

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS**



**ANÁLISE DOS ELEMENTOS QUE INFLUENCIAM OS JOVENS A SE
TORNAREM JOGADORES DE E-SPORTS.**

EMERSON ARLINDO MERIGUIS FILHO

MARIANA

2019

EMERSON ARLINDO MERIGUIS FILHO

A ESPERANÇA DE SE TORNAR UM JOGADOR PROFISSIONAL DE E-SPORTS.

Monografia apresentada ao Curso de Administração da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito para obtenção do título Bacharel em Administração.

Orientador: Prof. Dr. Raoni de Oliveira Inácio

MARIANA

2019

M561a Meriguis Filho, Emerson Arlindo.
Análise dos elementos que influenciam os jovens a se tornarem jogadores de e-sports [manuscrito] / Emerson Arlindo Meriguis Filho. - 2019.

27f.: il.: tabs.

Orientador: Prof. Dr. Raoni Inácio.

Monografia (Graduação). Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Departamento de Ciências Sociais, Jornalismo e Serviço Social.

1. Jogos eletrônicos - Teses. 2. Lazer - Aspectos sociais - Teses. 3. Pressão social - Teses. 4. Motivação (Psicologia) - Teses. 5. Esperança - Teses. I. Inácio, Raoni. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU: 794

Catálogo: ficha.sisbin@ufop.edu.br

FICHA DE APROVAÇÃO

EMERSON ARLINDO MERIGUIS FILHO

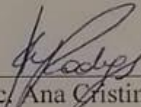
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao Curso de Administração da Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP, como requisito à obtenção do Título de Bacharel.

Orientador: Professor DSc. Raoni de Oliveira Inácio

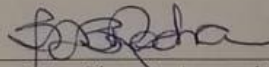
COMISSÃO EXAMINADORA



Professor DSc. Raoni de Oliveira Inácio
Orientador e Presidente da Banca



Professora MSc. Ana Cristina Miranda Rodrigues
Membro Avaliador



Professora DSc. Simone Aparecida Simões Rocha
Membro Avaliador

Mariana, 18 de julho de 2019.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar como a esperança de se tornar um jogador profissional de e-sports se relaciona com decisão de compra dos jogadores casuais. Esta pesquisa busca suprir a baixa concentração de estudos ligados a e-sports no meio acadêmico, além de contribuir para melhor compreensão de novas relações mercadológicas, visto que o cenário profissional de esportes eletrônicos encontra-se ainda em expansão. Para coleta de dados foram entrevistados seis jogadores casuais, utilizando um roteiro semiestruturado. A monografia foi desenvolvida pelo método descritivo com base na natureza qualitativa, buscando analisar as respostas de acordo com a análise de conteúdo. Pode-se perceber que o lazer aliado a vontade de ser reconhecido são motivos importantes para os jogadores casuais continuarem a jogar. Além disso percebe-se que a pressão social praticada pela comunidade afeta o psicológico do jogador, tanto na jogabilidade fazendo esquecer que aquele é um momento para o lazer, quanto na vontade ser reconhecido instigando-os a desejarem e até mesmo obterem equipamentos para contribuir na melhoria de desempenho. Com os resultados comprava-se que não é somente a vontade de se tornar um jogador profissional que contribui na decisão de compra do jogador casual, pois a pressão social existente pela comunidade gamer, a diversidade de motivações e objetivo final de cada jogador também pesa significativamente na hora da decisão final.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, lazer, pressão social, motivação, esperança.

ABSTRACT

The present study aims to analyze how the hope of becoming a professional e-sports player affects the buying decision of casual players. This article seeks to supply the low concentration of studies related to e-sports in the academic environment, besides contributing to a better understanding of new market relations, since the professional scenario of electronic sports is still expanding. For data collection, six random players were interviewed, using a semi-structured script. The article was developed by the descriptive method based on the qualitative nature, sought to analyze the responses according to the content analysis. One can see that leisure allied with the will to be recognized are the main reasons for casual players to continue playing. Moreover, it is perceived that the social pressure practiced by the community affects the player's psychological, both in the gameplay making forget that it is a moment for leisure, as in the will to be recognized by instigating them to desire and even obtain equipment to contribute in the improved performance. With the results it was bought that it is not only the desire to become a professional player that contributes in the purchase decision of the casual player, because the social pressure existing by the gamer community, the diversity of motivations and final objective of each player also weighs significantly at the time of the final decision.

Key words: Electronic games, leisure, social pressure, motivation, hope.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
2.1 Lazer no mundo dos jogos eletrônicos.....	10
2.2 Pressão social de grupos motivando a jogar e consumir produtos eletrônicos.....	10
2.3 Motivações nos E-sports.....	11
2.4 Definições de esperança.....	12
3. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	13
4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	14
4.1 Lazer.....	14
4.2 Pressão social.....	17
4.3 Motivação.....	20
4.4 Esperança.....	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
6. REFERÊNCIAS.....	25

1.INTRODUÇÃO

Atualmente o que se percebe é que jovens de várias nacionalidades, credos ou crenças sociais estão se envolvendo com jogos eletrônicos como uma forma de trabalho. Por dia milhões dessas pessoas consomem artigos derivados dos jogos, frequentam eventos de jogos, formam blogs de conversa e são influenciadas por jogadores profissionais de games.

No mesmo instante em que você está lendo essa introdução milhões de pessoas estão competindo por meio de equipes na internet ou comprando algum produto derivado desse mercado. No entanto, o que motiva as pessoas a adotarem esses comportamentos? O que se percebe é que os competidores profissionais estão experimentando uma popularidade elevada e obtendo ganhos financeiros elevados para a sua faixa etária, e com isso, desperta em outras pessoas a esperança de atingir essa mesma notoriedade financeira e social.

Assim como o amor, a paixão e a família instigam o ser humano, a esperança das pessoas em competir, ser vitorioso em um game e ainda ganhar uma quantia em dinheiro expressiva motivam jovens a movimentarem o setor de games. Dessa forma pode-se depositar nos jogadores de e-sports a figura de um influenciador de jogadores casuais.

Uma das formas de promover esse mercado é por meio da competição de jogadores profissionais. Esses campeonatos organizados ajudam a fomentar outros jogos e setores como o de eventos, livros e canais de Youtube.

