em diversas competições ao longo do semestre. As classificações são divididas por regiões, com números diferentes de futuros participantes. O Major se reinventou e esse tipo de classificatória ficou no passado.

Até o ano de 2019, a forma para entrar no Major era através do sistema *minors* (menores), esse sistema garantia que os times que passassem para a fase de playoffs de um Major estariam classificados automaticamente para o próximo. A partir do ano de 2020, a Valve fez a adição do *Regional Major Ranking* (RMR) como forma de acesso para o major. O sistema foi utilizado pela primeira vez em 2020 no ESL One Rio, o Major do Brasil, que foi adiado.

Os times chegaram a ser definidos e até os stickers¹¹ já haviam sido lançados, mas o evento não aconteceu naquela época. Dessa maneira, o RMR só se fez valer mesmo a partir do PGL Stockholm Major 2021. Em linhas gerais, o RMR é uma série de torneios regionais que definem os times que vão para o Major.

¹¹ Stickers: cosméticos lançados pela Valve em celebração aos campeonatos mundiais de CS:GO. Todos os times participantes do major recebem quatro tipos de adesivos: normal, holográfico, dourado e glitter. Os clubes participantes também recebem uma porcentagem dos adesivos comercializados no CS:GO, mais conhecidos na comunidade por stickers, são colecionados e/ou usados em armas no jogo.

Estes torneios são divididos em três regiões: Europa, Américas e Ásia-Pacífico e classificam 24 equipes ao Major. O número de vagas disponíveis em cada RMR é definido a partir do desempenho das regiões no Major anterior.

Vale destacar também que antes do RMR ser de fato disputado, há também seletivas regionais abertas e fechadas que definem quem jogará o campeonato. Os sobreviventes dessas triagens avançam para o torneio pré-Major. Em resumo, o RMR funciona da seguinte maneira: seletivas regionais abertas dão início ao RMR e definem os times que jogarão as classificatórias regionais fechadas, as classificatórias fechadas são compostas por times convidados e aqueles que vieram das abertas, definindo assim os elencos que jogarão o RMR de sua região. As melhores equipes de cada RMR se classificam para o Major. (The Clutch, 2023).

Os Majors já existem desde a primeira versão de Counter-Strike, conhecida popularmente por CS 1.6. Porém, até 2012, essas competições não eram patrocinadas pela Valve, embora fossem consideradas os maiores torneios da modalidade — assim como os majors do tênis, por exemplo. O primeiro CS:GO Major aconteceu em 2013 no DreamHack Winter em Jönköping, na Suécia. O torneio contou com um prêmio de 250 mil dólares e foi ganho pela Fnatic, uma organização de e-Sports sueca. Desde então, houve um total de 19 grandes campeonatos.

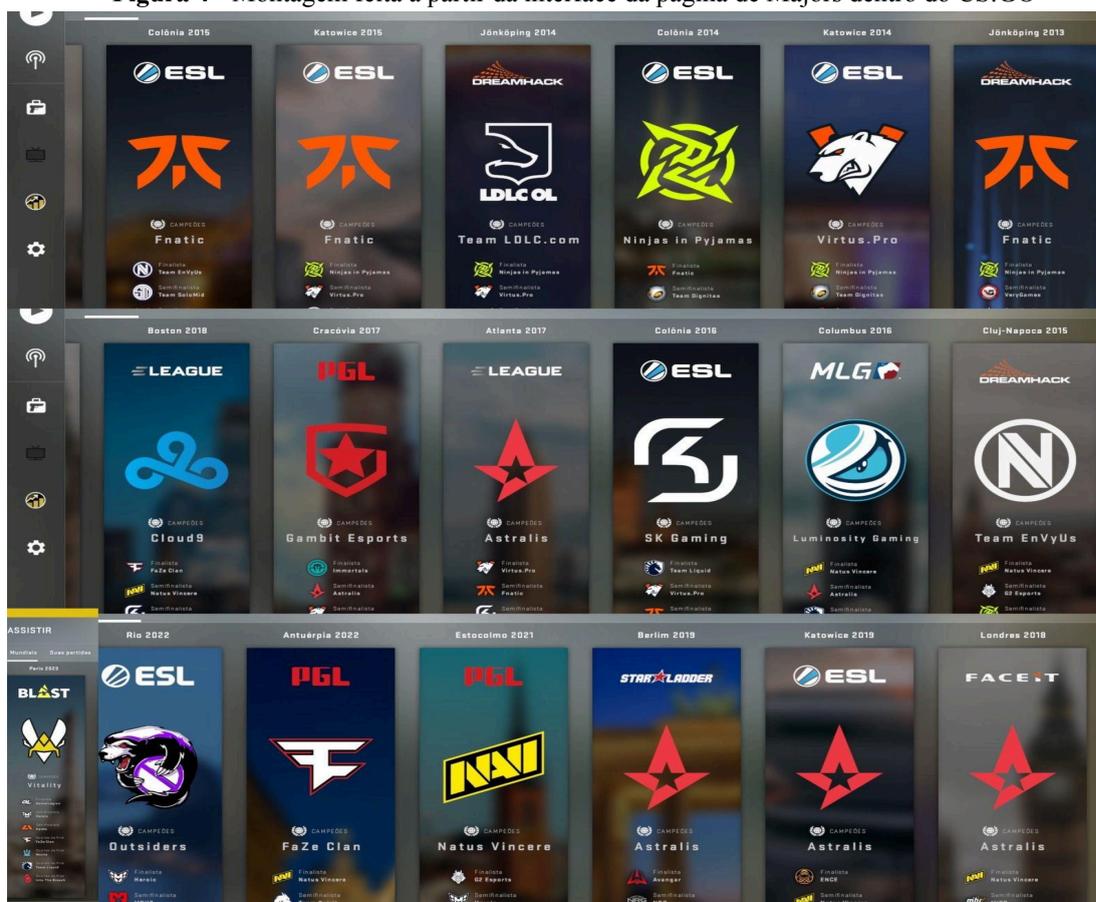
O valor da premiação do Major também aumentou com o tempo. O torneio de 2022, teve uma premiação total de US\$ 1,250 milhões. Contudo, o Major com valor mais alto foi o PGL Major Stockholm 2021, que teve US\$ 2 milhões como prêmio total. O Brasil tem uma história muito rica no Counter-Strike, que envolve grandes conquistas no Major. Além disso, o Brasil já teve 125 participações individuais, o 6º maior número.

Os brasileiros já ganharam duas vezes o Major de CS:GO. A equipe formada por jogadores brasileiros venceu dois torneios seguidos: Major League Gaming (MLG) Major Championship: Columbus 2016, quando jogavam pela Luminosity Gaming, e ESL One: Cologne 2016, pela SK Gaming. Um dos maiores momentos da história do Brasil na competição aconteceu no ano de 2022, quando o Rio de Janeiro foi o palco para o Major do segundo semestre. O evento mostrou todo o potencial dos e-Sports no Brasil. (Blog Galaxies, 2023).

Durante o ano de 2023 todos os eventos continuaram com a versão de CS:GO, embora o jogo esteja passando por reformulação para essa nova versão (CS2). Em 2024 todos os eventos serão com essa nova versão do jogo, que inclui diversas atualizações tratando-se de reformulações nos mapas, rounds menores, melhoria de gráficos, entre outras novidades. A comunidade está dividida quanto a chegada dessas atualizações, apesar de um lado estar empolgado com a possibilidade de novas descobertas no jogo, outros estão reclamando de erros que chegaram com essa atual versão do jogo.

Como dito anteriormente, ocorreram ao todo 19 edições de Major de CS:GO e elas acabaram em 2023, pois a partir de 2024 quem for campeão do evento ganhará o título de vencedor do Major de *Counter Strike 2* (CS2), esses títulos serão separados apesar de ser o mesmo evento. Segue abaixo a Figura 4, com dados sobre a cronologia, organizadores, locais, e todos os campeões dos eventos

Figura 4 - Montagem feita a partir da interface da página de Majors dentro do CS:GO



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

É possível visualizar a cronologia dos majors dentro do próprio jogo de CS:GO, para a total visibilidade deve-se utilizar o *scroll*¹² do mouse, da esquerda para a direita. Para isso é necessário que o jogador reinstale novamente a versão antiga do jogo CS:GO, pois com a chegada da nova versão cs2, esses dados ficaram indisponíveis.

Como anteriormente, o primeiro evento de Major de CS:GO teve apenas 1 edição, depois de sua primeira versão em 2013 a Valve resolveu fazer com que os eventos acontecessem de forma trienal, logo em 2014 e 2015 eles aconteceram três vezes em cada um dos dois anos. Em 2016 ela reduziu os números de edições e eles passaram a ocorrer de forma bianual, o que aconteceu até o ano de 2019. Em 2020 houve o cancelamento no qual o Brasil iria sediar o evento, em 2021 novamente apenas 1 edição, 2022 duas edições e 2023 apenas 1 novamente. Nesse período de 2020 a 2021, a pandemia de COVID-19 afetou os eventos fazendo com que houvesse essa inconstância nas realizações dos mesmos.

Assim como em 2013, no ano de 2023 houve apenas uma edição do Major, pois com a chegada da nova versão do jogo se tornou inviável a aplicação de um novo evento no qual os jogadores não estariam preparados para um jogo reformulado (CS2). O evento volta a partir do ano de 2024 e as próximas edições serão:

- PGL Major 2024 – Copenhagen (17 à 31 de março)
- Perfect World Major 2024 – Xangai (01 à 15 de dezembro)

2.4 MAJOR NO BRASIL

A primeira edição do evento mundial no Brasil estava programada para acontecer em 2020, mas assim como inúmeros outros eventos, também foi adiado pela pandemia de COVID-19. Em 2021 o Major aconteceu de forma online, cada jogador participava do torneio de sua casa, sem público, já que o evento não poderia acontecer de forma presencial. Os eventos voltaram ao normal em 2022, logo o Major do Brasil foi anunciado novamente e iria acontecer na segunda metade do ano, mais precisamente dos dias 31 de outubro a 13 de novembro.

A organizadora selecionada pela Valve foi a *Electronic Sports League* (ESL). O nome do evento é escolhido de acordo com a organizadora, o major adiado no ano de 2020 iria

¹² Scroll: A maioria dos mouses possuem uma rodinha central conhecida como Scroll. Com ela, você pode rolar as telas ou os documentos de cima para baixo e vice-versa.

receber o nome de: ESL One: Rio Major, mas quando realmente aconteceu recebeu o nome de: IEM Rio Major. Essa mudança ocorreu por conta da renovação da tradicional parceria entre ESL e a empresa multinacional Intel, isso indica que os torneios que fazem parte do circuito ESL Pro Tour, devem ser organizados com a marca IEM (*Intel Extreme Masters*).

