

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

BRENDA THALITA SEIDE KLICH

**Potencial Turístico dos Eventos de Esportes Eletrônicos em Curitiba:
Proposta de Captação para o Turismo de E-sports**

CURITIBA

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

BRENDA THALITA SEIDE KLICH

**Potencial Turístico dos Eventos de Esportes Eletrônicos em Curitiba:
Proposta de Captação para o Turismo de E-sports**

Projeto de Planejamento e Gestão em Turismo II, apresentado ao Curso de Turismo, Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Turismo.

Orientadora: Prof.a Marcia S. M. Nakatani

CURITIBA

2024

AGRADECIMENTOS

Este projeto foi feito possível apenas por aqueles que estiveram aqui para me acompanhar em cada etapa. Entrei no curso de Turismo sem expectativa nenhuma, me surpreendi não apenas em como me apaixonei pela área, mas também ao encontrar tantos professores maravilhosos e dedicados, quando minha experiência em outra graduação foi o total oposto. Obrigada a todos do departamento de Turismo da UFPR.

Agradeço a meu noivo André, que apoiou minha jornada neste curso desde o começo, me incentivou e sempre acreditou em mim, fazendo com que todo o processo fosse mais leve e acalmando minha ansiedade. Seu amor e carinho foram muito importantes para que eu escolhesse seguir um tema “estranho” sem medo de julgamento.

À minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Marcia S. M. Nakatani, por sua paciência sem fim e dedicação, que acreditava que eu ia terminar esse projeto mesmo quando eu não acreditei. Seu incentivo, auxílio e críticas foram fundamentais para que este trabalho fosse finalizado.

À minha família, que me incentivou a perseguir uma graduação e apoiou minha decisão desta ser no curso de Turismo. Meus pais, que me ajudaram a aplicar aquilo que aprendi durante o curso e ver as coisas de maneira diferente. Minha irmã que torna minha vida mais leve, compartilhando minhas paixões e reclamações.

Agradeço ao OBSTUR por todo o aprendizado, descobri ali parceria sem igual e minha paixão por pesquisa turística, além de ótimas amigas que espero levar comigo. Sou grata principalmente aos professores orientadores de projeto, Prof^a. Dr^a. Juliana Medaglia e Prof^o. Dr^o. Carlos Eduardo “Caê” Silveira, que me acolheram na universidade e sempre viram potencial em mim.

As minhas amigas de curso, principalmente Bruna e Luana, pela parceria e troca de conhecimento, onde não existia competição apenas desejo de ver uma a outra ir pra frente.

Por fim, agradeço a UFPR e a todos os professores que contribuíram para minha formação.

RESUMO

Este trabalho explora o potencial turístico dos eventos de esportes eletrônicos (“e-sports”) para a cidade de Curitiba, propondo estratégias para sua consolidação como polo nacional desse segmento. A pesquisa parte do crescimento exponencial da indústria de e-sports, que movimenta bilhões de dólares anualmente e atrai milhões de espectadores no Brasil e no mundo. No país, a maioria dos grandes eventos ocorre na região Sudeste, especialmente em vista da infraestrutura disponível em cidades como Rio de Janeiro e São Paulo. Diversificar a oferta de cidades-sede é uma potencial oportunidade de trazer benefícios econômicos e sociais a partir de iniciativas nesse meio. O estudo propõe Curitiba como uma alternativa estratégica, considerando sua infraestrutura pré-existente, o histórico de torneios de esportes eletrônicos no Brasil e a demanda crescente por atividades turísticas inovadoras. A metodologia inclui revisão de literatura sobre a relação entre turismo e eventos esportivos, análise de casos internacionais e nacionais, e avaliação de dados locais, como o fluxo turístico e o impacto econômico de eventos similares. O público majoritário desses torneios é jovem e conectado a uma cultura dos jogos eletrônicos, cada vez mais popular ao redor do mundo. Além disso, destaca-se a importância de estabelecer parcerias com órgãos públicos e patrocínios de iniciativas públicas, assim como investimentos na promoção e qualificação de serviços turísticos para fortalecer a atratividade do destino. O projeto de um torneio continental de esporte eletrônico, com base em estimativas financeiras de um evento semelhante, apresentou um retorno potencial de eventos de grande porte na cidade. Considerando receitas provenientes de bilheteria, patrocínios e impacto no turismo local, o retorno sobre o investimento (ROI) é extremamente positivo, demonstrando a viabilidade econômica do projeto e o potencial de Curitiba para esse nicho nos próximos anos. Conclui-se que a realização de eventos de e-sports na cidade pode gerar impactos positivos significativos, como a diversificação da oferta turística, o aumento do fluxo de visitantes periodicamente e a promoção da cidade como um destino moderno e inovador. Esse tipo de iniciativa não só contribui economicamente e socialmente na região, mas também consolida a imagem de Curitiba como referência em entretenimento digital e turismo inteligente no Brasil.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos. Turismo de e-sports. Eventos. Curitiba.

ABSTRACT

This paper explores the tourism potential of electronic sports (e-sports) events for the city of Curitiba, proposing strategies for consolidating it as a national hub for this segment. The research is based on the exponential growth of the e-sports industry, which generates billions of dollars annually and attracts millions of spectators in Brazil and around the world. In the country, most major events take place in the Southeast region, especially due to the infrastructure available in cities like Rio de Janeiro and São Paulo. Diversifying the list of host cities is a potential opportunity to bring economic and social benefits through initiatives in this field. The study proposes Curitiba as a strategic alternative, considering its pre-existing infrastructure, the history of electronic sports tournaments in Brazil, and the growing demand for innovative tourist activities. The methodology includes a literature review on the relationship between tourism and sports events, analysis of international and national cases, and evaluation of local data, such as tourist flow and the economic impact of similar events. The majority audience of these tournaments is young and connected to the culture of electronic gaming, which is increasingly popular around the world. Moreover, it highlights the importance of establishing partnerships with public and private sector initiatives, as well as investments in promoting and improving tourism services to strengthen the destination's attractiveness. The project of a continental e-sports tournament, based on financial estimates of a similar event, showed a potential return from large-scale events in the city. Considering revenues from ticket sales, sponsorships, and the impact on local tourism, the return on investment (ROI) is extremely positive, demonstrating the economic feasibility of the project and Curitiba's potential for this niche in the coming years. It is concluded that holding e-sports events in the city could generate significant positive impacts, such as the diversification of tourism offerings, the increase in visitor flow periodically, and the promotion of the city as a modern and innovative destination. This type of initiative not only contributes economically and socially to the region but also strengthens Curitiba's image as a reference for digital entertainment and smart tourism in Brazil.

Keywords: Electronic sports. e-sports Tourism. Events. Curitiba.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - LIGAS DE E-SPORTS E RESPECTIVOS PATROCINADORES POR ÁREAS DE ATUAÇÃO.....	19
FIGURA 2 - GRÁFICO DE MOTIVAÇÃO PRINCIPAL DE VIAGEM DE TURISTAS E EXCURSIONISTAS A CURITIBA NO ANO DE 2022.....	40
FIGURA 3 - GRÁFICO DEMONSTRANDO A ORIGEM E AS PRINCIPAIS MOTIVAÇÕES DE TURISTAS NACIONAIS E ESTRANGEIROS A CURITIBA NO ANO DE 2022.....	42

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - CRONOLOGIA DE EVENTOS INTERNACIONAIS DE E-SPORTS NO BRASIL.....	20
QUADRO 2 - CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	32
QUADRO 3 - CLASSIFICAÇÃO DE FONTES E ABORDAGENS METODOLÓGICAS.....	33
QUADRO 4 - RANKING DE MODALIDADES DE ESPORTE ELETRÔNICO POR PICO DE ESPECTADORES.....	36
QUADRO 5 - ORÇAMENTO DE R\$21 MILHÕES DA EXECUÇÃO TOTAL DO PAN DOS ESPORTS.....	46
QUADRO 6 - ORÇAMENTO DOS R\$11 MILHÕES PEDIDOS NO PATROCÍNIO....	46
QUADRO 7 - ETAPAS DE UM EVENTO ESPORTIVO.....	59
QUADRO 8 - GASTOS ESTIMADOS DO PROJETO.....	62
QUADRO 9 - VALOR ESTIMADO POR SETOR.....	65
QUADRO 10 - BOAS PRÁTICAS PARA A CAPTAÇÃO E GESTÃO DE EVENTOS DE E-SPORTS EM CURITIBA.....	69

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1 JUSTIFICATIVA DO PROJETO.....	10
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA.....	14
1.3 OBJETIVOS.....	14
1.4 HIPÓTESES.....	14
1.5 APRESENTAÇÃO DA ESTRUTURA.....	14
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	16
2.1 EVENTOS DE E-SPORTS E TURISMO.....	16
2.1.1 Cronologia de eventos internacionais de e-sports no Brasil.....	20
2.1.2 Jogos eletrônicos, esportes eletrônicos e contexto de Curitiba.....	25
2.2 EVENTOS ESPORTIVOS E GESTÃO DE DESTINOS.....	28
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	32
4. RESULTADOS PRELIMINARES.....	35
4.1 Principais esportes eletrônicos.....	35
4.2 Turismo e Esportes Eletrônicos.....	38
4.3 Curitiba e boas práticas relacionadas ao turismo de e-sports.....	44
5. PROJETO DE TURISMO.....	51
5.1 DESCRIÇÃO DO PROJETO.....	55
5.2 ETAPAS PARA EXECUÇÃO DO PROJETO.....	59
5.2.1 Avaliação do retorno do investimento.....	64
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
ANEXOS.....	71
REFERÊNCIAS.....	73

1. INTRODUÇÃO

Esportes eletrônicos, também conhecidos por sua abreviação “e-sports”¹, envolvem competições organizadas de jogos eletrônicos em diversos gêneros e em diferentes plataformas. Esses torneios e campeonatos profissionais e semiprofissionais estão se popularizando ao longo das últimas décadas, tornando-se um fenômeno que atrai mais fãs a cada ano.

A indústria de e-sports tem experimentado um crescimento significativo principalmente por meio de transmissões ao vivo após o *streaming*, ou seja, a transmissão de dados em tempo real pela internet. Nos últimos anos, o crescimento do público e da repercussão desse nicho tem previsão de alcançar arrecadação total de pelo menos 1,4 bilhões de dólares em 2025 (Newzoo, 2023), tornando-se uma forma cada vez mais popular de entretenimento global. Segundo a agência especializada em dados sobre jogos e esportes eletrônicos Newzoo, em 2022 já havia um total de 532 milhões de pessoas que assistiram a pelo menos um torneio de esportes eletrônicos no ano, com expectativa de crescimento para um total de 640 milhões em 2025 (Newzoo, 2022, p. 31). No mesmo relatório, os dados de 2022 para a receita total gerada por esportes eletrônicos no ano foram de 1,38 bilhões de dólares mundialmente.

Os e-sports são definidos pela competitividade profissional ou semiprofissional de jogos eletrônicos em formatos organizados (ligas, torneios e campeonatos), protagonizados por atletas e equipes distintas disputando uma premiação específica definida, seja um título ou um valor monetário (Newzoo, 2022, pp. 10, 15). A *International Esports Federation* (IESF), organização fundada em 2008 que organiza e promove competições de e-sports internacionalmente, define um esporte eletrônico como “um esporte competitivo performedo em meio digital no qual habilidades mentais e físicas são usadas para criar condições de vitória dentro de um sistema de regras aceitas em um contexto geral”², que é a definição aceita também pelo Conselho Olímpico da Ásia, que já possui modalidades de esportes eletrônicos nos Jogos Asiáticos desde a década de 2000.

¹ Outras nomenclaturas como *esport*, *e-Sport* ou *eSport* continuam sendo utilizadas informalmente, mas a convenção nacional e internacional é o termo “*esport*” no singular e “*esports*” no plural (ROMER, 2019). Neste trabalho foi solicitado pela banca o uso de “e-sports”.

² Cf. AKEL *et al*, 2023, p. 303 (tradução própria)

Torneios de esportes eletrônicos atualmente são transmitidos online para uma crescente base de entusiastas ou espectadores ocasionais no mundo todo. No Brasil, segundo o relatório anual publicado pela Newzoo³ em 2022, havia mais de 21 milhões de espectadores ocasionais, sendo mais de 9 milhões de entusiastas, ou seja, que acompanham e-sports profissionais mais de uma vez ao mês - atrás apenas da China (75 milhões)⁴ e EUA (22,4 milhões)⁵.

No contexto chinês, os esportes eletrônicos são regulamentados desde 2003 e diversas modalidades diferentes abrangem um grande público no país mais populoso do mundo, com certa infraestrutura relacionada desenvolvida. Já nos Estados Unidos, os esportes eletrônicos seguiram o modelo esportivo dos principais torneios esportivos do país: as ligas nacionais de futebol americano (NFL) e de basquete (NBA), amplamente espetacularizadas e transmitidas, além de apoiadas e estruturadas como uma rede de organizações do mesmo nicho, como ligas regionais e/ou universitárias.

No contexto brasileiro, o Rio de Janeiro é provavelmente a cidade mais preparada para torneios neste âmbito, especialmente desde a aprovação via projeto de lei para a criação do Programa de Esportes Eletrônicos do Rio de Janeiro (chamado Rio Games E-sports). Esse programa tem como finalidade promover a prática de esportes eletrônicos como meio para a integração entre a educação e a inclusão digital, buscando o desenvolvimento da infraestrutura necessária para a realização de torneios e eventos de e-sports de qualquer escala, também visando a formação de novos atletas.

Desde então, grandes eventos de escala internacional ocorreram na cidade em diferentes modalidades, como por exemplo as edições do Intel Extreme Masters Rio Major (IEM Rio) em 2022, 2023 e 2024, torneios mundiais da modalidade Counter Strike, assim como o Free Fire World Series (FFWS) de 2024, campeonato mundial da modalidade Free Fire. As edições do IEM Rio ocorreram na Farmasi Arena, com capacidade para 18 mil pessoas, enquanto as etapas finais da FFWS ocorreram na Arena Carioca 1, com capacidade para 16 mil espectadores. Ambas

³ O relatório em questão foi disponibilizado gratuitamente até 2019, e depois submetido a um acesso limitado, com a íntegra disponibilizada apenas a pagantes. Os dados em questão foram retirados de fontes secundárias que citam esse estudo, como por exemplo em <https://gente.globo.com/e-sports/>. Muitas informações e dados sobre o tema na atualidade só podem ser acessados mediante a compra dos relatórios.

⁴ Cf. GENTE, p. 27.

⁵ Idem.

as arenas ficam no complexo do Parque Olímpico da Barra, espaço onde inicialmente foram construídas estruturas para os Jogos Panamericanos de 2007, e posteriormente também para os Jogos Olímpicos e Paralímpicos de 2016. Depois dos jogos, diversos torneios e eventos de diferentes modalidades são sediados no local.

O Rio de Janeiro já é uma referência específica do turismo nacional e internacional do Brasil, e provavelmente justamente pelo cenário pré-desenvolvido de uma infraestrutura turística, possui maior alcance em relação aos eventos de diferentes nichos organizados na cidade. O presente trabalho busca explorar o potencial de torneios de esportes eletrônicos para o desenvolvimento turístico de uma localidade, apresentando uma proposta voltada para o caso da cidade de Curitiba, no estado do Paraná.

1.1 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

No Brasil, não apenas torneios de esportes (eletrônicos ou convencionais), acabam ocorrendo em maior quantidade nas cidades da região Sudeste. Outros eventos de larga escala como shows e festivais internacionais procuram cidades como Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte tanto pela população total dessas metrópoles quanto pela infraestrutura pré-existente nesses locais. O sucesso de um evento resulta da procura por ele, e as primeiras iniciativas em relação a esportes eletrônicos no Brasil envolveram investimentos relativamente caros e sem garantia de retornos esperados pelos envolvidos. Apesar do crescente público interessado em esportes eletrônicos em várias metrópoles brasileiras, a necessidade de infraestrutura adequada e o custo relacionado a essa infraestrutura se tornou um impeditivo para o desenvolvimento de outras regiões, resultando em uma continuidade da região sudeste como predominante para esses eventos.

Demonstrando a relevância da temática, com foco também em eventos de pequeno e médio porte, especialmente torneios regionais, foi inaugurada em janeiro de 2024 a primeira “arena gamer” pública do Brasil nas dependências do Estádio Olímpico Nilton Santos, conhecido como “Engenhão” e pertencente à prefeitura do Rio de Janeiro. A arena conta com palco, estúdio de transmissão, área técnica, telão e arquibancada com capacidade para até 100 pessoas, com programas específicos voltados à realização de cursos e a utilização do espaço para torneios amadores ou

para treinamento de equipes semi-profissionais, escolares e universitárias. Um dos primeiros torneios sediados no espaço foi a Copa Carioca de e-sports, torneio em duas modalidades voltado para equipes universitárias do estado, evidenciando que há espaço para novas edições e novos torneios ao longo dos próximos anos.

Iniciativas por exemplo como em Belém⁶ e Salvador⁷, criando novas arenas públicas com infraestrutura para a prática de esportes eletrônicos ou regulamentando essa prática, se voltam para a democratização do acesso aos jogos e esportes eletrônicos, catalisando o desenvolvimento da cena local e pavimentando um caminho que leva ao crescimento do público relacionado e abrindo a possibilidade para a realização de grandes torneios sediados nessas cidades no futuro. A abertura de novas arenas e a realização organizada de eventos de esportes eletrônicos são alguns dos principais incentivos a um desenvolvimento regionalizado, aumentando o acesso e a visibilidade de suas modalidades.

No entanto, questões financeiras para organizadores de eventos nesse nicho tornam a organização longe do eixo sudeste dificultadas, visto que equipamentos e recursos humanos especializados são relativamente mais acessíveis em cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, causando uma diferença significativa de custo para os organizadores (Schaeppi, 2024). Se os custos para os organizadores forem relativamente altos, a depender da quantidade de ingressos disponibilizados, de acordo com a capacidade do local do evento e público esperado, também os valores de ingressos para torneios e eventos de e-sports em geral ficam encarecidos. Em outras palavras, diretamente relacionado ao custo está o estrato socioeconômico do público que pode frequentar eventos presenciais de esporte eletrônico, primeiramente observado na própria cidade-sede e regiões próximas, visto que além de ingressos, custos adicionais como viagem, hospedagem, alimentação e outros serviços somente são acessíveis para um determinado recorte social no qual os frequentadores de outras cidades que se deslocam para eventos de jogos e esportes eletrônicos possuem condições para tal, o que não é a realidade geral do contexto brasileiro (Miagato, 2019).

⁶ REDAÇÃO GLOBO ESPORTE - BELÉM (Pará). Pará inaugura primeira "Arena Gamer" pública da Região Norte do Brasil. 2024. Redação por Luiz Gustavo. Disponível em: <https://ge.globo.com/pa/noticia/2024/06/06/para-inaugura-primeira-arena-gamer-publica-da-regiao-norte-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 02 ago. 2024.

⁷ SALVADOR. Secretaria de Comunicação. Prefeitura sanciona lei que regulamenta esportes eletrônicos em Salvador. 2024. Disponível em: <https://comunicacao.salvador.ba.gov.br/prefeitura-sanciona-lei-que-regulamenta-esportes-eletronicos-em-salvador/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

Nesse sentido, a possibilidade de desenvolver Curitiba como um novo polo de eventos de esportes eletrônicos pode até ser vista como um movimento estratégico, permitindo atrair público de cidades da região sul e também da região sudeste, que já frequentam esses eventos em São Paulo, por exemplo. Uma parcela do público em feiras e convenções de jogos eletrônicos ou semelhantes é atraída pela competitividade proporcionada pelos esportes eletrônicos, o que também pode ser um meio para pensar Curitiba como possível potência para a realização de torneios de e-sports devido ao histórico da cidade para com eventos análogos. A visibilidade de uma cidade que sediou um torneio de esportes eletrônicos enquanto destino turístico cresce entre o público que mais consome esse conteúdo globalmente (Zhang *et al.*, 2022).

Embora não haja uma regulamentação única sobre esportes eletrônicos a nível nacional no Brasil, alguns estados já iniciaram discussões a respeito da formalização dos e-sports, que é um início para que torneios e outros eventos possam ser organizados. No caso do Paraná, em agosto de 2020 foi aprovada a Lei 20281 para reconhecimento da prática esportiva eletrônica e fomento da mesma a partir de organizações governamentais e não-governamentais. Só então foi possível utilizar do Programa Estadual de Fomento e Incentivo ao Esporte (ProEsporte) para financiar custos relacionados à organização e realização de eventos de esporte eletrônico no estado.