É notável que o setor de games já movimenta uma grande parcela da economia como evidenciado na matéria de Veloso e Bretas (2017) no portal O Globo em que evidencia que o setor chegou a movimentar 4,9 bilhões apenas no Brasil, com isso os times e até mesmo os jogadores passaram a ser vitrines desse segmento, levando desde lojas como Kabum e Submarino e clubes de futebol como Santos, Flamengo e Vitória a criarem equipes para tentar atingir esse mercado em expansão.

O motivo que atrai investimentos tanto de clubes do futebol brasileiro e organizações da mídia como a Rede Globo e lojas virtuais de informática para a aquisição equipes de *e-sports* pode estar em um novo mercado consumidor que tem a esperança de um dia se tornar um jogador profissional. Ou seja, jogadores de equipes profissionais tornam-se ídolos e influenciadores nas atitudes de jovens que buscam no e-sports uma alternativa de trabalho.

A influência dos jogadores profissionais de e-sports sobre os jogadores casuais pode ser observada em eventos dessa modalidade de esporte. Os dois últimos eventos ocorridos em Belo

Horizonte foram marcados pelo elevado número de pessoas e a movimentação de um valor monetário substancial. O CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), que ocorreu em 2017, segundo Lacerda (2017) conseguiu vender 8.000 mil ingressos em poucas horas, O ESL ONE BH foi marcado por 3 dias de eventos.

Com o grande fluxo de pessoas nesses eventos houve presença das mais variadas lojas de eletrônicos, souvenirs e recordações. Utilizando como destaque principal os jogadores profissionais, o CBLOL trouxe para o evento seu jogador de mais expressão no cenário dos jogos, o que ocasionou filas enormes em frente ao ponto de vendas. Já na ESL ONE diversos jogadores como Gabriel “Fallen” Toledo, João “felps” Vasconcellos e Lincoln “fnx” Lau expuseram suas próprias marcas e como bônus conversavam com seus compradores, além de tirar fotos e autografar bens pessoais.

O que se percebe é que a presença dos jogadores nesses eventos influenciava o comércio de jogos. Tal situação pôde ser evidenciada pela percepção de que em horários em que os jogadores não estavam presentes no estabelecimento era possível chegar analisar os produtos e comprar com certa agilidade, já com a presença dos mesmos, filas se formaram, além de não conseguir atender todos os visitantes dos estandes.

Outro meio de impulsionamento de compra utilizado pelos jogadores profissionais são as redes sociais, meio este muito utilizado por diversos jogadores casuais e fãs buscam seguir os seus hábitos do cotidiano. Uma das maneiras de influenciar fãs e jogadores casuais é por meio da exposição de marcas próprias e utilização de produtos que contenham a imagem dos fãs.

Analisando os dados descritos percebe-se que diversos fatores influenciam na decisão de compra do jogador casual, um deles diretamente ligado a questão da esperança. Com base nesta afirmação o estudo buscará analisar como a esperança de se tornar um jogador profissional de e-sports afeta na decisão de compra dos jogadores casuais? Tal estudo pode contribuir para melhor compreensão das novas relações mercadológicas pois, buscando em plataformas como: *Web of Science*, Ebscohot e Periódicos Capes percebe-se a baixa concentração de artigos relacionados com o cenário competitivo de games fato este que culminou no surgimento de um dos principais motivos para desenvolvimento do artigo.

Além disso, outro fator determinante para desenvolvimento, é o fato do cenário não só profissional mas também o amador estarem em franca expansão. Prova disso são o surgimento de cada vez mais campeonatos e até mesmo reality shows como o Gillette Ult, que demonstra a vida

de jogadores amadores de League of Legends na busca de se tornarem profissionais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Lazer no mundo dos jogos eletrônicos

Segundo Dumazedier (1973), o lazer são ações que o indivíduo pratica sem nenhum tipo de pressão em um determinado espaço de tempo livre, ou seja, aquilo que faz de bom grado e por si só, podendo ser para se desestressar, descansar ou até mesmo se entreter. Para o mesmo autor a definição de lazer pode variar de pessoa para pessoa, pois, cada indivíduo tem uma concepção diferente do seu significado.

Faleiros (1980) concorda com tal definição atribuída por Dumazedier (1973) em partes, pois levanta em seus estudos a indagação de que o lazer pode se manifestar em qualquer lugar e que não é somente encaixado no tempo vago como tal autor sugere. Para a autora o lazer consegue estar presente em diversas atividades, pois, não é porque você tem obrigação de que fazer algo, que aquilo deixa de ser divertido para você.

Menoia (2000) contrapõe a afirmação de Dumazedier (1973) afirmando que, atualmente não é necessário ter um tempo livre estipulado, pois o homem moderno consegue criar seu próprio espaço para o lazer, seja no trabalho ou em casa. Tal fato leva a autora a concluir que, ficou muito mais dinâmico praticar atividades que vão te dar satisfação no dia-a-dia.

Como complemento, as definições de Gomes e Pinto (2009, p.68) relatam que as ações praticadas com o lazer são marcadas “[...] por um sentimento de liberdade (mesmo que seja apenas imaginada), impulsionada pela busca de satisfação e pelo desfrute do momento vivido”.

Na busca de relacionar os jogos com o lazer, De Almeida Reis e Cavichioli (2008) demonstram em seus estudos que os jogos eletrônicos antigamente sempre foram considerados como lazer para os adultos, e uma forma de entretenimento para as crianças, mas retrata que esse patamar vem mudando com a chegada das competições.

2.2 Pressão social de grupos motivando a jogar e consumir produtos eletrônicos.

Segundo estudos de Asch (1955), a pressão social está presente desde o início da vida, sendo um fator que todos os seres humanos aceitam. O autor também retrata que por muitas vezes que a pressão social é o fator principal para influenciar em nosso caráter, cultura e ações tomadas.

Tal fato demonstra o grande poder da pressão exercida pelos grupos, podendo moldar o caráter e incentivar mesmo que seja inconsciente a prática de uma ação indesejada. Muitas das vezes essa pressão é praticada por grupos que o indivíduo admira, por esse fato acaba cedendo. E no mundo dos games não é diferente, a pressão social existe principalmente porque o mercado de aparelhos, softwares, jogos e souvenirs vem crescendo em todo país. Com esse crescimento, o cenário e-sports vem cada vez mais se expandindo. Essa expansão fez com que novos empreendedores enxergassem um nicho ainda em crescimento, o do mercado de equipamentos profissionais e produtos licenciados por jogadores e equipes.