O evento sucedeu-se na cidade do Rio de Janeiro, geralmente eles acontecem em locais fechados e o palco definido foi a Jeunesse Arena, também batizada como Arena Olímpica do Rio, inaugurada para os jogos Pan-americanos de 2007 e sede dos Jogos Olímpicos 2016. Começaram a divulgação do evento com imagens promocionais do mundial de CS:GO, essas que puderam ser notadas no Metrô Rio, alguns dos jogadores estampavam os vagões do metrô da capital carioca, as artes promocionais podiam ser encontradas nos carros das linhas 1 (laranja) e 4 (amarela). Ver figura 5:

Figura 5: Frases e jogadores profissionais estampam vagões do metrô carioca



Fonte: M2FLEX / ESL, 2022.¹³

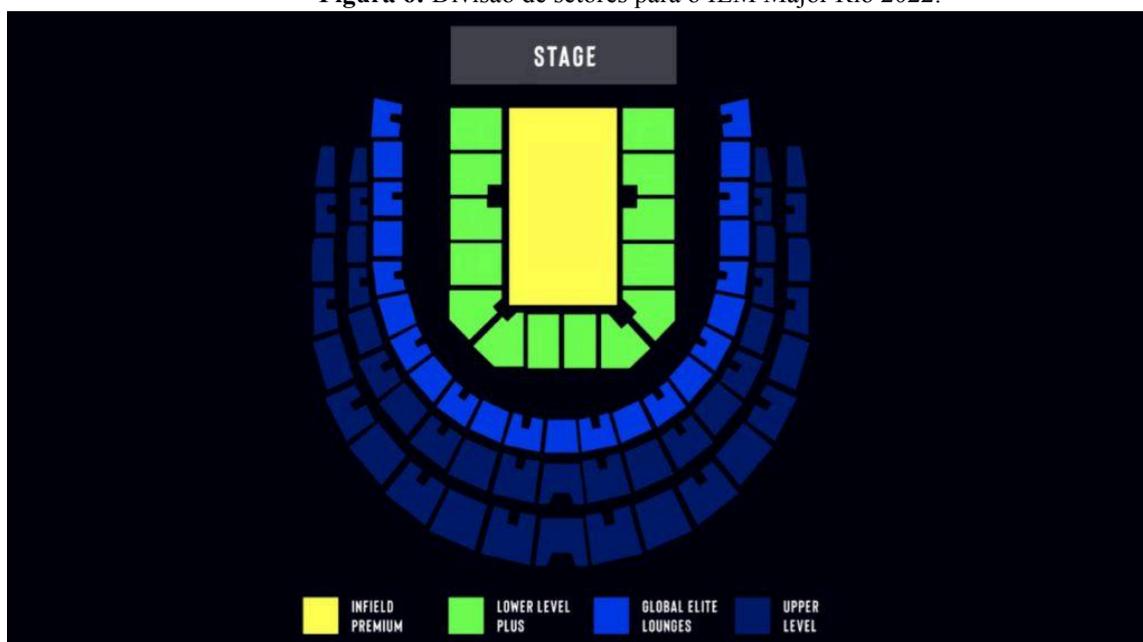
A venda dos ingressos aconteceu de forma online, como feito também nas outras edições. O campeonato ocorre em 3 fases, são elas: *Challengers Stage* (palco dos desafiantes), *Legends Stage* (palco das lendas) e o *Champions Stage* (palco dos campeões).

13

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/10/25/iem-major-rio-2022-metro-carioca-circula-com-fotos-de-jogadores-veja.ghtml>. Acesso em: 30 de dezembro de 2023.

Geralmente a venda de ingressos só é disponibilizada para a fase final do *Champions Stage*, também conhecida como *playoffs* (eliminatórias), esse período correspondia aos dias 10 a 13 de novembro de 2022. A primeira leva de ingressos começou a ser vendida no dia 25 de maio de 2022, até aquele momento havia apenas ingressos para os dias finais do evento. Os preços dos ingressos variavam de R\$ 89,00 a R\$ 1.999,00 dependendo do tipo de entrada e da quantidade de dias. Os mesmos dividiam-se por locais de acordo com o assento na arena, ver figura 6:

Figura 6: Divisão de setores para o IEM Major Rio 2022:



Fonte: Divulgação no X (antigo *twitter*) ESL Gaming, 2022.¹⁴

A venda dos ingressos foi rápida, o que pegou a organizadora de surpresa. O site congestionou em poucos segundos, logo eles esgotaram rapidamente. Após o problema torcedores, comentaristas e jogadores foram até as redes sociais pedir para que houvesse a alteração do local do Major, para o estádio do Maracanã.

A Jeunesse Arena tem capacidade para um público de 18 mil pessoas, mas aparentemente os ingressos não iriam suprir o quantitativo de pessoas que gostariam de participar do evento. De acordo com a sequência de preços e dias acrescentavam-se regalias como camiseta exclusiva do evento, tal como pode ser visto na figura 7

Figura 7: Ingressos para o IEM Major Rio 2022 esgotados.

¹⁴ [ESL Brasil 🇧🇷 no X: "✓4 dias de CS:GO na NOSSA CASA! 🇧🇷 Já anota na agenda: Os ingressos do #IEM Rio 2022 terão as vendas iniciadas amanhã \(25 de Maio\) às 14:00! 📢 Os ingressos do #ESLOne Rio 2020 serão válidos! https://t.co/q8eXIwWe3n" / X \(twitter.com\)](https://t.co/q8eXIwWe3n). Acesso em: 06 de dezembro de 2023.

The image displays a grid of six ticket options for the CS:GO event, all of which are sold out. Each option is presented in a blue card with white and yellow text. The options are as follows:

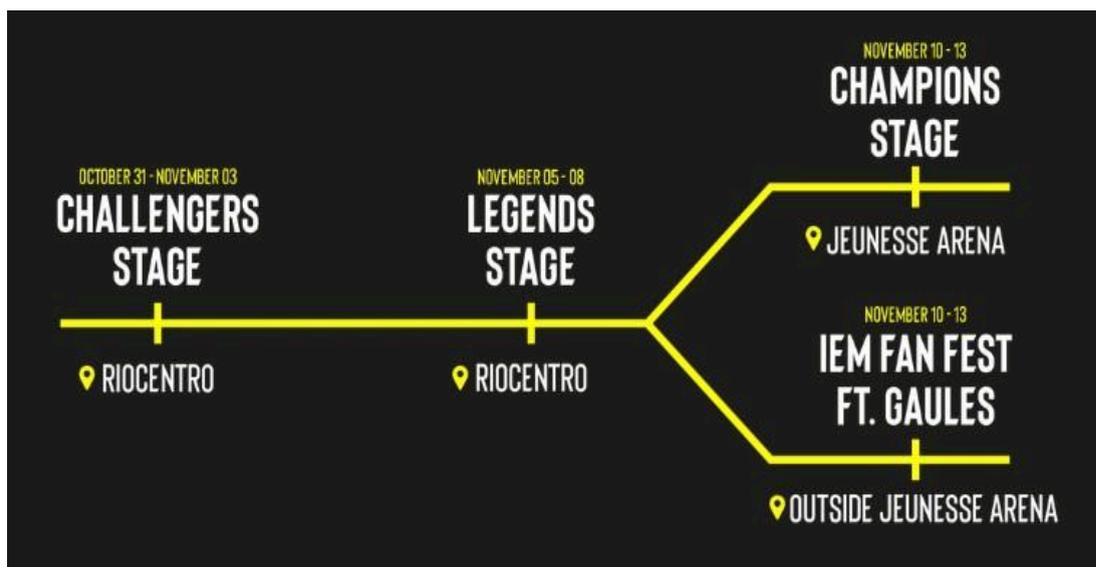
- 4 DIAS ESPAÇO PREMIUM** (MAIS PERTO DOS JOGADORES): R\$ 499 (US\$102). Includes access to the CS:GO Championship, 4 days of access (Nov 10-13), front-row seating, autograph session, and exclusive t-shirt.
- 4 DIAS ANEL INFERIOR**: R\$ 379 (US\$78). Includes access to the CS:GO Championship, 4 days of access (Nov 10-13), lower ring seating, autograph session, and exclusive t-shirt.
- 4 DIAS LOUNGE GOD MODE**: R\$ 1999 (US\$409). Includes access to the CS:GO Championship, 4 days of access (Nov 10-13), access to a private lounge (requires 15 tickets), autograph session, exclusive t-shirt, and included buffet.
- 4 DIAS ANEL SUPERIOR**: R\$ 319 (US\$65). Includes access to the CS:GO Championship, 4 days of access (Nov 10-13), superior ring seating, and autograph session.
- 1-DIA SÁBADO/DOMINGO ANEL SUPERIOR**: R\$ 129-149 (US\$26). Includes access to the CS:GO Championship, access on Saturday (12) or Sunday (13), superior ring seating, and autograph session.
- 1-DIA QUINTA-FEIRA/SEXTA-FEIRA ANEL SUPERIOR**: R\$ 89 (US\$18). Includes access to the CS:GO Championship, access on Thursday (10) or Friday (11), superior ring seating, and autograph session.

Fonte: ESL/Reprodução, 2022¹⁵

O local não foi alterado, mas a organizadora precisou se movimentar para resolver a situação, e acalmar os ânimos dos espectadores que ficaram sem ingressos. Graças a mobilização da comunidade, a ESL anunciou uma nova carga de ingressos para os outros dias, fazendo o mesmo ser inteiramente disputado com público presente. O local escolhido para as duas primeiras fases foi o Centro de Convenções RioCentro, cada um dos dois dias referentes às fases iniciais contavam com 5 mil lugares para o público. Segue abaixo a figura 8 com detalhes sobre as datas e locais do evento:

Figura 8: Separação dos locais de acordo com as etapas do evento

¹⁵ <https://maisesports.com.br/iem-major-rio-2022-site-da-esl-informa-que-ingressos-estao-esgotados/>. Acesso em: 25 de dezembro de 2023.



Fonte: site ESL Gaming, 2022.¹⁶

A organizadora abriu também mais vagas para os *playoffs*, pois haveria uma alteração no layout do evento, logo o palco seria colocado no centro da Jeunesse Arena de modo que o mesmo fosse cercado por espectadores de todos os lados. A ESL informou que aquela seria a primeira vez que uma competição de CS:GO da empresa contaria com um palco central. Dentre as mudanças, a organizadora também abriu vendas para ingressos no site, mas para um local ao lado da arena: *Fan Fest*, uma atmosfera totalmente brasileira e diferente do já visto. Os preços do novo lote de ingressos variaram entre R\$ 69 e R\$ 439, eles davam acesso a um ou mais dias e brindes para a torcida. Mais detalhes sobre o novo lote de ingressos:

Riocentro Hall 6 - Challengers - 31 de outubro a 3 de novembro:

- R\$ 69 - 1 dia - Sem brinde e com direito a meia entrada
- R\$ 199 - 4 dias - Sem brinde e direito a meia entrada
- R\$ 399 - 4 dias - Sem brinde e direito a meia entrada

Riocentro Hall 6 - Legends - 5 a 8 de novembro:

- R\$ 79 - 1 dia - Sem brinde e com direito a meia entrada
- R\$ 239 - 4 dias - Sem brinde e direito a meia entrada
- R\$ 399 - 4 dias - Sem brinde e direito a meia entrada

Jeunesse Arena - Champions - 10 a 13 de novembro:

¹⁶ <https://pro.eslgaming.com/tour/pl/2022/09/iem-rio-major-expanded/>. Acesso em: 09 de dezembro de 2023.

