

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA  
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
DEPARTAMENTO DE TURISMO

NICOLAS PRADO DA SILVA

**EVENTOS DE JOGOS COMO POSSIBILIDADE DE TURISMO PARA O  
MUNICÍPIO DE PONTA GROSSA**

PONTA GROSSA - PR

2023

NICOLAS PRADO DA SILVA

**EVENTOS DE JOGOS COMO POSSIBILIDADE DE TURISMO PARA O  
MUNICÍPIO DE PONTA GROSSA**

Projeto de pesquisa apresentado para  
obtenção do título de Bacharel em Turismo  
na Universidade Estadual de Ponta Grossa,  
Disciplina de Métodos e Técnicas de  
Pesquisa em Turismo II.

Orientador(a): Prof.Larissa Mongrue  
Martins

PONTA GROSSA - PR

2023

Nesta monografia gostaria de nesta dedicatória agradecer a minha avó Vera, por tudo que fez por mim, gostaria de dedicar também a Professora Larissa Mongruel Martins pelo suporte para a realização do presente TCC, agradecer também ao meu tio por todo o auxílio que me prestou durante todos esses anos, agradecer a todos os professores pelos conhecimentos e experiências que me passaram e agradecer a toda a minha família e meus amigos que considero irmãos de vida.

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer do fundo do meu ser, por tudo o que minha vó Vera fez por mim, desde que nasci, é uma história que não tem como ser entendida pelas pessoas, o carinho e gratidão que sinto por ela, é tamanho, e cada vez mais aumenta, que parece uma relação de contos de fadas, vocês sempre esteve lá por mim para tudo, e se eu dou o que sou, é por você vó, tudo o que eu conquistar nessa minha jornada que está a meu aguardo irei dedicar a Senhora, para que essa marca atravessasse a história do universo para onde vá, o que você começou eu irei investir, deixar uma semente tão forte, que irá florescer na maior “árvore” desse mundo e dos contos, te amo. Também ficam meus agradecimentos ao meu tio que foi um segundo pai que eu amo ter em minha vida e fico muito feliz de poder contar com você para tudo, desde pequeno sempre me auxiliando, guiando e iluminando, tinhâmu.

Gostaria também de agradecer a minha mãe, meu pai, por terem também cuidado de mim, me ensinado a ser melhor sempre vocês são incríveis, amo muito vocês, meus agradecimentos aos meus irmãos de vida, meus companheiros por serem um pilar em todos os momentos, se for preciso falar de algo que envolve nosso lazer como jogos, vocês estão lá, más se alguém precisa falar de algo sério, vocês não deixam essa pessoa na mão, se um vazio abre dentro de vocês pela perda de alguém, vocês o preenchem, se precisam de conselhos em momentos sérios, vocês aconselham e oferecem ainda mais suporte e como alguém que precisou de todos essas ajudas, sei que vocês são os que melhor podem o oferecer.

Obrigado a todos os mestres e mestras dos curso de turismo por terem me acolhido e a cada aula, fazendo o que fazem, me fizeram toda vez me sentir no meu lugar, terem me passado seus conhecimentos e incentivado a ir atrás de outros, serem pessoas maravilhosas, e a lidar da melhor forma possível ao as coisas ruins surgem em nossas vidas sem com que percamos nossa humanidade. E à medida que a alegria de poder ter aula com cada um ia aumentando, aumentava a tristeza do capítulo final que em minha ocasião começa...

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gênero.....	27
Gráfico 2 - Idade.....	28
Gráfico 3 - Dados.....	29
Gráfico 4 - Escolha de Destino.....	30

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	METODOLOGIA.....	11
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	12
3.1	CONCEITO DE EVENTOS E SUA HISTÓRIA .....	12
3.2	EVENTOS DE JOGOS PELO MUNDO .....	16
3.3	EVENTOS DE JOGOS NO BRASIL.....	22
3.4	OS EVENTOS DA CULTURA GEEK EM PONTA GROSSA.....	25
4	RESULTADOS .....	25
5	ANÁLISE .....	32
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
	REFERÊNCIAS .....	34

## **Resumo**

Esta pesquisa tem por objetivo problematizar o potencial turístico de Ponta Grossa na modalidade gamer/geek. Metodologicamente, partiu-se de uma revisão de literatura, na primeira parte, e da realização de uma entrevista e do envio de questionários para moradores de Ponta Grossa, versando sobre o tema. Inicialmente, foram apresentados conceitos e história dos eventos como um todo e do segmento de eventos de jogos. Além disso, discutiu-se como eles se desenvolveram pelo mundo, o modo pelo qual o segmento se desenvolveu no Brasil e também como o município de Ponta Grossa que possui uma postura conservadora está de um modo geral abrindo as portas para o segmento de turismo de eventos geek. Depois, passou-se à discussão da área de eventos de games e questionou-se se ela poder se manter e evoluir em Ponta Grossa a ponto de cada vez mais chamar a atenção de municípios vizinhos, a estados próximos, chegando até longínquos estados. Como será apontado posteriormente no texto, os eventos no mundo do marketing são as opções para a exposição e atração desses eventos e as expectativas de retorno da demanda são animadoras e um ótimo sinal para a cidade de Ponta Grossa.

**Palavras-Chave:** Eventos de *Games*, Ponta Grossa, jogos

**Abstract**

The aim of this article is to discuss the feasibility of tourism focused on the gaming event segment in Ponta Grossa, analyzing what the initial organization process for this event would be like. Throughout the article, concepts and the history of events as a whole and of the gaming event segment will be presented, as well as the way in which the segment has developed in Brazil and also how the municipality of Ponta Grossa, which has a conservative stance, is generally opening its doors to the geek event tourism segment. Evidence will also be presented that the area of gaming events has managed to maintain itself and evolve to the point where it is increasingly attracting the attention of neighboring municipalities, nearby states and even distant states. As will be pointed out later in the text, the options for exhibiting and attracting these events are in the marketing world, and the expectations of a return on demand are encouraging and a great sign for the city of Ponta Grossa.

**Keywords:** Gamer Events, Ponta Grossa, Games

# 1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, os jogos de vídeo game evoluíram, passando de “simples” imagens quadriculadas formando veículos ou heróis, usando códigos binários para a formação dessas imagens, até programas contemporâneos de inúmeras possibilidades como a *Unreal Engine 5*<sup>1</sup> para desenvolver jogos mais graficamente semelhantes com a realidade.

Com o tempo, assim como o surgimento de feiras de ciência para a troca e compartilhamento de idéias, o surgimento dos jogos olímpicos, para atrair um público maior de pessoas, os *vídeo games*<sup>2</sup> entraram no mundo dos eventos, sendo, no entanto o segmento mais relativamente novo da área, pois antes dos anos 2000 (dois mil) ocorriam eventos de jogos que eram em sua época muito segmentados ainda, tendo mesmo assim para sua época bons números.

No entanto, a única exceção foi à feira de jogos da *Electronic Entertainment Expo (E3)*<sup>3</sup>, que ocorreu em 1995 (mil novecentos e noventa e cinco), e conseguiu um bom número de participantes, e futuramente conquistando um lugar importante na indústria dos jogos, tanto para interessados em adquirir os produtos, outros procurando um bom investimento para aumentar os lucros e aqueles querendo vender seus conteúdos. (TECHTUDO, 2012)

O mesmo também ocorreu com a *The Game Awards (TGA)*<sup>4</sup>, sendo que o evento em si teve início em uma época que favoreceu o seu sucesso, com o auxílio da proposta que seria empregada e diversas vezes “*buffada*”<sup>5</sup> para agregar mais valor e conteúdo para os espectadores.

Com essa expansão relativamente recente e crescente do mundo dos jogos, abrangendo a atividade dos eventos e a renda arrecadada pelos mesmos, os responsáveis pelo ramo, organizadores e fãs de jogos estão

---

<sup>1</sup> Motor gráfico simplifica o processo de criação de jogos. Atualmente é um dos motores gráficos mais recentes na indústria.

<sup>2</sup> É um programa com o qual o jogador irá interagir através de teclas ou controles que gera uma ação no monitor/televisão.

<sup>3</sup> Feira de jogos que conta com a presença de grandes empresas do ramo que apresentam suas tecnologias e novos jogos.

<sup>4</sup> Feira de premiação de jogos, englobando adaptações de jogos em outras mídias, melhor performance de atores ou atrizes.

<sup>5</sup> Expressão advinda de Buff que significa no contexto aperfeiçoar, melhorar, dar poder.

entrando e investindo cada vez mais nesse mundo em expansão como uma “DLC”<sup>6</sup>.