Ao descrever a pressão social Clasen e Brown (1985) afirmam que as pessoas recebem pressões a todo o momento. Para os autores a pressão social é explícita quando se nota o pertencimento a um grupo social, pois, cada um dos membros desse grupo é submetido a normas sociais.

Bandeira, De Souza e Corso (2017) retratam sobre a pressão social existente no meio dos esportes eletrônicos para compra de produtos ligados ao público gamer. Em seus estudos, os autores comprovam que o jogador profissional tem um papel importante na hora de persuadir o comprador a preterir alguma marca. A maioria prefere comprar algo que já patrocina o e-sport, com o pensamento de fortalecer a cultura já existente. Outro fator também destacado pelo autor, é a grande interação nas mídias digitais com grupos e pessoas do meio dos e-sports, que contribuem significativamente com aumento das compras, obtendo um grande impacto na decisão na hora de comprar.

2.3 Motivação nos E-sports.

Segundo Lieury e Fenouillet (2000) a motivação é resultado de um processo biológico que o ser humano tem como alcançar. Os mesmos autores enfatizam que a motivação leva a ter uma direção em prol de um objetivo.

Já Lopes (2003), descreve a motivação como combustível para as tomadas de decisões, estimulando novas metas e ações para os seres humanos. A autora também relata que a motivação está presente em cada um de nós e precisamos estimulá-la.

Murray (1986), Siqueira e Wechsler (2006) defendem que a motivação é um fator particular. Assim, cada pessoa é motivada por algo ou alguma coisa que deseja. Essa argumentação tem origem na dinamicidade e complexidade da motivação.

Lobos (1975), descreve os elementos que influenciam na motivação do indivíduo. O primeiro sendo o motivo, que pode ser um interesse ou desejo de realizar algo. O segundo elemento o objetivo, que seria aquilo que almeja no final de todo o processo. Em terceiro lugar os valores, pois, as decisões são tomadas de acordo com os valores que cada indivíduo conquistou com tempo, por isso, nem sempre duas pessoas com o mesmo objetivo chegam ao mesmo lugar. Por último a condição temporária, que seria o ambiente e o contexto em que aquele objetivo estaria inserido.

Para torna-se um jogador de E-Sports é necessário estar motivado, pois como mencionado por Saraiva (2013) é preciso percorrer um processo longo, no qual nem todos os que tentam conseguem chegar ao seu fim. As rotinas de treino são cansativas, e é preciso de estudos aprofundados sobre novas mecânicas e atualizações dos jogos, o que demanda uma enorme motivação para continuar.

Segundo Albuquerque (2018) as pessoas que pretendem ser jogadores profissionais descrevem a ausência de tempo para praticar como um fator negativo no alcance dos seus objetivos. Assim, o mesmo autor argumenta que o tempo para se dedicar a e-sports é um fator que pode motivar futuros profissionais.

Outro fator que pode ser motivador para que as pessoas se dediquem ao e-sports pode ser a contribuição financeira que um profissional pode dar à sua família realizando algo que traga satisfação. Em uma entrevista realizada no reality show Gillette Ult, o jogador Paulo “snot” Ricardo argumentou que essa seria sua motivação para tentar adentrar no e-sports como profissional.

2.4 Definições de esperança

Ao se fazer uma busca rápida pelo dicionário é possível se deparar com uma definição para a palavra esperança, como “Expectativa na aquisição de um bem que se deseja.” (MICHAELIS, 2019), ou seja, num sentido mais geral demonstra a esperança como algo abstrato e próprio de cada ser.

Aprofundando em uma abordagem teórica Snyder e Lopez (2002. 267 p.) demonstram que o [...] “pensamento esperançoso reflete a crença de que se pode encontrar caminhos para os objetivos desejados e tornar-se motivado para usar esses caminhos.” Ou seja, a esperança é um grande motor para as pessoas, é o sentimento que lhe conforta e é utilizado grande parte das vezes como propósito de vida de muitos. Com isso, obtém-se a imagem da esperança como uma boa sensação.

Com base nas atribuições dadas ao sentimento observa-se nas diversas formas de publicidade e promoção de produtos e serviços a existência de um viés apelativo, querendo mostrar que tal produto fará diferença na vida das pessoas, seja facilitando, apoiando ou até mesmo otimizando a experiência de compra no dia-a-dia o que acaba despertando o interesse e a esperança de algo que possa mudar o seu contexto de vida habitual. Segundo Almeida, Mazzon e Botelho (2007. 12 p.) [...] “a esperança funcionaria como um incentivo, uma força a mais para o cliente alcançar o resultado positivo para a sua meta.” Demonstrando que a esperança utilizada de maneira certa pelas empresas e agências de publicidade possui um grande peso no giro de produtos e serviços, por isso atualmente é normal depararmos com frases como: “Esse produto revolucionará sua vida!”, “Você poupará tempo”. Em que buscam focar em dois fatores de esperança, um sendo o aumento de desempenho e satisfação e, outro a economia de tempo, que é prioridade de muitos que trabalham até a exaustão todos os dias e procuram a cada vez mais ter períodos de tempo livre na busca de conforto e um melhor convívio social.

3. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Fonseca (2002) a pesquisa qualitativa busca explicar as relações sociais existentes, dessa forma, é uma abordagem que procura compreender e explicar os fenômenos. Assim, a presente pesquisa se enquadra como qualitativa pois buscou observar fatores que estão relacionados com a esperança de se tornar um jogador profissional e o que isso impacta na decisão de compra do jogador casual, utilizando abordagens sobre lazer, pressão social, motivação e esperança.

A coleta de dados se deu por meio da coleta de entrevistas. Para isso foi utilizado um protocolo de entrevista semiestruturado. Na medida em que os respondentes comentavam sobre o assunto questionado optava-se pelo aprofundamento ou não do tema.

Essa forma foi escolhida porque através dela pôde-se obter detalhamento do tema do trabalho e observar convergências e divergências nos relatos dos entrevistados. O público escolhido para as entrevistas foram as pessoas que tem o interesse de se tornar um jogador de e-sports. Para isso, utilizou-se de um filtro que questionava as pessoas sobre o seu interesse profissional. O perfil dos entrevistados pode ser observado no quadro abaixo:

País	Entrevistados	Idade	Sexo	Formação	Ocupação Atual
Brasil	E1	19	M	Sem Formação	Desempregado
	E2	22	M	Graduando em Administração	Desempregado
	E3	18	F	Sem Formação	Desempregada
	E4	23	M	Graduando em Administração	Estagiário
	E5	21	M	Graduando em Jornalismo	Jornalista
	E6	24	M	Sem Formação	Auxiliar Administrativo

Quadro 1 – Caracterização dos entrevistados.