- R\$ 99 - 1 dia - Sem brinde e com direito a meia entrada
- R\$ 169 - 1 dia - Sem brinde e com direito a meia entrada
- R\$ 369 - 4 dias - Sem brinde e direito a meia entrada
- R\$ 439 - 4 dias - Com brinde e sem direito a meia entrada

Ingressos para Fan Fest:

Durante o Champions Stage houve uma fan fest liderada por Alexandre "Gaules" Borba na própria Jeunesse Arena. Foram disponibilizados dois tipos de ingressos: R\$ 29 dando entrada para um dia, com direito a meia, e R\$ 99 dando acesso para quatro dias. (Dust2 BR, 2022). Segue abaixo a Figura 9, com detalhes sobre a divulgação da venda do novo lote de ingressos a seguir

Figura 9: Imagem da divulgação do novo lote de ingressos:



Fonte: Divulgação ESL Gaming, 2022.¹⁷

De acordo com o site Mais Esports, não foram liberados dados da quantidade de público presente no local, mas, ao menos de vista, a *Fan Fest* aparentava ter mais pessoas que a própria Jeunesse Arena. Diversos jogadores e personalidades estavam presentes e conversaram com os fãs e torcedores, que faziam imensas filas para conhecer seus ídolos. O local também teve alguns telões, praça de alimentação, stands de organizações, além de uma área para que os torcedores pudessem sentar e assistir ao jogo de maneira confortável.

¹⁷ <https://maisesports.com.br/iem-major-rio-2022-veja-preco-dos-ingressos-de-todas-as-etapas-do-torneio/>. Acesso em: 20 de dezembro de 2023.

É importante frisar que como a competição iria acontecer em 2020 e alguns ingressos já haviam sido disponibilizados no site, quem comprou e decidiu mantê-lo ao invés de solicitar o reembolso, teve a opção de utilizá-lo no torneio de 2022, pois a organizadora do evento continuou sendo a mesma da edição que foi cancelada.

Segue abaixo a Figura 10, uma imagem ilustrativa feita pela organização, para ajudar o público a se locomover dentro da *Fan Fest* que acontecia ao lado da arena principal, semelhante a um mapa:

Figura 10: Imagem feita para ajudar na localização dentro da *Fan Fest*:



Fonte: Divulgação no X (antigo *twitter*) ESL Gaming, 2022.¹⁸

A prefeitura do Rio, por meio de uma parceria entre a Coordenação de Games e Esports da Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia e a ESL, distribuíram códigos de ingressos para o evento, com objetivo de democratizar o acesso ao primeiro mundial de CS:GO na cidade. Os ingressos doados serviram apenas para entrada na *Fan Fest*. Apesar de ser um evento particular, o entrosamento foi agradável pois aparentemente havia interesse de políticas públicas para os eventos de e-Sports. Mais abaixo a Figura 11, uma publicação feita nas redes sociais da prefeitura do Rio de Janeiro, como forma de divulgação para atrair mais público para o evento:

¹⁸ <https://twitter.com/eslbrasil/status/1583518512743489537>. Acesso em: 30 de dezembro de 2023.

Figura 11: Campanha promovida pela Prefeitura do Rio de Janeiro



Fonte: Reprodução/Instagram, 2022.¹⁹

O campeonato contava ao todo com 24 times, 3 deles representavam o Brasil: *Imperial Esports*, *00 Nation* e *FURIA Esports*. Os torcedores que compraram ingressos para a arena poderiam frequentar também a *Fan Fest*, logo quando não havia jogos de brasileiros na arena, muitos se deslocavam para a parte de fora, pois havia bastante interação entre as torcidas brasileiras.

Assim como outros tipos de turismo de eventos, o Major possibilita uma experiência única para o participante. Através das viagens para diferentes países, o torcedor pode descobrir diversos tipos de culturas, novos sabores gastronômicos, variações climáticas e um mundo recheado de novidades. É notório que a relação entre turismo e Major seja forte. Essa experiência singular é algo que atrai cada vez mais novos adeptos, através dos textos lidos, apesar de grande parte do público frequentador continuar sendo o público *gamer*; algumas pessoas se fazem presentes apenas por tentar experienciar algo até então desconhecido.

De modo a enriquecer a experiência vivida pelo participante, esse tipo de segmento do turismo dispõe de uma infraestrutura planejada, cuja ambientação geralmente é fechada. Como exemplo poderia citar uma das mais belas arenas ao redor do mundo, a Lanxess Arena na Alemanha, que possui uma infraestrutura moderna com áreas de hospitalidade, restaurantes, bares e lojas. Logo, a pessoa que vai frequentar o evento possivelmente irá utilizar de equipamentos próximos, tais quais os meios de hospedagens, irá também visitar atrativos, ações que irão enriquecer a economia e o turismo local.

¹⁹ <https://www.dust2.com.br/noticias/31577/prefeitura-do-rio-distribuiu-ingressos-para-o-major>. Acesso em 22 de dezembro de 2023.

Sabemos que o turismo precisa se reinventar, é necessário acreditar que esse segmento tenha capacidade para crescer potencialmente no meio. É necessário buscarmos cada vez mais estudos apropriados para futuros embasamentos, buscando assim encorajar o trabalho das políticas públicas para com os organizadores dos eventos, pois sem a ação conjunta dos dois, será complicado o crescimento de eventos nesse formato.

3. METODOLOGIA

Apresenta-se a seguir a metodologia empregada neste estudo, os caminhos trilhados, como também os instrumentos metodológicos utilizados.

3.1. Abordagem da Pesquisa

Em busca em conhecer o perfil do espectador, a forma como ocorreu a viagem e os pontos positivos e negativos do evento em conjunto com o turismo, elaborou-se uma pesquisa quantitativa em formato digital, com uma amostra de 101 entrevistados, essa voltada para o público participante do evento, com a finalidade de cumprir os objetivos específicos. A pesquisa quantitativa faz parte do conhecimento nomeado positivista, que prefere a abordagem racional estático-matemática pois prioriza a racionalidade de amostras de números, quantidades e objetos observados e examinados. A característica quantitativa é a análise experimental (LAKATOS; MARCONI, 2019).

A pesquisa realizada neste trabalho caracteriza-se como exploratória pelo fato do tema ser atual e com poucos dados relevantes para a concretização de um levantamento explicativo. (REIS, 2008) afirma que: “A pesquisa exploratória é o primeiro passo de qualquer pesquisa, que acontece quando o tema escolhido é pouco explorado e o pesquisador precisa incorporar características inéditas e buscar novas abordagens.

No estudo, também se fez necessário pesquisas de livros, artigos, dissertações e outras fontes para que houvesse um maior levantamento da fundamentação teórico do trabalho e assim contribuísse para que pudesse haver uma melhor compreensão do tema. GIL (2007, p. 44), “os exemplos mais característicos desse tipo de pesquisa são sobre investigações sobre ideologias ou aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema.”

A coleta de dados foi feita por dois questionários semi-estruturados, cada um com 10 perguntas sendo elas abertas e fechadas, o primeiro direcionado para a organização do evento e o segundo disponibilizado para o público em geral que participou do evento.

A escolha para a amostragem de indivíduos foi feita aleatoriamente, embora geralmente composto pela comunidade gamer. Os sujeitos da pesquisa eram torcedores, que jogam ou não o jogo, mas que sempre acompanham o cenário de CS:GO e estavam presentes no campeonato. Buscou-se também contato também com a organização do evento, para um maior embasamento de acordo com o olhar de quem esteve diretamente ligado em todo o processo de desenvolvimento do evento.

De acordo com as respostas obtidas procurou-se identificar dados do evento que pudessem fazer um parâmetro entre a relação com o turismo.

O contato com o responsável pela organização do evento foi feito por meio de e-mails, pois facilitava uma comunicação direta, clara e formal. O questionário para o público geral foi disponibilizado na língua português brasileiro e língua inglesa, com intuito de abranger um público maior, esse de estrangeiros que também se fizeram presentes no evento. O questionário para a organização foi disponibilizado apenas no inglês, pois depois do primeiro contato com a mesma ficou nítido que seria o mais adequado, apesar da organizadora ter representação no Brasil, a resposta sobre o interesse em participar da pesquisa veio na língua inglesa.

Segundo Gil (2006): questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”

Para a criação do questionário para o público geral utilizou-se a plataforma do *Google Forms* e esse foi distribuído na rede social X (antigo *twitter*), o mesmo ficou disponível durante os dias 02 à 26 de dezembro de 2023.

A rede social em questão foi escolhida para aplicação da pesquisa pois tinha como propósito alcançar os objetivos traçados, o link do *forms* foi disponibilizado através do perfil pessoal da autora, a pesquisa na rede social fora analisada durante meses, percebeu-se que aquele era um local propício para desenvolvimento da pesquisa. Observou-se a visualização da interação direta entre os torcedores e suas respectivas comunidades do jogo, troca de mensagens entre os *pro players* (jogadores profissionais) e os fãs, atualizações sobre os times e detalhes sobre a organização dos campeonatos que ocorreram ou ainda irão acontecer.

Após a coleta foram utilizadas técnicas estatísticas descritivas para analisar os resultados obtidos e assim esclarecer o questionamento que foi abordado por essa pesquisa.

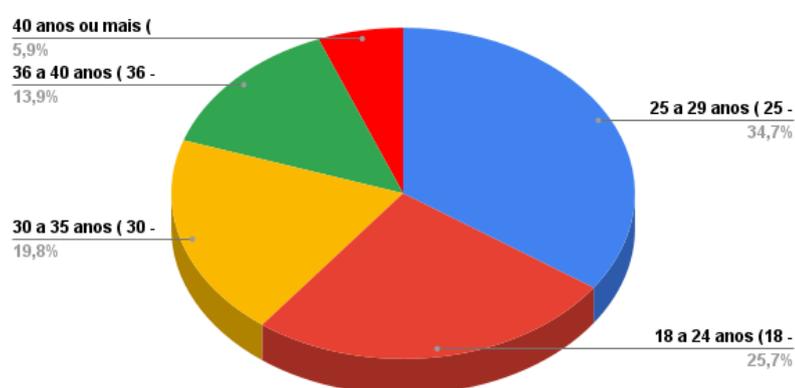
Os questionários utilizados são compostos por questões abertas e fechadas, algumas dicotômicas (sim ou não), ou em escala Likert de cinco níveis. É possível visualizá-los ao final deste trabalho, no ANEXO.