O Japão foi um dos países que fez seu investimento e iniciou sua jornada abraçando esse mundo, esse novo segmento de eventos como a *Tokyo Game Show*<sup>7</sup> em 1996 (mil novecentos e noventa e seis), sendo uma das mais antigas feiras de jogos, e que pelo seu conteúdo, em sua época era ainda mais segmentada, pois eram jogos desenvolvidos por empresas japonesas em que a em sua maioria eram jogos de mesma temática.

Algum tempo depois em 2009 (dois mil e nove) o Brasil também teve seu próprio evento *gamer*<sup>8</sup>, a *Brasil Game Show* (BGS)<sup>9</sup>, e outros eventos de menor porte, muitas vezes não conhecidos ocorrem pelo globo. Com isso em Ponta Grossa foi realizada a *Geek Festival*<sup>10</sup> com sua primeira edição em 2022 (dois mil e vinte e dois), que de acordo com as expectativas das organizadoras foi um sucesso de vendas e presença, garantindo a segunda edição para o ano de 2023 (dois mil e vinte e três).

Com a evolução do turismo ao longo dos anos, ocorreu o aumento de opções para o ramo, bem como o surgimento de novos segmentos, logo justificasse a realização dessa pesquisa para explicar e expor a importância no investimento e ampliação ainda maior do turismo *geek*.

Para que existam mais opções no mercado para pessoas interessadas por essa temática e as mesmas tenham conhecimento dos eventos que ocorrem e onde procurar, seja na sua região ou em outros estados para poderem participar de uma feira local com o *cosplay*<sup>11</sup> de seu personagem favorito, poder ver a apresentação de jogos que tanto esperam, ganhar prêmios em concursos de *cosplays* a nível internacional.

---

<sup>6</sup> Downloadable Content, expressão em inglês para Conteúdo Baixado que no mundo dos jogos representa uma expansão do jogo base vendido.

<sup>7</sup> Feira dedicada a jogos e empresas japonesas.

<sup>8</sup> Expressão que abrange todo o segmento de jogos, desde os próprios jogos até as pessoas que vivem nesse mundo.

<sup>9</sup> Feira de jogos que ocorre no Brasil com a presença de influenciadores e empresas da área

<sup>10</sup> Feira de jogos que ocorre no município de Ponta Grossa com workshops, premiações e produtos do mundo Geek

<sup>11</sup> É uma atividade que consiste em se fantasiar com as roupas e acessórios de determinado personagem.

Eventos esses que ocorrem no exterior e por existir uma parcela de pessoas não familiarizadas com a língua local estrangeira, depende de um guia ou uma agência para lidar com tal desafio de participar de uma atividade dessas, mas que não pode pagar por tantas despesas. E foi com base nessa experiência e outros pequenos eventos de vídeo games e sua popularização que surgiu a idéia da realização do presente artigo.

A idéia de realizar o presente TCC é de descobrir se em Ponta Grossa, seria viável a realização de um evento do segmento de jogos e torná-lo recorrente na cidade como uma atratividade extra para o turismo local. Com isso o objetivo é examinar essa viabilidade do turismo focado no segmento de evento de jogos em Ponta Grossa, analisando para tanto como seria o processo inicial de organização para esse evento.

Também será apresentado um pouco da experiência e opinião de responsáveis que já estiveram em uma organização de eventos de jogos, e questionar as pessoas interessadas ou não por jogos se participariam de um evento em sua cidade e se trocariam a compra de um ingresso de um evento grande por um local.

Também serão apresentados melhores os eventos que ocorrem pelo mundo e serão categorizados de acordo com o E-tec Brasil: Organização de Eventos, seus conteúdos, metodologia do evento, até apresentar os eventos nacionais e os eventos que por falta de *marketing*, ocorreram no município de Ponta Grossa, mas por alguns passou despercebido, não alavancando seu nome como pudera ter.

## **2 METODOLOGIA**

Para auxiliar na resolução do problema de viabilidade de investimento em um evento de médio/grande porte e de se tornar uma opção mais viável pela locomoção, a metodologia empregada será de pesquisa bibliográfica, englobando artigos, TCC's relacionados, revistas e pesquisas de outros autores que descrevam um pouco do que seria o conceito de eventos para uma melhor compreensão geral, tragam um pouco da história e evolução das temáticas dos eventos.

Ainda serão realizadas duas pesquisas, as técnicas serão entrevista e questionário, onde com alguns organizadores de eventos de jogos será realizada a entrevista na modalidade online, para saber de sua experiência de seria viável realizar e outro questionário na modalidade presencial e em ambiente virtual com alguns residentes de Ponta Grossa na própria UEPG (Universidade Estadual de Ponta Grossa) e no próprio centro da cidade que são locais que frequento, e na modalidade virtual foi encaminhado por WhatsApp para conhecidos.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

#### **3.1 CONCEITO DE EVENTOS E SUA HISTÓRIA**

Antes de apresentar a história dos eventos e quais foram os eventos sediados no Brasil e em Ponta Grossa, precisamos entender um pouco de conceitos sobre o que são eventos, para depois entendermos sua história e em seguida como funcionam os procedimentos, técnicas e sua execução.

Para ajudar com a conceituação, serão apresentadas três autoras para tal: Zélia Freiberg (2016), Marlene Matias (2013) e Cleuza Gertrudes Gimenes Cesca (2008). Freiberg começa sua obra explicando da importância de se realizar um evento, que ao final do presente trabalho servirá para justificar um dos objetivos propostos, tal importância essa é de fornecer as empresas um método de mostrarem seus produtos, venderem ele e com isso, trazer lucros.

De início, Zélia (2016) apresenta três conceitos de outros três autores como “Evento é um acontecimento criado com a finalidade específica de alterar a história da relação organização-público, em face das necessidades observadas”. (CESCA, 1997, p.14) que é uma meta alcançada por qualquer evento, sendo ou não uma alteração de grande escala.

Matias acrescenta que “Evento é componente do mix da comunicação, que tem por objetivo minimizar esforços, fazendo uso da capacidade sinérgica da qual dispõe o poder expressivo no intuito de engajar pessoas numa idéia ou ação”. (MATIAS, 2001, p.2), exemplo esse que demonstra muitas vezes a meta

que algumas empresas visam alcançar de facilitar, por exemplo, a venda de seu produto, aproveitando da sinergia que pode também ser entendida como cooperação de um macro para alcançar um objetivo para obter lucros.

Para Veloso “Os eventos e as cerimônias constituem-se em meios de estabelecer a comunicação aproximativa entre pessoas e públicos de organizações governamentais ou privadas”. (VELOSO, 2001, p.3). Segundo ele, trata-se de expor que a comunicação é o que constitui em grande parte os eventos o que é uma verdade a ser dita.

No texto de Zélia (2016), é expressa a importância do responsável pelo evento ter um alto perfil para o planejamento e execução dessa atividade, pois os eventos são um meio de gerar economia, que é proveniente da alta expectativa e necessidade que as pessoas, às vezes até involuntariamente desenvolvem.

Explicado e conceituado um pouco de eventos, é necessário entender como foram às origens, pois com elas podemos entender um pouco quais foram as intenções dos realizadores e objetivos que almejaram ser alcançados por eles e pelos participantes.

Zélia (2016) indica em seu texto que muito provavelmente os eventos tiveram sua origem com os Jogos Olímpicos da antiga Grécia a. C por volta de 776 (setecentos e setenta e seis) em Olímpia, sendo também visto como um ponto de partida para a hospitalidade, um costume que se manteve por anos.

Já Cesca (2008) destaca a importância que os eventos têm para com as relações entre as pessoas dizendo:

Evento é um fato que desperta a atenção, podendo ser notícia e, com isso, divulgar o organizador. Para as relações públicas, evento é a execução do projeto devidamente planejado de um acontecimento, com o objetivo de manter, elevar ou recuperar o conceito de uma organização em seu público de interesse (CESCA, 2008, p. 20)

Reiterando da importância e capacidades exigidos do organizador pois é nas mãos dele ou do grupo que uma empresa poderá se salvar de dívidas, problemas financeiros, atritos com a concorrência ou uma empresa insurgente no mercado que pretende se alavancar.

No mundo antigo, em um período moderadamente mais ameno de guerras, as grandes civilizações trocavam mercadorias entre si, vendas de

especiarias únicas de cada região; culturas se chocavam, crenças foram se disseminando pelo globo e civilizações começaram uma interação mais assídua; com esse fator e a crença nos antigos deuses vieram os jogos olímpicos, os primeiros eventos da história da humanidade.