Fonte: Desenvolvida pelo autor com base no perfil dos entrevistados. (2019)

A coleta de dados foi realizada nos dias 4 e 5 de maio de 2019, o número de entrevistados foi estabelecido a partir de que observou-se uma repetição das respostas e convergência das mesmas. A primeira entrevista durou aproximadamente 37 minutos, a segunda 32 minutos, a terceira 31 minutos, a quarta 29 minutos, a quinta 42 minutos e a sexta 32 minutos, totalizando assim aproximadamente 3 horas e 23 minutos.

Outro fator que caracteriza a análise do estudo é o caráter descritivo. Marcondes e Brisola (2014) explicam que estudos de natureza descritiva tem foco na observação dos dados. A partir disso, o presente estudo fez uma análise dos dados coletados relacionando pontos convergentes e divergentes.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 Lazer

Analisando as entrevistas pode-se notar que quando se trata de lazer os relatos da amostra converge quase que totalmente. Questionados sobre o primeiro contato com jogos, os sentimentos de diversão e fascinação ficaram perceptíveis, como pode-se ver nas respostas abaixo:

Pode-se dizer que foi aquela coisa de quando você é criança e acaba ficando entusiasmado, foi empolgante, aquela alegria de criança de estar conhecendo algo novo que lhe chama a atenção. (Entrevistado 2)

Foi quando eu era bem jovem tinha uns 5, 6 anos na época do super. Nintendo ainda. Minha mãe acabou comprando um vídeo game para mim na época foi mil maravilhas, uma tecnologia avançada para época e era algo novo para mim, uma diversão nova. (Entrevistado 6)

Outro fator importante para análise é que a maioria das respostas foram atribuídas pela pouca idade. Ou seja, como descrito por (Dumazedier 1973) se encaixa no fato de ser uma atividade desinteressada apenas para passar o tempo, tal fato acaba acarretando na fascinação citadas nas frases dos entrevistados 2 e 6.

Cinco dos entrevistados descreveram a experiência de jogar como totalmente prazerosa e divertida, o único que divergiu foi o entrevistado E5 que por já ter tido uma experiência anterior com o cenário profissional enxerga os jogos com outros olhos, que pode ser perceptível em seu relato:

No início era apenas experiência de lazer, um passatempo, pra relaxar, para se divertir, e com o passar do tempo foi tornando algo mais sério e passou a não ter o aspecto de diversão e também de trabalho. (Entrevistado 5)

De Almeida Reis e Cavichioli (2008), retrata que o ambiente competitivo está em pleno crescimento, com tal fato o patamar dos jogos apenas como lazer vem sendo substituído e tornando algo muito mais sério. Tal afirmação está relacionada à resposta do entrevistado 5, pois o fato de já ter obtido alguma experiência no profissional acarreta numa visão mais ampla do cenário de e-sports, que os demais jogadores casuais ainda não possuem. Por ter uma visão mais clara enxerga no meio competitivo uma grande oportunidade de melhorar sua condição financeira, e com isso ter uma vida melhor.

Sobre os horários que cada um costuma jogar as respostas foram divergentes quanto ao espaço tempo, convergindo apenas em um único ponto que seria o tempo livre como pode-se analisar nas repostas a seguir:

Normalmente a tarde. Pois estudo na parte da manhã faço minhas tarefas e é o horário livre que tenho para jogar. (Entrevistado 3)

À noite. Porque é o horário que eu tenho mais livre, são uma das minhas formas de lazer (Entrevistado 4)

Pode-se observar que são utilizados horários diferentes do dia para se dedicarem aos jogos, mas possuem o mesmo significado para ambos, o de “tempo livre”. Tal fato reforça a afirmação de Bramante (1998) em que retrata o lazer como uma forma de preencher o tempo ocioso do ser humano. Mesmo sendo uma ocupação para preencher uma lacuna no dia a dia, para os entrevistados o tempo gasto com jogos eletrônicos consegue ser proveitoso, principalmente pelo fato de interagir com outras pessoas e poder relaxar. O entrevistado E2 destaca o fato de com os jogos pode-se conseguir evoluir o senso de estratégia além de aguçar os sentidos:

Sim. Apesar de haver certos momentos em que você só pensa em extravasar sua energia que esquece de coisas importantes e acaba procrastinando, nem sempre podem ser proveitosos mas utilizando de maneira correta podem sim ser, pois com os jogos você consegue desenvolver um senso maior de estratégias além de conseguir fazer novas amizades, além de poder interagir com os amigos que você já possui. (Entrevistado 2)

Já o entrevistado E5 dá enfoque a outros tipos de jogos que possuem modo história (modo no qual normalmente se joga sozinho ou em dupla, no qual é preciso completar missões que desbloqueiam novas histórias dentro do jogo), e que muitas delas tem se baseado na realidade que ele relata ser mais fácil de absorver o conhecimento:

Sim. Pois existem muitos jogos baseados em histórias reais onde você consegue absorver muito conteúdo que para mim são coisas proveitosas que agregam na nossa cultura. (Entrevistado 5)

Tal fato pode ser relacionado com o que afirma Ramos (2013), nos seus estudos comprova que com a utilização dos jogos eletrônicos as pessoas tendem a ficar mais atentas e mais propícias a pensar em novas soluções.

No aspecto da criatividade, todos os entrevistados destacaram que com os jogos se sentiram mais criativos, essas afirmações estão presentes em algumas das respostas abaixo:

Sim. No mundo dos jogos você conhece coisas novas, absorve coisas mais fáceis utilizando isso para se reinventar dentro e fora dos games. (Entrevistado 1)

Sim. Porque como já disse cada jogo tem sua peculiaridade são coisas diferentes que você se depara e isso estimula seu cérebro. (Entrevistado 4)

Sem dúvidas. Pois principalmente com a chegada do ranqueamento na busca para ser o melhor, você acaba buscando novos meio para se destacar em jogo, buscando criar algo que outras pessoas ainda não fazem, além de jogos de logica que forçam a você a pensar mais. (Entrevistado 6)

Tal fato reforça os argumentos de Dumazedier (1973) que retrata como o lazer o pode ser benéfico para a criatividade do indivíduo.