Em 2023 ocorreria o primeiro evento no estado de esporte eletrônico apoiado diretamente pelo ProEsporte, em Curitiba. Esse evento foi a primeira edição do Encontro Paranaense de E-Sports⁸, realizado nas dependências do Clube Duque de Caxias para um público limitado, com uma segunda edição ocorrendo em setembro de 2024, nas dependências do ginásio do Tarumã, reunindo mais de 1500 pessoas presencialmente e conectando mais de 100 mil espectadores nas transmissões online⁹. O evento consistiu em palestras, oficinas, workshops, estandes e torneios de diferentes modalidades, sem limitar-se apenas a parte competitiva dos jogos eletrônicos e buscando atrair atletas e espectadores não só do Paraná mas também de outros estados brasileiros - prometendo uma edição ainda maior em 2025.

⁸ PARANÁ. Secretaria do Esporte. Encontro Paranaense de E-Sports acontece em Curitiba. 2023. Disponível em: <https://www.esporte.pr.gov.br/Noticia/Encontro-Paranaense-de-E-Sports-acontece-em-Curitiba> Acesso em: 02 ago. 2024.

⁹ PARANAPORTAL. Encontro de e-sports reúne mais de 1.500 pessoas em Curitiba. Disponível em: <https://www.paranaportal.com/esportes/encontro-de-e-sports-reune-mais-de-1-500-pessoas-em-curitiba/>. Acesso em: 31 out. 2024.no

No passado, Curitiba já foi sede de um evento de médio porte mas com proporção internacional, o “Riot International WildCard Qualifier” (IWCQ) em 2016 - evento classificatório da modalidade League Of Legends, realizado na Ópera de Arame e atraindo atletas e torcedores do Brasil, México, Rússia, Japão e Austrália. A limitação física em capacidade da Ópera de Arame considerando o rápido esgotamento dos ingressos assim que disponibilizados implica em uma expectativa de que esse torneio traria possibilidades de outros eventos semelhantes ou até de maior escala para a cidade, mas não houveram novos avanços para sediar esses torneios em Curitiba até a mais recente legislação, indiretamente reconhecendo o potencial do esporte eletrônico.

No caso do IWCQ de 2016, supracitado, foi um incentivo para que o Brasil fosse sede do torneio “Riot Mid-Season Invitational” (MSI) da mesma modalidade em 2017, que ocorreu em duas etapas nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, considerando questões logísticas de custos e infra-estrutura apropriada à época para torneios desse nicho. Apenas a etapa do Rio de Janeiro contou com espectadores presenciais, realizada na Farmasi Arena. Não foram divulgados dados específicos para a quantidade de ingressos disponibilizados para o IWCQ 2016 ou para o MSI 2017, mas a Ópera de Arame tem capacidade máxima para aproximadamente 1 500 pessoas, enquanto a Farmasi Arena pode comportar até 18 mil espectadores. Locais com maior capacidade normalmente possuem custos maiores envolvidos, mas podem resultar em eventos de grande retorno para os serviços turísticos de uma cidade a curto, médio e longo prazo, desde que exista a perspectiva de novos eventos ou incentivos nessa direção.

Curitiba enquanto um destino turístico que preza por inovação, a realização de torneios de esporte eletrônico pode reforçar essa imagem de cidade moderna e digital. O desenvolvimento de uma infraestrutura ou de iniciativas diretamente voltadas para esportes eletrônicos podem gerar uma demanda para serviços turísticos em épocas de baixa temporada, assim como diversificam a oferta turística da cidade ao conectar-se com um público relativamente mais jovem e em escala internacional.

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Considerando esse contexto, o problema de pesquisa é: **Como Curitiba pode captar eventos de e-sports e se tornar um polo nacional?**

1.3 OBJETIVOS

No intuito de investigar esse problema, este projeto tem como objetivo geral **propor práticas para a captação de eventos de esportes eletrônicos em Curitiba**. Como objetivos específicos a presente pesquisa propõe:

- Identificar os principais e-sports, assim como principais eventos internacionais ocorridos no Brasil, evidenciando sua relação com o turismo.
- Analisar dados e boas práticas relacionadas a destinos de eventos de e-sports.
- Apresentar alternativas para que Curitiba possa realizar eventos de e-sports.

1.4 HIPÓTESES

Como suposições acerca do tema, a principal hipótese que norteia a presente pesquisa é que Curitiba pode ser um pólo nacional de eventos de esportes eletrônicos. De forma direta, supõe-se que a oferta turística diversificada de eventos atraem turistas nacionais e internacionais, impactando diretamente a economia regional de forma positiva.

1.5 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Este projeto está organizado em cinco capítulos: o primeiro capítulo contém a introdução, e apresenta a justificativa, objetivos e problemas discutidos no presente projeto, além das hipóteses iniciais da pesquisa e esta apresentação da estrutura. O segundo capítulo traz a revisão de literatura sobre torneios de e-sports enquanto eventos com algumas semelhanças com torneios esportivos, explorando sua relação com o turismo e a gestão de destinos. O terceiro capítulo discute os procedimentos

metodológicos da pesquisa, analisando dados do turismo em Curitiba e o potencial de eventos de e-sports. O quarto capítulo apresenta resultados preliminares a partir da análise de um orçamento de evento relacionado a torneio de grande porte de esportes eletrônicos. O quinto capítulo traz o projeto para a realização de um torneio continental em Curitiba, como projeto piloto para que a cidade consolide-se como destino turístico de e-sports - seguido das referências utilizadas neste projeto.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Esta revisão da literatura está dividida em dois tópicos: 2.1 Eventos de e-sports e Turismo e 2.2 Eventos Esportivos e Gestão de destinos.

Na primeira sessão, serão explorados trabalhos relacionando especificamente turismo com esportes eletrônicos, considerando também trabalhos que enfatizaram eventos no nicho de jogos eletrônicos, por esses estarem mais consolidados que os esportes eletrônicos e ainda relacionados.

Na segunda parte, será explorada bibliografia a respeito de eventos esportivos, relacionando com características pertinentes ao contexto dos esportes eletrônicos, da mesma maneira também considerando a gestão das cidades-sede desses eventos enquanto destinos turísticos.

2.1 EVENTOS DE E-SPORTS E TURISMO

É comum relacionar eventos a atividades de lazer ou entretenimento, mas essencialmente são atividades planejadas em um ambiente e período determinado e limitado (Getz, 2008), e que englobam a mobilização de diferentes serviços (Coutinho & Coutinho, 2007). O deslocamento de pessoas causado pelo chamado “turismo de eventos” inclui congressos, convenções, feiras, exposições, festivais, dentre outros, relacionado com o turismo de negócios e diferentes áreas do conhecimento, ciência, tecnologia, finanças e comércio (Agüero, 2007).

Mais especificamente, quando eventos esportivos estão entre os principais motivadores de uma viagem, ela também se encontra dentro da categoria de turismo de esportes (Abrão & Teixeira-da-Silva, 2023). O turismo de eventos esportivos, conhecido de forma mais ampla pelos impactos internacionais dos Jogos Olímpicos e Copa do Mundo de Futebol, ocorridos a cada 4 anos e de grandes proporções, requer planejamento organizado e infraestrutura turística dedicada. Nichos esportivos de modalidades específicas também mobilizam grandes multidões e geram significativos impactos econômicos, como é o caso do Campeonato Mundial de Fórmula 1 (Meurer & Lins, 2016), realizado anualmente e de forma itinerante por diferentes cidades e países, mobilizando de forma sazonal um público específico.

No caso dos esportes eletrônicos, entendidos enquanto a parcela competitiva e organizada de jogos eletrônicos diversos, o público compartilha uma

mesma cultura ou experiência específica caracterizada por uma relação próxima com os jogos e com os e-sports. Os eventos de jogos eletrônicos e mais especificamente de esportes eletrônicos proporcionam um momento de sociabilidade entre pessoas que se identificam consciente ou inconscientemente com uma certa identidade coletiva, também sendo um dos principais atrativos desses eventos (Dilek, 2019; Zhang *et al*, 2022).

A realização de torneios de esportes eletrônicos regionais, nacionais ou internacionais em arenas esportivas para comportar espectadores presenciais, ao mesmo tempo sendo transmitida ao vivo via *streaming* para diversos outros espectadores online. Ao mesmo tempo, um evento internacional de grandes proporções engaja diretamente uma parcela de visitantes de todo o mundo, no local ou assistindo de outras cidades e países, entre atletas, torcedores, equipes técnicas, familiares, jornalistas, terceirizados e muitos outros. O impacto positivo que um evento bem organizado pode causar sobre os espectadores online tem relação direta com as cidades anfitriãs de tais eventos sendo consideradas “intenção de destinos” no futuro (Dülgaroğlu, 2023).

Esses deslocamentos com um torneio específico de uma ou mais modalidades como principal motivador da viagem, de maneira semelhante ao turismo de esportes, diretamente gera receita na localidade anfitriã através de serviços, mas indiretamente também gerando visibilidade (Leon *et al*, 2022). Há muito potencial nesses eventos em atingir gerações de jovens e jovens adultos globalmente, e de maneira progressivamente mais positiva de acordo com o encontro e a superação das expectativas dos atletas e espectadores, assim como dos investidores, gestores públicos, prestadores de serviços e outros profissionais em diferentes áreas relacionadas direta ou indiretamente a organização de um grande evento - como um torneio internacional de e-sports, principalmente nesse caso porque é a experiência de um evento único e inesquecível que move os turistas de lazer relacionados a eventos e mais especificamente torneios esportivos.

No caso específico de torneios para esportes eletrônicos, é necessária não só uma infraestrutura adequada para atletas, equipes e espectadores, mas também uma conexão estável de alta velocidade de internet para as partidas e transmissões, e equipamentos digitais de alta performance para processar e transmitir os jogos em si; sendo relevante considerar a estabilidade e a segurança cibernética, contando com equipes de profissionais de tecnologia da informação de prontidão para evitar

possíveis interrupções ou experiências negativas para o público. Idealmente, equipamentos de áudio, vídeo e iluminação de alta qualidade também são fundamentais para o espetáculo proporcionado para os espectadores ao vivo, assim como ambientes destinados para acomodar os atletas, as equipes de transmissão e serviços básicos relacionados à natureza de eventos em geral, como alimentação, limpeza, banheiros, entre outras facilidades.

Dessa forma, é relevante considerar que o custo em infraestrutura para equipamentos eletrônicos de alta performance e para um serviço de internet, além de mão-de-obra especializada para essas funções, é relativamente alto, por isso é comum a busca por patrocínios de empresas de iniciativa privada para custear torneios e eventos de e-sports. Os patrocínios são responsáveis por aproximadamente 60% do total arrecadado pelo mercado de esportes eletrônicos no mundo (Newzoo, 2022, p. 35). Um exemplo de possibilidade de parcerias com iniciativa privada ocorreu em 2018 na cidade norte-americana de Arlington, que se tornou pioneira nos Estados Unidos ao inaugurar um estádio projetado especificamente para sediar torneios de esportes eletrônicos, adequado a partir de um centro de convenções pré-construído¹⁰, em uma parceria entre a Universidade de Texas em Arlington, a equipe profissional de esportes eletrônicos Complexity Gaming e a equipe profissional de beisebol Texas Rangers.

Normalmente, graças à promoção e ao marketing dos torneios, certas empresas esperam investir em eventos de esportes eletrônicos como meio de divulgar sua marca ou produto entre o crescente público que consome esse tipo de conteúdo, que é majoritariamente jovem. Dentre o público que consome e-sports atualmente, a maior parcela é composta por jovens e jovens adultos: aproximadamente 27% entre 10-20 anos e 46% entre 21-35 anos (Newzoo, 2022, p. 32).

É interessante notar que os patrocínios de empresas privadas não ocorrem apenas por marcas endêmicas¹¹ da área dos esportes eletrônicos, ou seja, que já atuam no ramo de jogos ou tecnologia. Na realidade, diferentes empresas não-endêmicas em nichos diversos atualmente investem nesse cenário como forma

¹⁰ ARCH DAILY. Populous to Collaborate on Design of North America's First e-sports Stadium. 2018. Redação por Kaley Overstreet. Disponível em: <https://www.archdaily.com/891105/populous-to-collaborate-on-design-of-north-americas-first-e-sports-stadium>. Acesso em: 02 ago. 2024

¹¹ As marcas endêmicas do cenário tecnológico são caracterizadas como instituições cujo seus produtos e serviços estão diretamente relacionados com o cenário, tais como empresas de hardware, equipamentos tecnológicos, redes de internet, entre outras. (AQUINO *et al*, 2022).

de atingir esse público direta ou indiretamente, como demonstrado por pesquisa da agência NewZoo no relatório anual de 2019, elencando algumas das diversas marcas que patrocinam diferentes ligas competitivas de e-sports. Dentre elas podemos encontrar marcas de vestuário, alimentos, bancos, seguradoras, automotivas, entre outras (FIGURA 1).

FIGURA 1 - LIGAS DE E-SPORTS E RESPECTIVOS PATROCINADORES POR ÁREAS DE ATUAÇÃO.

	Apparel & Retail	Hardware	Peripheral	Automotive	Telecom	Finance & Payment Provider	Food & Beverage	Gaming Furniture	Music	Oil & Gas	Electronics	Cosmetics	Social Media	FMCG
			Open		Open	Open			Open	Open				Open
					Open				Open		Open	Open	Open	Open
			Open	Open	Open				Open	Open	Open	Open	Open	Open
			Open					Open		Open	Open	Open	Open	Open
		Open	Open		Open	Open		Open	Open	Open		Open	Open	

FONTE: Newzoo (2019)

O crescimento do cenário de esportes eletrônicos está diretamente relacionado a uma certa digitalização e ao investimento em infraestrutura adequada como, por exemplo, internet de alta velocidade ou outras possibilidades que aumentem as oportunidades na área de tecnologia, que também favorecem a experiência e a conectabilidade de turistas a destinos turísticos inteligentes.

Assim, não somente o evento, mas a localidade-sede deve ter infraestrutura adequada para a arena de esportes eletrônicos em si, ou seja, onde os atletas irão performar, e ao menos um local dedicado a transmissão e espectadores ao vivo, podendo utilizar novas estruturas temporárias ou permanentes a locais como centros de convenções, anfiteatros ou estádios adaptados para receber torneios. A depender da capacidade do local escolhido para o evento, é necessário utilizar de diferentes estratégias de marketing para atingir esse público, que é majoritariamente jovem e amplamente conectado.

Como uma intersecção no recorte, o público dos esportes eletrônicos representa uma parcela dentro do público de jogos eletrônicos, e diversos eventos

como feiras ou convenções de jogos também dedicam parte de sua infraestrutura e programação para torneios de e-sports, respondendo a uma demanda referente a essa parcela (Montero, 2022).

Explorando estudos de casos de cidades que passaram a se destacar no que poderia ser chamado “turismo de e-sports”, o pesquisador espanhol Marcos Antón (2018, p. 81-82) descreve o caso de Katowice, na Polônia. Segundo o autor, é um excelente exemplo para pensar como uma cidade pode apostar nos esportes eletrônicos para sua imagem como destino turístico. A cidade foi sede de um torneio de grande escala da modalidade Counter Strike em 2018, a Intel Extreme Masters (IEM), e sendo uma cidade de 300 mil habitantes, atraiu mais de 173 mil turistas para aquela edição. O grande sucesso levou a novas edições nos anos seguintes, assim como também atraindo outras mídias a sediar torneios em Katowice, disparando os números de buscas a respeito da cidade nas datas próximas a esses torneios. Somente na edição do IEM Katowice 2018, estimou-se cerca de 22 milhões de euros arrecadados por essa publicidade na cidade polonesa (Brautigam in Anton, 2018). Sabendo que existem exemplos de modelos internacionais, resta analisar o que é possível especificamente a partir do contexto brasileiro.

2.1.1 Cronologia de eventos internacionais de e-sports no Brasil

A realização de eventos de grande escala e torneios de esportes tradicionais no Brasil, como a Copa do Mundo de Futebol em 2014 e as Olimpíadas em 2016, abriram as portas para torneios de e-sports no Brasil, e tem contribuído para a consolidação do país como relevante destino para competições internacionais.

Para fornecer uma visão mais clara da cronologia dos eventos de e-sports realizados no Brasil, a tabela a seguir resume os principais torneios internacionais, suas modalidades, cidades e locais de realização:

QUADRO 1 - CRONOLOGIA DE EVENTOS INTERNACIONAIS DE E-SPORTS NO BRASIL

Nome	Modalidade	Cidade	Local/Arena	Ano
IWCQ	LoL	Curitiba	Ópera de Arame	2016
ESL Pro League	CS	São Paulo	Ginásio Ibirapuera	2016
MSI	LoL	Rio de Janeiro	Farmasi Arena	2017

ESL One	CS	Belo Horizonte	Mineirinho	2018
Pro League	Rainbow Six	Rio de Janeiro	Arena da Barra	2018
BLAST Pro Series	CS	São Paulo	Ginásio Ibirapuera	2019
World Series	Free Fire	Rio de Janeiro	Arena Carioca 1	2019
Champions Tour	Valorant	São Paulo	Studio Riot Games	2022
IEM	CS	Rio de Janeiro	Farmasi Arena	2022
IEM	CS	Rio de Janeiro	Farmasi Arena	2023
IEM	CS	Rio de Janeiro	Farmasi Arena	2024
World Series	Free Fire	Rio de Janeiro	Arena Carioca 1	2024

FONTE: Elaboração própria.

O primeiro torneio internacional no Brasil foi o International Wildcard Qualifier (IWCQ) da modalidade League of Legends, realizado em 2016. O campeonato era um qualificatório entre as equipes campeãs de diferentes regiões disputando uma vaga no Mundial da modalidade, que ocorreria ainda no mesmo ano nos Estados Unidos. As fases iniciais do IWCQ ocorreram nos estúdios do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), da organizadora e desenvolvedora do jogo, a Riot Games, em São Paulo, já as fases finais foram realizadas na Ópera de Arame, em Curitiba. Segundo a prestadora de serviços do evento Whido, cerca de 800 ingressos foram disponibilizados e estavam esgotados em menos de duas horas após serem colocados à venda¹², com mais de 8 milhões de espectadores online ao longo do torneio¹³.

No mesmo ano, na modalidade de Counter Strike, ocorreu o primeiro torneio internacional em solo brasileiro, a ESL Pro League Season 4 em São Paulo, no Ginásio do Ibirapuera. Segundo o portal Mais e-sports, foram mais de 6 mil espectadores presenciais e um pico de mais de 400 mil espectadores online acompanhando um time brasileiro na final ao vivo¹⁴, que acabou ficando em segundo lugar. No mesmo ano, os dois principais torneios internacionais da modalidade foram

¹² WHIDO (São Paulo). International Wildcard Qualifier. Cases. [2017]. Disponível em: <https://www.whido.com.br/international-wildcard-qualifier/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

¹³ TECMUNDO. League of Legends: 8 milhões de espectadores acompanharam o IWCQ 2016. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/109998-league-of-legends-8-milhoes-espectadores-acompanharam-iwcq-brasil.htm>. Acesso em: 02 ago. 2024.

¹⁴ MAIS ESPORTS. CS:GO: Relembre os campeonatos internacionais realizados no Brasil. 2022. Redação por Bruno Martins. Disponível em: <https://maisesports.com.br/campeonatos-csgo-realizados-no-brasil/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

vencidos por equipes brasileiras, resultando em um crescente interesse do público brasileiro sobre a modalidade e esportes eletrônicos em si.

Depois disso, o primeiro torneio de nível mundial na modalidade League of Legends ocorreria no Brasil em 2017: o Mid-Season Invitational (MSI), reunindo as principais equipes das principais regiões competitivas do mundo. As primeiras fases novamente ocorreram nos estúdios da Riot Brasil em São Paulo, mas dessa vez as finais ocorreram na Farmasi Arena, no Rio de Janeiro, com capacidade para 18 mil pessoas e ingressos esgotados em menos de uma hora após serem disponibilizados¹⁵. Depois desse evento, a expectativa para novos torneios cresceu nos anos seguintes, também em outras modalidades.

Em 2018, o Brasil foi sede de torneios internacionais de grande público nas modalidades de Counter Strike e Rainbow Six Siege. O primeiro corresponde a ESL One Belo Horizonte, no Mineirinho, que vendeu 34,5 mil ingressos ao longo dos três dias de evento¹⁶. O segundo foi a Pro League de Rainbow Six, na Arena da Barra, no Parque Olímpico do Rio de Janeiro, que vendeu 24 mil ingressos para os dois dias de evento¹⁷. Houve também um torneio continental de League of Legends para equipes do Brasil e América Latina chamado “Rift Rivals”, mas que foi sediado nos estúdios da Riot Brasil em São Paulo sem público presencial.