Matias (2013) versa em sua obra, “Organização de eventos: Procedimentos e técnicas”, um pouco sobre a história e reiterando com o que foi dito ela afirma:

Evento é um acontecimento que desde as suas origens, na antiguidade, e em sua trajetória histórica até chegar aos tempos modernos, sempre envolve várias pessoas nas diversas fases do seu planejamento e organização, como também atrai um grande número de participantes (MATIAS 2013, p 17)

Posteriormente pessoas com suas crenças organizavam eventos religiosos, gerando lucro e tendo desta forma a atenção de pessoas desejando lucro. Outras comemorações nasceram posteriormente, como eventos de coroação dos reis, imperadores, as uniões matrimoniais, futuramente em um mundo mais desenvolvido a propagação de mercadorias, o segmento dos eventos se tornou uma parte intrínseca do mundo.

Continuamente e com evoluções mecânicas, maquinários surgiram pelo mundo, provenientes de países diferentes. Essas vieram com o tempo tecnologias que seriam muito utilizadas para a concretização de eventos, a profissionalização de pessoas especialistas do ramo.

Albuquerque (2009) diz em seu texto que é inegável que o turismo de eventos é uma importante e substancial fonte de renda para muitos países, sendo considerada uma forma de profissão e expressão cultural através dos vários segmentos da área e ainda destacará a importância de aspectos que podem intervir no ramo, como sazonalidade, relação com o turismo e importância para a atividade econômica como bem mencionada pela autora Souza.

Matias (2013) cauciona também em sua obra essa renda proveniente do turismo de eventos no seguinte trecho:

Atualmente, o evento, em função dos objetivos fixados, do grande número de pessoas que envolve e das diversas expectativas e necessidades que essas pessoas apresentam, tornou-se uma

importante atividade econômica e social, que deve ser tratada de forma profissional. (MATIAS, 2013, p. 17)

Em sua obra, Matias (2013) aponta aspectos relacionados a outros fatores socioeconômicos: eventos sempre cumprem com a programação, independente das circunstâncias negativas, eventos programados e planejados com antecedência não sofrem com mudanças políticas, asseguram a estabilidade da atividade econômica, contatos comerciais; e lançamentos de produtos novos no mercado são consolidados e estimulados por eventos - dentre outras que são mencionados em seu texto.

Já Marujo (2015) expõe que o turismo de eventos da segmentação cultural é uma condição favorável para o desenvolvimento de uma região. Como apontado por ela, o turismo de evento cultural “[...] funciona como uma ‘arma’ para combater a sazonalidade de um destino e ajudar a revitalizar a cultura de uma cidade ou vila” (MARUJO, p.2, 2015) e se o planejamento a cerca do evento por bem realizado, enrijecerá o destino.

Marujo ainda afirma “[...] graças à sua importância econômica e sociocultural, é um importante pilar para a economia e desenvolvimento de muitas regiões” (MARUJO p.3, 2015), indicando que um investimento no ramo é um fator agregador para uma cidade, e como mencionado anteriormente na obra do autor o desenvolvimento dos eventos, muitas vezes ajuda no quesito financeiro.

Segundo levantamentos apontados no texto de Marujo donos de negócios vêm além dos impactos econômicos, que são os mais vislumbrados pelos organizadores que levantam as pesquisas; esses empreendedores e entidades governamentais acham positiva a imagem que os eventos trazem consigo para o destino onde estão sediados, aumentando assim o valor da cidade.

Britto e Dantas (1997) abordam uma temática dissemelhante, que divergem em seus conteúdos, optando por abordar no turismo de eventos como uma ferramenta para a estratégia de *marketing*, caso que ocorre para a apresentação de produtos cosméticos, máquinas agrícolas, sendo um ótimo disseminador do potencial do dono do produto e da região. Os eventos em si seriam impulsionadores da imagem da cidade e conforme a atratividade ofertada, prestigiando-a ainda mais; por essa razão é importante um ótimo

planejamento acerca do marketing que irá elevar o evento aos holofotes do mundo.

Outra autora que estudou esse mundo, porém mais voltado ao segmento dos *games* é Monteiro (2021), que contribui afirmando em seu texto que essa popularidade dos eventos *geeks*<sup>12</sup> se deve à demanda das facilidades audiovisuais geradas pela *internet*, sendo uma forma de *marketing* que se bem estudada e trabalhada pode ajudar a eventos de outros segmentos.

### 3.2 EVENTOS DE JOGOS PELO MUNDO

Monteiro (2021) traz em seus estudos termos e conceitos sobre as expressões “*Nerd*” e “*Geek*”, importantes para a presente pesquisa. Além de ter na problemática, um desenvolvimento das oposições dos grandes eventos de *games* do mundo, no que diz respeito aos eventos ao vivo e online de 2019 e 2020 respectivamente.

A autora apresenta o termo *nerd* como sendo o significado de “[...] pessoa socialmente inadaptada, geralmente jovem e de aparência excêntrica, com interesse em tecnologia, informática, jogos eletrônicos...” (MONTEIRO p.15, 2021); como apontado, na época em que surgiu o termo, era sempre de uma visão estereotipada. Já o termo *geek* ela apresenta como “é o que ou aquele que está sempre à frente das pessoas comuns, adora ler e aprecia ficção científica e é ligado a novas tecnologias, especialmente informática.” (MONTEIRO p.19, 2015).

Em seu texto também ela menciona e introduz um pouco de eventos mundiais, mais voltados ao mundo *geek/nerd*<sup>13</sup> como um todo; no entanto, afirma que ainda contêm sua parte *gamer* presente. São mencionados os eventos da *San Diego Comic Con*<sup>14</sup>, *DC Fan dome*<sup>15</sup> e *Star Wars Celebration*<sup>16</sup>,

---

<sup>12</sup> Eventos dedicados personagens e mundos de diversas mídias, desde as literárias, até as audiovisuais.

<sup>13</sup> Expressão que é usada para se referir a obras dos mundos dos livros, quadrinhos, jogos, séries, filmes, mangás, animes.

<sup>14</sup> Feira que reúne conteúdos de quadrinhos, séries, filmes.

<sup>15</sup> Evento destinado as adaptações de jogos, filmes, séries e quadrinhos dos personagens da editora DC COMICS

<sup>16</sup> Evento dedicado ao universo mitológico de Star Wars criado por George Lucas

faltando duas das maiores que, têm seu enfoque mais para games, justificando sua ausência na obra da autora.

É importante começar a apresentação dos eventos pelo mundo, mencionar os chamados eventos mistos, os eventos *geeks*, e apresentar outros eventos mais importantes para o segmento de eventos de jogos de uma forma mais ampla. Optou-se por apresentar, neste trabalho, os eventos de tecnologia e eletrônicos, justamente porque eles são reconhecidos amplamente como eventos *geeks* e se relacionam diretamente aos jogos. Um desses, inclusive, se tornou prestigiado através do tempo e que perdura até os dias de hoje, enquanto o outros acabaram sendo encerrado.

O primeiro evento a mencionarmos seguindo a ordem de estréia no mundo dos eventos é o *European Computer Trade Show*<sup>17</sup> que ocorreu nos anos de 1988 – 2004 era um evento anual em formato de feira para a indústria européia de computadores e *vídeo games* que era de classificação exclusiva, pois somente profissionais do ramo e jornalistas tivessem acesso legal a feira. (Techo, 2012)

Pela escala que o evento tinha alcançado, era normal ver as melhores tecnologias da época em amostra, para que as empresas pudessem alcançar o comércio e chamar a atenção do público que era seu alvo. Porém como dito, o organizador retirava-se do mercado no ano de 2005, que levou ao fim em definitivo do evento de eletrônicos. Contudo, em 1988, quando o evento tinha sua primeira edição e sete anos antes da *E3*, ocorria a 10ª edição de outro importante e anual evento de mesmo caráter.

Em 1967, em *Nova York* era realizado o *Consumer Electronics Show*<sup>18</sup> (*CES*), que é considerada uma das feiras mais importantes no ramo dos eletrônicos, que contou ao longo de suas edições com fortes presenças da indústria, como a apresentação do *Microsoft*<sup>19</sup> *Xbox*<sup>20</sup>, em 2001, realizada pelo

---

<sup>17</sup> Feira eletrônica que ocorria na Europa destinada a apresentação de tecnologias da época

<sup>18</sup> Feira eletrônica que ocorre no Estados Unidos destinado para as empresas apresentarem ao grande público seus produtos

<sup>19</sup> Empresa transnacional que desenvolve, fabrica, licencia, apóia e vende softwares de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais

<sup>20</sup> Marca de um console

Bill Gates e a recente apresentação em 2020 do atual console<sup>21</sup> da Sony<sup>22</sup>, o *Playstation 5*<sup>23</sup>. (Techmundo, 2021)

Contando com 200 exibidores com seus produtos, o “discreto” evento em sua primeira edição alcançou a marca de mais de 17 mil pessoas que estiveram por lá, mesmo sendo um evento restrito e de nicho. Naturalmente com o sucesso o evento seria realizado duas vezes ao ano, com os nomes de *Winter Consumer Electronics*<sup>24</sup> *Show* e *Summer Consumer Electronics Show*<sup>25</sup>, ideia que não continuaria a ser implementada, voltando assim a presenças anuais. (Techmundo, 2021)

Como será apresentado mais tarde, os eventos são um ótimo ponto de partida para venda de produtos recém desenvolvidos pelas empresas, sobretudo as de cinema e de jogos, tanto por apresentar a um novo público, como divulgar para a imprensa. Anunciando seus produtos no *CES*, as empresas alcançavam um maior número de vendas, esperando sempre pela próxima edição.