Levantando a questão sobre a diversão nos jogos eletrônicos, todos relataram como muito divertido jogar, apesar de ter divergências, como destacado pelo E1 que relata que nos dias que está com o psicológico abalado os jogos podem ser tanto quanto prejudiciais:

Na maioria das vezes sim, pois se não valeria a pena jogar. Depende muito do dia, as vezes você está estressado e acaba levando isso pro jogo podendo piorar ainda mais a situação com uma derrota entre outras coisas não muito legais que podem acontecer dentro do jogo. (Entrevistado 1)

Já o entrevistado E5 esbarra num conteúdo que gera grande polêmica, que são as práticas de ranqueamento utilizadas para classificar as habilidades dos jogadores, segundo ele:

Como já disse é um passatempo é algo que me deixa feliz é como se fosse uma brincadeira, uma coisa que pode atrapalhar essa diversão é o modelo de ranqueamento pois acabam deixando os jogos um pouco mais sérios e algumas pessoas acabam esquecendo de se divertir

4.2 Pressão Social

No mundo dos games as principais críticas são devido aos “rages”, que é a conduta de xingar, desmotivar e tentar abalar o psicológico de outro jogador, mas ainda assim é uma prática amplamente utilizada. Questionando os entrevistados sobre o que achavam deste ato, todos eles relataram que é prejudicial, pois tende a desestabilizar o outro jogador com palavras ofensivas como pode-se observar abaixo:

Sim. Porque a pessoa pode acabar se sentindo desmotivada e começa a questionar sua própria capacidade, esquecendo que está ali só para se divertir, afetando também no seu estado emocional deixando a pessoa triste, falando que isso não é pra vida dela sendo que ela gosta de fazer isso. (Entrevistado 3)

Com certeza. Pois detesto pessoas falando na minha cabeça “brigando” comigo enquanto estou jogando, tanto que a maioria das vezes que estou jogando tento jogar com amigos ou alguém que conheço, pois se eu começo a ter problemas desanimo com o jogo, meu rendimento cai, saio do jogo, brigo. (Entrevistado 4)

Sim. O motivo pode ser explicado com um exemplo meu mesmo jogando um jogo mobile 5 versus 5, já dei muito rage, quando você ver que está indo no caminho certo e seu time segue outra coisa isso acaba te estressando e você extravasa sua raiva em outras pessoas no jogo, mas isso depende muito como interpreta os comentários. A sensação de sofrer o rage é ruim pois acaba desmotivando. (Entrevistado 6)

Ao analisar as respostas pode se notar que mesmo os entrevistados achando o rage ruim para a comunidade, ainda o praticam, isso pode ser explicado por Asch (1955) quando refere que a pressão social e convívio naquele meio faz com que o indivíduo pratique mesmo que seja inconsciente ações indesejadas. Tal fato descrito pelo autor se relaciona também com o fato de que a comunidade de jogos eletrônicos está cada vez mais agressiva. Com isso pode-se notar que tudo se resume numa réplica de ações e atitudes de outros jogadores, como relata o entrevistado 2 em sua resposta:

O jogador ingressa no jogo sendo uma pessoa “boa”, mas ao entrar no meio dessa comunidade toxica acaba se tornando parte disso, levando até mesmo para vida real espalhando essa prática cada vez mais, o que só realça o poder se influência da comunidade no mundo dos jogos. (Entrevistado 2)

A maior parte dos entrevistados ainda não possui um “setup gamer” (gíria utilizada para referir-se aos equipamentos que possui para jogar), mas almejam um dia obter. Sendo em sua totalidade inspirada pela comunidade gamer, no youtube, facebook, twitch, e até mesmo em grupos de amigos gamers. Como pode-se ver a seguir:

Atualmente não possuo setup pois vendi meu computador recentemente tenho um notebook bem fraco, mas se eu pudesse ter um setup melhor algum dia com certeza escolheria o de um algum youtuber, streamer, ou jogador profissional, jogadores que possuem computadores potentes que rodem todos os jogos, e se fosse pra escolher um seria o youtuber Rezende Evil. (Entrevistado 1)
Como não possuo setup atualmente minha inspiração seriam jogadores famosos, como os pro players de League of Legends pois aparentam ser maquinas bem potentes que rodariam todos os jogos. (Entrevistado 3)

Foram minha turma, meus colegas, pois todos estavam jogando jogos da atualidade e meu computador não aguentava aí peguei meu dinheiro e montei um para mim que rodasse os jogos que eu queria. (Entrevistado 4)

Tais respostas se ligam as concepções de Bandeira, De Souza e Corso (2017), que destacam a grande interação nas mídias digitais com grupos e pessoas do meio dos e-sports. Para os autores, há uma contribuição significativa acarretando no aumento das compras, além de ter grande impacto na decisão na hora de comprar. Em seus estudos Bandeira, De Souza e Corso (2017) demonstram que o jogador profissional tem um papel importante na hora de persuadir o comprador a obter alguma marca. O fator descrito por eles pode ser visto claramente nas entrevistas abaixo:

Sim. Com certeza, pois a maioria deles tem patrocínios de jogos e fornecedores e eles acabam utilizando estes equipamentos e jogando estes jogos com isso instiga os jogares casuais a quererem utilizar os mesmos meios. (Entrevistado 1)

Acho que sim. Porque a maioria dos streamers passam uma imagem calorosa de sensação de felicidade e acabam despertando o interesse de novos jogadores a adquirirem novos jogos, além de poder influenciar na compra dentro dos jogos, pois ao comparar as contas, os espectadores querem ter tudo que seu ídolo possui para isso tentam obter os mesmo itens (skins, armas, acessórios) para ficarem o mais parecido possível com eles. Fora dos jogos pode também influenciar na compra de novos setups, com a divulgação de marca de computadores e periféricos, mesmo esse não sendo acessíveis a todos pois os equipamentos mais recentes tem alto custo no Brasil, não impedindo pessoas de menores condições comprarem onde arrumam jeitinho, deixando de gastar com o que realmente necessitam para investir em equipamentos(Entrevistado 3)

Sim. Porque hoje consegue perceber as lojas que vendem aparelhos gamers dando dinheiro para youtubers e streamers em troca de divulgação, além de jogadores profissionais que possuem sua marca que já são os garotos propagandas de suas próprias marcas. (Entrevistado 5)

Outro aspecto analisado foi o que os entrevistados conseguiram adquirir estando presente na comunidade gamer. Para eles:

Um dos aspectos seria o vocabulário agregando muita gíria gamers, o compartilhamento de informações, experiencias diversas de jogadores, conversando com outras pessoas também você se sente motivado a jogar mais. (Entrevistado 1)

O que consigo pensar que incorporei na comunidade gamer foram novas amizades e momentos prazerosos, além do fato de ter um maior conhecimento de jogo, obter mais reflexos, e um pouco das gírias gamers que acabo utilizando frequentemente. (Entrevistado 2)

Uma das coisas mais essenciais são as dicas, configurações para uso em games e muitas vezes até mesmo algumas gírias que a galera usa. (Entrevistado 4)

Um fator comum às várias entrevistas foi a incorporação de um dialeto informal que os gamers costumam utilizar para se comunicarem, tal fato é explicado na tese de Clasen e Brown (1985). O autor retrata que as normas sociais existentes nos grupos influenciam a linguagem e comportamento dos membros.