No ano de 2019, além da BLAST Pro Series São Paulo, torneio de Counter Strike sediado no Ginásio do Ibirapuera, que comporta até 11 mil espectadores, também ocorreu o primeiro Free Fire World Series, mundial da modalidade Free Fire na Arena Carioca 1, com capacidade para até 16 mil pessoas. Na época, o mundial foi vencido pela equipe brasileira do Corinthians e havia grande expectativa para o mundial de 2020, mas com o início da pandemia global de COVID-19, diversos eventos marcados tiveram de ser adiados ou cancelados. Mesmo assim, tanto antes quanto depois da pandemia, os principais destinos para eventos de médio e grande porte continuaram ocorrendo na região sudeste.

¹⁵ Cf. DOT ESPORTS (Estados Unidos). 2017 MSI tickets sell out in less than an hour: were you fast enough to buy msi tickets?. Were you fast enough to buy MSI tickets?. 2017. Redação por Adam Newell. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/2017-msi-tickets-sell-out-in-less-than-an-hour-9125> . Acesso em: 02 ago. 2024.

¹⁶ Cf. ESL (Estados Unidos). ESL One Belo Horizonte powered by Intel welcomes 11,500 fans on each main event day in the sold out Mineirinho Arena in Brazil. 2018. Disponível em: <https://esl.com/article/esl-one-belo-horizonte-powered-by-intel-welcomes-11500-fans-on-each-main-event-day-in-the-sold-out-mineirinho-arena-in-brazil/> . Acesso em: 02 ago. 2024.

¹⁷ Cf. SPORTV. Pro League, ESL One BH e outros grandes torneios de esports que o Brasil sediou em 2018. 2018. Redação por Felipe Guerra. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/seis-grandes-torneios-de-esports-que-o-brasil-sediou-em-2018.ghtml> . Acesso em: 02 ago. 2024.

Somente em 2022 voltaram a ser organizados campeonatos internacionais de e-sports no Brasil, com dois torneios: Valorant Champions Tour, em São Paulo¹⁸, e o Intel Extreme Masters de Counter Strike, no Rio de Janeiro¹⁹. De acordo com a Agência Nielsen (2023), mais de 40 milhões de dólares foram movimentados na cidade-sede do IEM Rio 2022, sendo US\$ 11 milhões em hospedagem e US\$ 5,6 milhões em lazer e entretenimento (CARBONE, 2023). Após este evento internacional de larga escala no Rio de Janeiro, a prefeitura da cidade acelerou discussões a respeito da temática dos esportes eletrônicos, culminando na aprovação da Lei nº 7696, de 8 de dezembro de 2022, criando o Programa de Esportes Eletrônicos do Rio de Janeiro – Rio Games E-sports, definindo o que são e-sports e tendo por finalidade a promoção de infraestrutura para eventos do gênero (Rio de Janeiro, 2022).

O IEM de Counter Strike que ocorreu no Rio de Janeiro em 2022 pode ser considerado o evento de E-Sport mais bem sucedido que o Brasil já realizou, tanto em audiência quanto em retorno financeiro²⁰. O torneio foi o primeiro evento “Major” ocorrido no Brasil da modalidade, ou seja, equivalente a um mundial, atraindo mais de 100 mil pessoas ao Rio de Janeiro e mais de 1,4 milhão de espectadores simultâneos no mundo todo²¹. Até mesmo o sistema de metrô da cidade foi personalizado em homenagem às equipes e jogadores. O sucesso da IEM Rio resultou em mais duas edições em 2023 e 2024, ocorridas na Farmasi Arena, no Parque Olímpico, com previsão para novas edições no futuro.

Recentemente, em novembro de 2024 o Free Fire World Series, mundial da modalidade Free Fire voltou a acontecer no Rio de Janeiro após 5 anos, na Arena Carioca 1 do Parque Olímpico. Novamente uma equipe brasileira venceu o torneio, sendo agora o quinto título de equipes brasileiras, consolidando o favoritismo do país no mundial dessa modalidade. A grande final do mundial teve mais de 10 mil

¹⁸ Cf. VALORANT ZONE (Brasil). VALORANT Champions Tour 2023: LOCK//IN São Paulo. 2023. Disponível em: <https://valorantzone.gg/campeonato/valorant-champions-tour-2023-kickoff-tournament/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

¹⁹ Cf. GLOBO ESPORTE (São Paulo). IEM Rio 2023 terá dois brasileiros, mas sem campeões mundiais. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2023/02/19/iem-rio-2023-tera-dois-brasileiros-mas-sem-campeoes-mundiais.ghtml>. Acesso em: 02 ago. 2024.

²⁰ THE ENEMY. CS:GO: ESL acerta em cheio com público no início do IEM Rio Major. 2022. Redação por Jairo Junior. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-esl-acerta-publico-inicio-iem-rio-major>. Acesso em: 04 ago. 2024.

²¹ Na ocasião a festa proporcionada pela torcida brasileira foi notícia no mundo todo, orquestrada pelo streamer e influencer “Gaulês” que bateu vários recordes de audiência durante o evento.

espectadores presenciais e mais de 1,3 milhões de espectadores online²², com mais de 400 mil espectadores exclusivamente na transmissão oficial em português²³, demonstrando o impacto do público brasileiro para a modalidade.

A copa do mundo de futebol no Brasil (2014) e as Olimpíadas do Rio de Janeiro (2016), preparadas desde os Jogos Panamericanos do Rio (2007), foram eventos que pavimentaram o terreno para eventos futuros, considerando o desenvolvimento de infraestrutura e ampliação de serviços turísticos como hospedagem e alimentação nas cidades que sediaram as modalidades. Em relação a infraestrutura especificamente, a construção de estádios e arenas poliesportivas e modernas também propiciam um cenário onde mais eventos possam ocorrer no futuro, colocando em evidência o potencial para novos eventos em cidades não necessariamente na região sudeste. Por meio de transmissões ao vivo, os esportes eletrônicos atingem muito mais do que o público presencial na arena da cidade-sede, aumentando a visibilidade e o interesse em um destino turístico específico.

A cidade do Rio de Janeiro inclusive estava confirmada como sede do Panamerican E-sports Games Rio de 2024, torneio continental de quatro modalidades masculinas e femininas, qualificatório para um mundial destas mesmas modalidades previsto para ocorrer ao final do ano na Arábia Saudita. A IESF é a organização que estaria realizando o campeonato, e contratou a agência Record Eventos para a realização do evento que englobaria o torneio. Por sua vez, a agência buscou um acordo com a prefeitura do Rio de Janeiro para o custeio de R\$11 milhões para a execução do evento. Ainda que não houvesse local definido, era previsto para ocorrer no Parque Olímpico em junho de 2024, mas acabou adiado e realizado apenas de forma online devido a negativa da prefeitura em relação ao patrocínio solicitado. Sem crédito orçamentário sobrando, o prefeito Eduardo Paes declarou que “era um evento muito caro e, por ignorância, não tinha as informações que me deixaram seguro para fazer todo o investimento”, mas demonstrou interesse trazer este evento para a cidade em 2025, além de fomentar o cenário regional e nacional com novos torneios.

²²

<https://www.indiatodaygaming.com/news/story/free-fire-world-series-finals-2024-breaks-viewership-records-6042>

²³ Idem.

Cf.

Para localidades fora do eixo Rio-São Paulo, usando como comparativo a edição da copa do mundo de futebol de 2014, cidades como Cuiabá tiveram um aumento substancial no fluxo de turistas após a melhoria dos serviços turísticos oferecidos. Cabe destacar que tanto o setor público quanto o setor privado podem sair favorecidos nessas situações, ressaltando a importância das parcerias e patrocínios para a realização e execução dos eventos de grande porte nesse nicho (Duch, 2011).

2.1.2 Jogos eletrônicos, esportes eletrônicos e o contexto de Curitiba

A relação entre turismo e jogos eletrônicos (não só e-sports) é cada vez mais evidente e promissora. Segundo Brandão (2023), os jogos eletrônicos têm o poder de, a partir de uma experiência digital, estimular o interesse em locais e pontos de referência da vida real. Para o autor, há potencial para o Brasil se destacar como um destino significativo neste novo subtipo turístico que está se formando e sugere algumas estratégias - dentre elas especialmente incentivos para a organização de eventos e torneios de e-sports.

A turismóloga espanhola Alba Montero (2022) analisou os impactos turísticos da “Electronic Entertainment Expo”, mais conhecida como “E3”. Esse evento é uma feira dedicada a jogos eletrônicos em geral, reunindo empresas e desenvolvedoras fazendo anúncios de lançamentos e outras tendências do ramo, e ocorre anualmente na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, mas inspirando eventos semelhantes em outras cidades do mundo, como por exemplo a Barcelona Games World, dentre outros analisados pela autora. A pesquisadora parte de uma perspectiva de “turismo de jogos eletrônicos”, mas reconhece que esses eventos normalmente estão conectados com torneios de esportes eletrônicos próprios ou a transmissão de jogos profissionais, como maneira até de suprir uma demanda interna de uma parcela dessa comunidade. Uma das principais características do trabalho de Montero (2022) é chamar a atenção para a maioria do público desses eventos ser masculina, ainda que seja um quadro caminhando gradualmente em direção a uma maior igualdade de gênero - mas coloca em evidência a diferença de participação nesse meio, onde apenas 34% do público espectador de esportes eletrônicos são mulheres (Newzoo, 2022, p.32).

Em relação a um público semelhante, no estudo de Brandão (2023) o foco do pesquisador sobre jogos eletrônicos carregou a intenção de levantar dados sobre as motivações relacionadas ao público de jogos eletrônicos e seu perfil turístico, reunindo 32 respostas obtidas em um formulário confeccionado pelo autor. No que tange especificamente os torneios de e-sports, a maioria das respostas sinalizou a localização dos eventos e o preço dos ingressos como principais fatores impeditivos para maior democratização do acesso aos eventos de esportes eletrônicos no Brasil (Brandão, 2023, p. 42), refreando uma popularização mais disseminada.

Especificamente no caso de Curitiba, a turismóloga Geovana D'Agostin (2022) traz argumentos a favor da cidade receber um torneio internacional de esportes eletrônicos em um grande evento, defendendo que a cidade possui infraestrutura adequada e serviços necessários para outros eventos, e que por ser um centro de tecnologia e inovação, conecta-se diretamente aos e-sports. A pesquisadora confeccionou um formulário buscando conhecer o perfil do espectador de torneios de esportes eletrônicos, assim como suas principais motivações para participar de eventos e sua opinião sobre esses - considerando uma parcela de perguntas especificamente para residentes e não-residentes em Curitiba, obtendo 150 respostas totais.

Analisando as respostas, D'Agostin (2022) aponta que 84 eram de fora da cidade, para quem a autora encaminhou perguntas referentes ao interesse por viajar até Curitiba para um torneio e, em caso de resposta afirmativa, quais meios de transporte e hospedagem utilizariam, assim como se estariam dispostos a visitar outras atrações turísticas da cidade. Para os residentes em Curitiba foram oferecidas questões mais diretas como possível local do evento, meio de transporte utilizado na cidade, atrações relacionadas ao evento, custos extras em contrapartida a benefícios ou brindes do evento, entre outros. Uma das principais perguntas abertas oferecidas aos entrevistados questionava o valor financeiro total estimado para gastar em um evento de esportes eletrônicos, considerando o valor adicional de viagem e hospedagem para não-residentes. Entre os resultados obtidos, destacam-se as informações a respeito da renda familiar, pois 49% das respostas sinalizou possuir renda familiar até 3 salários mínimos e 29% entre 4 e 6 salários mínimos (D'Agostin, 2022), denotando que apesar de ter interesse em eventos de esporte eletrônico, a depender do evento considerariam se o gasto é condizente com a experiência esperada.

O trabalho de D'Agostin (2022) tinha a intenção de entrevistar organizadores de eventos e torneios de esportes eletrônicos para levantar quais são os principais aspectos necessários para a organização de um evento relacionado ser atrativo para o público-alvo. Com apenas uma resposta obtida de organizadores, ainda assim a autora levanta questões pertinentes para a mobilização de uma estrutura local para sediar grandes torneios. Na perspectiva de Brandão (2023), seria adequado uma cidade interessada em entrar neste mercado começar com eventos regionais e então nacionais, já que esses eventos exigem um investimento inicial mais modesto em infraestrutura, logística e recursos, tornando-os mais viáveis para uma cidade que está começando a explorar o potencial dos e-sports até para o engajamento de um público local, em vez de apenas pensar na demanda e oferta turística. A realização bem-sucedida desses eventos menores pode construir uma reputação favorável para a cidade enquanto uma anfitriã competente e um destino competitivo para sediar eventos maiores, atraindo interesse tanto de organizadores quanto de participantes de outras cidades e até mesmo de outros países.

A proposta de D'Agostin (2022), no entanto, é explorar especificamente a possibilidade de um projeto de execução de um grande torneio específico de e-sports em Curitiba, utilizando o Estádio Mario Celso Petraglia (anteriormente Estádio Joaquim Américo Guimarães, mais conhecido como Arena da Baixada) como referência de sede para eventos desse porte, com base em outras cidades que também utilizaram arenas ou estádios esportivos como local para torneios de esportes eletrônicos devido a sua grande capacidade e infraestrutura de apoio. A escolha do local levou em conta a estrutura do teto retrátil do estádio, que possibilitaria a execução do evento sem interrupções mesmo por adversidades climáticas (D'Agostin, 2022, p. 75).

A autora procurou estabelecer cotações e orçamentos para a realização de um evento nessa proposta, considerando infraestrutura e recursos humanos necessários na cidade sede e sabendo que a própria Riot Games, detentora dos direitos sobre o jogo League of Legends e torneios profissionais dessa modalidade, trabalha amplamente com a promoção e marketing do evento através das próprias parcerias pré-estabelecidas de patrocinadores para esses eventos. A cotação da autora incluindo palco equipado, painéis de LED, serviço de venda de ingressos, show de abertura, locação do estádio, premiação e equipe técnica somou aproximadamente R\$10 milhões (D'Agostin, 2022, p. 77), com o dólar à época em

R\$4,67 para o orçamento específico das premiações e do show de abertura de uma banda ou artista de reconhecimento internacional. Segundo a autora, a realização bem-sucedida de um grande torneio em Curitiba abre novas possibilidades para explorar eventos desse nicho na cidade, não prevendo uma avaliação direta do retorno do investimento.

Na cidade do Rio de Janeiro, em 2024 ocorreria o Panamericano de e-sports, disputado ao longo de 9 dias em 5 modalidades e orçado em mais de R\$21 milhões²⁴ pela Record Eventos - empresa contratada pela IESF para a realização do torneio. A agência esperava utilizar uma das arenas do Parque Olímpico do Rio de Janeiro sem custos ou, pelo menos, com algum apoio do poder público, mas tanto a solicitação de isenção quanto o financiamento de aproximadamente R\$11 milhões foram negados. A expectativa do comitê organizador era a venda de até 90 mil ingressos, com o valor estimado em 280 reais²⁵ - ou seja, uma arrecadação direta de até R\$25 milhões, com todos os ingressos vendidos. Contudo, sem o apoio financeiro da prefeitura à época e com o torneio ocorrendo apenas de forma online, o prefeito declarou ter interesse em trazer o Pan de e-sports para a cidade em 2025²⁶, demonstrando apostar que o retorno para a cidade ainda é maior que o custo envolvido.

Diante das análises apresentadas, percebe-se que o turismo relacionado aos jogos eletrônicos e aos esportes eletrônicos representa uma oportunidade promissora para Curitiba se destacar nesse mercado emergente. Experiências como as do Rio de Janeiro evidenciam a importância de um planejamento que equilibre investimentos e retorno esperado, com apoio público e privado. Nesse sentido, eventos regionais e nacionais podem servir como etapa inicial para consolidar a cidade como um destino relevante nesse segmento, fortalecendo sua posição tanto no cenário turístico quanto no mercado de esportes eletrônicos.

2.2 EVENTOS ESPORTIVOS E GESTÃO DE DESTINOS

²⁴

<https://www.dust2.com.br/noticias/50304/prefeitura-do-rio-negou-patrocinio-de-r-11-milhoes-para-pan-dos-esports>

²⁵ Idem.

²⁶

<https://www.dust2.com.br/noticias/53181/arrepido-prefeito-do-rio-diz-que-tentara-realizar-o-pan-do-s-esports-em-2025>

Cf.

Cf.

Eventos esportivos tradicionais desempenham papéis cruciais no desenvolvimento turístico e econômico de uma região. Eventos esportivos como competições profissionais, regionais ou estudantis têm a capacidade de atrair visitantes de diversas origens, impulsionando o turismo local. Esse influxo de turistas não apenas aumenta a demanda por serviços como hospedagem, alimentação e transporte, mas também contribui significativamente para a economia local através de vários outros gastos diretos e indiretos (Bazzanella, 2023).

Além disso, esses eventos têm um impacto econômico substancial ao criar demandas por empregos temporários ou periódicos, assim estimular o comércio local promovendo vendas e visibilidade direta nas proximidades do evento. A promoção da imagem do destino também é um benefício claro, já que eventos esportivos de destaque podem atrair atenção da mídia e dos turistas, posicionando a região como um destino turístico de destaque.

Por outro lado, os e-sports emergiram como uma indústria em expansão que também pode influenciar positivamente o crescimento turístico e econômico de uma região. Os torneios não só atraem um público significativo, tanto presencial quanto online, como também geram receitas substanciais através de vendas de ingressos e produtos relacionados ao evento (Zhang *et al*, 2022). De certa maneira, atuam como promoção da região como um centro de inovação e entretenimento digital, colocando em evidência suas instalações e infraestrutura para um público interno e externo (Kaltsidis, 2022).

Além de contribuir para a economia local, os eventos de e-sports podem catalisar investimentos em infraestrutura, mas também integrar parcerias com a rede turística local, assim como serviços de hospedagem e gastronomia por exemplo, como meio para proporcionar um ambiente propício para o desenvolvimento econômico sustentável. Esses eventos atraem jovens entusiastas de tecnologia e jogos, mas também oferecem oportunidades para a comunidade local se envolver e se beneficiar diretamente dessa indústria em crescimento.

Curitiba, já consolidada como um destino estratégico para o setor MICE, destaca-se pela robustez de sua infraestrutura e pelos serviços de alta qualidade que podem impulsionar o crescimento de eventos de e-sports. Neste setor, a cidade tem se mostrado capaz de sediar grandes eventos, como congressos, exposições e feiras, o que se soma à sua excelente conectividade e à diversidade de ofertas

turísticas.²⁷ Essas características tornam Curitiba uma opção atraente para a realização de eventos de grande porte, incluindo torneios de e-sports. A incorporação desses eventos à estratégia de MICE pode consolidar ainda mais a posição da cidade como um polo regional de negócios, inovação e entretenimento.

Para Leon *et al.* (2022), a relação entre a gestão de destinos e eventos de esportes eletrônicos é fundamental para o desenvolvimento e sucesso desses eventos. A integração de eventos de e-sports, ainda um mercado em crescimento, nas ofertas turísticas de um destino pode impulsionar o turismo através da procura por um nicho específico, de forma a incentivar movimentações motivadas por uma indústria dentro do ramo de lazer e entretenimento durante períodos de menor ocupação da cidade, atraindo participantes, espectadores e entusiastas para a região. Além disso, a gestão eficaz de destinos envolve a criação de estratégias que promovam a execução, operação e aprimoramento desses eventos, com certa periodicidade para consolidação de um torneio do ponto de vista do esporte e do espectador. A imagem do destino na experiência dos visitantes presenciais e na impressão dos espectadores online desempenham um papel crucial na decisão dos turistas esportivos de visitar ou revisitar uma região em ocasiões futuras, seja especificamente para eventos ou não (Çetin & Coşkun, 2021).

Da mesma maneira, a relação entre a gestão de destinos e eventos esportivos é crucial para o desenvolvimento do turismo esportivo e a promoção de destinos por meio de competições esportivas (Maslowski e Karasiewicz, 2021). A organização de eventos esportivos, tanto tradicionais quanto de e-sports, pode gerar visitas turísticas e valor econômico a curto, médio e longo prazo para as cidades anfitriãs.