Em 2023 os veículos de notícia do mundo dos jogos, fãs e as empresas contam com a *Gamescom*<sup>26</sup>, *Summer Game Fest*<sup>27</sup>, *Tokyo Game Show* que são focados exclusivamente na apresentação de jogos, e a *The Game Awards*, que tem outra finalidade, mas traz ainda revelações classificadas pelos apresentadores como “bombásticas” por ser um novo jogo que ganhou os holofotes ou o retorno de uma saga importante para o mundo dos games.

Contudo, a *CES*, em sua época, era a feria estimada pelas empresas para apresentação dos consoles, esses sendo essas tecnologias incumbidas pela projeção dos jogos. Enquanto algumas empresas que tiveram sua passagem pela feira preferem deslembrar seus produtos apresentados, outras marcaram a feira como a apresentação do *Nintendo Entertainment System*

---

<sup>21</sup> Aparelho capaz processar jogos produzidos pelas empresas e que em suas versões atuais serve como um portal para variadas plataformas.

<sup>22</sup> Sony Interactive Entertainment é uma multinacional de vídeo games e entretenimento digital de propriedade integral do conglomerado multinacional Sony.

<sup>23</sup> Mais recente modelo de console da Sony Interactive Entertainment

<sup>24</sup> Evento ramificado da Consumer Electronics Show que ocorre no inverno.

<sup>25</sup> Evento ramificado da Consumer Electronics Show que ocorre no verão.

<sup>26</sup> Evento de jogos que ocorre na Alemanha

<sup>27</sup> Evento de jogos que ocorre durante o verão americano

(NES)<sup>28</sup>, ou carinhosamente chamado pelos consumidores de *nintendinho* que desempenhou um papel importante, auxiliando a indústria americana de games quebrada pela crise. (Techmundo, 2021)

Agora, discorrendo sobre os atuais quatro eventos de grande importância para o mundo dos *games* de acordo com os veículos de notícia da área, relacionados mais diretamente ao segmento, aqui serão mencionados: a *Gamescom* que ocorre anualmente; a Tokyo Game Show, evento dedicado ao segmento de jogos de temática japonesa e também de empresas; o evento da *Electronic Entertainment Expo* (E3), que não contou com sua edição de 2022 e eventualmente seria marcada pelo seu cancelamento e descontinuada, dando fim a sua história por ter sua edição de 2023 também cancelada; e a *The Game Awards* (TGA) que ocorrerá nesse ano de 2023 no dia 07 de dezembro.

Dando continuidade a introdução dos eventos, será contada um pouco da história da E3 para que possamos entender como ela começou, o que se tornou e o que deixa de legado durante seu temporário “descanso” dos holofotes.

A *Interactive Digital Software Association* (IDSA), atualmente conhecida como *Electronic Software Association* (ESA), é um grande nome do segmento de games americano e em parceria com uma empresa de eventos a criadora da E3 que em 1995 estreou em sua 1ª Edição (TechTudo, 2012).

Uma das características da mencionada CES era a presença em peso de grandes empresas do setor tecnológico macro; apesar disso, de ter essa fama, algumas empresas demandavam de um espaço onde não tivessem conflito com outros nomes, perdendo o seu foco, e dessa perspectiva surgiu à necessidade da E3.

Embora um evento seja bem conceituado pelo público, ele estará sujeito a ser descontinuado caso não venha a render lucro para os organizadores e empresas. Em 2020 com o início da pandemia do COVID-19, a 26ª Edição da E3 fora cancelada, voltando em formato digital no ano de 2021 e tendo as próximas edições canceladas.

---

<sup>28</sup> Microcomputador capaz de processar jogos desenvolvidos pela Nintendo CO. LTD

Porém como vimos, ao longo da história da E3, ela marcou gerações e ajudou a fazer o nome de muitas empresas, marcou a história delas com as apresentações criativas, presenças de astros de *Hollywood*, trouxe o retorno de queridos personagens para os fãs, e com esse tamanho, seu legado não seria facilmente esquecido.

O mês de junho, que era a época em que ocorriam as edições da E3, em suas primeiras semanas, a Summer Game Fest realiza atualmente sua apresentação de jogos, e sua realização é feita por modalidade online e presencial, sendo que as empresas que desenvolvem jogos como a Ubisoft<sup>29</sup>, Capcom<sup>30</sup> tem seu momento de divulgação de jogos que inclusive

Desde 2021 o canal no youtube do Voxel chamou o período do mês de Junho que as empresas aproveitaram para captar a atenção do público de “A Não E3”, pois mesmo sem o evento oficial, ainda assim, no mesmo período as empresas lançam trailers de seus jogos e futuras novidades sobre seus produtos

Outro evento de jogos antigo que ocorre é a *Tokyo Game Show (TGS)* iniciando em 1996, apenas um ano depois da E3, que tem uma série de atratividades ainda mais segmentadas, contanto com a presença de empresas de jogos japonesas, e jogos voltados ao público japonês como os *Japanese Role Playing Game (JRPG)*<sup>31</sup>, que é um estilo de jogo bem aclamado no mundo dos jogos.

O evento de 2023 será realizado no centro de convenções *Makuhari Messe* em Chiba no Japão, garantindo ser a maior feira de *TGS* da história com mais de mil jogos e mais de dois mil estandes e com sua programação já preparada, alguns títulos do mundo dos jogos que podem aparecer são da empresa japonesa Capcom que nos últimos anos tem marcado presença na feira. (Ribeiro, 2023)

É certo afirmar que assim como cada país tem seus costumes e eventos próprios ou até comemoram a mesma festividade más de diferentes formas, o

---

<sup>29</sup> Empresa desenvolvedora de jogos como a saga Assassin's Creed.

<sup>30</sup> Empresa desenvolvedora de jogos como a saga Resident Evil.

<sup>31</sup> Estilo de jogo desenvolvido no Japão cujo estilo envolve exploração de um mundo ficcional com um grupo de heróis

mesmo já foram referenciados eventos de um mesmo tema, que ocorrem em diferentes nacionalidades e agora iremos introduzir a Gamescom, evento esse que é o principal evento de games da Europa que ocorre na Alemanha em Colônia, no centro de feiras e eventos de *Koelnmesse*.

Em 2009 era realizada a edição inaugural da *Gamescon*, organizada pela *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware* que alcançou a incrível marca de mais de 200 mil pessoas e teve a presença da Sony que apresentou o seu *Playstation 3* modelo Slim<sup>32</sup>, uma versão com o hardware mais aprimorado do que sua versão anterior, o *Playstation 3* original (THEENEMY, 2022).

Os jogos que possuem a modalidade PvP (player versus player) que coloca duas pessoas ou uma equipe, uma contra a outra, tendem a chamar atenção pelas premiações e o mesmo pode ser dito dos eventos, e a *Gamescom*, 2 anos depois de sua inauguração sediou o *The International*, nome esse do campeonato do jogo *pvp*, *Dota 2*, com a mecânica de colocar uma pessoa contra a outra. Esses eventos de e-sports<sup>33</sup>, que promovem esses torneios de partidas profissionais são muito bem visto, por premiações que já ultrapassaram a marca de 40 milhões de dólares (THEENEMY, 2022).

Atualmente se existe um nome importante para a indústria de *games* e eventos de games, é o nome de Geoff Keighley que organizou nesta ocasião a *Opening Night Live*, no qual ocorrem também anúncios de alguns jogos, como uma cerimônia de abertura da *Gamescom*. E como o evento já se consolidou na indústria, o mesmo teve outra grande oportunidade de apresentar os atuais consoles da Sony e Microsoft, respectivamente o *Playstation 5* e o *Xbox Series*<sup>34</sup> (THEENEMY, 2022).

Discorrendo agora sobre um evento cuja ambição de seu idealizador e organizador é de se tornar um evento com um renome de peso, em 1994 era realizada a *Cybermania 94: The Ultimate Gamer Awards*. No evento, Geoff Keighley, começou sua carreira, se tornando eventualmente um jornalista canadense de *games* e dez anos após o primeiro show de premiação

---

<sup>32</sup> Versão tecnologicamente aprimorada do Playstation 3

<sup>33</sup> Nome em inglês para Esportes Eletrônicos.