3.2 Análise e Discussão

O primeiro questionário explorado refere-se às respostas dos participantes em geral do evento. De acordo com o gráfico 1 vemos que a maioria da faixa etária do público respondente consiste em pessoas de 25 anos a 29 anos de idade, com uma porcentagem de

34,7% e um total de 35 respostas. Logo, nota-se uma alteração no público gamer presente, que geralmente seria representado por a faixa etária mais nova, ou seja, o grupo de 18 a 24 anos. Isso nos leva a entender que assim como o público que vivenciou as inovações tecnológicas dos anos 90 / 2000, as pessoas que compreendem o jogo desde o início também se fizeram presentes, pois apesar de haver divisões entre as versões do jogo, o *counter strike* tem ao todo a idade de 23 anos.

Gráfico 1: Gráfico de faixa etária dos participantes



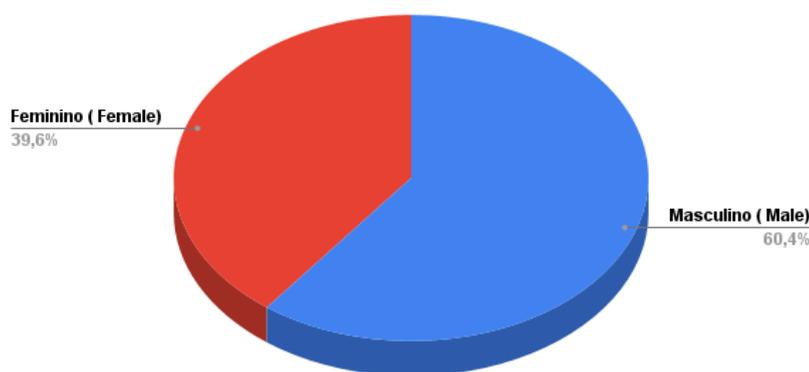
Fonte: Elaboração própria

Referente à questão de sexo, a maior parte do público respondente foi masculino, representando 60,4%, com um total de 61 respostas, conforme gráfico 2. Para muitos que não conhecem o jogo, o CS ainda é considerado um jogo “violento”, logo a inclinação para esse fator faz com que o meio seja composto em sua grande parte por homens, embora esse quadro venha mudando com o tempo, as mulheres estão criando interesse por jogos eletrônicos e também por jogos de fps (*first person shooter*), dentre eles o *counter strike*. Assim como é visto no futebol, no cenário de CS, tratando-se principalmente do evento major, a figura masculina ainda é exibida com dominância, todos os campeonatos foram compostos apenas por grupos com homens. Embora isso não impeça que mulheres participem do mesmo e de outros torneios. Atualmente existem times femininos que competem entre si, esse fator é importante para atrair o público do mesmo sexo para o e-sports, dando maior visibilidade e espaço para as mesmas, principalmente por tratar-se de um jogo que continua sendo um pouco tóxico, por ser um jogo que requer comunicação, muitas vezes ao jogarem com homens as mulheres são vistas como aquela figura frágil no jogo. Um fato então considerado importante, aconteceu recentemente, em janeiro de 2024, o time feminino da FURIA esports conseguiu

uma vaga para disputar a classificatória do *open qualifier* (qualificatório aberto), podendo assim jogar para tentar conseguir uma vaga para o *closed qualifier* (qualificatório fechado) e então chegar ao RMR, mas o time masculino já estava classificado diretamente ao RMR, e 2 times da mesma organização não podem disputar o evento, logo a organização optou pelo elenco masculino. Como visto no tópico Major no Brasil acima, o RMR depende dessas etapas qualificatórias.

Isso acontece porque o time masculino está sempre presente nos Majors e por isso segue sendo o principal representante do Brasil, eles também possuem uma *fanbase*²⁰ consolidada, os mesmos já disputaram grandes torneios, inclusive chegando aos *playoffs* no Major do Rio, apesar de terem caído na semifinal para Heroic, uma organização norueguesa de e-sports.

Gráfico 2: Gráfico de sexo dos participantes

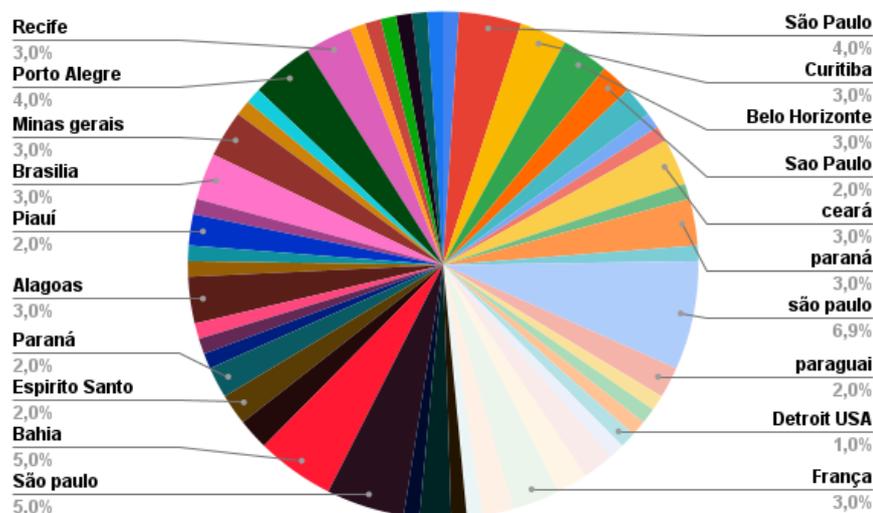


Fonte: Elaboração própria

Ao enviar o link do google forms para a rede social X (antigo *twitter*), solicitou-se que pessoas do estado do Rio de Janeiro se abstivessem de responder o questionário, embora soubesse que provavelmente haveriam muitas pessoas que participaram do evento, seria inviável analisar o modo como ocorreu a viagem. Como podemos ver no gráfico 3, obteve-se respostas de inúmeros outros locais. Como a pergunta era aberta as pessoas respondiam e algumas vezes a escrita era diferente como: São Paulo, Sao Paulo, são paulo ou sao paulo. Por fim, o estado representou a maioria das respostas com um total de 17,9%, ao todo 18 respostas.

²⁰ Fanbase: Grupo de indivíduos que compartilham um gosto semelhante por alguma obra ou produto em geral.

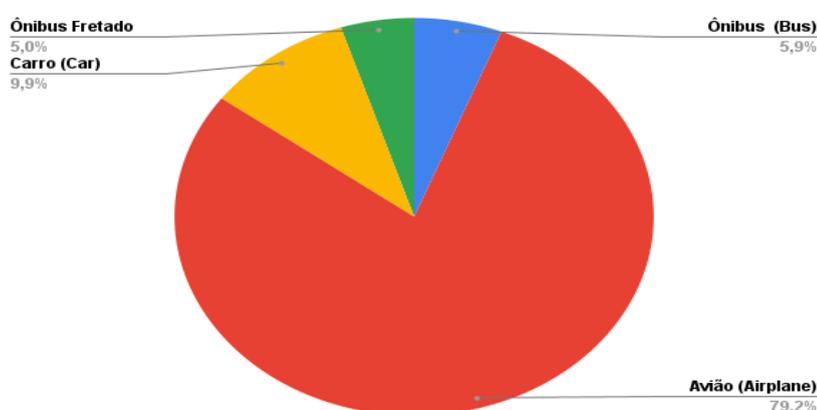
Gráfico 3: Gráfico de origem do visitante



Fonte: Elaboração própria

O transporte aéreo foi disparado o meio de transporte mais utilizado pelo excursionista ou turista para chegar até o estado do Rio de Janeiro, cidade do evento. Com um total de 79,2%, sendo 80 respostas ao todo, ver gráfico 4. Embora fosse esperado o resultado óbvio, pois vimos que pessoas de diversos locais do país, inclusive do mundo, participaram do evento e a questão de logística e rapidez do transporte facilitava a chegada rápida ao destino. Ao visitar o site da prefeitura do Rio, esse que disponibilizou uma abertura para a criação do Observatório do Turismo, painel com dados lançados pela a Secretaria Municipal de Turismo do Rio de Janeiro - SMTUR-RIO, identificou-se que 974.318 pessoas desembarcaram no aeroporto Santos Dumont, entre os meses de outubro e novembro, meses do evento, enquanto no Galeão desembarcaram 494.981. Quanto ao desembarque de passageiros na rodoviária Novo Rio, entre os meses houve um total de 800.861 indivíduos.

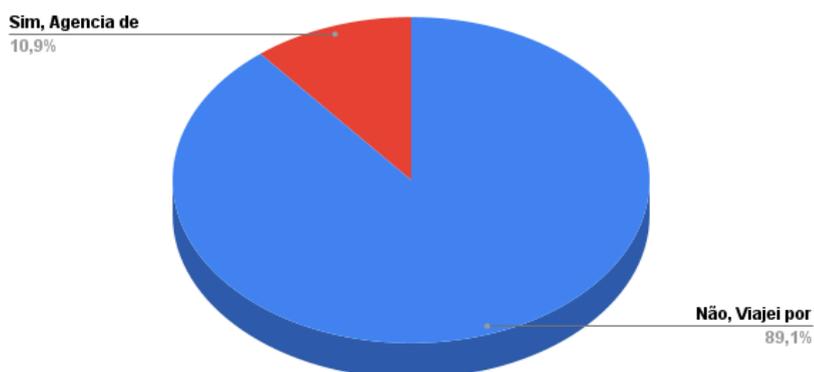
Gráfico 4: Gráfico de meio de transporte



Fonte: Elaboração própria

De acordo com o questionamento sobre a contratação do serviço de agência de viagens, a maioria respondeu que não fez uso do mesmo, assim como o gráfico 5 nos mostra que 89,1% do público preferiu viajar por conta própria, sendo um total de 90 respostas.

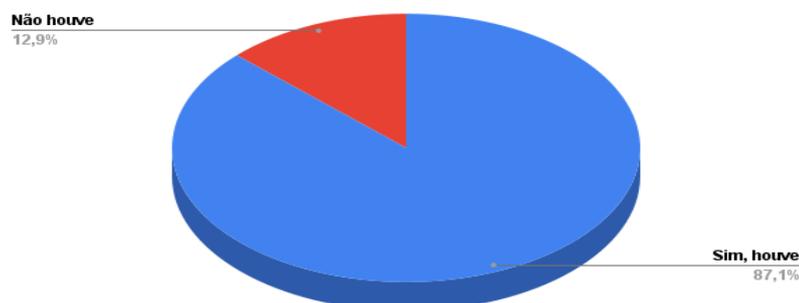
Gráfico 5: Gráfico de contratação de serviços de agência de viagens



Fonte: Elaboração própria

Em relação a pernoitar ou não na cidade sede do evento, 87,1% dos respondentes optaram por realizar pernoite, geralmente os que vieram de lugares mais distantes, enquanto apenas 12,9% não pernoitaram, fizeram apenas uma viagem rápida de bate e volta, ou seja, excursionistas, ver gráfico 6. Ao todo 88 pessoas pernoitaram, enquanto 13 não fizeram pernoite.