A gestão de destinos e eventos esportivos está interligada, de acordo com Campestrini e Da Costa (2017), através de aspectos econômicos, sociais e de infraestrutura, refletindo a evolução do entretenimento e a necessidade de adaptação das estratégias de gestão para incluir novas formas de eventos esportivos, pois a forma como os eventos são planejados, organizados e promovidos pode impactar significativamente a experiência dos participantes, a atratividade do destino e o sucesso geral do evento em termos de participação e satisfação dos

envolvidos. Iniciativas específicas direcionadas podem inclusive despertar o interesse pelo turismo na cidade-sede e proximidades se incentivadas com antecedência ou facilitadas por meio de pacotes de viagem e outras ferramentas de marketing e gestão de destinos. Da mesma forma, turistas ocasionais da cidade com interesse em jogos eletrônicos teriam uma nova localidade para adicionar ao seu roteiro, ou um motivo a mais para se deslocar até uma localidade específica.

Portanto, eventos esportivos, sejam tradicionais ou de e-sports, possuem um papel relevante para o fortalecimento da economia local e para a promoção de destinos turísticos. Quando integrados à gestão de destinos, esses eventos podem atrair novos públicos, gerar movimentações econômicas diretas e indiretas e consolidar a imagem das cidades como pólos turísticos e esportivos. Além disso, a realização periódica de eventos bem planejados permite fomentar parcerias estratégicas, investir em infraestrutura e serviços locais e criar oportunidades que beneficiem tanto os organizadores quanto a comunidade. Dessa maneira, ao alinhar esporte, turismo e entretenimento, os eventos esportivos se apresentam como uma importante ferramenta para o desenvolvimento regional e para a promoção de novas experiências aos visitantes e espectadores.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa consistiu em uma análise exploratória e descritiva, inicialmente dimensionando o que são esportes eletrônicos e principais eventos internacionais já ocorridos no Brasil, a partir disso buscando identificar como captar eventos como torneios de e-sports de porte regional, nacional e internacional enquanto possibilidades para o desenvolvimento turístico de Curitiba.

QUADRO 2 - CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Objetivos Específicos	Fontes de Dados	Técnica de Coleta de Dados	Instrumentos de Coleta de Dados	Técnica de Análise de Dados
Identificar os principais esportes eletrônicos e eventos associados, destacando sua relação com o turismo.	Fontes secundárias (bibliografia, periódicos, Google Scholar, documentos)	pesquisa documental pesquisa bibliográfica (descritores/palavras-chaves)	fichamento	revisão de literatura (bibliometria - sistemática)
Analisar os destinos de eventos de esportes eletrônicos, identificando boas práticas de captação e organização desses eventos	Fontes secundárias (acadêmicas, governamentais e jornalísticas) e fontes primárias (gestores de eventos – CCVB, IMT)			
Descrever Curitiba como realizadora de eventos de e-sports.	Fontes secundárias (acadêmicas, governamentais e jornalísticas)	Análise de dados	Análise de dados	Análise de discurso e análise descritiva qualitativa

Fonte: Elaboração própria.

A pesquisa bibliográfica constituiu uma etapa essencial para o embasamento teórico do estudo, utilizando fontes acadêmicas e científicas, como Zhang *et al.* (2022), Getz (2008), Montero (2022) e D'Agostin (2022). Essas obras forneceram suporte conceitual para a relação entre e-sports, turismo e infraestrutura, além de apresentar estudos relacionados à organização e impacto de eventos em diferentes contextos.

Complementarmente, foi realizada uma pesquisa documental, que incluiu o levantamento de dados em relatórios de mercado, como os da Newzoo (2022, 2023), documentos legais, como a Lei 20281 do Paraná, e iniciativas institucionais, como o Programa Rio Games. Essa etapa buscou informações concretas sobre regulamentações, estatísticas e práticas de mercado, que foram utilizadas para compor a análise do cenário atual dos esportes eletrônicos no Brasil e no mundo.

A abordagem exploratória permitiu identificar o perfil do público de e-sports, suas motivações e as estratégias de engajamento utilizadas em eventos similares. Para isso, foram utilizados estudos prévios, como os de D'Agostin (2022) e Brandão (2023), que investigaram as características e o comportamento desse público, além de suas percepções sobre a organização de eventos. Por fim, a pesquisa também adotou uma perspectiva comparativa, com a análise de estudos de caso de cidades e eventos relevantes, como Katowice, Arlington, o IEM Rio, a ESL BH e o Free Fire World Series. Esses exemplos internacionais e nacionais ajudaram a identificar boas práticas que poderiam ser adaptadas ao contexto curitibano.

QUADRO 3 - CLASSIFICAÇÃO DE FONTES E ABORDAGENS METODOLÓGICAS

Tipo de Pesquisa	Fontes Principais	Temas
Bibliográfica	Zhang et al. (2022), Getz (2008), Montero (2022), Kaltsidis (2022), D'Agostin (2022)	Esports, Turismo, Infraestrutura
Documental	Newzoo (2022, 2023), Lei 20281, Programa Rio Games, relatórios de eventos	Estatísticas, leis, dados de mercado
Exploratória	D'Agostin (2022), Brandão (2023)	Público de esports, estratégias locais
Comparativa	Estudos de caso: Katowice, Arlington, IEM Rio, ESL BH, Free Fire World Series	Boas práticas, impacto de eventos

FONTE: Elaboração própria.

Buscando por estudos específicos a nível de graduação sobre esportes eletrônicos e turismo, chamou a atenção certa escassez de pesquisas acadêmicas nessa intersecção, prezando pelos estudos de turismólogos e profissionais da área do Turismo sobre o tema. A palavra “turismo” foi usada como palavra-chave

primária, sendo “e-sports” e “esportes eletrônicos” como palavras-chave secundárias para encontrar pesquisas através do Google Acadêmico.

4. RESULTADOS

Este capítulo apresenta os resultados separados por objetivo específico. Assim descreve os principais esportes eletrônicos e eventos de e-sports, assim como sua relação com o turismo; apresenta dados e boas práticas relacionadas a destinos de eventos de e-sports; e descreve Curitiba como realizadora de eventos de e-sports.

4.1 Principais esportes eletrônicos

Os esportes eletrônicos têm se consolidado como um importante setor do entretenimento global, com modalidades como League of Legends (LoL), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Free Fire e Valorant se destacando por sua audiência e engajamento. Segundo o relatório da Newzoo (2022), o Brasil é um dos mercados com maior público engajado de e-sports, com milhões de espectadores tanto presenciais quanto online durante eventos nacionais ou internacionais.

A movimentação de visitantes para torneios presenciais de e-sports aumenta a demanda por serviços de turismo, incluindo hospedagem, alimentação e transporte. Esses eventos, especialmente os de grande porte, geram impacto econômico significativo nas cidades-sede, como por exemplo no Rio de Janeiro em 2022, com os torneios internacionais ESL Pro League e IEM Rio Major, na modalidade Counter Strike, contribuindo significativamente para novos torneios nessa e em outras modalidades de e-sports a nível mundial na cidade. Naquele ano, foram mais de US\$ 5 milhões arrecadados em serviços de lazer e entretenimento, e mais de US\$ 11 milhões em hospedagem (Carbone, 2023). Esses números não falam apenas dos valores gerados pelos eventos esportivos ou especificamente de esportes eletrônicos, mas esse nicho passou a ser contemplado no calendário anual da cidade de forma constante, como destaca a diretora regional do Rio de Janeiro da GL Events²⁸, Silvia Albuquerque (2024):

²⁸ A GL events é uma empresa internacional do setor de eventos, trabalhando tanto com eventos esportivos de grande porte (como os Jogos Olímpicos) quanto com eventos de cultura pop, onde se insere o público de jogos e esportes eletrônicos, como a Comic Con Experience. Só no Rio de Janeiro, a empresa atualmente gerencia o centro de convenções Riocentro, a RioArena e o Lagune Barra Hotel.

O impacto do turismo esportivo, inclusive de esportes eletrônicos, vai muito além do que se vê nos estádios e arenas: ele movimenta toda a economia da região, desde a rede hoteleira até o comércio e os serviços locais. [...] Vejo diariamente como o turismo esportivo transforma a dinâmica econômica da cidade. Em meio à sazonalidade comum do turismo de lazer, o segmento se destaca como uma alternativa sólida e constante, capaz de gerar receitas e manter o fluxo de visitantes ao longo do ano. Ele traz um público diversificado, composto por atletas, equipes técnicas, torcedores e turistas que aproveitam as competições para explorar a cidade.²⁹

Com o objetivo de identificar os principais esportes eletrônicos, utilizou-se os dados providenciados pela agência e-sports Charts, especializada em estatísticas de transmissões de esportes eletrônicos, para torneios entre 2017 e 2024. O ranking em questão considera pico de espectadores ao vivo simultâneos para esses torneios, mas também identifica a premiação total em torneios profissionais oficiais, tanto para modalidades em computadores e consoles quanto para modalidades “mobile”, ou seja, jogadas em dispositivos móveis, como celulares e tablets. O Quadro 4 classifica as modalidades pelo número máximo registrado de espectadores simultâneos, dimensionando de certa forma quais foram os jogos e torneios que mais influenciaram torcedores a acompanhar ao vivo uma partida profissional de esporte eletrônico:

QUADRO 4 - RANKING DE MODALIDADES DE ESPORTE ELETRÔNICO POR PICO DE ESPECTADORES

Rank	Nome do jogo/modalidade (desenvolvedora)	Plataforma	Maior premiação (dólares)	Data do pico de espectadores	Número de espectadores simultâneos ao vivo
1	League of Legends (Riot Games)	PC/Console	\$109.611.668	02/11/2024	6.941.610
2	Free Fire (Garena)	Mobile	\$23.221.820	30/05/2021	5.415.990
3	Mobile Legends: Bang Bang (Moonton)	Mobile	\$21.913.366	17/12/2023	5.067.107
4	PUBG Mobile (Tencent Games)	Mobile	\$99.438.373	21/01/2021	3.801.998
5	Counter-Strike (Valve Corporation)	PC/Console	\$153.906.046	07/11/2021	2.748.434
6	Dota 2 (Valve)	PC/Console	\$331.302.714	17/10/2021	2.741.514

²⁹ Cf. <https://brasilturis.com.br/2024/11/13/turismo-esportivo-um-motor-para-a-economia-do-rio-de-janeiro/>

	Corporation)				
7	Fortnite (Epic Games)	PC/Console	\$127.739.107	28/07/2019	2.334.826
8	Valorant (Riot Games)	PC/Console	\$34.158.770	24/03/2024	1.687.848
9	Brawl Stars (Supercell)	Mobile	\$8.898.770	03/11/2024	1.103.153
10	Arena of Valor (Tencent Games)	Mobile	\$18.970.488	23/07/2023	974.624

FONTE: e-sports Charts, 2024³⁰.

A partida mais assistida de todos os tempos foi a final do mundial de League of Legends de 2024, que culminou em aproximadamente 7 milhões de pessoas assistindo simultaneamente, superando o recorde anterior em 2023 e deixando a expectativa de que novos recordes de transmissão sejam alcançados no futuro. O destaque da segunda posição é bastante relevante no caso brasileiro: a partida de Free Fire mais assistida foi a final do mundial de 2021, após o cancelamento da edição de 2020 por causa da pandemia de Covid-19. O Rio de Janeiro foi sede do primeiro mundial de Free Fire em 2019, com uma equipe brasileira vencendo o torneio, e voltou a ser sede do campeonato em 2024³¹, novamente com uma equipe brasileira sagrando-se campeã.

Os principais eventos de e-sports são os torneios das modalidades supracitadas, tanto pelo número de pessoas que atingem globalmente quanto pelos valores arrecadados e distribuídos em premiação. Em relação a esse último, o valor em premiações de torneios em modalidades não evidentes no gráfico em pico de espectadores como Rainbow Six Siege, Overwatch e Rocket League ainda assim são relativamente altas, especialmente devido aos patrocinadores dos campeonatos dessas modalidades que já possuem um calendário estabelecido de competições anuais ou, em outras palavras, um cenário competitivo organizado e consolidado.

Normalmente, torneios oficiais ocorrem apenas para uma modalidade, portanto direcionado ao público específico de um determinado jogo. No entanto, há expectativa de que modalidades de esportes eletrônicos sejam incorporadas por competições como os Jogos Olímpicos em um futuro indeterminado, até por já estarem presentes nos Jogos Asiáticos. Por outro lado, também existem iniciativas

³⁰ Disponível em <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=all-time>. Acesso em 15/07/2024.

³¹ Cf. THE CLUTCH (Brasil). Mundial de Free Fire, o FFWS volta ao Brasil em 2024. 2024. Redação por Caio Abreu. Disponível em: <https://theclutch.com.br/free-fire/mundial-free-fire-brasil-2024-ffws/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

de grandes torneios com várias modalidades de esportes eletrônicos, como por exemplo a e-sports World Cup, o mundial de e-sports organizado pela IESF, propondo também a realização de qualificatórias continentais - como o Panamericano de e-sports. Seriam apenas 4 modalidades na edição de 2024, mas novas modalidades já estão previstas para as próximas edições.

4.2 Turismo e Esportes Eletrônicos

No encontro dessas áreas - turismo e e-sports-, a nível de graduação, apenas um trabalho foi encontrado no Brasil, no departamento de Turismo da UFPR em Curitiba (D'Agostin, 2022) e um na Grécia (Kaltsidis, 2022). Considerando os esportes eletrônicos como a parte competitiva da área de jogos eletrônicos, também considerou-se a procura por trabalhos articulando Turismo e Jogos Eletrônicos, especialmente referindo-se ao turismo relacionado a eventos de jogos eletrônicos ou a intenções de viagem provocadas por jogos e esportes eletrônicos. Ainda assim, apenas mais três trabalhos foram encontrados a nível de graduação, um em Minas Gerais (Brandão, 2023), outro na Bahia (Fontes e Ferreira, 2023) e outro na Espanha (Montero, 2022). Destes últimos, os trabalhos partiram da perspectiva da influência de eventos de jogos eletrônicos, como feiras ou convenções, para o crescente público jovem interessado nesses espaços.

Em D'Agostin (2022), a autora elaborou uma pesquisa através de formulário online com 150 respondentes sobre o interesse do público brasileiro em esportes eletrônicos, com perguntas voltadas para seu interesse específico em deslocar-se até Curitiba ou dentro da cidade, primariamente para presenciar eventos e torneios de e-sports. Os objetivos de sua pesquisa envolviam descrever e mapear eventos de esportes eletrônicos ocorridos no Brasil e traçar o perfil do público desses eventos, elaborando coleta de dados voltadas a espectadores e organizadores de eventos, no entanto houve apenas uma resposta específica de organizador, voltando-se então mais especificamente para o público espectador de e-sports.

O estudo de D'Agostin aborda a atmosfera de eventos em Curitiba para traçar o público desses eventos, com perguntas do formulário envolvendo gênero, faixa etária, escolaridade e renda familiar mensal, encontrando um público majoritariamente masculino (87%), de até 24 anos (60%), com ensino médio completo (62%) e com renda familiar de até 3 salários mínimos (49%) ou até 6

salários mínimos (29%) (D'Agostin, 2022). Desse público, a autora buscava coletar dados sobre residentes e não residentes em Curitiba sobre seu interesse e condições de disponibilidade para frequentar um evento de esportes eletrônicos na cidade.

Dos respondentes, 66% declararam acompanhar algum esporte eletrônico, majoritariamente Counter Strike e League of Legends mas, apesar disso, aproximadamente 80% declarou nunca ter frequentado um evento de e-sports (D'Agostin, 2022). Aos não residentes que especificamente demonstraram interesse em viajar para Curitiba para um torneio de esporte eletrônico, os principais meios de transporte mencionados para o deslocamento foram Carro (38%), Avião (33%) e Ônibus (29%), evidenciando que a infraestrutura de serviços rodoviários e aeroporto deve ser capaz de comportar a demanda dos eventos que se planeja executar - aspecto não explorado pela autora. Dos respondentes não residentes, 67% demonstrou interesse em ficar mais tempo em Curitiba para explorar outras atrações turísticas, considerando estadia majoritariamente por meio de serviços de hospedagem (hotel, pousada, *hostel* ou Airbnb) ou as residências de amigos ou parentes. Considerando a viagem envolvida, com deslocamento e hospedagem considerados por não residentes, 58% declarou que viajaria com amigos (D'Agostin, 2022), reforçando o senso de comunidade compartilhado em torno de interesses comuns - nesse caso, a cultura do jogo e do esporte eletrônico.

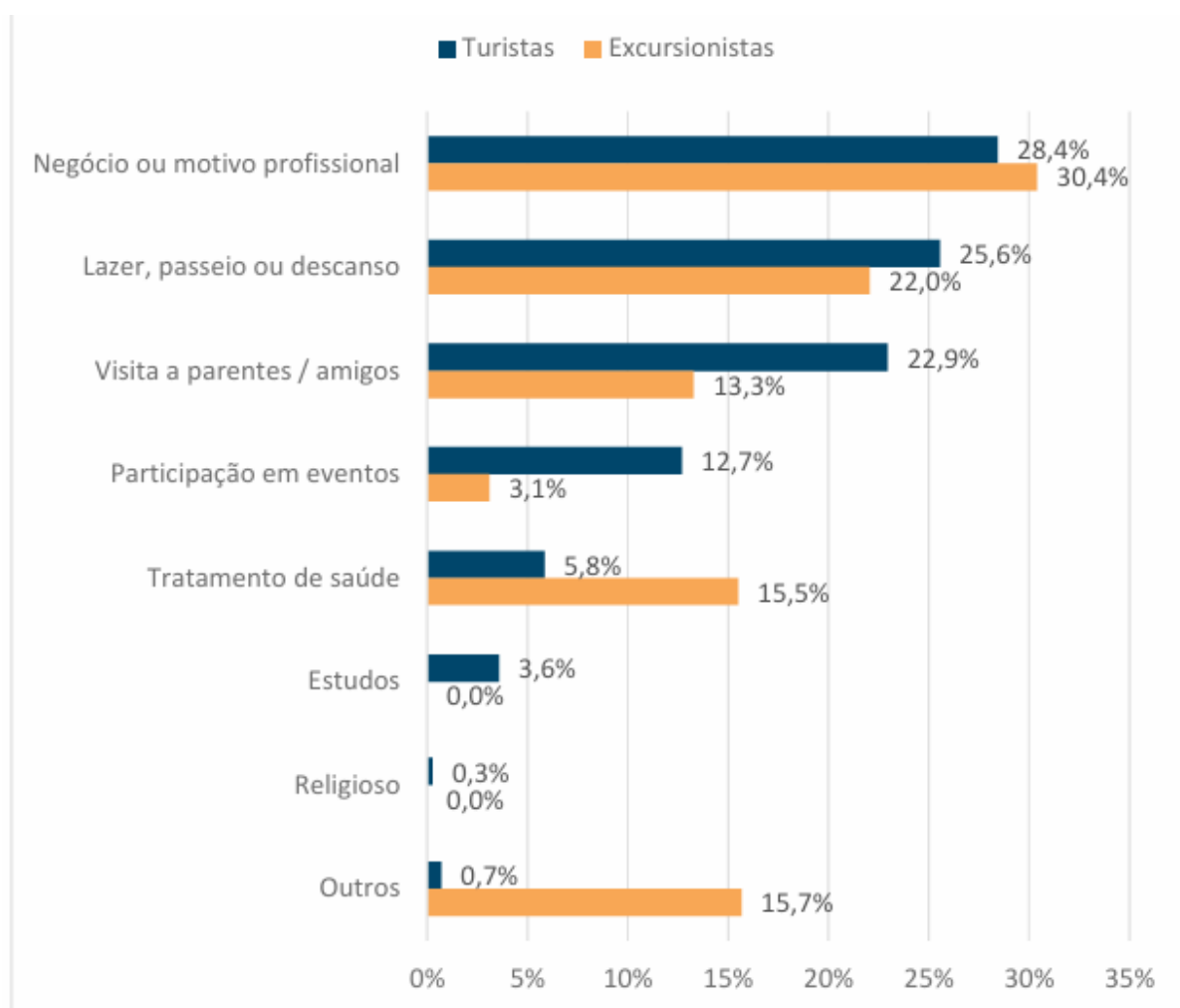
A coleta de dados direcionada por D'Agostin (2022) tinha como principal objetivo propor um evento relativo a uma final do mundial da modalidade League of Legends em Curitiba - sem mencionar especificamente esse interesse para os respondentes da coleta de dados. Para o local do evento, a proposta da autora envolvia a locação do Estádio Joaquim Américo Guimarães, atualmente Estádio Mário Celso Petraglia, com capacidade total para 42 mil pessoas (D'Agostin, 2022).