<sup>34</sup> Modelo mais recente do console da empresa Microsoft.

televisado, o *Cybermania*, Keighley organizou um evento grande para o ramo dos jogos e que se tornaria ainda mais famoso, o *The Game Awards*. (MEUPS, 2022)

O *The Game Awards* é um evento dedicado a premiação de jogos em diversas categorias, das quais, ao longo dos anos, outras foram acrescentadas. Inclusive, atualmente alguns veículos de notícias que transmitem o evento o chamam de “O Oscar dos Games”, que, contudo apresenta suas particularidades, como o meio de indicação dos possíveis vencedores, quanto dos próprios, de forma inclusiva. (MEUPS, 2022)

Para o Oscar, a votação dos indicados e dos vencedores ocorre pelos membros da academia através de um convite, enquanto na *TGA*, o júri que é formado por meio de influenciadores, veículos e sites de jogos, com a adição do voto popular, mesmo que o peso do voto seja de 10%, mas já trás um sentimento de participação. (MEUPS, 2022)

A *TGS* completou em 2022 a sua 9ª edição e no ano de 2023, a décima edição irá ocorrer dia sete de dezembro, em um ano onde os jogos lançados até o momento foram aclamados pela crítica e pelo público.

### **3.3 EVENTOS DE JOGOS NO BRASIL**

O eventos de jogos são uma realidade e aqui interessa pensá-los sob a ótica do turismo e como fomento para as economias locais no Brasil, notadamente em Ponta Grossa, Paraná. Para tanto, aqui será apresentado um breve panorama geral do que tem havido no Brasil.

Oliveria (2019) trabalha o amplo tema de jogos virtuais e as possibilidades que a área pode proporcionar bem como apresentar os problemas e os solucionar, devido a exiuidade de matéria em artigos ou projetos acadêmicos e profissionais, sendo essa uma sombra que cada acadêmico que tem um valor pelo segmento insiste em combater. No entanto, aqui elencamos algumas discussões.

Silva e Cristina (2022) realizaram uma investigação em Salvador, englobando organizadores e participantes de eventos “Nerd/Geek”, não referenciando pela primeira vez algum dos grandes eventos que ocorrem no país, sendo focado no município e capital Salvador da Bahia. Os eventos que as autoras trazem são o *Gamepólitán*<sup>35</sup> e a *Expo Geek*<sup>36</sup>, que ocorrem eventualmente em Salvador, como mais exemplos de eventos que surgiram com a força que os maiores trouxeram para o país.

Além deles, é preciso citar a *Brasil Game Show (BGS)*, que viu sua primeira edição ocorrer em 2009; mais antiga que a *TGA* e já se consolidou no mercado tendo anualmente uma nova edição e; em 2014, pelas mãos do veículo de conteúdos *geek/nerd Omelete*, nascia a *Comic Con Experience*<sup>37</sup>, que contava com um segmento mais amplo, mas ainda contando com atratividades de jogos.

Ainda sobre a *BGS*, no ano de 2009 o evento era na verdade conhecido como *Rio Game Show* por ser realizado na capital do Rio de Janeiro. Entretanto o evento que viu sua primeira edição alcançar animadores 4 mil visitantes e ter no ano seguinte seu número dobrado, era para Marcelo Tavares, o idealizador e organizador do evento, expandir. (Lucena, 2023)

Em 2010 o evento passou a ser conhecido como a então *BGS*, foi aberto para todos e contou com ilustres presenças das empresas, *Blizzard*<sup>38</sup>, *Warner* e *Sony*. Em 2012 teve início a temporada do Rio, com a sede do evento sendo em São Paulo, com uma novos expositores como *Riot Games*<sup>39</sup>, *Activision*<sup>40</sup>, *Konami*<sup>41</sup>, *Capcom*, *Disney* e *Nintendo* que não retornou futuramente ao evento (até o ano de 2023, com a *nintendobrasil*, confirmando presença), mas outras que estiveram na edição de 2012. (Lucena, 2023).

---

<sup>35</sup> Festival de jogos sediado na Bahia.

<sup>36</sup> Festival de jogos sediado no Rio de Janeiro.

<sup>37</sup> É uma convenção brasileira da cultura geek, nos moldes da San Diego Comic-Com abrangendo a indústria dos vídeo games, quadrinhos filmes e séries.

<sup>38</sup> Empresa de desenvolvimento de jogos responsável por franquias como Warcraft e Starcraft

<sup>39</sup> Empresa de desenvolvimento de jogos de sucesso como o principal título da empresa, o League of Legends.

<sup>40</sup> Empresa de desenvolvimento de jogos responsáveis por títulos como Crash e Call of Duty.

<sup>41</sup> Empresa de desenvolvimento de jogos responsáveis pela franquia Metal Gear

A BGS teve em sua história um milhão e oitocentos de visitantes, e no ano de 2023 contou com 400 estandes e três mil influenciadores segundo o próprio site do evento.

Com as cicatrizes que a pandemia deixou, muitas idéias e práticas foram alteradas e com isso, alguns idealizadores de eventos implementaram, a modalidade online de seus eventos como faz a *DC Fandome* que contou com mapas virtuais da feria e virtualmente os apresentadores mostravam as novidades sobre jogos, filmes ou séries, de cada *standard*.

O autor Cesar (2021) afirma em seu artigo uma herança que a *BGS (Brasil Game Show)* deixou, sendo essa herança a *RGS (Rio Game Show)*, que com o tempo evoluiu para um grande evento, sendo uma concretização da vontade de cada vez mais brasileiros, viverem essa experiência que os games podem nos proporcionar.

Bagatine (2016), outra autora a abordar uma das temáticas centrais da atual produção textual, caminha para as raízes, com o objetivo de contar as origens desse mundo virtual a ser explorado de forma física, as tecnologias que proporcionam essas experiências, como os fãs foram acolhendo essas novidades e experiências revolucionárias na época que eram vividas, girando um analógico e pressionando um botão repetidas vezes.

Segundo a autora, com o surgimento de ícones como o *Pac-Man*, *Donkey-Kong* e eventuais personagens que iriam cair no coração de milhões, essa afeição criada pelas pessoas por esses personagens, a demanda que as empresas precisam vencer, a rivalidade para que seus próprios personagens atraiam mais consumidores, são aspectos que fundaram esse amor *gamer* das pessoas.

Santos e Vieira (2018) pesquisaram um evento voltado ao grupo *Nerd/Geeke* apresentaram os resultados em torno da *Comic-Con Experience*, que é um dos eventos de maior renome da América Latina, tendo tanta importância quanto a já mencionada E3.

### 3.4 OS EVENTOS DA CULTURA GEEK EM PONTA GROSSA

Passemos ao objetivo desta pesquisa, o turismo de eventos de games em Ponta Grossa, sabe-se que o município já sediou uma vez um campeonato de PES2021 online, e foi palco de dois outros eventos. Esses eventos possuem, no entanto a característica de eventos *geek* e não especificamente turismo de evento de games.

Um desses eventos foi a bem sucedida *Geek Festival PG*, que ocorreu no *Shopping Palladium*, que recebeu muito mais participantes do que era o esperado pela equipe idealizadora, já tendo garantido a segunda edição para o ano de 2024, se mostrando logo mais um embasamento de que esse mundo conta com preciosos diamantes ainda não encontrados.

Em 2023, o SESC realizou na sede da Estação Saudade o Anima Sesc, voltado ao segmento jovem *nerd* que dentre sua programação, teve em seu roteiro a atividade de campeonato de jogos em ambos os dias de evento que ocorreram em 15 e 16 de Julho de 2023 e a entrada era uma peça de roupa para a campanha do agasalho.

Já está confirmado a segunda edição e com previsão de realização já para 2024 o maior evento *geek* dos Campos Gerais, o *Geek Festival PG* que ainda não conta com data, más caso siga a fórmula do ano passado, será realizada em dois dias e contará com várias atividades como os mais variados *Workshops*, concursos de dança e cosplays, jogos para aqueles que comprarem os ingressos, que poderão ser obtidos pagando o valor ou meia com 1 kg de alimento.

## 4 RESULTADOS

Para discutir o potencial dos eventos, foi realizada uma entrevista e enviado um questionário para 20 pessoas, sendo o número alcançado durante o desenvolvimento do TCC de forma presencial na uepg centro e pelo centro de Ponta Grossa quando tinha saída técnica e online para pessoas conhecidas com diferentes gostos, com o objetivo de produzir dados a respeito da

temática. E a ideia inicial era questionar alguns organizadores de evento sobre suas perspectivas, porém a Ariadene foi a única a dar um retorno.