Gráfico 6: Gráfico de pernoite

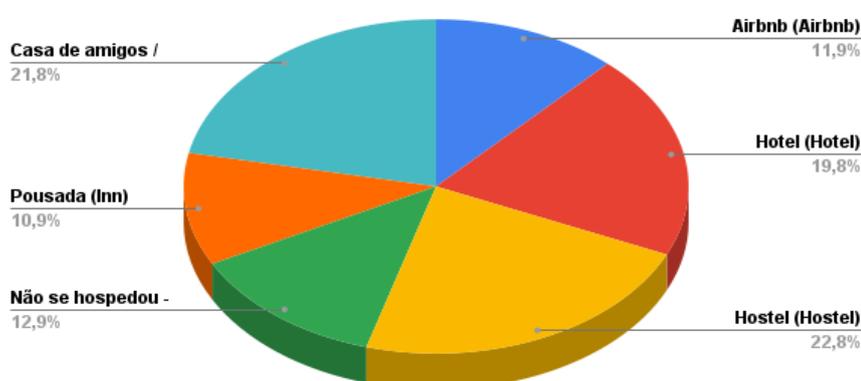


Fonte: Elaboração própria

Entre os meios de hospedagens utilizados pelos turistas do evento, 22,8% do público optou por hostels, opção mais econômica, seguido casa de amigos ou parentes com um total de 21,8%. Notou-se que nas redes sociais as comunidades direcionadas para o evento

facilitaram o acesso para estadia na casa de amigos, como o jogo acontece de forma online, muitas pessoas se conhecem apenas de forma virtual, mas esse contato poderia ser aproximado por causa do evento. Obteve-se 23 respostas para a hospedagem em hostels, enquanto as respostas para estadia na casa de amigos ou parentes foram de 22 pessoas. Seguidos pelo hotel com 20 respostas ao todo. 13 pessoas não se hospedaram, 12 ficaram em Airbnb e 11 em pousadas. Em parâmetro, novamente com o painel do Observatório do Turismo do Rio, entre os meses de outubro e novembro de 2022, a ocupação da rede hoteleira foi de 64,62 % e 70,67%. Ver gráfico 7:

Gráfico 7: Gráfico de meio de hospedagem utilizado



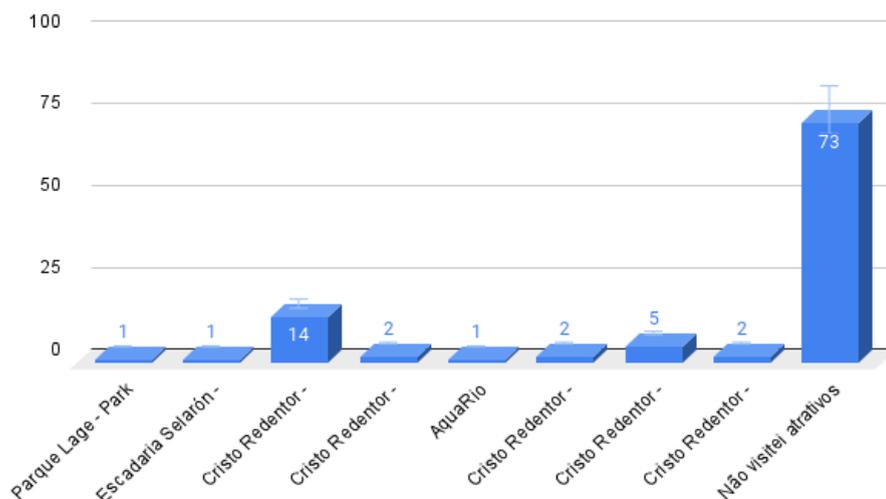
Fonte: Elaboração própria

72,3% afirmaram que não visitaram nenhum tipo de atrativo turístico da cidade sede do evento no Rio de Janeiro, um total de 73 pessoas. Enquanto apenas 28 pessoas visitaram os atrativos, dentre os mais visitados temos o Cristo Redentor, como esperado pela maior referência na cidade. Novamente em contraste com o painel do Observatório do Turismo do Rio, entre os meses de outubro e novembro de 2022, 241.274 pessoas visitaram o Pão de Açúcar. 13.001 visitaram o Museu do Amanhã e 143.318 visitaram o AquaRio, não há dados para o Cristo Redentor ou os demais atrativos citados. De acordo com o questionário proposto, a pergunta sobre a visitação era subjetiva, logo algumas pessoas visitaram mais de um atrativo como pode ser visto nas alternativas abaixo e no gráfico 8:

- a) Cristo Redentor, Pão de Açúcar, Parque Lage e Museu do Amanhã com 2 respostas.
- b) Cristo Redentor, Pão de Açúcar e Escada Selarón com 2 respostas.
- c) Cristo Redentor, Pão de Açúcar e Parque Lage com 2 respostas

- d) Cristo Redentor, Pão de Açúcar e Museu do Amanhã com 5 respostas
- e) Escadaria Selaron, Parque Lage e Museu do Amanhã com 1 resposta
- f) Cristo Redentor e Pão de Açúcar com 14 respostas.
- g) Parque Lage e Museu do Amanhã com 1 resposta.
- h) AquaRio com apenas 1 resposta.

Gráfico 8: Gráfico da visitação em atrativos turísticos

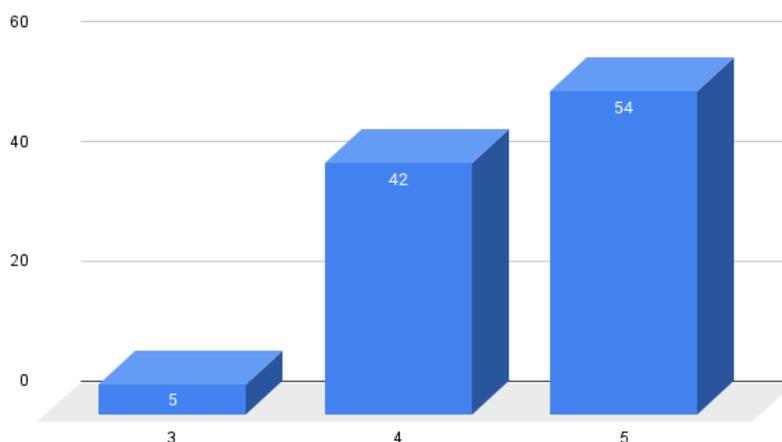


Fonte: Elaboração própria

O questionamento sobre a satisfação para com o evento foi criado com base na escala Likert, em graus de 1 a 5, onde 1 seria muito insatisfeito e 5 muito satisfeito. 53,5% declarou-se muito satisfeito com o evento, sendo 54 respostas ao todo, enquanto 41,6% afirmaram com apenas satisfeito, 42 respostas neste quesito. Apenas 5% responderam com o grau 3, 5 pessoas apenas, demonstrando que o evento não teria sido tão perfeito como era esperado. De acordo com comentários lidos na rede social X (antigo *twitter*) onde a pesquisa foi explorada, algumas pessoas relataram que tinham medo de transitar do lado de fora do evento, não havia segurança próxima ao local, isso fazia com que após o término da programação diária, elas fossem direto para as suas respectivas hospedagens. Embora o questionamento não tenha sido explorado na pesquisa, esse pode ter sido um dos fatores para o número tão alto de pessoas que não fizeram visitação aos atrativos, estende-se aqui uma oportunidade para estudos futuros mais aprofundados. Alguns comentários também foram sobre a *fan fest* que propiciou fotos e autógrafos com os *pro players*, mas isso acontecia nos horários dos jogos, logo a pessoa precisaria escolher entre assistir o jogo ou ir de encontro aos jogadores, para isso havia também filas enormes, o que gerou mais descontentamento. Houve relatos também sobre a venda de comidas, que acontecia nos corredores da Jeunesse Arena,

sendo necessário sair de dentro da arena para comprar o que comer. Nesse quesito a *fan fest* ganhou vantagem, pois dispôs de *food trucks*²¹ e uma espécie de praça de alimentação, o que facilitava a vida do público, já que era possível se alimentar ao mesmo tempo em que assistia aos jogos nos telões. Um ponto muito relatado também foi sobre os dias e horários do jogo, dois dos quatro dias de *Champions Stage* foram disputados em dias de semana, o que era um empecilho para quem trabalha, os jogos foram disputados às 14 horas e às 17h30, ainda dentro do chamado horário comercial, isso condiz com o gráfico 1, onde a faixa etária de mais respondentes era de um público de idade entre 25 a 29 anos, mostrando que o público que acompanha CS:GO tem uma faixa etária mais alta, e está em idade produtiva. Alguns comentários também recaíram sobre a venda de ingressos, para alguns o preço era consideravelmente caro, e no primeiro lote de ingressos, a ESL vendeu os ingressos mais próximos do palco somente em pacote, sendo obrigatório comprar as entradas para os quatro dias. Ademais, não houveram respostas para os graus 1 e 2. ver gráfico 9:

Gráfico 9: Gráfico de satisfação com o evento



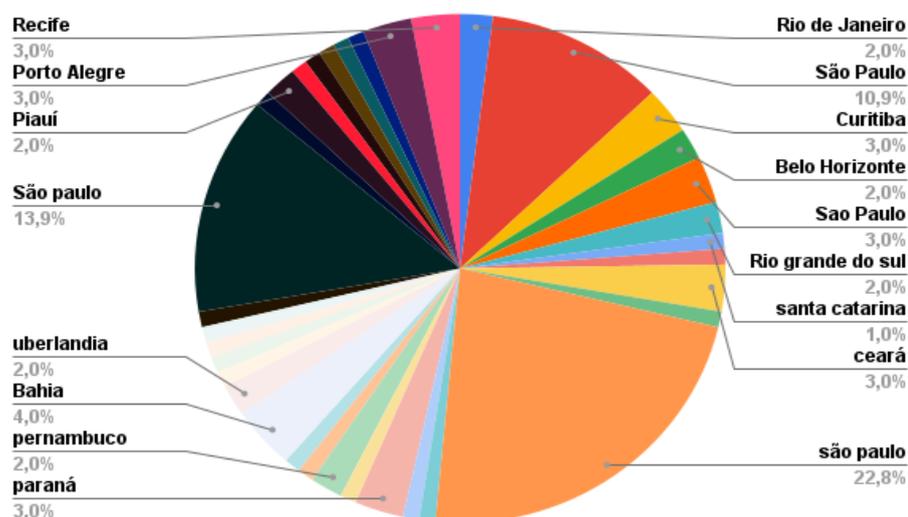
Fonte: Elaboração própria

Tratando-se de uma possível nova edição do evento no Brasil, houve o questionamento sobre qual cidade poderia sediar o mesmo. 50,6% do público optou por São Paulo, um total de 51 pessoas, ver gráfico 10. Notou-se que as respostas para essa questão, geralmente tinham uma relação com o local de residência do participante, embora muitos tenham respondido seu local de residência como o próximo escolhido para sediar o evento, muitos também responderam que tinham preferência por São Paulo. De acordo com relatos lidos na rede social X (antigo *twitter*), os turistas acreditam que a cidade tem maior suporte

²¹ Food truck: cozinha móvel, um restaurante sobre rodas, de dimensões pequenas, que transporta e vende alimentos de forma itinerante.

para esse tipo de evento, como: infraestrutura, segurança, e logística de transporte de mais fácil acesso. É importante ressaltar que a cidade sede foi escolhida pela organizadora, possivelmente pela maior representação que o Estado do Rio de Janeiro tenha como maior cartão postal do Brasil, tratando-se de olhares vindos tanto de dentro do Brasil quanto de fora.