A realização de eventos também é um dos fatores impulsionado o setor do turismo em Curitiba, segundo a última pesquisa de demanda turística do Instituto Municipal de Curitiba (IMT), realizado em 2022, que registrou um crescimento de 34% no número de turistas na cidade em relação à pesquisa anterior, realizada em 2018³². Foram 5,5 milhões de turistas em 2018 contra 7,4 milhões em 2022, demonstrando um crescimento inesperado e otimista em relação ao setor, especialmente em virtude das consequências da pandemia de COVID-19 a todos os

³² Cf. <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/4/pdf/00011820.pdf>, p. 4

âmbitos da sociedade brasileira após 2020. Além destes, também visitaram a cidade 1,3 milhões de excursionistas em 2018, ou seja, visitantes que não pernoitaram em Curitiba. Dentre os diversos dados coletados pelo IMT, destaca-se o seguinte gráfico para ilustrar as principais motivações da viagem dos turistas que visitaram a cidade em 2022:

FIGURA 2 - GRÁFICO DE MOTIVAÇÃO PRINCIPAL DE VIAGEM DE TURISTAS E EXCURSIONISTAS A CURITIBA NO ANO DE 2022.



Fonte: IMT, 2022

As principais motivações para os visitantes à cidade são negócios ou outros motivos profissionais: 28,4% entre turistas e 30,4% para excursionistas³³. Logo em seguida, as viagens motivadas por lazer, passeio ou descanso: 25,6% para turistas e 22% para excursionistas³⁴. Relevante para a presente pesquisa os dados para os

³³ Idem, p. 15

³⁴ Idem, p. 15.

visitantes motivados pela participação em eventos: 12,7% para turistas e 3,1% para excursionistas. Segundo a mesma pesquisa, nessa edição foi permitido que respondentes informassem motivações secundárias para sua viagem, destacando que “Lazer, passeio e descanso” foi a motivação secundária mais assinalada entre as diversas motivações primárias.

Considerando que certos torneios de esportes eletrônicos de maior duração atraem visitantes ao longo de 2 ou mais dias, esses eventos criam uma demanda especialmente para o setor de hospedagem em serviços turísticos. Segundo a matriz de hospedagem do IMT, Curitiba em janeiro de 2024 contava com 17 677 leitos distribuídos em 8 957 unidades habitacionais (UH), sendo aproximadamente 90% delas nos 86 hotéis da cidade³⁵. Sem contar com serviços privados de hospedagem (como a locação via aplicativos, por exemplo o Airbnb), Curitiba é a quinta capital brasileira por número de unidades habitacionais, atrás apenas de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Brasília³⁶, segundo dados do Panorama da Hotelaria Brasileira, publicado em parceria entre a HotelInvest (empresa especializada em gestão de ativos hoteleiros) e o Fórum de Operadores Hoteleiros do Brasil (FOHB).

A realização de eventos específicos com duração maior a 2 dias é um dos possíveis incentivos ao turista que permite explorar outras atrações turísticas de uma cidade. Nos calendários de eventos da cidade do Rio de Janeiro, o mês de setembro de 2022 foi o de maior taxa de ocupação e valor médio das diárias³⁷, em especial por decorrência de um grande evento com duração de vários dias: o Rock in Rio. No calendário de eventos do Rio de Janeiro, não apenas shows e festivais como também feiras, congressos e campeonatos esportivos são divulgados para promover a cidade como destino turístico e de eventos - mais recentemente também incluindo os torneios de esportes eletrônicos. Esse é um dos primeiros passos para fortalecer e consolidar um destino turístico como potência em eventos no geral.

Considerando a oferta de eventos de esportes eletrônicos no sudeste, com eventos nacionais e internacionais ocorrendo em São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte, é válido afirmar que o público nessas cidades teve acesso a realização de

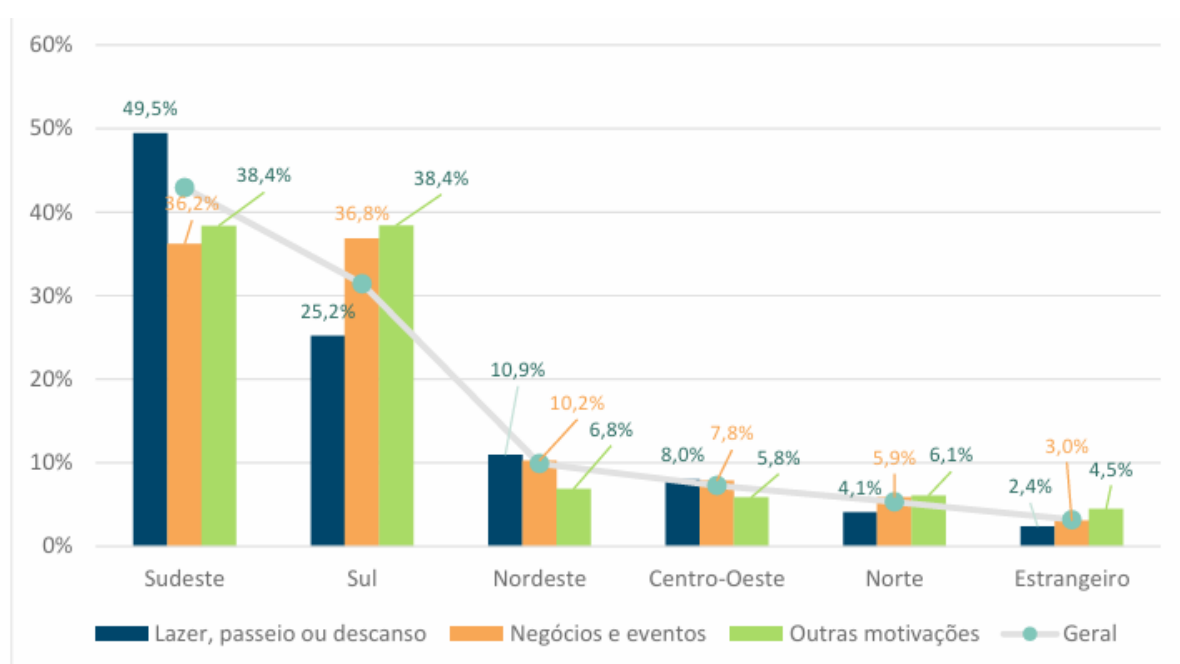
³⁵ Cf. <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/3/pdf/00011791.pdf>. p. 4.

³⁶ Cf. <https://fohb.com.br/wp-content/uploads/2022/06/Panorama-da-Hotelaria-Brasileira.2022.HotelInvest.FOHB.pdf>, p. 11

³⁷ Cf. <https://fohb.com.br/wp-content/uploads/2023/04/1680542364261Panorama202023.03.pdf>

torneios de e-sports, e poderia interessar-se por novos eventos semelhantes ainda que em outras cidades. Segundo a pesquisa de oferta turística do IMT, a maior parte dos turistas de Curitiba provém da região sudeste do país - principalmente do estado de São Paulo, responsável por 25,6% do total do fluxo turístico de Curitiba³⁸ - mais que o dobro do segundo colocado: o próprio Paraná, com 13% dos turistas, seguido por Santa Catarina, com 10,1%. Ao cruzar os dados de origem e motivação dos turistas, no entanto, foi observada uma certa disparidade:

FIGURA 3: GRÁFICO DEMONSTRANDO A ORIGEM E AS PRINCIPAIS MOTIVAÇÕES DE TURISTAS NACIONAIS E ESTRANGEIROS A CURITIBA NO ANO DE 2022.



Fonte: IMT, 2022

Nesse gráfico, cabe destacar que enquanto a motivação “Lazer, passeio ou descanso” foi declarada por 49,5% dos turistas do sudeste, essa motivação caiu aproximadamente pela metade para os turistas da região sul: 25,2%. No entanto, observa-se que os valores percentuais relativos a “Negócios e eventos” e “Outras motivações” permaneceram semelhantes para os turistas dessas duas regiões especificamente, responsáveis de forma conjunta pela grande maioria dos turistas na cidade de Curitiba. Sabendo que os torneios de esportes eletrônicos são simultaneamente motivações tanto de lazer e entretenimento quanto de eventos e

³⁸ Cf. <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/4/pdf/00011820.pdf>, pp. 6, 7.

negócios, é evidente que Curitiba atrai um público majoritariamente baseado na proximidade geográfica com os estados de São Paulo e Santa Catarina - até por questões financeiras como custos de viagem -, portanto potencialmente capaz de catalisar público desses estados até mesmo em eventos inicialmente voltados para o público 'regional'.

Desses turistas, mais da metade (51,9%) viajaram para Curitiba de carro, enquanto outras parcelas consideráveis foram de avião (22,8%) ou ônibus convencional (18,2%). Para atrair turistas de outras cidades é extremamente importante ter as condições logísticas necessárias para permitir esse fluxo, especialmente em relação aos meios de transporte que podem ser utilizados. O aeroporto Internacional Afonso Pena atualmente conta com voos internacionais para cidades no Chile, Argentina, Peru, Paraguai, Uruguai e Bolívia, mas em sua maioria desloca e recebe passageiros viajando entre cidades brasileiras nos estados do sul e sudeste. A possibilidade de aumentar a capacidade ou alcance do aeroporto pode estar diretamente ligada à possibilidade de receber turistas internacionais ou de regiões brasileiras mais distantes. No entanto, tendo em vista o custo relativamente reduzido para viagens de carro ou passagens de ônibus, ou seja, sabendo que existe um fluxo consideravelmente maior por rodovias, boas condições nessas estradas também precisam ser asseguradas para beneficiar o turismo.

Outros dados interessantes da pesquisa de demanda turística do IMT permitiram a identificação dos períodos mais e menos intensos em relação ao fluxo de turistas na cidade: os meses de maior distribuição mensal de fluxo turístico foram respectivamente Dezembro, Janeiro e Julho, enquanto os meses de menor fluxo foram Junho, Maio e Março³⁹. A organização e realização de eventos em períodos específicos, como durante os meses de menor fluxo de turistas, é uma das possibilidades para aquecer a economia e fortalecer os serviços turísticos de uma cidade. A oferta de eventos semelhantes com uma periodicidade semestral ou anual é uma maneira de promover a visibilidade e o crescimento da cultura do esporte eletrônico.

Buscando dados para fundamentar a pesquisa, ficou evidente que o acesso a uma grande parcela dos dados envolvendo esportes eletrônicos hoje estão atrás de uma barreira financeira, pois são fornecidos por empresas especializadas cujo modelo de negócios prevê a venda do acesso a esses dados, presumidamente a

³⁹ Cf. <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/4/pdf/00011820.pdf>, p. 5.

outras empresas endêmicas e até mesmo equipes ou organizações governamentais, analisando possibilidades de mercado para essa área. Graças a isso, agências como Newzoo e Nielsen, mencionadas no presente trabalho, anualmente realizam relatórios a respeito dos dados reunidos sobre os esportes eletrônicos e seu público, mas costumam disponibilizar apenas parte de seus dados gratuitamente, cobrando pelo acesso a íntegra desses relatórios⁴⁰. Por vezes, portais de notícias ou outros tipos de empresas endêmicas compram esses relatórios e divulgam parcialmente os dados que interessam a seus fins, resultando em fontes secundárias ou indiretas.

4.3 Curitiba e boas práticas relacionadas ao turismo de e-sports

A análise dos destinos que captam eventos de e-sports revela práticas essenciais para o sucesso desses empreendimentos, destacando a importância da infraestrutura tecnológica e de apoio.

Em Curitiba, no ano de 2024 ocorreu o Encontro Paranaense de e-sports, contemplando em sua programação o PGT (Paraná Gaming Tournament) no Ginásio do Tarumã. Foram cerca de 1 500 espectadores presenciais e mais de 100 mil espectadores online⁴¹, chamando a atenção de um público em escala regional sobre a realização de eventos de esportes eletrônicos em Curitiba e colocando a cidade em evidência para um público direcionado. Para realizar esses eventos, organizados pela Federação Paranaense de Esportes Eletrônicos, houveram incentivos da Copel (Companhia Paranaense de Energia Elétrica) e Secretaria de Esporte do Paraná via Lei do Incentivo ao e-sports, além de patrocínio de empresas da iniciativa privada como a provedora de internet Ligga e a FIAP (Faculdade de Informática e Administração Paulista).

A necessidade de uma infraestrutura de alta qualidade, como por exemplo uma conexão estável de alta velocidade para a internet assim como diversos equipamentos eletrônicos para a realização e transmissão do evento, torna praticamente fundamental a parceria estratégica com órgãos públicos e empresas privadas até mesmo para eventos de pequeno e médio porte. Para a realização de

⁴⁰ Enquanto estudante, existe a possibilidade de solicitar esses relatórios para fins de pesquisa, mas a empresa entra em contato com a universidade para liberar o acesso aos relatórios mencionados que, majoritariamente realizados por empresas sediadas no norte global, envolvem custos altos em dólar.

⁴¹ PARANAPORTAL. Encontro de e-sports reúne mais de 1.500 pessoas em Curitiba. Disponível em: <https://www.paranaportal.com/esportes/encontro-de-e-sports-reune-mais-de-1-500-pessoas-em-curitiba/>. Acesso em: 31 out. 2024.no

grandes torneios, de escala continental ou mundial, as empresas organizadoras avaliam as cidades-sede candidatas em relação à infraestrutura disponível para o evento em si e para a demanda turística causada pelos espectadores, de maneira análoga ao ocorrido em grandes torneios esportivos, seja de uma ou mais modalidades específicas ou competições profissionais a semiprofissionais, como o caso dos torneios universitários (Coutinho & Coutinho, 2007).

No caso específico dos esportes eletrônicos, em algumas modalidades como League of Legends, Valorant e Rainbow Six Siege, as competições profissionais são organizadas exclusivamente pela empresa que também é a desenvolvedora do jogo. Todo ano, essas empresas divulgam um calendário para campeonatos mundiais com etapas classificatórias regionais ou continentais em eventos presenciais. No Brasil, as finais das etapas brasileiras do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) de 2024 ocorreram em Belo Horizonte, no Ginásio do Mineirinho. Eventos regionais como esse são uma possibilidade para a cidade-sede demonstrar que possui estrutura para receber torneios de escala continental ou mundial. Nessa mesma modalidade, o mundial de 2024 foi disputado ao longo de seis semanas entre fim de setembro e início de Novembro, dividido em três etapas em três cidades diferentes da Europa (Berlim, Paris e Londres). O calendário de 2025 para essa modalidade já foi divulgado, contando com o aumento de dois para três torneios de nível mundial ao longo do ano, a ser sediados na Coreia do Sul, Canadá e China.

Organizar torneios e eventos de esportes eletrônicos envolve custos consideráveis, que podem ser um obstáculo significativo para promotores e organizadores. Estes custos incluem aluguel de espaços, infraestrutura tecnológica, prêmios, marketing, logística, pessoal, entre outros. As parcerias com órgãos públicos e empresas privadas têm se mostrado estratégias eficazes para mitigar esses custos e garantir o sucesso desses eventos. A possibilidade de organizar eventos desse âmbito em espaços públicos, por exemplo, é uma das principais maneiras de diminuir esses custos. Outra possibilidade é a captação de recursos públicos destinados ao esporte e a cultura, especialmente se for possível estabelecer parcerias com os órgãos públicos responsáveis pelo turismo e assuntos relacionados em uma cidade ou estado.

No Rio de Janeiro, por exemplo, a prefeitura foi procurada para custear R\$11 milhões, dos R\$21 milhões de reais totais estimados para a execução de um torneio,

cujo evento seria realizado pela Record Eventos e duraria 9 dias, com disputas em 4 modalidades masculinas e femininas. O valor total envolveria:

QUADRO 5 - ORÇAMENTO DE R\$21 MILHÕES DA EXECUÇÃO TOTAL DO PAN DOS ESPORTS

Recursos humanos	R\$ 402.500,00
Vistos	R\$ 127.500,00
Transporte	R\$ 2.498.350,00
Balcão de atendimento	R\$ 90.000,00
Acomodação	R\$ 1.753.920,00
Local	R\$ 2.500.230,00
Hospitalidade	R\$ 1.743.000,00
Segurança	R\$ 350.000,00
Anti-doping	R\$ 18.000,00
Assembleia geral ordinária	R\$ 166.500,00
Cerimônia de abertura	R\$ 500.000,00
Cerimônia de encerramento	R\$ 500.000,00
Festas	R\$ 350.000,00
Competição	R\$ 2.352.500,00
Transmissão	R\$ 1.250.000,00
Marketing	R\$ 2.500.000,00
Taxa de licenciamento	R\$ 2.500.000,00

FONTE: Dust2, 2024.⁴²

Segundo o orçamento completo junto a prefeitura do Rio de Janeiro apresentado pela Record Eventos para o Panamericano de e-sports, os gastos específicos para os R\$11 milhões já estavam discriminados em gastos relacionados a “Operações” e a “Competição” especificamente:

QUADRO 6 - ORÇAMENTO DOS R\$11 MILHÕES PEDIDOS NO PATROCÍNIO

Operações	Recursos humanos	R\$ 60.000,00
-----------	------------------	---------------

⁴²

<https://www.dust2.com.br/noticias/50304/prefeitura-do-rio-negou-patrocinio-de-r-11-milhoes-para-pan-dos-e-sports> Cf.

Operações	Transporte/Local	R\$ 2.500.350,70
Operações	Balcão de atendimento	R\$ 90.000,00
Operações	Alojamento	R\$ 1.753.920,00
Operações	Local	R\$ 2.500.230,00
Operações	Hospitalidade	R\$ 1.743.000,00
Competição	Recursos humanos	R\$ 440.000,00
Competição	Campeonatos PC	R\$ 1.125.000,00
Competição	Campeonatos console	R\$ 210.000,00
Competição	Campeonatos mobile	R\$ 577.500,00

FONTE: Dust2, 2024.⁴³

O orçamento total da Record Eventos fornece um parâmetro do que seria estimado em custos para promover um torneio internacional em quatro modalidades ao longo de 9 dias. Com isso em mente, os maiores gastos relacionados a esse orçamento são as viagens internacionais, transporte local, custos do local do evento, competição, marketing e taxas de licenciamento, cada um destes ultrapassando os R\$2,3 milhões. Chama a atenção que a estimativa de custo para as viagens internacionais e para transporte local seja semelhante, assim como esses valores destinados a logística do evento equiparam-se aos custos estimados relacionados ao local do evento, planejado para ocorrer em uma das arenas do Parque Olímpico do Rio de Janeiro, ou seja, com custos referentes a montagem de estruturas no local destinadas a prática espetacularizada dos esportes eletrônicos contemplados na competição, mas sem custos relativos a locação do espaço: em vez disso, especificamente esperando contar diretamente com o apoio financeiro da prefeitura para utilizar o local.

Uma fatia equiparável do orçamento total seria destinado ao marketing do evento, ou seja, a promoção da competição em diferentes mídias físicas e digitais, alinhando-se a ideia de que a divulgação é muito relevante para eventos desse nicho (Antón, 2018).

De maneira relevante está o custo relacionado a “taxas de licenciamento”, referente aos jogos que possuem restrições da desenvolvedora quanto a utilização para torneios oficiais. As quatro modalidades previstas para o Panamericano de

⁴³ Idem.

e-sports seriam Counter Strike, Dota 2, Rocket League e Mobile Legends. No caso específico do Rocket League, desenvolvido pela Psyonix e pertencente a Epic Games, qualquer torneio pode ser organizado com uma licença da comunidade sem custos adicionais, desde que respeitando os parâmetros estabelecidos pela desenvolvedora. Já no caso do Mobile Legends, pertencente a desenvolvedora Moonton, e o Counter Strike e Dota 2, pertencentes a desenvolvedora Valve Corporation, além de ser necessário obedecer os parâmetros da desenvolvedora, só é permitida a organização de torneios oficiais de seus jogos como modalidades de esportes eletrônicos mediante a compra de uma licença de uso específica e relativa a esse fim. Para a organização de qualquer torneio de esporte eletrônico, é fundamental verificar as condições permitidas pela desenvolvedora dos jogos relacionados para sua execução. O Panamericano de e-sports do Rio destinaria R\$2,5 milhões em licenças para as 3 modalidades que exigiam licenciamento, demonstrando que a escolha de uma ou mais modalidades para um torneio de e-sports devem corresponder às expectativas dos organizadores em relação ao número de pessoas que esperam receber, pois podem representar uma parcela considerável dos custos de um evento do tipo.

