



## **Análise do perfil do visitante dos megaeventos de E-Sports: Um estudo de caso dos campeonatos de League of Legends**

**Resumo:** Em decorrência das exigências impostas pelo mercado, traz a necessidade do profissional do turismo de conhecer o público específico que consome aos megaeventos de *E-Sports*, neste caso do jogo *League of Legends*. Contando com a aplicação de um formulário buscando aferir estrategicamente de forma quantitativa questões específicas sobre a demanda, além de demonstrar também que universidades já se apropriam desse mercado, os resultados preliminares deste trabalho indicam que há um nicho de mercado importante deste público no segmento de turismo cultural.

**Palavras-chave:** Turismo; *E-Sports*; *League of Legends*; Mercado; Demanda

**Abstract:** Due to the demands imposed by the market, it brings the needs of the tourism professional to know the specific audience that consumes the mega events of E-Sports, in this case of the game *League of Legends*. Relying on the application of a form seeking to strategically benchmark specific questions about demand, and also demonstrate that universities already take ownership of that market, the preliminary results of this work indicate that there is an important market niche of this public in the cultural tourism segment.

**Key-words:** Tourism; E-Sports; *League of Legends*; Market; Demand

### **Introdução**

O desejo de competir em troca de algo é um costume antigo e comum entre as pessoas, se tratando dos dias atuais, onde a tecnologia toma conta da maior parte de nosso cotidiano, é mais do que necessário enquanto profissionais do turismo que estejamos á par do que acontece ao nosso redor, isso é, todas as tendências, novos segmentos e investimentos do mercado atual.

No que tange a tendências e novos investimentos, eis que surge no mercado o primeiro megaevento do campeonato do jogo *League of Legends*, o qual de acordo com a própria produtora do *game*, *Riot Games*, revelou que já ultrapassa mais de **100 milhões** de jogadores ativos no ano de 2016.

Enquanto se tratava apenas de uma competição interna, não era considerada interessante a área do turismo, porém tudo se modificou em Junho de 2011, quando, com base em Senior (2011), ocorreu o primeiro campeonato aberto ao público em Dreamhack, na Suécia. Conforme relata Funk (2011), contou-se com aproximadamente 210.000 pessoas que participaram deste evento.



# Fórum Internacional de Turismo do Iguassu

Giacaglia (2003) apud Gaiso (2010) ressalta que as características de um megaevento são:

o tamanho de um megaevento varia pela quantidade de pessoas, à sua abrangência geográfica e pela quantidade de recursos envolvidos. Um megaevento para ser mega, deve atingir um público acima de 100.000 pessoas e uma abrangência internacional, com recursos de investimentos acima de milhões de dólares (GIACAGLIA, 2003. Apud. GAISO, 2010. P.40).

Os campeonatos mundiais são anuais, ocorrem em um determinado período no ano, não tendo um lugar fixo, porém obedecem todas as definições listadas por Giacaglia (2003) de um verdadeiro megaevento. A empresa que promove os campeonatos, *Riot Games*, investe milhões em prêmios às equipes concorrentes. No ano de 2016 o prêmio ofertado foi de mais de US\$5 milhões de acordo com Viana (2017). Hawkon (2015) afirma que no ano de 2015, o setor já movimentava mais de US\$ 612 milhões, contando com um público de 134 milhões de espectadores.

Em decorrência dos elevados números de usuários ao longo dos anos, todas as informações e instrumentos que contribuam para conhecer essa demanda são importantes, compreender aspectos como a idade, o grau de interesse e o quanto estão dispostos a gastar, também é relevante.

Não obstante ao público alvo, ao identificar que boa parte desse nicho é composto por jovens universitários, o cenário se expandiu, absorvendo um pouco da competitividade que ocorre entre as universidades e trazendo isso em benefícios para o E-sports. Atualmente esse cenário dentro das universidades tornou-se mais frequente e respeitado.