A primeira entrevista foi realizada com uma das organizadoras do *Geek Festival PG*, Ariadene Caillot que é formada em Bacharelado em Turismo, graduada de administração, especialista em gestão de projetos e gestão estratégica de pessoas. Ela também é coordenadora da logística de eventos da Diretoria de Assuntos Culturais – Dac/Proex/UEPG e é gestora de projeto de cunho turístico pela lei de incentivo aos eventos.

Ela foi questionada se o segmento de turismo de eventos de jogos possui uma forte demanda e nome na área do turismo e para ela possui sim, um nome bem forte na área, contando com uma demanda cada vez maior, tendo adesão de jovens *gamers*, por meio filmes, animes, HQ's e mangas, a busca é alta tanto nas grandes cidades quanto nas pequenas, justamente por muitas pessoas não terem condições de bancarem uma viagem maior.

Quando questionada se em Ponta Grossa, o perfil para tal atividade é existente, afirmou que Ponta Grossa tem sim um grande perfil para o gênero, tendo edições de eventos menores, desde os anos 2000, contando então com a presença de um público menor mas crescente, e o contato com *streaming*, grupos de amigos/conhecidos, compartilhamento de experiências favorece também. O público *nerd* é bem elevado não só em Ponta Grossa, mas nos Campos Gerais e o município canalizou uma parte desse grupo, e foi apresentado a pessoas que moravam perto mas não conheciam a cidade, e os pedidos para a realização de uma 2ª edição do *Geek Festival PG* foram muitos.

A quarta questão foi para ter o conhecimento de como funcionava para contar com as atrações no evento, e foi descoberto que além de garantir bebidas para as pessoas através de parcerias ou contrato, a reserva do estabelecimento, as atrações são relativas como apontado pela Ariadene.

Quando planejado o evento os organizadores irão realizar o marketing e com isso interessado em expandir as suas marcas entram em contato para garantirem um espaço no evento, empreendedores que desejam realizar vendas, também podem ser convocados, e existem atrações que irão

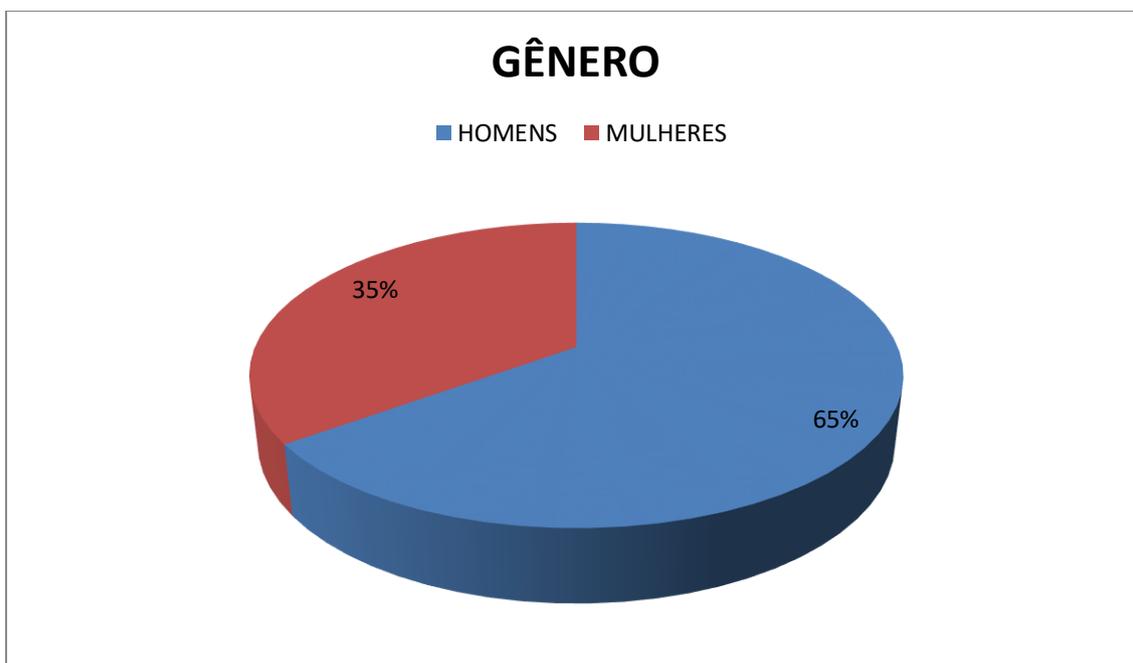
contar com um valor para a presença da atratividade ou convidado especial como um *streamer* da *Twitch* que seria um grande impulsionador.

Os prêmios também são muito importantes assim como concursos de *cosplays* ou dança pois dependendo da premiação, grandes *influencers* irão se sentir convidados a participar e ganhar a premiação final, incentivando seus seguidores a comparecerem ao evento para vê-los ganhar.

Finalizando o questionário foi perguntado se um evento com uma longa duração seria possível para o município de Ponta Grossa e a Ariadene se mostrou otimista quanto a uma possível realização de um evento de tamanho porte, porém apenas com o tempo e uma consolidação maior do ramo.

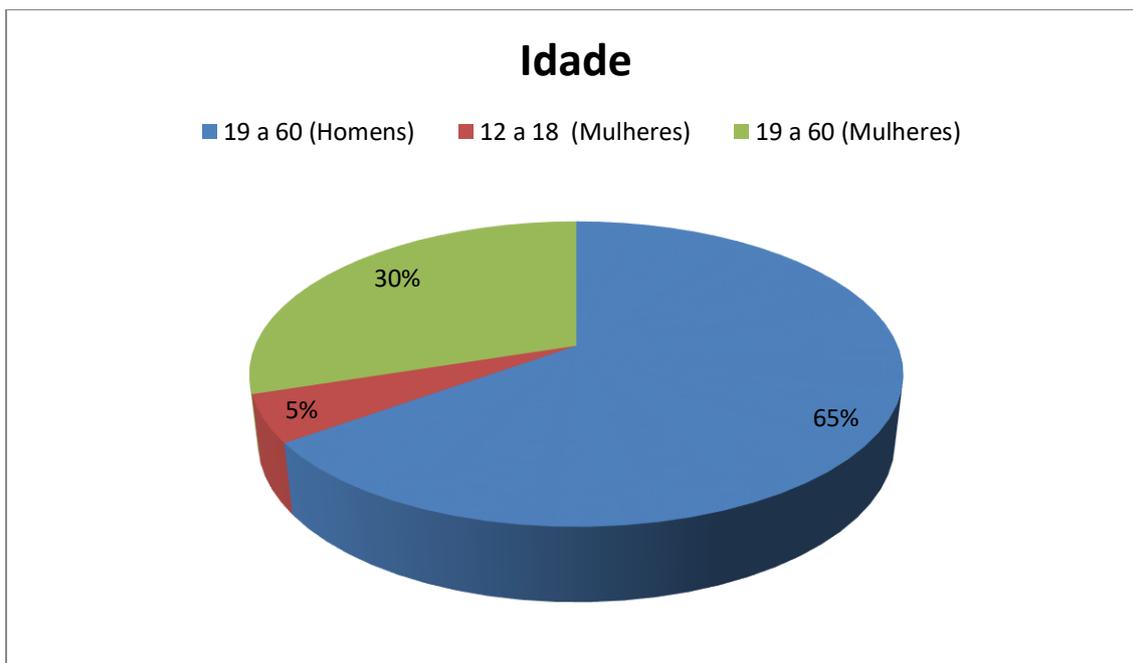
Sobre os questionários, foram feitas 20 (vinte) pesquisas, dessas vinte observa-se no Gráfico 1, que 65% foram feitas com homens e 35% com mulheres. No Gráfico 2 temos a idade dos questionados, e foi feita essa escolha de idades para separar os grupos de: Crianças, Adolescentes, Adultos e Terceira Idade. Com isso, 100% dos homens são adultos enquanto apenas uma mulher ainda estava na idade adolescente.

**GRÁFICO 1 - Gênero**



Fonte: produzido pelo autor

## GRÁFICO 2 - Idade



Fonte: produzido pelo autor

Discorrendo sobre o conteúdo das perguntas, elas foram separadas, o Gráfico 3 apresenta as respostas referente a familiaridade das pessoas com jogos, o Gráfico 4 é referente se conhecem ou já foram para algum evento gamer, o Gráfico 5 é sobre as pessoas que iriam para algum evento no Brasil, o Gráfico 6 refere-se a pergunta se compareceriam a um evento gamer em Ponta Grossa e o Gráfico 7 a qual evento optariam, da cidade natal ou um evento de fora, o que seria um chamariz para que elas tomassem essa escolha e o Gráfico 8 se viajaram para um evento gamer que fosse ocorrer em um dos municípios dos Campos Gerais.