Outros custos relevantes para o orçamento total envolvem alojamento e hospitalidade, ambos com uma estimativa de R\$1,7 milhões. A hospitalidade enquanto manutenção de serviços destinados ao cuidado e atenção com o turista desde a sua recepção, com a intenção de fazer os visitantes sentirem-se bem-vindos e valorizados, é essencial para causar uma impressão positiva do destino turístico. Prever um valor considerável para acomodações e serviços de hospitalidade denota preocupação com a percepção de um evento pelos indivíduos presentes, assim como do destino como um todo pelos turistas. Portanto, torna-se essencial buscar atender ou superar expectativas para transformar as experiências dos turistas em momentos agradáveis e memoráveis, inclusive podendo levar a um aumento considerável no seu consumo durante o evento ou estadia na cidade (Zhang *et al*, 2022).

Embora o orçamento ainda exprima os gastos estimados com a competição em si em um total aproximado de R\$2,3 milhões, o orçamento detalhado revela que a maior parte seria destinada ao custeio dos equipamentos necessários para a realização da competição por modalidade. No caso, seria R\$1,125 milhão para os computadores, R\$210 mil em consoles e R\$577 mil em celulares, teoricamente

todos de alto desempenho para a competição. Os R\$440 mil restantes seriam destinados a recursos humanos, ou seja, as pessoas que seriam contratadas especificamente para a execução do torneio, dentre elas árbitros, analistas, técnicos, administradores e operadores de liga em geral. Esses valores em um orçamento relativamente atualizado revelam as estimativas de custos para cada modalidade, reiterando que a organização de um evento que receberá um torneio de esporte eletrônico precisa considerar a plataforma de cada modalidade contemplada no campeonato e como adaptar a realização de acordo com as especificidades dessas plataformas, demonstrando o custo reduzido de torneios em consoles ou celulares, em relação a computadores.

No caso de Curitiba, seu potencial para sediar eventos de e-sports foi testado pelo International WildCard Qualifier (IWCCQ) de 2016, realizado na Ópera de Arame pela Riot Games como um evento classificatório para equipes da América Latina, Ásia e Oceania, valendo vaga no mundial de League of Legends do mesmo ano.. O evento pode ser considerado bem-sucedido, atraindo visibilidade tanto para os participantes quanto torcedores nacionais e internacionais - apesar da baixa quantidade de ingressos disponibilizados na época. A partir da experiência mais recente da cidade, o Ginásio do Tarumã recebeu um torneio regional de esportes eletrônicos para 4 modalidades, adaptando a estrutura presente disponível e atraindo cerca de 1,5 mil espectadores presenciais. Em relação a um espaço com maior capacidade e com infraestrutura adequada para esses eventos, a cidade enfrenta desafios, como a necessidade de encontrar viabilidade para organizar eventos nos espaços que poderiam ser utilizados para esse fim. Notadamente, é possível adaptar arenas esportivas como a Arena da Baixada ou centros de convenções como do Parque Barigui por um custo significativamente menor do que os valores envolvidos na montagem de estruturas temporárias em locais que já foram considerados para eventos presenciais de esportes eletrônicos em Curitiba - como o Museu Oscar Niemeyer, segundo organizador de eventos entrevistado por D'Agostin (2022).

A utilização da Arena da Baixada para torneios de e-sports de larga escala foi proposto (D'Agostin, 2022) como um passo importante para a cidade responder uma demanda crescente de um público jovem e jovem adulto, conectando esses indivíduos em eventos nacionais e internacionais, inclusive proporcionando e ampliando sua visibilidade para o público online desses torneios. Com o

investimento em infraestrutura e a promoção de Curitiba como um destino estratégico para eventos de esportes eletrônicos, a cidade pode se consolidar como um polo atrativo para o turismo de e-sports, de forma análoga a cidades como Katowice na Polônia, que se tornou um exemplo de sucesso na promoção de turismo por meio dos e-sports (Antón, 2018).

Com estimativas do custo total de um grande evento como base, é possível vislumbrar possibilidades para direcionar e propor boas práticas pertinentes à organização e realização de um torneio de esporte eletrônico, voltando o recorte para a cidade de Curitiba.

5. PROJETO DE TURISMO

A cidade de Curitiba, com sua infraestrutura e tradição em inovação tecnológica, surge como um destino promissor para eventos diversos, com potencial para atrair tanto turistas nacionais quanto internacionais. Além disso, considerando o perfil do público específico de esportes eletrônicos, composto principalmente pela faixa etária entre 18 e 35 anos (Newzoo, 2022), cada vez mais integrada ao ambiente digital, existe aí uma oportunidade para uma cidade se posicionar como um destino turístico inovador e dinâmico, alinhado às tendências globais de entretenimento digital.

Assim, este projeto denominado **Potencial Turístico dos Eventos de Esportes Eletrônicos em Curitiba**, com a intenção de apresentar **práticas para a captação de eventos de esportes eletrônicos em Curitiba**, propõe apresentar a infraestrutura pré-existente na cidade relacionada a capacidade de captação de eventos específicos de esportes eletrônicos.

Uma das principais preocupações para a organização de torneios de e-sports é o local. Considerando o histórico recente de eventos relacionados em Curitiba, a partir da existência no Paraná de um Programa Estadual de Fomento e Incentivo ao Esporte (Proesporte) que desde 2023 também engloba esportes eletrônicos, foi possível realizar pelo menos duas edições do Encontro Paranaense de E-Sports na cidade. Ambas as edições foram organizadas pela Federação Paranaense de E-Sports e realizadas pela Meiuca Esportes, agência que organiza torneios esportivos no geral, contando com apoio direto do Proesporte, programa de incentivo ao esporte no Paraná. Em 2023, o evento ocorreu nas dependências do Clube Duque de Caxias, enquanto a edição de 2024 foi realizada no Ginásio de Desportos Professor Almir Nelson de Almeida, mais conhecido como Ginásio do Tarumã, que já recebeu outros eventos esportivos de modalidades de quadra como futsal, vôlei, basquete, assim como de esportes de luta como jiu-jitsu, karatê e judô.

Segundo a Agência Estadual de Notícias, em 2023 foram inauguradas no Ginásio do Tarumã as pistas profissionais das modalidades Street e Park de skate - modalidades olímpicas desde a edição de Tóquio 2020. Por meio de investimento de

até R\$3,5 milhões⁴⁴ do governo do estado do Paraná, a estrutura construída foi considerada a mais moderna do Brasil, sediando o Campeonato Brasileiro de Skateboarding Park em dezembro de 2023 e sendo utilizado pelos atletas olímpicos brasileiros que competiram na edição de Paris 2024. Com esse nível de infraestrutura, o lugar está preparado para receber competições nacionais e internacionais nessa modalidade, sediando torneios e desenvolvendo programas de formação de atletas com a infraestrutura existente.

O interesse do estado do Paraná em investir na formação de atletas paranaenses em modalidades específicas e o recente incentivo a torneios regionais de esporte eletrônico são indicadores positivos de que existe interesse em desenvolver os e-sports no estado. Para isso, em um primeiro momento a iniciativa de custear estruturas temporárias em locais públicos, como ocorreu no Encontro Paranaense de E-Sports no Complexo Esportivo do Tarumã, é uma das possibilidades de parceria com o governo para diminuir custos, visto que a locação de espaços privados de médio e grande porte, como anfiteatros ou estádios de futebol, representam parcela considerável dos gastos para organizadores de eventos em geral. Por meio de parceria com o órgãos municipais e estaduais, existindo a possibilidade mitigar os custos relativos ao espaço, definir o local onde ocorrerá o torneio pode ser feito a partir do catálogo oferecido pelo próprio Convention & Visitors Bureau (CVB) de Curitiba, por exemplo, de acordo com os espaços para eventos já disponibilizados em outros momentos para convenções, feiras, festivais e outros espetáculos, antecipando quais serão os custos relacionados a locação e manutenção do espaço para receber um torneio de e-sports.

Contudo, uma das possíveis iniciativas da cidade de Curitiba para promover o esporte eletrônico é seguir o exemplo do Rio de Janeiro na iniciativa de construir uma arena 'gamer' pública, ou seja, uma estrutura física destinada a essa finalidade dentro de um espaço público. No Rio, a arena consiste em uma área de competição para equipes de 2 a 5 atletas em palco elevado, em frente a uma arquibancada para até 100 espectadores, com estúdio de transmissão anexo, camarins e recepção, tudo isso em uma área relativamente pequena, entre 500 e 700m² - e construído

44

<https://www.aen.pr.gov.br/Noticia/Complexo-do-Taruma-ganha-Centro-Nacional-de-Treinamento-do-Skate-em-Curitiba>

Cf.

com um investimento total de aproximadamente R\$1,5 milhão⁴⁵, ou seja, ainda relativamente mais acessível do que certos esportes convencionais.

Sabendo que a escolha do local do evento é uma das principais preocupações para a organização de um torneio de e-sports e que buscar parcerias e patrocínios é fundamental para tornar o evento possível, algumas das necessidades do próprio torneio podem ser supridas através delas. Por exemplo, da infraestrutura adequada para a realização dos jogos, internet estável de alta velocidade é imprescindível, então é possível contatar provedoras e prestadoras de serviço especializadas para que possam negociar a melhor execução do evento ou o melhor apoio possível, considerando o interesse dessas empresas em ter sua marca exposta em um evento voltado para um público amplamente conectado. Não apenas para serviços de internet, mas diferentes tipos de patrocínios e parcerias podem ser buscados.

No caso específico de Curitiba, cabe ressaltar quais foram as parcerias já estabelecidas em eventos relacionados na cidade, gerando margem para perspectivar novas possibilidades no futuro. A edição de 2024 do Encontro Paranaense de e-sports contou com apoio do Proesporte, a lei de incentivo ao esporte do Governo do Estado do Paraná, e da Copel (Companhia Paranaense de Energia Elétrica), mas sem detalhes publicados sobre a natureza das parcerias estabelecidas. Considerando o local do evento, o Ginásio do Tarumã, com capacidade de aproximadamente 4500 lugares, propriedade do governo do estado e gerenciado pela Secretaria da Educação e do Esporte do Paraná, eventos de esporte eletrônico de pequeno e médio porte podem ser cogitados no espaço em momentos futuros utilizando de estruturas provisórias com gastos que até certo ponto podem ser custeados mediante parcerias, mas é um local com potencial de articular a possibilidade de estabelecer uma estrutura fixa, no modelo de cidades como o Rio de Janeiro e Belém.

Com vista aos ‘espaços para eventos’ oferecidos no Visit Curitiba, site do CVB (Convention & Visitors Bureau Curitiba), são apenas três associados especializados: White Hall (Jockey Eventos), Viasoft Experience e Spot 105. O último mencionado refere-se a espaços para eventos sociais como casamentos e

45

<https://www.dust2.com.br/noticias/43549/prefeitura-do-rio-investiu-mais-de-r-1-milhao-na-arena-publica-gamer>

Cf.

formaturas, enquanto os outros dois referem-se a dois dos maiores espaços para eventos em Curitiba. O White Hall é um espaço de eventos anexo ao Jockey Club do Paraná e ao lado do Shopping Jockey Plaza, com capacidade interna para até 4 mil pessoas e externa para até 30 mil⁴⁶; já a Viasoft Experience é um centro de eventos parte da UP Experience, complexo pertencente à Universidade Positivo que também contém o Teatro Positivo e o Ginásio Positivo, com capacidade para 2400 pessoas e para 2000 pessoas, respectivamente. Diversos eventos entre shows, festivais e convenções ocorreram nesses espaços, que são amplos e altamente adaptáveis.

Em relação a perspectiva de grandes eventos, em Outubro de 2024 o Governo do Estado do Paraná anunciou a desapropriação do antigo Estádio do Pinheirão para a construção de um centro de convenções com capacidade para até 25 mil pessoas⁴⁷. O projeto feito pela Paraná Projetos pretende estruturar uma arena de eventos, um centro de exposições e um complexo comercial, incluindo um setor para serviços de hospedagem e alimentação, entre outros. Para o Secretário de Planejamento do estado do Paraná, Guto Silva,

“O mercado de simpósios, congressos, eventos culturais, artísticos e esportivos movimenta muito dinheiro todos os anos e o Paraná não tem uma estrutura desse porte para participar desse cronograma. Com essa ideia, vamos movimentar o turismo, potencializar nossos serviços e trazer milhares de novos turistas ao Estado todos os anos”⁴⁸

O Pinheirão era o terceiro maior estádio esportivo de Curitiba, com 29 mil lugares - atrás da Arena da Baixada com 42 mil e do Estádio Couto Pereira com 40 mil - embora tenha recebido jogos oficiais pela última vez em 2007, ainda recebia eventos de entretenimento ocasionalmente, como por exemplo um show dos Rolling Stones, em 2016. O futuro centro de convenções pretende ser um dos maiores do Brasil com investimento que pode ultrapassar R\$1 bilhão⁴⁹ até a sua conclusão, com previsão para início das obras em 2025. O projeto é uma demonstração da intenção

⁴⁶

Cf. <https://bomgourmet.com/bomgourmet/white-hall-jockey-eventos-e-o-palco-do-premio-bom-gourmet-2022/>

⁴⁷

<https://www.aen.pr.gov.br/Noticia/Governo-vai-construir-Centro-de-Convencoes-no-antigo-Estadio-do-Pinheirao>

⁴⁸

In <https://www.aen.pr.gov.br/Noticia/Governo-vai-construir-Centro-de-Convencoes-no-antigo-Estadio-do-Pinheirao>

⁴⁹ Idem.

de elevar a capacidade da cidade de receber grandes eventos de diversas áreas no futuro.

Em relação a eventos de jogos eletrônicos já marcados para Curitiba em 2025, a cidade será sede da primeira edição da Feira Sul-Americana de Games (FSG), que ocorrerá na Arena da Baixada (atualmente Ligga Arena) em março e contará com diversas atrações, dentre eles um torneio semiprofissional de três modalidades de e-sports: League of Legends, Fortnite e Rocket League, para participantes de toda a América do Sul. A feira incluirá palestras, workshops e painéis diversos dentro do universo de jogos e esportes eletrônicos, com expectativa de mais de 50 expositores e 60 mil visitantes⁵⁰ ao longo do evento. Uma parcela considerável desses visitantes deve vir de fora da cidade, e o turismo de eventos de e-sports pode crescer ainda mais a partir dessas iniciativas.

A perspectiva para o cenário de torneios de esportes eletrônicos e os eventos relacionados a esse nicho parecem indicar não apenas um crescimento de público, mas de possibilidades de oportunidades para esse recorte da indústria do entretenimento em franca expansão. Com base nesse panorama favorável, a presente pesquisa tem como objetivo elaborar uma lista de boas práticas para a captação e realização de torneios e eventos de esportes eletrônicos, considerando as potencialidades do Curitiba Convention & Visitors Bureau e explorando estratégias eficazes para posicionar a cidade como um destino atrativo nesse mercado.

5.1 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Com eventos e torneios de esportes eletrônicos no horizonte para Curitiba, a proposta do projeto envolve os serviços realizados por profissional da área do turismo para garantir a execução plena e bem-sucedida de um evento de e-sports, com o objetivo de causar um impacto positivo significativo no crescimento do setor turístico da cidade.

Para desenvolver Curitiba enquanto destino turístico nacional referência em eventos de esportes eletrônicos, as principais “boas práticas” podem ser resumidas em: 1) garantir um local apropriado às expectativas da organização com

⁵⁰

<https://portalradar.com.br/curitiba-recebera-em-2025-a-1a-edicao-da-feira-sul-americana-de-games/>

Cf.

infra-estrutura adequada; 2) estabelecer parcerias públicas e privadas para custear a execução do evento, com o governo do estado ou do município e com empresas interessadas em expor sua marca ou serviços; 3) buscar proporcionar experiências positivas e superar expectativas, com atrações complementares aos torneios e acessibilidade digital e 4) promover o evento com ações de marketing antes, durante e após o evento.

O público alvo do presente projeto são todos aqueles interessados na organização e realização de eventos de e-sports em Curitiba, sejam eles de órgãos especializados como a Secretaria de Turismo do Paraná ou Curitiba, assim como do próprio CVB ou operadores de agências turísticas e setores relacionados, como hospedagem e alimentos, tais quais empresas de eventos e entretenimento ou de tecnologia, dentre outros.

Considerando os esportes eletrônicos como a parte competitiva dos jogos eletrônicos, diversas partidas em diferentes níveis de competições são realizadas diariamente em diversas modalidades online. O planejamento para organizar um torneio em um evento presencial deve priorizar a escolha do local a partir da definição dos limites específicos do torneio. Para uma cidade ser escolhida como sede de um torneio oficial de uma ou mais modalidades de esportes eletrônicos, ela precisa ter demonstrado eficiência em atender eventos semelhantes no passado, e apesar de Curitiba já ter recebido um torneio internacional em 2016, foi um evento bastante limitado. Caso a Feira Sul-Americana de Games seja bem-sucedida, é possível que torneios nacionais e internacionais de e-sports comecem a considerar a cidade como destino, especialmente devido à oferta de locais apropriados para tal.

Caso não seja um evento oficial profissional ou semiprofissional específico de uma modalidade pré-definida, é necessário definir qual ou quais modalidades serão disputadas, considerando inclusive as possíveis taxas de licenciamento de cada modalidade. Para eventos de jogos eletrônicos como feiras e convenções que normalmente proporcionam torneios amadores ou semiprofissionais de e-sports entre suas atrações, é interessante para os organizadores que considerem modalidades com taxas de licenciamento dentro do planejamento financeiro do evento, caso contrário busquem outras modalidades alternativas. A delimitação do formato do torneio pode ficar sob responsabilidade dos “operadores de liga”, ou seja, os recursos humanos responsáveis por organizar os regulamentos, inscrições e etapas da competição especificamente. A contratação de serviço especializado e o

conhecimento técnico desses operadores sobre as modalidades que estão sendo contempladas e respectivas plataformas é fundamental.

Na sequência do planejamento para organizar um evento presencial de e-sports, a definição de um local e datas correspondentes com a estimativa para o esperado de ingressos disponibilizados e valores relacionados. Como o público de esportes eletrônicos é majoritariamente um recorte jovem e jovem adulto, os custos para ingressos de torneios devem tentar ficar o mais acessíveis quanto possível. No entanto, considerando experiências de torneios internacionais de e-sports no Brasil, especialmente os que ocorrem ao longo de 2 dias ou mais, benefícios e descontos adicionais são incluídos em pacotes para ingressos para vários dias, para incentivar o espectador a obter uma experiência completa mais acessível. Essas iniciativas incorrem em um preço alto para ingressos para um único dia, como observado na última IEM Rio 2024: a entrada para um único dia do evento para lugares em diferentes setores variou entre 150 e 240 reais, enquanto o pacote com entrada para os 3 dias custou entre 480 a 700 reais, com um pacote adicional disponibilizado no valor de 250 reais para benefícios como acesso antecipado e passe rápido, além de brindes exclusivos do torneio. Para eventos de calibre nacional, como a final da edição de 2024 do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), os ingressos de diferentes setores custaram entre 140 e 200 reais, com direito a meia-entrada por 50% desses valores. Vale lembrar que os eventos supracitados correspondem às duas modalidades mais populares de esportes eletrônicos, e adaptações no planejamento devem ser conduzidas de acordo com a modalidade e o público esperado.

Considerando os locais atualmente disponíveis em Curitiba que podem ser adaptados para grandes torneios de esportes eletrônicos, o maior e com melhor infraestrutura é a própria Arena da Baixada, onde ocorrerá a Feira Sul-Americana de Games em Março. Eventos de menor proporção, voltados para modalidades específicas ou menos populares, poderiam ser realizados em espaços que preferencialmente conectam-se com o itinerário turístico da cidade. Dentre esses, destaca-se principalmente o Centro de Exposições do Parque Barigui, por ser um dos principais pontos turísticos da cidade e com tradição em eventos realizados no local. Outras possibilidades são o Ginásio do Tarumã, os espaços associados ao CVB, White Hall Jockey Eventos e UP Experience. A disponibilidade e os custos

relacionados a esses espaços devem ser verificados e comparados assim que as datas do evento são definidas pelos organizadores.