Gráfico 10: Gráfico do local para sediar o próximo evento



Fonte: Elaboração própria

Quanto ao questionário direcionado para a organizadora do evento, embora em um primeiro contato, a mesma tenha se mostrado solícita em respondê-lo, não houve retorno, mesmo depois de inúmeros outros contatos, dentre eles tentativas por parte de redes sociais e site principal. Esse retorno era de suma importância, pois o feedback visto do olhar de quem realmente organizou o evento, traria uma visão mais ampla de como o evento funciona de forma interna e externa. Traria detalhes também se houve financiamento das políticas públicas. Seria interessante ter tido esse retorno sobre as etapas: pré, trans e pós evento. Aspira-se que para futuras pesquisas as organizações possam estar mais dispostas a cooperar, com uma comunicação clara, direta e objetiva. Se não houver o propósito de participar das pesquisas que elas possam disponibilizar dados em sites que estejam abertos ao público, tornando-os acessíveis para embasamentos de novos estudos.

Como vimos anteriormente a prefeitura do Rio de Janeiro, divulgou o evento e disponibilizou ingressos gratuitos, mas não sabemos sobre a parte de financiamento. Até o início do ano de 2023 havia um impasse quanto a ministra de esporte do Brasil Ana Moser, a mesma não considerava e-sports como esportes, por isso relatou que o governo federal não iria investir no ramo. No final do ano, tomou posse o novo ministro André Fufuca (PP), cuja opinião era totalmente diferente. De acordo com o mesmo, a indústria dos esportes eletrônicos

vem crescendo e movimentando cifras relevantes, fatos que motivaram a criação de uma área dedicada aos e-sports.

No início de dezembro de 2023 o governador Ibaneis Rocha decretou a criação da Diretoria de games e e-sports, a novidade foi oficializada no Diário Oficial. Brasília é a segunda capital nacional que se tem notícia quanto a um governo criando uma pasta dedicada aos esportes eletrônicos. O Rio de Janeiro conta com a Coordenadoria de games e e-sports no âmbito municipal, criada em 2022. (DUST 2 BR, 2023).

De acordo também com o site Dust 2 Brasil, quase metade dos estados brasileiros já regulamentaram o setor de e-sports. Todas as regiões têm pelo menos um estado com lei voltada aos esportes eletrônicos. Eles fizeram um levantamento junto às assembleias legislativas dos 26 estados brasileiros, mais o Distrito Federal, que mostrou que 12 deles já haviam regulamentado o setor. Segue um trecho da matéria de exímia importância para nossa região: O Nordeste lidera no quesito, enquanto Sudeste e Centro-Oeste só possuem uma lei estadual cada. “Apesar de fazer parte de uma região que carece de grandes eventos de esportes eletrônicos, a Paraíba foi o primeiro estado a regulamentar os e-sports. O projeto de lei de autoria do deputado Tovar Correa Lima (PSDB-PB), criado em 2018, foi sancionado no início do ano seguinte. Em contrapartida, o Maranhão foi o estado mais recente a regulamentar o setor.”

Estados que já regulamentaram os e-sports: Paraíba, Amapá, Bahia, Alagoas, Paraná, Ceará, Rio de Janeiro, Santa Catarina, Rondônia, Mato Grosso, Pernambuco e Maranhão. A quantidade de estados com leis que tratam a regulamentação dos esportes eletrônicos pode aumentar já que no Acre (PL nº 166/2023), no Distrito Federal (PL nº88/2023) e em São Paulo (PL nº 379/2022) possuem projetos que tratam do assunto, mas que ainda estão em tramitação. Por outro lado, Alagoas, Amazonas, Espírito Santo, Goiás, Minas Gerais, Pará e Roraima tiveram projetos de leis arquivados e Piauí, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Sergipe e Tocantins sequer têm projetos criados. (DUST 2 BR, 2024).

Embora saibamos que o evento Major não irá acontecer no Brasil no ano de 2024, outros eventos do ramo de esportes eletrônicos virão para o país. Dentre os eventos programados para o ano temos o Pan - americano de e-sports da *International Esports Federation* (IESF). O evento acontecerá no Rio de Janeiro entre 1 e 9 de junho e reunirá países de todas as Américas. De acordo com material divulgado para imprensa, os países participantes serão Brasil, Argentina, Colômbia, Estados Unidos, Chile, Venezuela, Bahamas, Canadá, Costa Rica, República Dominicana, Equador, Guadalupe, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaica, México, Panamá, Peru, Suriname, Trinidad e Tobago e Uruguai.

O texto ainda afirma que os jogos darão vaga em um Campeonato Mundial em Riade, capital da Arábia Saudita — provavelmente se referindo à Copa do Mundo de Esports, anunciada pelo governo do país em outubro. (The Enemy, 2023).

Recentemente, no dia 07 de janeiro de 2024 a prefeitura do Rio inaugurou a primeira arena gamer pública do Brasil. De acordo com o site *the clutch*, a estreia contou com a presença do prefeito da cidade, Eduardo Paes. O espaço fica localizado ao lado do estádio Olímpico Nilton Santos, o Engenhão. Projetada para receber competições de pequeno e de médio porte, a arena tem capacidade para 100 espectadores e, segundo a prefeitura, “será um polo de inclusão, aprendizagem e transformação social para os visitantes, voltado a profissões da indústria criativa”.

O espaço possui um palco para duas equipes competirem, com dez computadores ao todo, além de estúdio de transmissão, camarins para os times, área para equipe técnica, telão de LED para exibição das partidas e arquibancadas para torcida. (The Clutch, 2024).

A partir dos dados levantados é necessário entender não apenas o público alvo, como também buscar por medidas que instiguem a participação de pessoas de fora da bolha do público que geralmente participa do evento. Consequentemente, isso irá refletir no turismo e toda sua dinâmica, pois este mercado é feito a partir do conhecimento de suas demandas. Considera-se também importante a inserção de turismólogos perante a este novo segmento, para a criação de roteiros personalizados que preencham os horários que irão estar em aberto depois da programação estabelecida para o dia-a-dia pós evento, pois o mesmo não acontece durante o dia inteiro, assim os eventos poderão se tornar atrativo turístico em potencial.

Atualmente estamos vendo outros nichos entrarem no meio dos e-sports, o tenista Daniil Medvedev se juntou a organização norte-americana M80 como investidor, o jogador de futebol Messi também virou sócio da KRÜ e-sports, uma organização latino-americana fundada pelo ex-jogador Sérgio Agüero. O norte-americano Jerry Jones dono do Dallas Cowboys, time de futebol americano é também dono de *line-ups* como Complexity Gaming organização norte-americana e Faze Clan organização europeia de esports profissional. Muitos clubes brasileiros de futebol também já tiveram elencos no CS:GO, tais quais Santos, Cruzeiro, Atlético Mineiro, São Caetano, Sport Clube Recife, Ceará, Vitória EC, CSA, Fortaleza, Remo, Bragantino, Chapecoense e Bahia. Atualmente Corinthians e Flamengo continuam com suas *line-ups*²² ativas.

Isso mostra que o mercado está se estendendo por outras partes e fluindo para se consolidar de outras formas. Através dessas oportunidades há aberturas para captação de

²² Line-up: Composição dos jogadores de uma equipe.

outros grupos de indivíduos para além do evento, ampliando a experiência. Uma possibilidade é a escolha por destinos icônicos, pois com o investimento em superestruturas há espaços para outras regiões com forte potencial turístico.

Compreende-se que determinadas regiões já estão alicerçadas quanto ao seu turismo local, tais quais religioso, cultural ou de sol e praia, logo esse tipo de segmento sempre será o fator determinante para as viagens nesses espaços. Mas assim como a pandemia de Covid-19 abriu nossos olhos para o futuro tecnológico, é preciso que essas regiões abram seus horizontes para outros tipos de segmentos e seu real potencial.

O intuito do trabalho não é desfazer essas bases mas sim estimular para que ambos caminhem juntos, preconiza-se que sejam feitas propostas que incentivem a divulgação do turismo local, impulsionando o mesmo, de modo a inserir os eventos de e-sports como um segundo segmento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar os eventos de e-Sports e seu propósito como uma nova tendência para o turismo, tendo como objeto de estudo o principal campeonato de *Counter Strike Global Offensive* (CS:GO), o Major, edição realizada no estado do Rio de Janeiro, sendo essa a primeira a acontecer no Brasil, baseando-se em pesquisas bibliográficas e questionários aplicados no pós evento, de forma online.

A luz dos resultados obtidos com a pesquisa pode-se dizer que o Major possui relevância como e-sport e como evento, levando em consideração não apenas o evento em questão como também as suas outras edições. É notável a importância que o campeonato tem para a comunidade, é importante frisar que a mesma é enorme e se espalha por todo o Brasil e pelo mundo.

Os resultados emergentes na análise dos dados possibilitam a conexão com os objetivos traçados do estudo: análise do perfil do torcedor, dados sobre a viagem como hospedagem, meios de transportes, agenciamento e atrativos turísticos, possibilitando assim o entendimento do campeonato em contraste com o turismo.

Considera-se que a pesquisa atingiu sua proposta, uma vez que pudemos constatar que o perfil do turista não é apenas composto por jovens mas também por outros grupos de diferentes faixa etária, vimos também que a maior parte do público continua sendo masculina. Quanto aos meios de hospedagens mais buscados, os hostels seguem em vantagem, principalmente pela questão de economia, embora nesse caso específico exista também a possibilidade de se hospedar com amigos ou parentes.

O avião continua sendo o meio de transporte mais utilizado pela praticidade da viagem rápida, como sabemos o Brasil é enorme e com dificuldade na logística se formos falar de transporte terrestre, mas também porque constatamos que houve chegada de turistas de outros países, o que se tornaria quase inviável o uso de qualquer outro meio de transporte. Quanto aos atrativos, apesar de ter acontecido visitaç o, por tratar-se de um evento de grande porte, notou-se que foram pouquíssimas visitaç es comparado ao n mero de hospedagens e pernoite que ocorreu. O questionamento para o organizador sobre o marketing do evento poderia ter ajudado quanto a essa d vida, mas como visto, n o houve retorno.

Tratando-se dos aspectos positivos e negativos do evento em conjunto em turismo, podemos destacar como favor veis: o crescimento da economia local, diminuiç o da sazonalidade e impulsionamento na rede hoteleira.

Assim como visto na análise e discussão dos resultados, de acordo com comentários feitos por participantes do evento na rede social X, rede onde ocorreu a pesquisa, o ponto principal relatado como desfavorável foi a falta de segurança próximo ao evento, o medo de caminhar pelos arredores do lado de fora do evento era algo constante. Torna-se mais evidente a necessidade de uma parceria da organizadora com as políticas públicas, ou até mesmo um financiamento que pudesse propiciar uma maior segurança fora do evento.