4.3 Motivação

Questionados sobre a motivação ao entrar para o mundo dos jogos as respostas foram divididas em dois aspectos. O primeiro sendo uma busca por uma melhor condição financeira. E,

o segundo os que almejam apenas a diversão. Tais aspectos podem ser notados nas falas dos entrevistados:

Interesse de estar fazendo algo que gosta, a possibilidade de reconhecimento de obter fama, mas principalmente por ser uma atividade prazerosa. (Entrevistado 1)

Pois é uma área que está crescendo, que muita gente vem aderindo e quem não gostaria de estar ganhando dinheiro com uma coisa que gosta muito de jogar, tanto que acabei fazendo até curso para produzir jogos. (Entrevistado 4)

Sempre fui uma pessoa muito competitiva tentava ser sempre o melhor em tudo o que fazia, mas não conseguia ser o melhor nos esportes físicos e vi no esporte eletrônico uma oportunidade de me tornar o melhor pelo menos entre os meus colegas. (Entrevistado 5)

Um fator comum às respostas, é que em todas possui um objetivo, seja financeiro ou não. Com isso, Lobos (1975) retrata como uma das etapas da motivação o estabelecimento de um objetivo, que seria como o alicerce da mesma.

Analisando sobre o que mais motiva os entrevistados, foi possível observar divergências de opiniões e concordância em alguns fatores. O fator mais presente é a vontade de melhorar dentro do jogo, fora isso as respostas foram praticamente únicas:

A possibilidade de ser um jogador melhor, tentar mostrar para as pessoas o que eu sei fazer, como jogar, buscar reconhecimento, manter contato com pessoas dentro do jogo. (Entrevistado 1)

Não existe um motivo fixo para isso. Eu acho divertido, e enquanto eu estiver gostando vou continuar jogando e buscando me aprimorar. (Entrevistado 2)

Acabou virando uma coisa rotineira no meu dia a dia, mas não porque eu deixei de gostar, mas porque quando você está fazendo algo que gosta não quer mais parar, além de jogar com amigos pois agora como estamos todos mais longes acaba que é o meio mais fácil de reunirmos. (Entrevistado 4)

Sempre gostei de jogar, se é algo que gosto de fazer não tem o porquê parar, não existe muito uma motivação em si. (Entrevistado 6)

As respostas acima acabam por reforçar as afirmações de Murray (1986), Siqueira e Wechsler (2006) que defendem que a motivação é um fator particular. Ou seja, a divergência nas respostas só demonstra que os entrevistados possuem prioridades diferentes ao continuar jogando. A afirmação acima retrata claramente isso, pois o ser humano é diferente em todos os aspectos não seria lógico todos serem motivados pelo mesmo motivo.

Questionados sobre o que é necessário para se tornar um jogador profissional os entrevistados relataram que:

No meu ver isso é meio que individual, mas no meu caso para continuar jogando só preciso de um computador funcionando e vai estar ótimo, abstraindo coisas externas. Cada situação tem que ser avaliada, pois para cada pessoa e cada motivo existe uma solução. (Entrevistado2)

Depende muito da dedicação dele, pois é necessária uma visão do passado para ver no que evoluiu e usar isso como motivação além de se blindar da críticas para conseguir dar o seu melhor e enxergar seu potencial de crescimento. (Entrevistado 5)

Os entrevistados afirmaram também que para se tornar um jogador profissional é essencial um controle mental e persistência, como pode se observar nos relatos abaixo:

Sobre a persistência:

[...] ninguém começa bom num jogo tudo é a base da persistência e da tentativa do acerto e falha com isso você se tornara um jogador melhor. (Entrevistado 1)

[...] antigamente a premiação para um campeonato era um mouse pad os jogadores tinham que viajar várias horas para uma premiação que era muito mais simbólica do que valiosa, ou seja, faziam isso por amor, por muitos anos foi isso e só hoje estão colhendo os frutos é necessário pegar esses exemplos para se motivar e continuar.(Entrevistado 5)

Sobre controle mental:

É necessário saber separar o real do virtual para não acontecerem casos como os do massacre na escola que ocorreu recentemente onde as pessoas não souberam separar os dois mundos, já dentro dos jogos a pessoa tendo um bom psicológico ela deixa de ser influenciável e não se abala com as outras opiniões. (Entrevistado 1)

[...] no próprio caso do rage, sempre quando você encontra uma dificuldade seja no jogo ou com pessoas mesmo praticando o rage é necessário naquela situação específica ter um controle para não se perder no jogo. (Entrevistado 4)

Esses fatores abordados são sustentados pela afirmação de Saraiva (2013) que retrata ser necessário percorrer por um processo longo, no qual nem todos os que tentam conseguem chegar ao seu fim. Ou seja, para os jogadores tais aspectos descritos nos relatos são essenciais para se manter focado nos seus objetivos e auxiliam na continuação da jornada.