## **Metodologia**

O presente estudo se apropria do método quantitativo, buscando conhecer a demanda em termos estatísticos, contando com a elaboração de um formulário online com o objetivo de aferir questionamentos como idade, se consome ou consumiria esse tipo de megaevento, a renda familiar e até quanto pretende gastar. O formulário foi divulgado dentro do jogo, onde os próprios jogadores aceitaram colaborar para a obtenção dos dados.

## **Resultados e Discussão**



# Fórum Internacional de Turismo do Iguassu

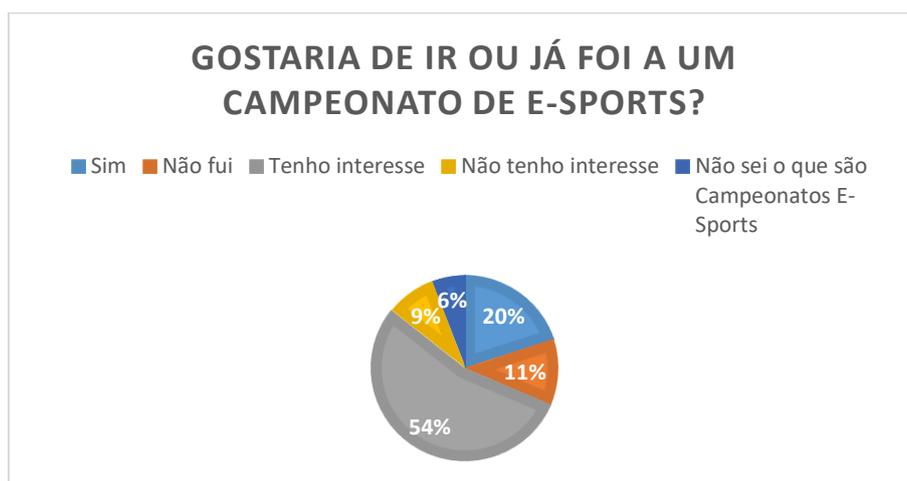
Com a elaboração de um formulário para responder questões consideradas pertinentes, a idade da demanda é relevante para compreendermos mais sobre esse tipo de mercado:



**Figura 1:** Faixa etária

Conforme aponta o gráfico, o maior volume de demanda que consome megaeventos e-sportivos está entre 19 a 24 anos, o que coincide com o fato de investimentos em campeonatos dentro de universidades, visto que na sua grande maioria, o público com essa faixa etária são universitários.

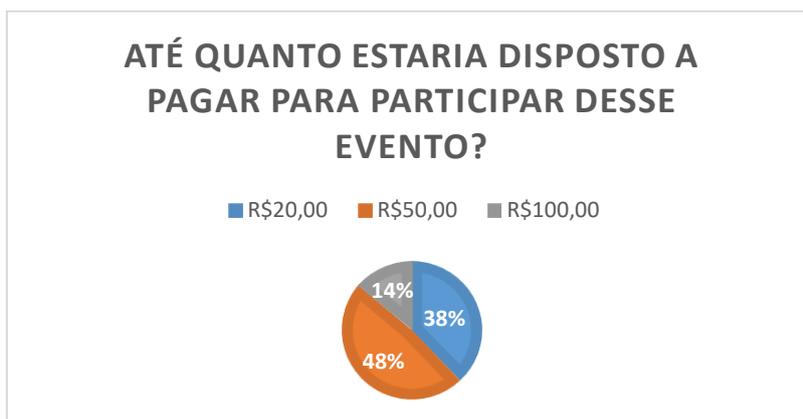
Conhecer a idade é relevante, porém saber se há interesse nesse tipo de megaevento também é indispensável:



**Figura 2:** Nível de interesse

Os dados acima mostram que 54% dos entrevistados tem interesse em ir, levando em consideração que o evento é transmitido ao vivo por canais online, o que gera um maior incentivo na demanda em conhecer o evento.