Apesar da análise referir-se ao estado do Rio de Janeiro, o intuito é gerar o interesse de outras regiões do país, para quem sabe algo como a criação de um plano de publicidade nacional, de modo a viabilizar a possibilidade de torneios presenciais em outros estados, buscando assim desmonopolizar o sudeste. Subtende-se que a partir do momento que outras regiões perceberem a necessidade de melhor se organizar quanto às estruturas apropriadas para receber esse tipo de evento, de forma a se reinventarem, assim como o turismo, buscando contato com políticas públicas, procurando a inserção em leis, assim como vimos anteriormente, onde muitos estados já perceberam essa necessidade, procurando também investimentos em melhorias na infraestrutura local, essas mudanças irão atrair olhares dos organizadores dos eventos, e possivelmente facilitarão a realização dos mesmos em outros estados, assim como o nordeste.

Uma das limitações do trabalho recaiu sobre a escassez de artigos prévios sobre o evento do tema principal do trabalho, principalmente por se tratar de um evento com 19 edições e haver poucos trabalhos publicados, a procura por artigos foi feita também em sites de idioma inglês, espanhol e russo. Seria pertinente também chamar a atenção para estudos mais aprofundados direcionados a outros tipos de eventos de e-Sports no Brasil, para uma melhor análise desse tipo de segmento do turismo e sua influência na economia local. Embora outras áreas já tenham um engajamento maior, como: administração, marketing, tecnologia, computação e jornalismo, a pesquisa sobre o evento em si foi bem escassa, se sugere que sejam feitas pesquisas adotando o pluralismo metodológico qualitativo e quantitativo, bem como comparações entre edições do campeonato mundial do Major sediadas em diferentes partes do mundo, não apenas sobre as edições anteriores, como também sobre as novas com a nova versão do jogo *Counter Strike 2*, excelente oportunidade de pesquisa.

Em suma, considero que é necessário rever com bons olhos o investimento em *E-sports tourism* (turismo de e-Sport), diante do que foi exposto presumo que o mesmo já esteja trilhando um caminho firme para seguir como potencialidade em revolucionar como nova tendência, embora ainda esteja limitado a determinado grupo, o público gamer.

Entende-se que é preciso buscar por novos métodos de experiências personalizadas em torneios, algo além de eventos e viagens, detalhes que possam promover a fusão de cultura e compreensão global, instigando outros tipos de público alvo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Victor. Major de CS:GO pode acontecer no Rio de Janeiro em outubro de 2022, diz site. **Tech Tudo**, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/01/major-de-csgo-pode-acontecer-no-rio-de-janeiro-em-outubro-de-2022-diz-site-esports.ghtml>. Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

BASTOS, Tulio. CS2: 2º Major de 2024 deverá ser na China, diz site. **Game Arena**, 2023. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/csgo/cs2-2o-major-2024-china>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

BENI, M.C. **Análise Estrutural do Turismo**. 5a ed. São Paulo: Editora SENAC, São Paulo, 2001.

BENI, Mario Carlos. **Análise Estrutural do Turismo**. Editora: SENAC, 2002.

BOITEUX, Bayard; WERNER, Maurício. **Introdução ao Turismo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

BLOG-COUNTER-STRIKE. **History**. Disponível em: <http://blog.counter-strike.net/ptpt/index.php/informacoes-sobre-o-csgo/>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

BRANS, L. B. (2017). **Eventos de E-sport: um subsegmento no setor de turismo**. (Monografia). 59 p. Graduação em Turismo - Universidade Federal Fluminense, Faculdade de Turismo e Hotelaria, Niterói-RJ. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/4885>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

BRASIL, Prefeitura do Rio. **Observatório do Turismo é lançado para reunir dados sobre a entrada de visitantes na cidade**. [Rio de Janeiro], Prefeitura do Rio de Janeiro, 16 Mai. 2023. Disponível em: <https://prefeitura.rio/setur/observatorio-do-turismo-e-lancado-para-reunir-dados-sobre-a-entrada-de-visitantes-na-cidade/>. Acesso em: 12 de Jan. 2024.

CBES - CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são eSports**. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

CORDEIRO, Wolnei. A ascensão dos e-sports. **Medium**, 2018. Disponível em: [A ascensão dos eSports. Surgimento dos eSports | by Wolnei Assunção Cordeiro | Tendências Digitais | Medium](https://medium.com/@wolneiassuncao/a-ascensao-dos-esports-surgimento-dos-esports-by-wolnei-assuncao-cordeiro-tendencias-digitais-1234567890). Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

CORRÊA, Juliano. Quem é Gaules? A história do streamer brasileiro de sucesso. **GE esports**, 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/quem-e-gaules-a-historia-do-estreamer-brasileiro-de-sucesso.ghml>. Acesso em: 21 de dezembro de 2023.

COUTINHO, Hevellyn Pérola Menezes; COUTINHO, Helen Rita Menezes. Turismo de eventos como alternativa para o problema da sazonalidade turística. **Revista Eletrônica Aboré**. Publicação da Escola Superior de Artes e Turismo. Edição, v. 3, 2007.

Disponível em:

<https://www.unirio.br/cch/escoladeturismologia/pasta-virtuais-de-docentes/joice-lavandoski/turismo-e-producao-de-eventos/textos-de-leitura-obrigatoria/leituras-para-aula-dia-27-3-19/Coutinho%20e%20Coutinho.%20Turismo%20de%20eventos%20e%20sazonalidade.%202007.pdf>. Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

CS:GO: QUEM SÃO OS MAIORES CAMPEÕES DE MAJORS DA HISTÓRIA. **Betsul**, 2021. Disponível em: [CS:GO: quem são os maiores campeões de Majors da história \(betsul.com\)](https://betsul.com). Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

CS2 É LANÇADO, SAIBA TUDO DO NOVO COUNTER-STRIKE. **GE esports**, 2023.

Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/cs/noticia/2023/09/27/cs2-novo-counter-strike.ghml>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

CS:GO: O QUE É O RMR? ENTENDA OS CLASSIFICATÓRIOS PARA O MAJOR. **The Clutch**, 2023. Disponível em: <https://theclutch.com.br/csgo/o-que-e-rmr/>. Acesso em: 03 de Jan. 2024.

Çetin, A. and Coskuner, M. 2021. A Conceptual Overview of E-Sports Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. **Journal of Management and Economic Studies**. 3, 1 (2021), 28--34. DOI: https://jomaes.org/2021/vol.3_issue.1_article3_full_text.pdf. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

D'AGOSTIN, G.S. (2022). **E-sports e turismo: uma nova oportunidade em Curitiba**. Projeto de Planejamento e Gestão em Turismo II. Universidade Federal do Paraná, Setor de

Ciências Humanas, Curitiba - Paraná. Disponível em:

<<https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/77766/GEOVANA%20SILVEIRA%20DAGOSTIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 24 jan. 2024.

DE LATORRE, Oscar. **El turismo fenómeno social**. México: Fondo de Cultura Económica, 1992.

DEOLINDO, Breno. Pan-Americano" de esports acontecerá no Brasil em 2024. **The Enemy**, 2023. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/pan-americano-esports-brasil-2024>. Acesso em: 08 de Jan. 2024.

DILEK, S. E. (2019). E-Sport Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. **International Journal of Contemporary Tourism Research**. 3(1): 12-22.

DOI:<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/739509>. Acesso em: 21 de dezembro de 2023.

DOXSEY, Jaime, Roy; RIZ, Joelma De. **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: ESAB,2003.

Disponível em:

https://cafarufrj.files.wordpress.com/2009/05/metodologia_pesquisa_cientifica.pdf. Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

EQUIPE HAWKON. **A História do e-Sports Mundial**. Academia Hawkon, 5 out. 2015.

Disponível em:

<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 02 de janeiro de 2023.

ERDOĞAN, Ç. et al. A conceptional research on determining the tourism potential of electronic sports events: e-sports tourism. **Kesit Akademi Dergisi**, n. 16, p. 341–353, 1 ago. 2018. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/en/pub/kesitakademi/issue/59824/863899>.

Acesso em: 01 de jan. 2024.

FAZE CLAN É COMPRADA POR DONO DO DALLAS COWBOYS E DA COMPLEXITY. **GE esports**, 2023. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/10/20/faze-clan-e-comprada-por-dono-do-dallas-cowboys-e-da-complexity.ghtml>. Acesso em: 01 de jan. 2024.

FERNEDA, Gabriel. Major do Rio de Counter-Strike começa nesta segunda; veja detalhes do torneio. **CNN**, 2022. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/major-do-rio-de-counter-strike-comeca-nesta-segunda-veja-detalhes-do-torneio/>. Acesso em: 02 de Jan de 2023.

FIGUEIREDO, Caio. CS2 | Primeiro Major do novo jogo será realizado na Dinamarca em 2024. **ESPN**, 2023. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11820107/cs2-primeiro-major-do-novo-jogo-sera-realizado-na-dinamarca-em-2024. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

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

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2006.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. ResearchGate: What is eSports and why do people watch it? **Emerald Insight Journal**, Abr, 2017. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it. Acesso em: 01 de jan. 2024.

HOELLER, E. H. **Turismo de eventos**: Centreventos Cau Hansen de Joinville - SC. In: Turismo e Segmentação de Mercado. São Paulo: Futura, 2002.

IEM RIO MAJOR RIO 2022: METRÔ CARIOCA CIRCULA COM FOTOS DE JOGADORES; VEJA. **GE Esports**, 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/10/25/iem-major-rio-2022-metro-carioca-circula-com-fotos-de-jogadores-veja.ghtml>. Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

IEM MAJOR RIO 2022 DE CS:GO TEM DATA CONFIRMADA; VEJA PREÇOS DOS INGRESSOS. **Exame**, 2022. Disponível em:

<https://exame.com/pop/iem-major-rio-2022-de-csgo-tem-data-confirmada-veja-preco-dos-ingr-essos/>. Acesso em 21 de dez. 2023.

IGLESIAS, Camila. O que significa 'twitch'? Entenda o nome da plataforma de streaming. **TechTudo**, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-significa-twitch-entenda-nome-da-plataf-orma-de-streaming-esports.ghtml>. Acesso em: 21 de dezembro de 2023.

IGNARA, L. R. **Fundamentos do Turismo**. São Paulo: Editora Pioneira, 2003.

KOTLER, Phillip; REIN, Irving. **Marketing Público**: Como atrair Investimentos, Empresas e Turismo para Cidades, Regiões, Estados e Países. ed. Makron Books: São Paulo, 1995.

LAKATOS; Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade,. **Fundamentos de metodologia científica**. – 8. ed. - [3. reimpr.]. – São Paulo : Atlas, 2019.

LOÇASSO, V. V. S.; VENÂNCIO, L. S. Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade esportiva?. **Revista Interdisciplinar Sulear**, [S. l.], n. 3, 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4339>. Acesso em: 16 dez. 2023.