4.4 Esperança

Sobre a esperança, foi questionado o que os entrevistados esperam ganhar quando estão jogando. As respostas foram unânimes, todos desejam obter o reconhecimento ou fama, pois segundo seus relatos esse seria o alicerce para ter sucesso. Ainda segundo os entrevistados, com a

fama e o reconhecimento o resto virá com o tempo. Isso pode-se observar nas respostas abaixo sobre os principais fatores que esperam receber:

Reconhecimento, conhecimento e prazer, não somente conhecimento dentro do jogo, mas também para ser utilizado fora do mesmo. (Entrevistado 1)

Experiencias para usar algum dia na minha vida, ganhar dinheiro fazendo algo que gosto, me tornar profissional fazendo algo que gosto muito, além de fama porque para se tornar um bom jogador é necessário se tornar conhecido. (Entrevistado 3)

Como sou muito competitivo quero ganhar títulos, mesmo não ganhando premiação só a sensação de ganhar já é reconfortante, principalmente obter o reconhecimento. (Entrevistado 5)

Tais respostas são explicadas por Almeida, Mazzon e Botelho (2007. 12 p.) que retratam que [...] “a esperança funcionaria como um incentivo, uma força a mais para o cliente alcançar o resultado positivo para a sua meta.” Ou seja, a esperança de um dia ser reconhecido principalmente pela comunidade, acaba por incentivar os jogadores a ir mais além.

Sobre a esperança de se tornar um jogador profissional as respostas se divergem. Os que demonstram claramente o interesse de se tornar profissional são os entrevistados mais novos, como pode-se observar abaixo:

Sim. Tendo foco e determinação para ser um jogador profissional qualquer um pode conseguir. (Entrevistado 1)

Sim. Porque se você tentar pode conseguir chegar onde procura, é necessário também acreditar no seu potencial e ter paciência pois nada acontece do dia pra noite, como eu que acredito muito na minha evolução buscando sempre ser o melhor da minha idade nos jogos quebrar limites que foram impostos. (Entrevistado 3)

Já para os entrevistados com uma idade mais avançada, demonstram sim o interesse de se tornar um jogador profissional, mas tem outras prioridades. Como retratado pelo entrevistado E5. Já os entrevistados E2 e E4 questionam sua própria habilidade. Tais afirmações podem ser observadas abaixo:

Não é minha meta principal, mas sim tenho a vontade de ser um jogador profissional, mas como não tenho condições de focar totalmente nisso, tenho como meu primeiro plano formar e trabalhar assim conseguiria me manter e não passaria fome, pois acredito que não deve ser o foco profissional, para isso é necessário fazer uma pausa programada e se não der certo tocar bola pra frente. (Entrevistado 5).

Não. Pois não é meu foco no momento, já foi em um curto espaço de tempo. Meu foco atualmente é melhorar as minhas habilidades. Mas deixando minhas habilidades de lado se eu tivesse oportunidade seria sim um jogador profissional, por causa da renda, da credibilidade, visibilidade, além de ter uma chance de unir diversão com trabalho. (Entrevistado 2).

Com o que jogo ultimamente não, mas tenho esperança que algum dia possa aparecer algum jogo que consiga ser realmente bom, ou seja, talvez um dia. Pois é um mercado que vem crescendo, cada dia lança um jogo novo, aparece um stream novo, ou seja, oportunidades aparecem toda hora é só agarrar uma e saber aproveitar. (Entrevistado 4)

Já o entrevistado 6 que é o mais velho de todos, retrata que para ele é ainda mais dificultoso ingressar no cenário profissional. Como pode-se analisar abaixo:

Bom não, pois nunca me vi nesse lado profissional até por que isso é muito recente não existia na minha época e atualmente eu teria que abrir mão de muita coisa por isso, e não estaria disposto pois os treinos são muito intensos. (Entrevistado 6)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com as análises feitas sobre o lazer, pode-se concluir que os jogos são uma atividade extremamente divertida para os entrevistados. Tal fator é considerado como primordial para os entrevistados continuarem a jogar. Pelas entrevistas e análise pode-se perceber que foi vinculado o lazer a pouca idade, com isso percebe-se que antigamente o ato de jogar era uma atividade menos competitiva, ou até mesmo pela falta de idade o entendimento era menor diante do que estava praticando, mediante a esse fator não se importavam com resultados, e sim por jogar ou não. Atualmente isso não mais se sustenta, pois com a chegada dos jogos on-line e o método de ranqueamento, os jogadores se sentem na responsabilidade de chegar ao topo.

Outro fato analisado é a retratação de que os jogadores casuais costumam jogar apenas em seu tempo livre. Com isso pode-se concluir que os entrevistados preferem adotar uma postura de lazer do que trabalho. Isso não anula o fato de que os jogos eletrônicos podem ser proveitosos para os seres humanos. De acordo com os dados coletados pode-se concluir que a área focal é a principal beneficiada pela atividade de jogar. Constata-se também que a prática recorrente nos jogos pode estimular o jogador a buscar novos caminhos para a vitória, contribuindo assim com seu

desempenho on-line.

Já sobre a pressão social existente no meio dos jogos eletrônicos, pode-se concluir que a inclusão na comunidade gamer acaba por afetar o comportamento do jogador. No caso deste esse é retratado na parte onde os entrevistados repudiam o “rage”, mas mesmo assim replicam esses atos. Outro fator analisado foi o impacto da pressão social por meio da influência de membros com grande visibilidade no cenário na decisão de compra do jogador casual. Nas entrevistas pode-se perceber que os jogadores casuais tem um elevado consumo de materiais audiovisuais ligados jogares profissionais, streamers e desenvolvedoras é elevado. Tal fato contribui para influenciar o indivíduo a se espelhar em pessoas influentes no cenário dos jogos eletrônicos, fazendo-os comprarem equipamentos, jogos, computadores, assim instigando o consumismo.

Na motivação conclui-se que a lazer e o lado financeiro, com uma proposta de unir diversão e um trabalho com remuneração acima dos padrões atuais, são fatores chave para atrair atenção para o cenário. O estudo também comprava que nem todos os jogadores casuais possuem a mesma motivação após ingressar no mundo dos jogos, no geral conclui-se que preferem a utilização de metas de curto prazo e ao cumpri-las ficam mais próximas do objetivo final.

Já sobre a esperança pode-se concluir que acima de tudo o reconhecimento é o principal elemento que os jogadores casuais esperam ganhar. Isso se dá pelo fato de que atualmente a imagem tem extrema importância para parcerias com marcas famosas e até mesmo consolidar um publico consumidor, como fazem os jogadores profissionais que possuem suas próprias lojas. Essa esperança de um dia obterem reconhecimento pelos seus feitos dentro dos jogos, os motivam a jogar cada vez mais. Por último conclui-se que nem todos os jogadores casuais nutrem a mesma esperança de se tornar um jogador profissional com a mesma intensidade, diante deste fato foi observado que a idade talvez possa colaborar para o nível de interesse em adentrar no cenário de e-sports, na análise feita percebe-se que quanto maior a idade menor o interesse, mas como foram realizadas poucas entrevistas tal fato pode não ser conclusivo, para isso sugere-se uma pesquisa científica de caráter quantitativo onde consiga correlacionar as variáveis. Com os resultados comprava-se que não é somente a esperança de se tornar um jogador profissional que contribui na decisão de compra do jogador casual, pois a pressão social existente pela comunidade gamer, a diversidade de motivações e objetivo final de cada jogador também pesa significativamente na hora da decisão final.