A organização dos maiores torneios de esportes eletrônicos é encabeçada principalmente por desenvolvedoras de jogos eletrônicos competitivos ou por empresas privadas especializadas que dão suporte para as competições de uma ou mais modalidades. No primeiro caso, estão as desenvolvedoras de jogos, como Riot Games, Garena, Ubisoft, dentre outras, que detêm as diretrizes das competições das modalidades de seus respectivos jogos. No segundo caso estão diferentes empresas, algumas delas especializadas na organização de eventos de e-sports, como por exemplo a DreamHack, que é uma das maiores convenções de cultura digital e esportes eletrônicos do mundo, ou a própria ESL (Electronic Sports League), que é especializada na organização de torneios de e-sports e paga pelo uso dos direitos de jogos populares para organizar eventos de alto nível e alto engajamento nessas modalidades. Por outro lado, empresas não endêmicas do contexto específico dos jogos eletrônicos como a Red Bull ocasionalmente organizam torneios de e-sports como meio para atingir e se conectar com o público-alvo jovem, proporcionando torneios semi-profissionais ou patrocinando campeonatos profissionais oficiais.

Apesar de responsáveis pela organização, nem sempre essas empresas também são as responsáveis pela realização do evento em si, que engloba um grande torneio de e-sports. Para isso, empresas especializadas no ramo de eventos são contratadas para prestar serviços relacionados, muitas vezes em parceria pré-definida com os locais de eventos, delegando as responsabilidades pela execução e manutenção de serviços essenciais ao evento como alimentação, segurança e suporte técnico, a depender da oferta do local e a ser supridos quando detectada uma carência.

O impacto de grandes torneios para o setor turístico é consideravelmente maior quando falamos de dimensões internacionais, mas sendo o Brasil um país de proporções continentais e com grande quantidade de adeptos de jogos digitais, a previsão de crescimento dos esportes eletrônicos e eventos relacionados pode se tornar um meio viável para divulgar um destino turístico mundialmente através desse nicho. O preparo para receber grandes eventos leva ao desenvolvimento de infraestrutura e geração contínua de empregos, impulsionando a economia do setor turístico e serviços relacionados. Adicionalmente, a diversificação da oferta turística

em opções de entretenimento para diferentes públicos-alvo aumenta a atratividade de um destino para perfis diversos de turistas.

Para Curitiba, cidade com perfil relacionado à sustentabilidade e inovação tecnológica, estar relacionada também a tendências globais é um passo no caminho de crescer enquanto pólo turístico, especificamente tratando no presente projeto do turismo de eventos de e-sports. Nessa direção, utilizando como base o orçamento da Record Eventos para uma edição do Panamericano de e-sports e o preço por pessoa por operação, obteve-se o orçamento apresentado no tópico seguinte, para um torneio continental de uma modalidade popular.

5.2 Etapas para execução de eventos de e-sports:

Tomando como referencial o planejamento e organização de um evento esportivo (Mallen e Adams, 2015), as etapas ou fases de planejamento e execução para eventos de esportes eletrônicos estão separadas da seguinte forma:

QUADRO 7 - ETAPAS DE UM EVENTO ESPORTIVO.

Pré-evento	Organização	Execução	Pós-evento
Definição do evento	Equipe Organizadora	Instalação do Local	Avaliação e Feedback
Objetivos e Metas	Licenciamentos, Regulamentos e Permissões	Gerenciamento de Participantes	Relatórios Financeiros
Orçamento	Contratos e Parcerias	Operações no dia do evento	Desmontagem e Limpeza
Logística	Promoção e Marketing	Entretenimento e Cerimonial	Análise de Impacto

Fonte: adaptado de Mallen e Adams (2015).

O projeto proposto é a realização de uma etapa continental de torneio da modalidade mais popular de esporte eletrônico do mundo no momento: o LoL (League of Legends). Possuído pela Riot Games, a desenvolvedora também é a responsável por determinar o calendário de torneios oficiais ao redor do mundo. Até o ano de 2024, o formato do calendário anual envolvia duas competições globais ao final de cada semestre, com etapas regionais também semestrais. O Brasil, por sua

vez, possuía até esse ano um campeonato oficial próprio com vaga direta para torneios continentais, o CBLOL, mas para 2025 a empresa divulgou uma nova configuração continental para os campeonatos qualificatórios regionais dos torneios mundiais. Além disso, além dos dois torneios mundiais anuais, uma nova competição foi adicionada ao calendário com os campeões de cada continente no início do ano. Com isso, o número de torneios anuais regionais e mundiais aumentará de dois para três, com as edições de 2025 previstas para ocorrer na Coreia do Sul, Canadá e China.

Nessa nova configuração, o Brasil faz parte de uma nova liga chamada LTA: League of Legends Championship of The Americas, dividido em conferências chamadas LTA Norte e LTA Sul. As equipes brasileiras farão parte da conferência sul junto a equipes da América Latina, com três torneios anuais em diferentes formatos, sediados na cidade de São Paulo, nos estúdios da própria Riot Games. A sede possui um estúdio de transmissão e uma arena com capacidade para 140 espectadores, inicialmente chamada “Arena CBLOL” para realização das etapas nacionais do campeonato brasileiro. Contudo, a previsão é de que as etapas finais regionais e continentais sejam realizadas em arenas com capacidade para milhares de espectadores. A primeira competição continental das Américas está prevista para ocorrer em São Paulo, ainda sem local confirmado pela Riot Games.

A proposta do presente projeto é, portanto, captar um evento continental de League of Legends para Curitiba, possibilidade que torna-se mais provável para uma competição oficial dentro de dois a três anos quando, em um cenário otimista, o centro de convenções aprovado para ser construído no atual Complexo Esportivo do Pinheirão já estaria em estágio avançado de construção e possivelmente pronto para uso. Com a infraestrutura disponibilizada pelo próprio centro de eventos, diversas possibilidades de integração entre serviços turísticos e hospitalidade poderiam ser facilitados, mas na falta de uma garantia de sua construção, será utilizado como recorte o torneio de finais continentais da primeira etapa de 2026 - especificamente porque as finais da primeira etapa ocorrem no mês de março, um dos meses de menor fluxo de turistas na cidade⁵¹ -, criando um projeto piloto de torneio para possivelmente receber eventos ainda maiores no futuro, com a possibilidade de utilizar a nova e moderna infraestrutura.

⁵¹ Cf. IMT, <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/4/pdf/00011820.pdf>, p. 5

Para um evento dessa magnitude, não há possibilidade de escolher outro lugar em Curitiba do que a Ligga Arena, ou Arena da Baixada, por questões especialmente de infraestrutura e capacidade. A expectativa é receber turistas nacionais e internacionais de todo o continente para acompanhar o evento presencialmente, portanto um grande número de ingressos disponíveis é relevante, por isso também interessante é considerar não utilizar a capacidade máxima de lugares de um estádio para poder utilizar o espaço disponível para tornar a experiência dos espectadores mais agradável, com áreas de descanso ou destinado a algumas atrações paralelas.

A organização do torneio em si seria realizada pela própria Riot Games, que enquanto desenvolvedora também se responsabiliza por desenvolver o cenário competitivo das modalidades de seus jogos - e não precisa se preocupar com questões de licenciamento. Nesse sentido, a parte operacional da competição e boa parte do marketing e promoção do torneio é diretamente articulado pela própria empresa, assim como os torneios e transmissões oficiais de suas competições. Ao profissional ou profissionais do turismo contratados pela empresa, cabe articular as operações de logística, hospedagem e serviços turísticos na cidade-sede, buscando estabelecer parcerias com órgãos e empresas locais para tornar o evento uma experiência positiva para os competidores, espectadores e também para os profissionais que se beneficiaram direta ou indiretamente com o evento na cidade.

A competição prevê a participação de 4 equipes de cada conferência, ou seja, um total de 8 equipes. A modalidade League of Legends conta com equipes de 5 jogadores, mas as competições oficiais preveem o financiamento de até 1 jogador reserva e 4 membros da comissão técnica, resultando em uma média de 10 pessoas custeadas por equipe participante, ou um total de 80 pessoas especificamente entre as equipes. Adicionalmente, para os profissionais das operações de liga e suporte técnico, além de equipe técnica para transmissões como narradores, comentaristas, entre outros, estimou-se necessário considerar pelo menos mais 40 pessoas para compor uma equipe para operações relacionadas ao evento.

Considerando 8 equipes e o formato da competição em uma chave de eliminação simples de séries melhor-de-5 ("Md5"), no atual formato dos torneios e transmissões apenas uma série Md5 ocorre por dia, o que resultaria em no mínimo 7 dias de evento, considerando 4 séries de partidas de quartas de final, as duas semifinais e a grande final. O fato de ser um torneio cujo campeão competirá com

outros campeões continentais em novo torneio faz com que seja importante organizar esse campeonato em um período relativamente curto de tempo, mas não em apenas um ou dois dias tampouco em sete dias ininterruptos, para que tanto atletas quanto turistas possam desfrutar de momentos de lazer em outras atrações da cidade. Além disso, normalmente pelo menos um dia antes do início das partidas é reservado para o *Media day*, para ações de promoção e divulgação do torneio e dos patrocinadores, com entrevistas, sessões de fotos e autógrafos, entre outros.

O recorte proposto para o torneio é um período de dias entre quinta-feira e domingo, a ser verificada a disponibilidade do local do evento para locação com extrema antecedência, para determinar uma data fixa que, para fins definidos, corresponderá às quartas de final no período de 12 a 15 março, as semifinais nos dias 20 e 21 de março e a grande final no dia 22 de março de 2026. Seguindo o modelo praticado em competições oficiais internacionais da modalidade ocorrendo a partir das 14h no fuso horário local.

Considerando a possibilidade de uma parceria específica com o Curitiba Convention & Visitors Bureau, a parceria com hotéis associados ao CVB no entorno da Ligga Arena seriam priorizados para mitigar preocupações com transporte entre o local de hospedagem e o local das competições. Da mesma maneira, a intenção é utilizar uma parcela do *Media day* para que os participantes visitem alguns dos principais cartões-postais da cidade, como o Jardim Botânico ou a Praça do Japão, também próximo a Arena da Baixada. A realização de um evento nesse formato prioriza a visita de maior duração ou de maior volume de visitantes.

Com base nos dados do orçamento do Panamericano de e-sports, o orçamento para o presente projeto está contemplado da seguinte maneira:

QUADRO 8 - GASTOS ESTIMADOS DO PROJETO.

Categoria	Descrição	Quantidade	Dias	Valor por unidade	Total
Operações	Recursos Humanos (Hospitalidade e Transporte)	4	12	R\$500	R\$24 000
	Transporte (passagens aéreas)	120	1	R\$4 029*	R\$483 480*
	Transporte	12	2	R\$750	R\$18 000

	(hotel-aeroporto)				
	Balcões de atendimento (boas-vindas e informações)	3	8	R\$2 000	R\$48 000
	Local (Locação do espaço)	1	12	R\$262 000	R\$3 144 000
	Local (Palco Principal e equipamentos)	1	12	R\$75 000	R\$900 000
	Local (Área VIP e Área de Mídia)	1	12	R\$18 000	R\$216 000
	Local (Seguro de evento)	1	12	R\$10 000	R\$120 000
	Hospitalidade (Refeições para equipe técnica)	80	8	R\$70	R\$44 800
	Hospitalidade (bebidas para o local do torneio)	160	8	R\$30	R\$38 400
	Segurança	25	12	R\$800	R\$240 000
	Cerimônia de Encerramento	1	1	R\$500 000	R\$500 000
Competição	Equipamentos (locação computadores, monitores e periféricos)	12	12	R\$725	R\$104 400
	Equipamentos (locação cadeiras e mesas)	12	12	R\$250	R\$36 000
Total final					R\$5 466 680

Fonte: elaboração própria com base em anexo 1 (2024).

As etapas para realização do evento pelo profissional de turismo, portanto:

1) realização do planejamento inicial de formato, datas e orçamento: para torneios e formatos pré-definidos é a etapa para começar a idealizar quais serão as melhores datas para atender a demanda do evento, esboçando os custos previstos;

2) contatar a Ligga Arena para a locação do espaço, confirmando as datas para reservar e negociar os valores envolvidos, estabelecendo um contrato que detalhe as condições, custos e responsabilidades;

3) visar estabelecer parcerias e patrocínios locais para o custeio do evento, especialmente da locação do espaço; a internet e instalações elétricas, por exemplo, podem ser fornecidos diretamente pela Ligga e Copel, respectivamente.

4) planejar um cronograma de marketing e divulgação, com estratégias que incluam campanhas em redes sociais, anúncios e colaboração com influenciadores do meio dos esportes eletrônicos, para atingir e atrair o máximo de público com condições de comparecer ao evento Final Continental primeira etapa LTA 2026. O desenvolvimento de material promocional em formato de vídeos e posts para redes sociais deve ter o objetivo de engajar o público de alguma maneira, encorajando a comunidade a participar por meio de atrações complementares diversificadas, como torneios casuais de modalidades diversas e concursos de cosplay. Da mesma maneira, ao menos antes da grande final, prever um espetáculo, com cerimônia de encerramento.

5) verificar a situação regularizada do local e prestadores de serviço, incluindo a manutenção de licenças obrigatórias para a realização de eventos, como laudo do corpo de bombeiros e socorristas a postos. Ao buscar empresas terceirizadas para serviços específicos, visar apenas a contratação de prestadoras responsáveis por serviços não cobertos pelo local do evento ou organização do torneio, também estabelecendo preferências pelos parceiros prévios dos serviços já contratados, com base no histórico positivo de eventos prévios.

6) gerenciar os participantes do torneio e a execução do evento, promovendo uma comunicação clara e direta com os participantes, coletando feedbacks e agradecendo pela participação e colaboração.

5.2.1 Avaliação do retorno do investimento

Para estimar o retorno sobre o investimento (ROI) do projeto, considerou-se um investimento parcial total de pouco mais de R\$5 milhões, com custos direcionados apenas para iniciativas diretamente relacionadas à execução do evento. Cabe considerar que os torneios organizados pela desenvolvedora contam com apoio financeiro prévio de patrocinadores, e o atual orçamento abrange

infraestrutura, recursos humanos e logística local, com custos estimados para o marketing e promoção turísticas na cidade-sede.

As receitas previstas foram calculadas com base inicial apenas na bilheteria, e posteriormente também considerando a estimativa prevista para o impacto econômico no setor turístico e possíveis patrocínios ou incentivos que podem ser captados. A bilheteria foi estimada considerando o uso do Estádio Mário Celso Petraglia, com capacidade para 42 mil pessoas⁵², mas sem utilizar a capacidade total do estádio para melhor qualidade do evento. O setor “visitante” com 5 mil lugares será utilizado para infraestrutura de apoio, portanto apenas 37 mil ingressos serão disponibilizados, considerando 20 mil lugares no setor superior, 15 mil lugares no inferior e 2 mil lugares em camarotes e área VIP.

Estimando o valor de um ingresso para um evento internacional voltado para turistas nacionais e internacionais, os ingressos ofertados podem variar em valores entre os dias de quartas de finais, semifinais e finais, mas ainda relativamente acessíveis para os visitantes nacionais. Na América do Norte, o valor médio de um ingresso para cada dia de grandes torneios de e-sports está na faixa entre US\$50 e US\$100, o que significa R\$300 a R\$600 em reais brasileiros. Considerando os lugares nos setores inferiores e superiores vendidos por valores de R\$200 a R\$300 e camarotes sendo vendidos por até R\$500 reais por dia, será considerado acréscimo no valor de ingressos de 10% para os dias de semifinais e de 25% para a grande final. O total estimado por setor, se todos os ingressos para todos os dias fossem vendidos, resultaria em:

QUADRO 9 - VALOR ESTIMADO POR SETOR.

Setor	Dias	Acréscimo	Valor por ingresso	Número de lugares	Valor por dia
Superior	1º, 2º, 3º e 4º dias	0%	R\$200	20.000	R\$4.000.000
	5º e 6º dias	10%	R\$220	20.000	R\$4.400.000
	7º dia	25%	R\$250	20.000	R\$5.000.000
Inferior	1º, 2º, 3º e 4º dias	0%	R\$300	15.000	R\$4.500.000

52

Cf. <https://www.sambafoot.com/br/noticias/athletico-x-fluminense-registra-publico-historico-na-ligga-arena>

	5º e 6º dias	10%	R\$330	15.000	R\$4.950.000
	7º dia	25%	R\$375	15.000	R\$5.652.000
Camarotes e Área VIP	1º, 2º, 3º e 4º dias	0%	R\$500	2.000	R\$1.000.00
	5º e 6º dias	10%	R\$550	2.000	R\$1.100.000
	7º dia	25%	R\$625	2.000	R\$1.250.000

FONTE: Elaboração própria.

A receita diária total somente em bilheteria, considerando todos os ingressos vendidos sem promoções específicas seria de R\$9,5 milhões por dia para os primeiros 4 dias, R\$10,45 milhões por dia para o quinto e sexto dias e R\$11,875 milhões para o dia da grande final. Com uma receita total prevista de até R\$70.775.000 para a organização e um investimento inicial de R\$5.466.680, obteremos a seguinte estimativa:

$$ROI = [(Receitas Totais - Investimento Total) \div Investimento Total] \times 100$$

$$ROI = [(70.775.000 - 5.466.680) \div 5.466.680] \times 100$$

$$ROI = [65.308.320 \div 5.466.680] \times 100$$

$$ROI = 11.953\%$$

Ainda considerando uma adesão menor ao evento em dias de semana ou a possibilidade de oferecer descontos para a compra de pacotes de ingressos para mais de um dia, assim como disponibilizar brindes adicionais exclusivos, o valor efetivo do retorno sobre investimento pode revelar-se menor, mas ainda consideravelmente alto do ponto de vista do organizador que, no caso da Riot Games, destina parte das vendas dos eventos de e-sports para a premiação dos vencedores desses torneios. Considerando um investimento inicial de até R\$10 milhões para trazer experiências impactantes aos visitantes com atrações complementares ao torneio em si - como por exemplo, a contratação de artistas de maior prestígio para um show de encerramento -, ainda assim o retorno sobre investimento é alto:

$$ROI = [(70.775.000 - 10.000.000) \div 10.000.000] \times 100 = 607,75\%$$

Em outras palavras, para cada R\$1 investido, o projeto tem potencial para gerar uma margem de retorno de aproximadamente R\$6,08 a até R\$11,95, a partir de um orçamento realizado para um torneio de proporções globais adaptado para um evento continental. Ressalta-se que esses números são estimativas e podem variar de acordo com fatores como ocupação do local, adesão do público e sucesso na captação de patrocínios e parcerias.

Independente disso, um dos objetivos da cidade-sede é proporcionar uma experiência positiva no destino, almejando a integração do evento de e-sports à rede turística da cidade através de promoção de campanhas visíveis pela cidade, incluindo pontos turísticos e a própria Linha Turismo. Esse investimento adicional é considerado com o objetivo de conectar os turistas do evento e até mesmo os espectadores de Curitiba a prestigiar outras atrações da cidade, com a possibilidade de ofertar de roteiros turísticos personalizados para os visitantes de um evento, envolvidos por uma atmosfera que busca pavimentar o caminho para novas edições no futuro. Considerando que o evento também recebe uma demanda regional, é difícil estimar quantos dos visitantes por dia serão turistas, mas o próprio direcionamento e promoção global pode proporcionar um deslocamento de milhares de visitantes nacionais e internacionais.

Com base nas estatísticas para turismo em Curitiba fornecidos pelo IMT, o impacto na economia da cidade e região incluindo gastos com hospedagem, transporte, alimentação e lazer para uma estimativa de pelo menos 10 mil turistas no período, com permanência média de 3,6 dias e um gasto médio de aproximadamente R\$372⁵³, resultando em uma arrecadação mínima esperada de R\$13,392 milhões para o setor turístico de Curitiba. Com essa base, a busca por patrocínios deve visar cobrir custos como, por exemplo, a locação de equipamentos como computadores e periféricos disponibilizados em parceria direta com fabricantes, ou o transporte logístico entre aeroporto, hotel e local do evento poder ser realizado por operadoras turísticas parceiras.

⁵³ Cf. <https://mid-turismo.curitiba.pr.gov.br/2024/4/pdf/00011820.pdf>

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os eventos de e-sports são marcados pela forte atração de um público jovem e entusiasta, altamente engajado com a cultura dos jogos eletrônicos (Kaltsidis, 2022). Isso sugere que um destino turístico deve direcionar estratégias de marketing e promoção especificamente para esse público, utilizando plataformas digitais e redes sociais para aumentar a visibilidade de um torneio e respectivo evento. Além disso, como a infraestrutura tecnológica é crucial para eventos de e-sports, incluindo conexões de internet de alta velocidade, o destino turístico deve preocupar-se com a qualidade dos serviços e infraestrutura necessários para a realização de torneios do gênero.

Ao adotar práticas baseadas nas características únicas dos eventos de e-sports, Curitiba pode elevar-se a um polo atrativo e competitivo no cenário nacional e internacional dos e-sports, impulsionando não apenas o turismo, mas também a economia local e a imagem global da região inteira como um destino de excelência para eventos de alta tecnologia e entretenimento digital.