MAGALHÃES, Pedro Santos. **E-SPORT: A ascensão do esporte eletrônico no Brasil**. São João da Boa Vista: UNIFAE. Monografia em Jornalismo – Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo, Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino, 2016. Orientador: Prof. Ms. José Carlos Sibila Barbosa.

MAGALHÃES, Lucas e FERNANDÉZ, Martín. Novo ministro do Esporte anuncia a criação de diretoria de esports. **GE esports**, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/09/14/novo-ministro-do-esporte-anuncia-a-criacao-de-diretoria-de-esports.ghtml>. Acesso em: 08 de Jan. 2024.

MAJOR DE CS:GO - O QUE É, HISTÓRIA, CAMPEÕES E MUITO MAIS. **Blog Galaxies**, 2023. Disponível em: <https://www.galaxies.gg/blog/major-de-csgo-o-que-e-historia-campeoes-e-muito-mais/>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

MATIAS, M. **Organização de eventos**. 2.ed. Barueri: Manole, 2000.

MARTINS, Bruno. CS:GO: Relembre os campeonatos internacionais realizados no Brasil. **Mais Esports**, 2022. Disponível em: <https://maisesports.com.br/campeonatos-csgo-realizados-no-brasil/>. Acesso em: 27 de jan. 2024.

MARTINS, Bruno. IEM Rio Major 2022: Fan Fest faz sucesso no 1º dia de playoffs. **Mais Esports**, 2022. Disponível em:

<https://maisesports.com.br/iem-rio-major-2022-fan-fest-faz-sucesso-no-1o-dia-de-playoffs/>. Acesso em: 01 de jan. 2024.

MELO NETO. F. P. de. **Marketing de eventos**. 3.ed. Rio de Janeiro: Sprint,2001.

MESSI VIRA SÓCIO DO TIME DE ESPORTS KRÜ, DE AGÜERO. **GE esports**, 2023.

Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/11/07/messi-vira-socio-do-time-de-esports-kru-de-aguero.ghtml>. Acesso em: 01 de jan. 2024.

Ministério do Turismo (2006). **Segmentação do turismo: marcos conceituais**. Brasília: MTur.

MINISTRA ANA MOSER DIZ QUE E-SPORTS NÃO SÃO ESPORTES. **GE esports**, 2023.

Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>. Acesso em: 08 de Jan. 2024.

MUNDO, Esportes News. IEM Major Rio terá público nas fases iniciais e mais ingressos nos playoffs. **UOL**, 2022. Disponível em:

<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/enm/2022/09/13/iem-major-rio-tera-publico-nas-fases-iniciais-e-mais-ingressos-nos-playoffs.htm>. Acesso em: 20 de Outubro de 2023.

NARCISO, Rodrigo. CS:GO: Rio Major 2020 no Brasil é cancelado pela ESL One e Valve. **TechTudo**, 2020. Disponível em: [CS:GO: Rio Major 2020 no Brasil é cancelado pela ESL One e Valve | Campeonatos | TechTudo](#). Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

OMT - Organização Mundial do Turismo. **Turismo internacional: uma perspectiva global**. Traduzido por Roberto Cataldo Costa. 2.ed. Porto Alegre; Bookmann, 2003. Tradução de: International Tourism: A Global Perspective.

O QUE SÃO OS E-SPORTS?. **Cbesports**,2017. Disponível em: [O que são os eSports? - CBeS - Confederação Brasileira de eSports \(cbesports.com.br\)](#). Acesso em: 01 de janeiro de 2022.

ORPHÃO, Gabriel. Counter-Strike: global offensive. **Facha em todo lugar**, 2021. Disponível em: [Especial Esports Em todo lugar – CS:GO – Em Todo Lugar \(facha.edu.br\)](#). Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

PEREIRA, Wesley. IEM Major Rio 2022: tabela, data, horário, times e mais. **GE Esports**, 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/10/27/iem-major-rio-2022-data-times-tabela-horarios-e-jogos.ghtml>. Acesso em: 20 de Novembro de 2023.

PEREIRA, Wesley. Prefeitura do Rio inaugura arena gamer pública. **The Clutch**, 2024. Disponível em: <https://theclutch.com.br/esports/prefeitura-rio-inaugura-arena-gamer/>. Acesso em: 20 de Jan. 2024.

PEREIRA, Wesley. M80 anuncia tenista top 3 do mundo como investidor. **GE esports**, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/11/10/c-m80-anuncia-tenista-top-3-do-mundo-como-investidor.ghtml>. Acesso em 01 de jan. 2024.

POVOLERI, Bruno. CS:GO: Flamengo retorna com steel, zqk e mais; confira lineup. **The Enemy**, 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-flamengo-retorna-nova-lineup>. Acesso em: 01 de novembro de 2023.

PUMBA, Gabriel. Prefeitura do Rio distribuirá ingressos para o Major. **Dust 2 BR**, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31577/prefeitura-do-rio-distribuir-ingressos-para-o-major>. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

PUMBA, Gabriel. Os esports pelo Brasil: quase metade dos estados já regulamentaram o setor. **Dust 2 BR**, 2024. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/43158/os-esports-pelo-brasil-quase-metade-dos-estados-ja-regulamentaram-setor>. Acesso em: 08 de Jan. 2024.

PUMBA, Gabriel. Veja preços e como comprar ingressos do IEM Rio Major. **DUST 2 BR**, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/30890/veja-precos-e-como-comprar-ingressos-do-iem-rio-major>. Acesso em: 04 de Fev. 2024.

PUMBA, Gabriel. Confira clubes brasileiros de futebol que já passaram pelo CS:GO. **DUST 2 BR, 2022**. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/29923/confira-clubes-brasileiros-de-futebol-que-ja-passaram-pelo-csgo>. Acesso em: 04 de Fev. 2024.

REIS, L. G. **Produção de monografia da teoria à prática o método educar pela pesquisa (MEP)**. [S.l.]: Senac, 2008.

RODRIGUES, Bruno. IEM Major Rio 2022: Preço dos ingressos parte de R\$ 89; veja a tabela. **Mais Esports**, 2022. Disponível em: <https://maisesports.com.br/iem-major-rio-2022-preco-dos-ingressos-parte-de-r-89-veja-a-tabela/>. Acesso em: 20 de outubro de 2023.

SALVANY, Matheus. História do e-sport: como jogos eletrônicos se tornam esportes. **Administradores**, 2021. Disponível em: [História do e-sport: como jogos eletrônicos se tornam esporte \(administradores.com.br\)](https://administradores.com.br). Acesso em: 01 de janeiro de 2023.

SANTAELLA, L;FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SETUBAL, Isaias; RIBEIRO, Ruan (2018): “A ascendente segmentação de eventos e-sportivos: os esportes eletrônicos como impulsionadores de destinos e equipamentos turísticos”, **Revista Turydes: Turismo y Desarrollo**, n. 24 (junho 2018). Disponível em: <https://www.eumed.net/rev/turydes/24/eventos-esportivos.html>. Acesso em: 21 de dez. 2023

SILVA, R.L.P. **O jogo Counter Strike: interações entre entusiastas por meio de comentários em Websites**. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer). Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-B24H47>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

SILVEIRA, João Vitor da; ASSING, Luís Fernando. **Revolução gamer: o panorama geral do E-Sport**. Sistemas de Informação-Pedra Branca, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufabc.edu.br/index.php/iande/article/view/15>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

SCHMIDT, Luiz. Corinthians anuncia criação de time de CS:GO. **Adrenaline**, 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/corinthians-anuncia-criacao-de-time-de-csgo/>. Acesso em: 01 de jan. 2024.

THE STRONG - National museum of play. **Video Game History Timeline**. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

TRINDADE, M. M. DE C.; ALEXANDRE, M. L. DE O.; BARBOSA, J. W. DE Q.; FERREIRA, L. V. F. O campeonato nordestino de pump it up como atrativo turístico em eventos de e-sports. **Ateliê do Turismo**, v. 6, n. 2, p. 252-274, 7 out. 2022.

VASQUEZ, Ariela. IEM Major Rio: primeiro dia quebra recorde de audiência. **GE esports**, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/11/01/iem-major-rio-primeiro-dia-quebra-reco-rde-de-audiencia.ghtml>. Acesso em: 21 de dezembro de 2023.

VIEIRA, I. G. (2018). **Comportamento de consumo dos torcedores da comunidade de counter-strike: global offensive (CS:GO) Brasil no facebook**. (Monografia). 62 p. Graduação em Administração - Universidade Federal da Paraíba, faculdade de Administração,

Bananeiras - PB. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/15409>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

VICTORIO, A. P. et al. Potential of E-sports in tourism. **TURyDES: Revista Turismo y Desarrollo Local**, v. 12, n. 26, 2019. Disponível em: <https://www.eumed.net/rev/turydes/26/e-sports.html>. Acesso em: 16 Out. 2023.

VINICIUS, Marcos. Nem Cinema, nem Música. Games, a Maior Indústria do Entretenimento. **Blog Medium**, 2023. Disponível em: <https://peteconews.medium.com/nem-cinema-nem-m%C3%BAsica-games-a-maior-ind%C3%AAstria-do-entretenimento-48cde827c0e2>. Acesso em: 01 de jan. 2024.

ANEXOS

ANEXO 1 – Descrição dos questionamentos para o público em geral do evento:

1- Faixa etária (múltipla escolha)
2- Sexo (múltipla escolha)
3- Local que reside - Estado (aberta)
4- Que meio de transporte você utilizou para chegar até a cidade sede do evento? (Múltipla escolha)
5- Contratou um serviço de agência de viagens ou viajou por conta própria? (Múltipla escolha)
6- Pernoitou na cidade? (Múltipla escolha)
7- Se respondeu sim para a questão anterior, onde você se hospedou? (Múltipla escolha)
8- Visitou algum atrativo turístico? Qual? (Múltipla escolha)
9- O quão satisfeito você se considera com o evento? (Múltipla escolha)
10- Se você pudesse escolher, em qual estado do Brasil gostaria que fosse realizada a próxima edição do evento? (Aberta)

Fonte: elaborado pela autora (2023)

ANEXO 2 – Descrição dos questionamentos para o organizador do evento:

1- Como vocês avaliam o evento no geral? (Aberta)
2- Obtiveram apoio financeiro por parte do país sede? (Múltipla escolha)
3- Atingiram o esperado com a propaganda e o marketing? (Múltipla escolha)
4- Houve algum empecilho durante o evento? (Múltipla escolha)
5- Sim, qual? (Referente a pergunta anterior) (Aberta)
6- Quais fatores foram levados em consideração para escolha do evento no estado do Rio de Janeiro? (Aberta)
7- De acordo com a opinião de vocês, existe a possibilidade de o evento ocorrer em outro estado do Brasil? (Múltipla escolha)
8- Quais os pontos positivos e negativos pós evento? (Aberta)
9- Ao fim do evento, de acordo com o planejamento feito, conseguiu-se obter o resultado esperado? (Múltipla escolha)
10- Consideram importante esse tipo de pesquisa relacionada a turismo e-Sports? (Múltipla escolha)

Fonte: elaborado pela autora (2023).