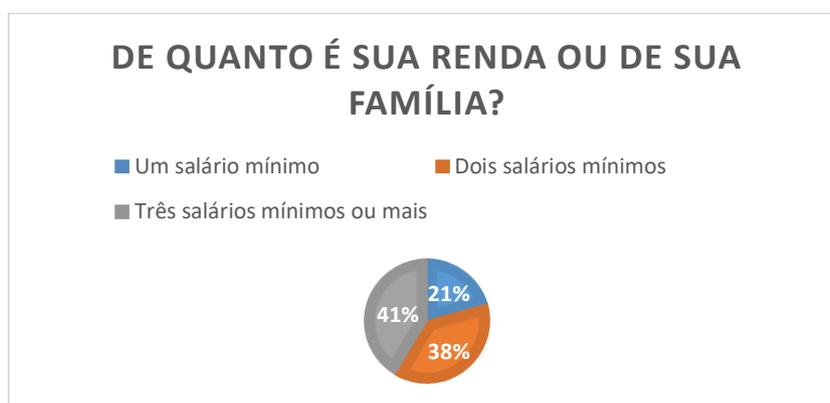
Além de saber sobre o interesse da demanda, conhecer a pretensão de gastos também é preciso:



**Figura 3:** Pretensão de gastos

Esperava-se que a demanda estivesse disposta a gastar mais, as variáveis que foram apresentadas são baseadas no valor aproximado dos ingressos dos eventos, e como 48% pretende gastar até R\$50,00 não supriria nem mesmo o valor da entrada.

O próximo conjunto de dados refere-se a renda da demanda ou a de sua família, visto que pela idade na grande maioria, esse público é dependente financeiramente:



**Figura 4:** Renda

Ao analisar os dados referentes a renda e também a pretensão de gastos, nota-se que embora boa parte desse público alvo possua na sua maioria mais de três salários mínimos, os mesmos não estão dispostos a gastar tanto com esse tipo de evento.

## Considerações

Conforme apontaram os dados obtidos na pesquisa, podemos notar que esse mercado tem se expandido no decorrer dos anos, com isso, conhecer esse segmento é necessário, na medida em que um bom profissional é aquele que conhece o mercado e suas exigências.



# Fórum Internacional de Turismo do Iguassu

Além de conhecer o segmento, a demanda desses megaeventos é a chave principal para compreendermos o que tange as exigências do mercado, e através dos resultados obtidos, pode-se afirmar que são em sua maioria jovens, que estão interessados em gastar pouco com esse tipo de mercado, porém ainda deve-se voltar maior atenção nessa questão, levando em conta empiricamente que uma parte dos gastos nesses tipos de eventos estão aferidos dentro dele, como em consumação e souvenirs, o que talvez possa sugerir que a demanda esteja disposta a gastar menos em fatores externos, como traslado, preço dos ingressos e até hospedagem.

O apoio de universidades também é relevante, tendo em consideração que a maior parte do público aferido esta dentro das mesmas, investir em técnicos dessa área e dar uma maior atenção a esse público como uma forma de investimento, remete diretamente na visibilidade da universidade assim como em qualquer outro tipo de esporte.

## Referências

FUNK, J. **League of Legends Championship Draws 1.69 Million Viewers**, 2011. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/111254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>. Acesso em 04 abril 2018.

GAISO, J. **Segurança e megaeventos esportivos: Considerações a respeito do destino Rio de Janeiro**. Trabalho de conclusão de curso (graduação em turismo). UNESP – Universidade Estadual Paulista. 98f, 2010.

HAWKON. **A História do e-Sports Mundial**, 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 05 abril 2018.

NEWZOO. **Os 10 games mais jogados do mundo, 2017**. Disponível em: <http://www.tudoparatudo.com/entretenimento/top10-os-10-games-mais-jogados-do-mundo/>. Acesso em: 05 abril 2018.

SENIOR, T. **League of Legends Season 1 Championship to have \$100,000 prize pool**, 2011. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/league-of-legends-season-1-championship-to-have-100000-prize-pool/>. Acesso em: 05 abril 2018.

VIANA, B. **As 10 maiores premiações dos esports**, 2017. Disponível em: <https://dotsports.com/br/news/maiores-premiacoes-esports-campeonatos-dinheiro-19764#list-1>. Acesso em: 05 abril 2018.