Reiterando a importância de compreender o potencial dos eventos de esportes eletrônicos como uma estratégia para o desenvolvimento turístico de Curitiba, o projeto teve como objetivo geral propor práticas para a captação de eventos de e-sports na cidade, visando transformá-la em um polo nacional nesse segmento.

Os objetivos específicos incluíram a identificação dos principais esportes eletrônicos e eventos associados no Brasil, analisando sua relação com o potencial turístico desses eventos. Além disso, buscou-se analisar destinos que já realizam eventos de e-sports, destacando boas práticas de captação e organização. Por fim, o projeto também se propôs a descrever Curitiba como um local apto para sediar esses eventos, considerando a infraestrutura existente e a expectativa para o futuro, assim como novas oportunidades de promoção turística.

Esses objetivos foram fundamentados na premissa de que a diversificação da oferta turística, por meio da realização de eventos de e-sports, pode atrair turistas nacionais e internacionais, estimulando a economia local. Com o crescimento do cenário e o fortalecimento de sua infraestrutura, Curitiba tem o potencial de se consolidar como um importante destino para eventos de esportes eletrônicos,

contribuindo para o fortalecimento do turismo com resultados imediatos e outros a médio e longo prazo.

Diante das análises apresentadas ao longo do trabalho, sintetizam-se, no quadro a seguir, as principais boas práticas para a captação de eventos de e-sports em Curitiba. Essas práticas buscam alinhar os objetivos do município à consolidação como polo de turismo moderno e inovador, destacando os esportes eletrônicos como um diferencial competitivo.

QUADRO 10 - BOAS PRÁTICAS PARA A CAPTAÇÃO E GESTÃO DE EVENTOS DE E-SPORTS EM CURITIBA.

Aspecto	Boas Práticas
Infraestrutura Tecnológica	Garantir conexões de internet de alta velocidade e equipamentos de alta performance; priorizar locais com capacidade técnica para streaming e público presencial.
Parcerias Estratégicas	Estabelecer colaborações entre órgãos públicos (ex.: Proesporte) e empresas privadas (provedores de internet, fabricantes de hardware, etc.).
Apoio Governamental	Criar programas municipais ou estaduais para fomentar e apoiar eventos de e-sports, incluindo incentivos fiscais.
Promoção e Marketing	Realizar campanhas direcionadas ao público jovem por meio de redes sociais e plataformas digitais; destacar a integração com atrações turísticas locais.
Planejamento Logístico	Garantir transporte, hospedagem e alimentação para participantes e espectadores; colaborar com agências turísticas para roteiros personalizados.
Inclusão e Acessibilidade	Oferecer ingressos acessíveis e opções para pessoas com necessidades especiais; incluir torneios amadores e semiprofissionais.
Engajamento Cultural	Incorporar atrações complementares, como shows e workshops, para enriquecer a experiência do público e fortalecer a imagem cultural do evento.
Gestão de Destinos	Integrar eventos de e-sports à estratégia geral de promoção da cidade, destacando Curitiba como um polo de turismo moderno e inovador.
Sustentabilidade	Adotar práticas ecológicas, como reciclagem e uso de energias renováveis, e promover ações educativas durante o evento.

Monitoramento de Impacto	Avaliar o impacto econômico, social e turístico do evento para aprimorar futuras edições; buscar feedback dos participantes.
--------------------------	--

FONTE: Elaboração própria.

Com base nas análises realizadas, destaca-se que a adoção das boas práticas propostas neste estudo poderá não apenas consolidar Curitiba como um destino estratégico no mercado de e-sports, mas também diversificar sua oferta turística, reforçando sua imagem de cidade moderna e inovadora. A integração entre infraestrutura tecnológica, parcerias público-privadas e uma gestão eficiente de eventos é essencial para atender às demandas desse nicho em crescimento. Dessa forma, espera-se que este trabalho sirva como base para o planejamento e execução de iniciativas que estimulem o turismo e fortaleçam a posição de Curitiba como referência em esportes eletrônicos no Brasil e na América Latina, promovendo impacto econômico e social positivo para a região.

ANEXOS

Anexo 1 - Página do Orçamento do Panamericano de e-sports.



CASA CIVIL

TERMO DE PATROCÍNIO CVL Nº
0100XX/2024 - RECORD
PROMOÇÃO DE EVENTOS E
ENTRETENIMENTO LTDA. - CVL-
PRO-2023/04362

ESTIMATIVA DE ORÇAMENTO DO CAMPEONATO REGIONAL DE ESPORTES DO IESF 2024						
CATEGORIA	ESPECIFICAÇÕES	Quantidade	DIAS	UNIDADE	TOTAL	Orçamento Médio
O P E R A Ç õ e s	RECURSOS HUMANOS					
	Gerente de Hospitalidade	2	30	500,00	30.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Gerente de Transporte	2	30	500,00	30.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	TOTAL				60.000,00	
	TRANSPORTE					
	Passagens aéreas INTERNACIONAIS TOTAL	494	1	4.029,05	1.990.350,70	www.decolar.com
	Título da equipe de jogadores #1	80				
	Título da equipe de jogadores #2	40				
	Título da equipe de jogadores #3	40				
	Título individual #1	30				
O P E R A Ç õ e s	Título individual #2	30				
	Título de jogo para celular #1	64				
	Título de jogo para celular #2	40				
	IESF + VIP	50				
	Gerentes/treinadores de equipe	30				
	Comitê de jogadores	5				
	Árbitros Internacionais	5				
	Representante da Federação Nacional	40				
	Representantes da mídia	20				
	Embaixadores	20				
O P E R A Ç õ e s	LOCAL					
	Aeroporto - Hotel / Hotel - Aeroporto	100	2	750,00	150.000,00	https://booktransfer.com.br/quotation/form
	Transporte VIP	30	4	1.500,00	180.000,00	https://booktransfer.com.br/quotation/form
	Hotel-Local-Hotel	30	12	500,00	180.000,00	https://booktransfer.com.br/quotation/form
	TOTAL				2.500.350,70	
	BALÇÃO DE ATENDIMENTO					
	Balção de boas-vindas	2	3	5.000,00	30.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Balção de informações	2	12	2.500,00	60.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	TOTAL				90.000,00	
	ALOJAMENTO					
O P E R A Ç õ e s	Jogadores	354	12	240,00	1.019.520,00	https://www.decolar.com/accommodations
	Oficiais (mídia, IESF, VIP, Embaixadores, C)	140	12	340,00	571.200,00	https://www.decolar.com/accommodations
	Representante da NF	40	12	340,00	163.200,00	https://www.decolar.com/accommodations
	SUBTOTAL				1.751.920,00	
O P E R A Ç õ e s	LOCAL					
	Palco Principal	1	10	75.000,00	750.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Taxa de aluguel de local com estandes	1	1	950.230,00	950.230,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Equipamento de vídeo / áudio / visual	1	10	45.000,00	450.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Área VIP, área de mídia, área de jogadores	1	10	25.000,00	250.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Seguro de evento	1	10	10.000,00	100.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	SUBTOTAL				2.500.230,00	
O P E R A Ç õ e s	HOSPITALIDADE					
	Refeição e Bebida					
	Café da manhã / almoço / jantar	450	12	155,00	837.000,00	https://www.pacoteshyatt.com.br/rio-de-ja
	Almoço e jantar da equipe incluindo volun	400	12	155,00	744.000,00	
	Bebidas para o local do torneio (água, café	450	12	30,00	162.000,00	
	SUBTOTAL				1.743.000,00	
O P E R A Ç õ e s	TOTAL DE OPERAÇÕES				8.647.500,70	
	RECURSOS HUMANOS					
	Operações da liga (administradores, oper	20,00	10,00	1.000,00	200.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Árbitro Internacional	8,00	10,00	1.500,00	120.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Analistas	7,00	10,00	1.000,00	70.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	Técnicos	20,00	10,00	250,00	50.000,00	ego do orçamento da Federação da Competiç
	SUBTOTAL				440.000,00	
O P E R A Ç õ e s	COMPETIÇÕES DE PC					
	Computadores desktop	100	10	250,00	250.000,00	https://topcomputadores.app.eloca.com.br/
	Monitores de jogos	100	10	150,00	150.000,00	https://topcomputadores.app.eloca.com.br/
	Móveis para jogos (cadeira, mesa)	100	10	250,00	250.000,00	https://acervotimura.com.br/item/Vilruxi
	Periféricos (teclado, mouse, fones de ouvi	100	10	250,00	250.000,00	https://www.amazon.com.br/Redragon-TEC
	SSD	300	10	75,00	225.000,00	https://www.locadoraafotografica.com/ssd-1t
	SUBTOTAL				1.125.000,00	
O P E R A Ç õ e s	COMPETIÇÕES DE CONSOLES					
	Consoles PS3 com controladores	20	10	250,00	50.000,00	https://ti.alugueira.com.br/Shop/p/VG0035/
	Monitores profissionais com divisores	40	10	250,00	100.000,00	
	Móveis para jogos	40	10	150,00	60.000,00	
	SUBTOTAL				210.000,00	
O P E R A Ç õ e s	COMPETIÇÕES DE DISPOSITIVOS MÓVEIS					
	Telefones celulares premium	110	10	250,00	275.000,00	https://movlocadora.com.br/produto/93330/
	HUB multifuncional	110	10	250,00	275.000,00	
	Ventiladores de mão/rosto	110	10	25,00	275.000,00	https://www.amazon.com.br/Mini-Ventilad
	SUBTOTAL				577.500,00	
O P E R A Ç õ e s	TOTAL DA COMPETIÇÃO				2.352.500,00	
	ORÇAMENTO TOTAL				11.000.000,70	



em:https://img-cdn.hltv.org/gallerypicture/lz5j06653ZreA6O_9LxJuT.jpg?ixlib=java-2.1.0&w=1200&s=3d7b7cb7b93b7a520109392ac9565a77

REFERÊNCIAS

- AKEL, S.; BAYSAL YİĞİT, A.; ÇORAKCI YAZICIOĞLU, Z.; ÖZKAN, S.; UĞURLU, Ü. A perspective at the daily routines of esports players: life balance in International Journal of Sport Culture and Science, 31 dez. 2023. pp 302-314.
- ALMEIDA, P; (Coord.). (2020). Gestão de destinos turísticos. Politécnico de Leiria. DOI: doi.org/10.25766/w86c-9548. Disponível em: <<https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/5275/3/Gest%c3%a3o%20dos%20Destinos%20Tur%c3%adsticos%20v4.0.pdf>>. Acesso em 28 jul. 2024.
- ANTÓN, Marcos. Los eventos de deportes electrónicos (esports) como herramienta de promoción turística. XII Congreso Virtual Internacional Turismo y Desarrollo, 2018, Espanha. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Anton/publication/329012554_LOS_EVENTOS_DE_DEPORTES_ELECTRONICOS_ESPORTS_COMO_HERRAMIENTA_DE_PROMOCION_TURISTICA/links/5b5efc5ed92851c6b27c4ac9a/LOS-EVENTOS-DE-DEPORTES-ELECTRONICOS-ESPORTS-COMO-HERRAMIENTA-DE-PROMOCION_TURISTICA.pdf. Acesso em: 15 jul. 2024.
- AQUINO, *et al.* A eficácia do patrocinador e seu impacto na atitude de compra do torcedor de League of Legends. Revista Intercontinental de Gestão Desportiva, 2022. Disponível em: <<https://www.rigd.periodikos.com.br/article/doi/10.51995/2237-3373.v12i3e110049>>. Acesso em 19 dez. 2024.
- BAZZANELLA, F., SCHNITZER, M., PETERS, M., & BICHLER, B. F. (2023). The role of sports events in developing tourism destinations: a systematized review and future research agenda. Journal of Sport & Tourism, 27(2), 77-109. DOI: 10.1080/14775085.2023.2186925.
- BRANDÃO, José Paulo Ubaldo. **Turismo e Jogos Eletrônicos: A Ascensão Mercadológica dos Videogames como Método Alternativo de Promoção Turística**. 2023. 59 f. Monografia (Especialização) - Curso de Bacharelado em Turismo, Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2023.
- BRANS, L. B. Eventos de E-Sport: Um subsegmento no setor de turismo. 2017. Curso de Turismo. Universidade Federal Fluminense. 2017.
- CAMPESTRINI, Geraldo Ricardo Hruschka; DACOSTA, Lamartine. A pesquisa de impacto econômico como subsídio para as tomadas de decisão em gestão de eventos esportivos: estudo de caso do X Games Brasil 2013. Movimento, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 543-558, abr./jun. 2017.
- CARBONE, F. CS:GO: Major do Rio movimentou quase R\$ 200 milhões. Disponível em: <<https://gamearena.gg/esports/csgo/major-do-rio-movimentou-r-200-milhoes>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

ÇETİN, A.; COŞKUNER, M. A Conceptual Overview of E-Sports Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. Turk Turizm Arastirmalari Dergisi, v. 3, n. 1, p. 28–34, 11 abr. 2021. Disponível em: <https://jomaes.org/2021/vol.3_issue.1_article3_full_text.pdf>. Acesso em 26 jul. 2024.

CHIOVATO, L. Gaming's Live-Streaming Audience Will Hit One Billion Next Year & 1.4 Billion by 2025. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/gamings-live-streaming-audience-will-hit-one-billion-next-year-1-4-billion-by-2025>>. Acesso em: 28 mar. 2024.

COUTINHO, H. P. M. & COUTINHO, H. R. M. TURISMO DE EVENTOS COMO ALTERNATIVA PARA O PROBLEMA DA SAZONALIDADE TURÍSTICA. [s.l.: s.n.]. 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>>.

D'AGOSTIN, Geovana Silveira. **ESPORTS E TURISMO: UMA NOVA OPORTUNIDADE EM CURITIBA**. 2022. 104 f. Monografia - Curso de Bacharelado em Turismo, Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2022. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/77766/GEOVANA%20SILVEIRA%20DAGOSTIN.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2024.

DÜLGAROĞLU, O. E-Sports Events as a New Trend in Tourism. Journal of Global Tourism And Technology Research, v.4, n.1. 2023.

FLOW GAMES. YETZ — #MD3 #149. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=08fHWejRVho&list=PLkKsdR0a6X5QwEqx4Jrz3sGjA65ylcAj9&index=13>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

FONTES, Matheus Guimarães; FERREIRA, Stephanie Borges de Santana. **Jogos digitais e turismo na cidade de Salvador: possibilidades a partir dos esports e promoção turística 2017-2023**. 2023. 67 f. Monografia (Especialização) - Curso de Bacharelado em Turismo e Hotelaria, Departamento de Ciências Humanas, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2023. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/server/api/core/bitstreams/bd1e37b1-1c29-420f-9b58-83d64359730f/content>. Acesso em: 08 ago. 2024.

FUSION CPA. Advertising and Sponsorships in esports: Strategies and Challenges. Disponível em: <<https://www.fusiontaxes.com/thought-leadership/blog/advertising-and-sponsorships-in-esports-strategies-and-challenges/#:~:text=The%20importance%20of%20advertising%20and>>.

GENTE. Além dos Mitos. O perfil dos gamers no Brasil e no mundo. [2022]. Desenvolvida por Esporte Grupo Globo. Disponível em: https://gente.globo.com/esports/Scroll26_esports.pdf. Acesso em: 02 ago. 2024.

GHOLIPOUR, H. F. *et al.* Is outstanding performance in sport events a driver of tourism? *Journal of Destination Marketing & Management*, v. 18, p. 100507, dez. 2020. Disponível em: <doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100507>. Acesso em 05 jul. 2024.

ROMER, R. eSports, esports ou e-sports: Qual a grafia correta dos esportes eletrônicos?. Disponível em <<https://www.theenemy.com.br/esports/esports-esports-ou-e-sports-qual-a-grafia-correta-dos-esportes-eletronicos>>. The Enemy, 2019. Acesso em 31 out. 2024.

GIUSTI, Rodrigo Schver; JOÃO, Belmiro N. (2021) Esportes eletrônicos no Brasil e na Coréia do Sul: um estudo comparativo baseado no modelo do Diamante de Porter. *Cafi*, v. 4 n. 2, p. 191 - 214. ISSN 2595-1750.

JUNIOR, J. CS:GO: ESL acerta em cheio com público no início do IEM Rio Major. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-esl-acerta-publico-inicio-iem-rio-major>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

KALTSIDIS, K. (2022). Esportes eletrônicos (esports) e sua contribuição para o desenvolvimento sustentável do turismo: o caso da prefeitura de Pieria.

LCK Comércio tem aumento de 443% no faturamento após treinamento do IEV - IEV. Disponível em: <<https://homologacao.iev.com.br/lck-comercio-tem-aumento-de-143-no-faturamento-apos-treinamento-do-iev/>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

LEON, M.; HINOJOSA-RAMOS, M.V.; LEÓN-LÓPEZ, A.; BELLI, S.; LÓPEZ-RAVENTÓS, C.; FLOREZ, H. e-sports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings. *Sustainability* 2022, 14, 13803.

LEÃO, A. L. M. S., FERREIRA, B. R. T., CAMARGO, T. I., & SOUZA, I. L. (2017). La Copa del Mundo FIFA 2014. Análisis de los discursos em torno a la promesa de desenvolvimento turístico do Nordeste Brasileiro. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 26(2), 370-393. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180750377008>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

LIMA, Z. *et al.* E-sports: a evolução dos jogos online. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 18, n. 54, p. 227–227, 1 out. 2022. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15238>>. Acesso em 28 jun. 2024.

MALLEN, C.; ADAMS, L. J. Gestão de eventos esportivos, recreativos e turísticos: dimensões teóricas e práticas. [s.l.] Editora Manole, [s.d.].

Marketing Turístico: O Destino João Pessoa e a Copa do Mundo 2014 - ProQuest. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/1e4a886e142886da56b3e7678f85ff77/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

MARQUES, O. R. B. Jogos Olímpicos 2016: uma análise do perfil dos turistas, do impacto econômico e da qualidade da experiência turística no destino do Rio de Janeiro. 2016. Programa de Pós-Graduação em Turismo. Universidade Federal do Paraná. 2017.

MIAGATO, B. Desigualdade no Brasil: rendimento mensal do 1% mais rico é 40 vezes maior que dos 40% mais pobres. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2024/04/19/desigualdade-no-brasil-rendimento-mensal-do-1percent-mais-rico-e-40-vezes-maior-que-dos-40percent-mais-pobres.ghml>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

MONTERO, Alba Fernández. **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3). TURISMO ASOCIADO, REPERCUSIONES ECONÓMICAS Y ANÁLISIS COMPARADO EN ESPAÑA.** 2022. 62 f. Monografia (Especialização) - Curso de Turismo, Facultad de Turismo y Finanzas, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2022. Disponível em: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/136404/2021-22-179-29543854-1-FERNANDEZ_MONTERO_A%28179%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 08 ago. 2024.

NETO, V.; SANTOS, M. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<http://revistagestaodoesporte.com.br/local/revista/artigos/V5N1/6%20-%20Impactos%20do%20Grande%20Pr%C3%AAmio%20de%20F%C3%B3rmula%201%20e%20do%20Aut%C3%B3dromo%20de%20Interlagos%20na%20Imagem%20da%20Cidade%20de%20S%C3%A3o%20Paulo.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2024.

PITONI, A. Criação de eventos esportivos como fomento do turismo e do lazer em Jaguarão-RS. repositorio.unipampa.edu.br, 24 set. 2021.

RATKOWSKI, W.; RATKOWSKA, J. Sports events as a determinant of sport tourism. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, v. 10, n. 1, p. 86–94, 31 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.balticsportscience.com/journal/vol10/iss1/9/>>. Acesso em 26 jun. 2024.

Câmara do Rio de Janeiro, RJ. 2022. Lei Ordinária. Disponível em: <<https://aplicnt.camara.rj.gov.br/APL/Legislativos/contlei.nsf/692d44055b09e54203257c460060f385/d8f2172dc28b624103258912007815a1?>>>. Acesso em: 28 mar. 2024.

ZHANG, S. *et al.* Influence mechanism of tourists' impulsive behavior in E-sports tourism: Mediating role of arousal. *Tourism Management Perspectives*, v. 44, 101032, 13p. out. 2022.

ZIAKAS, V. Leveraging Sport Events for Tourism Development: the Event Portfolio Perspective. *Journal of Global Sport Management*, v. 8, n. 1, p. 1–30, 9 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/24704067.2020.1731700>>. Acesso em 27 jun. 2024.