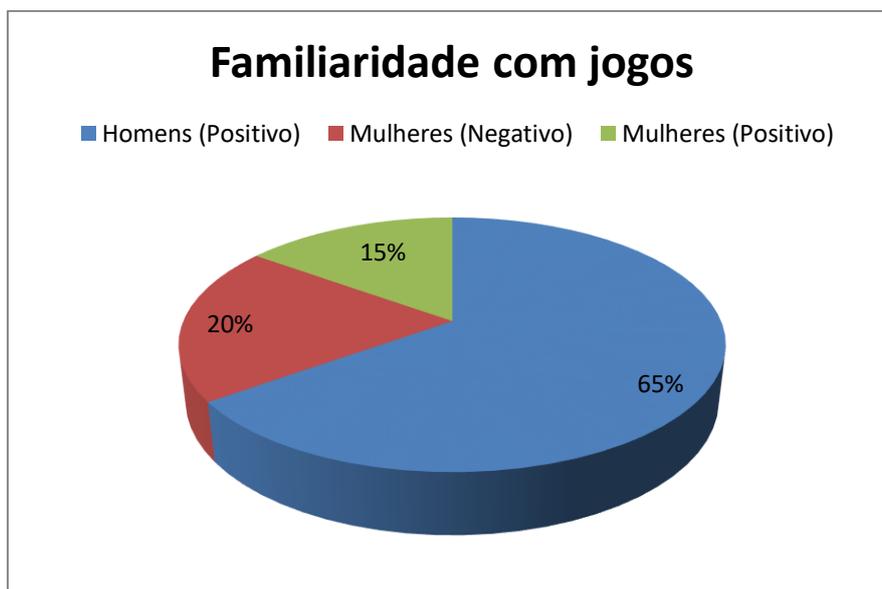
As respostas Homens (Positivo) e Mulheres (Positivo) são referentes as respostas positivas, se iriam comparecer, se conhecem algum evento, enquanto as colunas (Negativo) se referem as respostas como, não iria a um evento ou não conhecem nenhum evento.

Como podemos ver nos gráficos, 65% dos homens possuem familiaridade com os jogos, 50% conhecem ou já compareceram, 50% deles iriam para um evento de jogos que ocorre no Brasil, porém caso fosse ocorrer um evento em Ponta Grossa, 65% confirmaram presença, e se fosse ocorrer

um evento do segmento em um dos municípios dos Campos Gerais, 60% iriam ao evento.

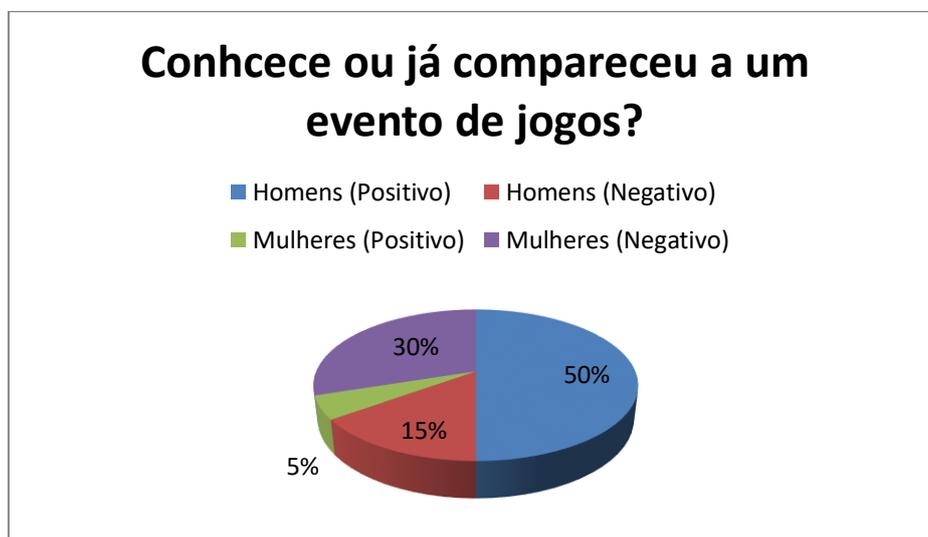
Sobre os dados que dizem respeito ao público feminino, 15% delas tem familiaridade com jogos, 5% apenas conhece ou já foi a um evento, 28% delas iriam para um evento que fosse ocorrer no Brasil, 30% iriam comparecer a um evento em Ponta Grossa e 15% iriam para um evento que fosse ocorrer nos campos gerais.