As limitações do estudo se dão primeiramente pelo fato de que a quantidade de entrevistas terem sido baixas, sendo apenas seis. Isso se dá pelo filtro utilizado em que foi estabelecido que a partir do momento que as respostas começassem a se repetir a coleta se encerraria. Outro fato limitante foi que as entrevistas foram coletadas em apenas uma cidade, o que pode influenciar na repetição das repostas. E por último pela pesquisa ser de caráter qualitativo não é possível mensurar ou correlacionar variáveis.

Como sugestões para estudos futuros além do estudo qualitativo acerca da idade dos jogadores casuais e sua esperança de se tornarem jogadores casuais, pode-se sugerir um estudo de caráter qualitativo com os profissionais do cenário de e-sports para analisar se a esperança que tinha enquanto jogador casual foi confirmada. Outra sugestão é desenvolvimento de um estudo quantitativo para analisar o impacto da pressão social no consumo dos jogadores em geral, juntamente com uma pesquisa mercadológica objetivando fomentar o surgimento de novos empreendimentos ligados ao setor.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico. 2018. Disponível em: > <https://ri.ufs.br/handle/riufs/9777> <. Acesso em: 5 de junho de 2019.
- ALMEIDA, Alda Rosana Duarte De; MAZZON, José Afonso; BOTELHO, Delane. Esperança: o Estado-da-Arte e a Construção de um Modelo Teórico no Campo do Comportamento do Consumidor. Xxxi Encontro da Anpad, Rio de Janeiro, p. 1-16, set. 2007.
- ASCH, Solomon E. Pareceres e pressão social. *Scientific American*, v. 193, n. 5, p. 31-35, 1955.
- BANDEIRA, Marina Valim; DE SOUZA, Matheus Henrique Gomes Araújo; CORSO, Kathiane Benedetti. ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL: COMO O PATROCÍNIO INFLUENCIA O PLAYER. *Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão*, v. 9, n. 11, 2018.
- BRAMANTE, Antônio Carlos. Lazer: concepções e significados. *Licere*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 9-17, set. 1998.
- CLASEN, Donna Rae; BROWN, B. Bradford. The multidimensionality of peer pressure in adolescence. *Journal of youth and adolescence*, v. 14, n. 6, p. 451-468, 1985.
- DE ALMEIDA REIS, Leôncio José; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.
- DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular. 3. ed. p. 28-51, São Paulo: Perspectiva, 2000.
- FALEIROS, Maria Isabel Leme. Repensando o lazer. *Perspectivas: Revista de Ciências Sociais*, v. 3, 1980.
- GOMES, Christianne; PINTO, Leila. O lazer no Brasil: analisando práticas culturais cotidianas, acadêmicas e políticas. *Lazer na América Latina/Tiempo libre, ocio y recreación em Latinoamérica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, p. 68-122, 2009. junho de 2019.
- LACERDA, Bernardo. Ingressos da final do CBLol no Mineirinho esgota em oito horas. *Super FC*, [S.L], jul. 2017. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/superfc/ingressos-da-final-do-cblol-no-mineirinho-esgota-em-oito-horas-1.1498672>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- LIEURY, Alain; FENOUILLET, Fabien. *Motivação e aproveitamento escolar*. Tradução de Y. M. C. T. Silva. São Paulo: Loyola, 2000.
- LOBOS, Júlio. Teorias sobre a motivação no trabalho. *Rev. adm. empres.* São Paulo, v. 15, n. 2, p. 17-25, abril de 1975.
- LOPES, Gabriela Alvarenga Colmenero. *Motivação no trabalho*. 2003. 45 f. Trabalho de conclusão de curso (Pós-Graduação), Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro 2003.

MACINNIS, Deborah J.; MELLO, Gustavo E. De. The Concept of Hope and Its Relevance to Product Evaluation and Choice. *Journal of Marketing*, [S.L], v. 69, p. 1-14, jan. 2005.

MARCONDES, Nilsen Aparecida Vieira; BRISOLA, Elisa Maria Andrade. Análise por Triangulação de Métodos: um referencial para pesquisas qualitativas. *Revista UniVap, São José dos Campos*, v. 20, n. 35, p. 201-208, jul. 2014.

MARQUES, Pablo. Mercado de games no Brasil deve faturar US\$ 803 milhões em 2022. *R7 TECNOLOGIA E CIÊNCIA*, [S.L], set. 2018.

MENOIA, Thelma. Lazer: História, conceitos e definições. Monografia apresentada à Universidade Estadual de Campinas, 2000.

MICHAELLIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Melhoramentos Ltda, 2019.

MURRAY, Edward J. *Motivação. emoção*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

SARAIVA, Pedro André Cardoso. E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea. 2013. Tese de Doutorado.

SIQUEIRA, Luciana Gurgel Guida; WECHSLER, Solange M. Motivação para a aprendizagem escolar: possibilidade de medida. *Avaliação psicológica*, v. 5, n. 1, p. 21-31, 2006

SNYDER, C. R.; LOPEZ, Shane J.. *Handbook of positive psychology*. Nova York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2002. 267 p.

VELOSO, Ana Clara; BRETAS, Pollyanna. Jogos on-line movimentam R\$ 4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América Latina. *O Globo Economia*, [S.L], mar. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/jogos-on-line-movimentam-49-bilhoes-brasil-lidera-setor-na-america-latina-21014736#ixzz5QhdWleLX>>. Acesso em: 01 out. 2018

DECLARAÇÃO

Certifico que o trabalho de conclusão de curso intitulado **“ANÁLISE DOS ELEMENTOS QUE INFLUENCIAM OS JOVENS A SE TORNAREM JOGADORES DE E-SPORTS”**, de autoria do discente Emerson Arlindo Meriguis Filho foi aprovado sem recomendações de alteração pela banca examinadora e que estou de acordo com a versão final do trabalho.



Professor DSc. Raoni de Oliveira Inácio

Orientador

Mariana, 18 de julho de 2019.