**GRÁFICO 3 – Familiaridade**



Fonte: produzido pelo autor

**GRÁFICO 4 – Conhece ou já compareceu?**



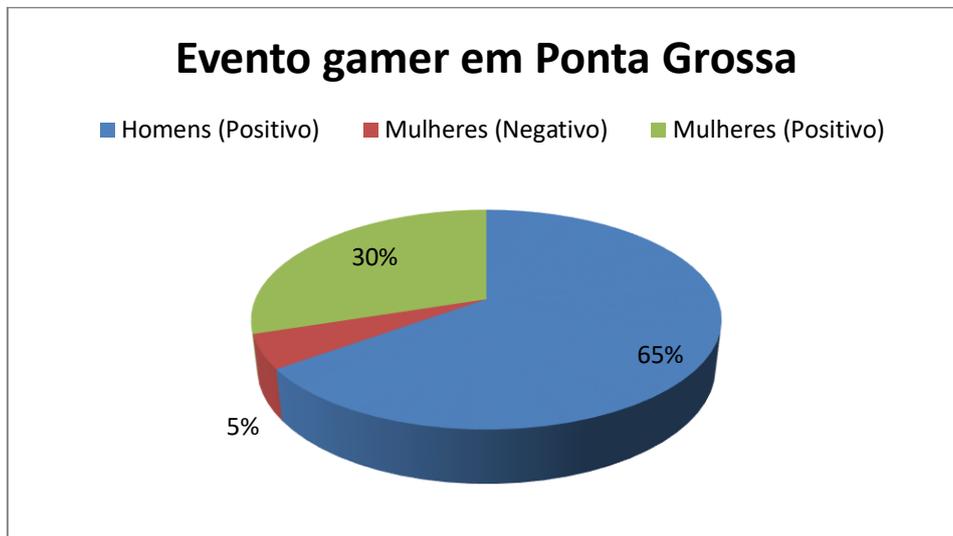
Fonte: produzido pelo autor

**GRÁFICO 5 – Iria a um evento gamer?**



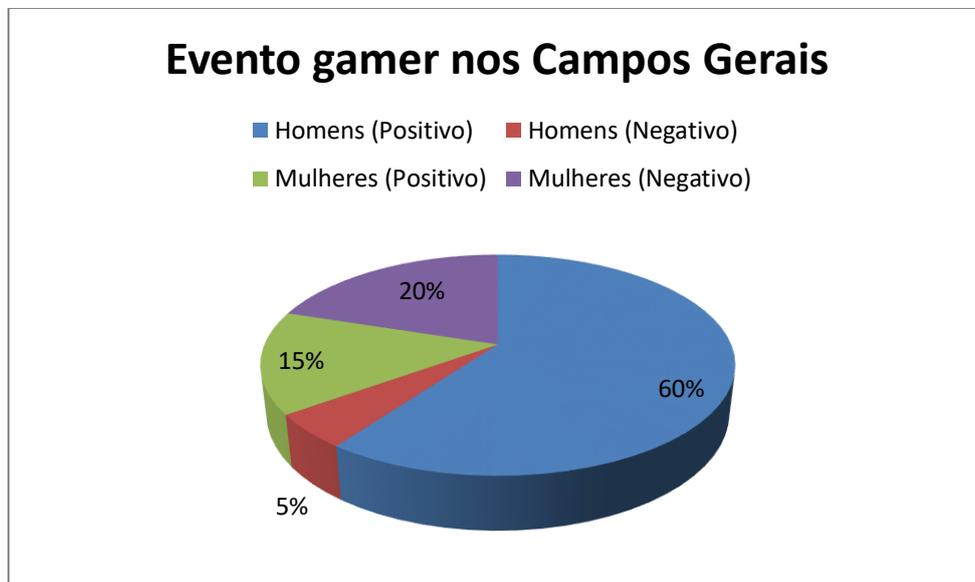
Fonte: produzido pelo autor

**GRÁFICO 6 – Iria a um evento gamer em Ponta Grossa**



Fonte: produzido pelo autor

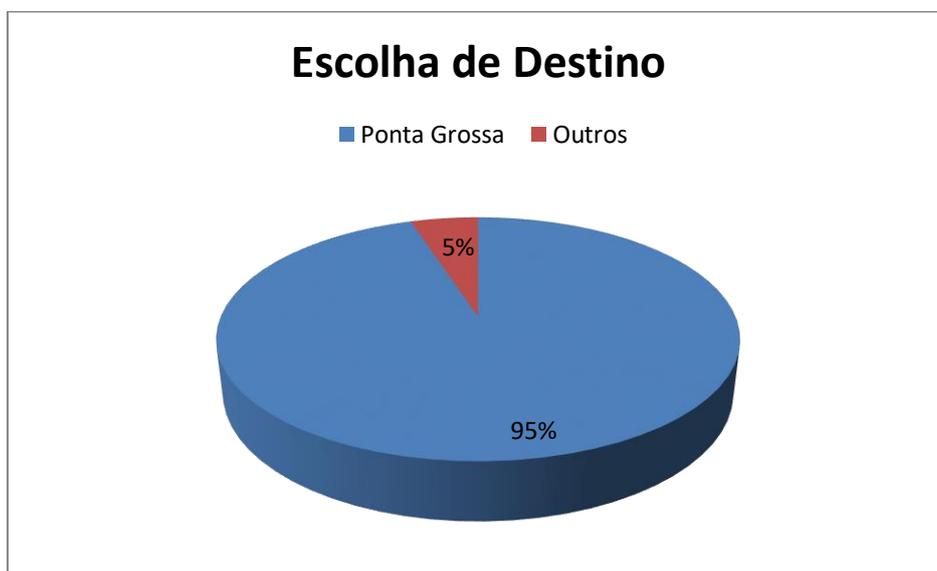
**GRÁFICO 7 – Iria a um evento gamer nos Campos Gerais**



Fonte: produzido pelo autor

O gráfico 8 trás resultados que em seu conteúdo corroboram ainda mais para responder a questão do presente Trabalho de Conclusão de Curso, pois ele trata da opção que as pessoas escolheriam, no que diz respeito aos eventos de jogos, e 95% das pessoas escolheriam um evento em Ponta Grossa, enquanto 5% Outro evento.

**GRÁFICO 8 – Escolha de Destino**



Fonte: produzido pelo autor

## 5 ANÁLISE

Como participante e um dos organizadores de alguns eventos, digo com base nas minhas experiências que diferente de outras conceituações, não a divergência entre os conceitos apresentados, muito pelo contrário eles se completam, podendo reaver da seguinte forma o conceito de eventos para “Os eventos são realizações que alteram em parte a história da relação humana por meio das comunicações estabelecidas pelos participantes, bem como facilitar o engajamento público”.

Um dos resultados que as autoras Santos e Vieira (2018) trouxeram é que os convidados especiais do evento são um forte chamariz para que um público maior venha se firmar presente no evento.

Sobre a startup Sympla, foi analisado que não seria uma equipe que organiza eventos mas sim uma equipe que desenvolveu um site que é um facilitador de eventos, tendo duas categorias de uso, a categoria de explorador onde a pessoa pode ver os eventos que estão ocorrendo, e a categoria de organizador que apresenta muitas possibilidades, desde um evento presencial a um evento online. O organizador pode escolher o número de dias, tipo do evento, qual será a modalidade do evento e se irá cobrar ou não ingresso e o site funciona como vendedor de ingressos também.

Sobre os gráficos, as respostas foram abertas para que as pessoas pudessem discorrer sobre e embora todos os questionados tenham familiaridade, são como jogos de cartas, ou uma categoria de jogos, e mesmo assim, mais da metade iria para um evento, sendo que alguns colocaram como condição ter alguma atratividade que fosse de sua familiaridade.

Devido a questões como distância e gastos, levam a muitos não ter o interesse em participar, porém em sua cidade natal e proximidades, por ter redução em tempo de viagem e custos, soou mais atrativo.

Sobre o público feminino, observa-se que mais da metade não possui familiaridade com jogos, apenas uma conhece um evento de jogos porém os resultados que apontam se elas fossem comparecer a um evento são a maioria, e mesmo considerando a pouca familiaridade do público feminino com jogos, seis das 7 sete mulheres viriam a um evento gamer em Ponta Grossa.

Já entre aquelas que não participariam de nenhum evento, em uma possibilidade de suas presenças, um evento em Ponta Grossa iria chamar mais a atenção entre elas, enquanto um evento em outra cidade, mesmo na região perto, não seria atrativo. Somando ainda com a fala de Ariadene que o evento teve mais de 400 pessoas, que era o esperado e tinham pessoas de outras cidades dos Campos Gerais e de longe.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conforme foi apresentado durante a pesquisa, Ponta Grossa possui sim um perfil para a realização de um evento de um médio porte segundo o E-Tec e de um grande porte com o devido investimento e pesquisa sobre as atratividades a serem preparadas, por ser um segmento crescente e jovem para a cidade, esperar um público moderado, não muito próximo de mil pessoas é uma decisão estratégica, pensar em um evento menor, será mais produtivo até que se consolide.

Com o tempo e investimento em grandes atratividades será essencial para o marketing e alavancar o evento em si, chamando famosos, tendo a presença de grandes empresas, mantendo sempre um valor de ingresso plausível com o ofertado. Assim como pessoas da cidade iriam para fora, com um evento bem planejado e estruturado iria chamar pessoas de fora para Ponta Grossa como ocorreu com o Geek Festival PG.

Com isso, considera-se que Ponta Grossa possui essa possibilidade como uma opção de turismo, podendo começar com um evento menor e cada vez mais ir evoluindo para um evento de maior porte, possuindo a demanda para tal, sites que facilitam a organização e exposição do evento como o Sympla e com a determinação de organizadores e o devido incentivo para ter um investimento maior, o resultando em um retorno financeiro e de imagem equivalente para o município de Ponta Grossa é inicial, mas existente.

## REFERÊNCIAS

### **A história da CES, a maior feira de tecnologia do mundo [vídeo].**

Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mercado/138283-historia-ces-maior-feira-tecnologia-mundo-video.htm>>. Acesso em: 29 out. 2023.

### **A história da E3.** Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/06/a-historia-da-e3.ghtml>>. Acesso em: 29 out. 2023.

ALBUQUERQUE, Soraya Sousa de. Turismo de eventos: a importância dos eventos para o desenvolvimento do turismo. **Universidade de Brasília: Centro de Excelência em Turismo**, p.75, 21 jul. 2009. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/438/1/2004\\_SorayaSousaAlbuquerque.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/438/1/2004_SorayaSousaAlbuquerque.pdf). Acesso em: 26/10/2022.

AMARAL, C. C. D. do. BGS – Brasil Game Show: mais uma versão do maior legado dos eventos de games da América Latina. **Revista Alterjor**, [S. l.], v. 23, n. 1, p. 362-364, 2021. DOI: 10.11606/issn.2176-1507.v23i1p362-364. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/169472>. Acesso em: 26 out. 2022.

ARAUJO, R. S.; CRISTINA, J. S. M. S. Salvador também é Nerd/Geek: O surgimento de novas identidades 1. **Enecult18**. p.01-15, 2022. Disponível em: <http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-607/139140.pdf>. Acesso em: 26/10/2022.

BAGATINI, Jéssica. Epic Win: Análise da Cultura Gamer no Brasil: A consolidação das máquinas no universo fantástico dos jogos eletrônicos. **Universidade de Santa Cruz do Sul**. p.01-86, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/2092/1/Jessica%20Bagatini.pdf>. Acesso em: 26/10/2022.

BASTOS, P. O. Jogos digitais: um estudo sobre os eventos do segmento e possíveis oportunidades de trabalho para o produtor cultural. **Instituto Federal Rio de Janeiro**. p.01-85, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/bitstream/handle/20.500.12083/198/TCC%20-%20OLIVEIRA%2c%20P.B.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 26/10/2022.

CARNEIRO, J. B.; FONTES, N. D. Turismo e eventos: instrumento de promoção e estratégia de marketing. **Revista Turismo em Análise**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 65-74, 1997. DOI: 10.11606/issn.1984-4867.v8i1p65-74. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/63400>. Acesso em: 26 out. 2022.

CESCA, C. G. G. **Organização de eventos: manual para planejamento e execução**. [s.l.] Grupo Editorial Summus, 2008.

LUCENA, K. S. **A história da Brasil Game Show, o maior evento de games do país**. Disponível em: <<https://jornaldebrasil.com.br/blogs-e-colunas/game-life/a-historia-da-brasil-game-show-o-maior-evento-de-games-do-pais/>>. Acesso em: 29 out. 2023.

MARUJO, Noémi. O Contributo do Turismo de Eventos para o Desenvolvimento Turístico de uma Região. **Revista Desarrollo Local Sostenible**, v.8, n.23, p. 02-11, jun. 2015. Disponível em: <https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/16747/1/no%c3%a9mi%202015%20-%20O%20CONTRIBUTO%20DO%20TURISMO%20DE%20EVENTOS%20PARA%20O%20DESENVOLVIMENTO.pdf>. Acesso em: 26/10/2022.

MARUJO, Noémi. Os Eventos Turísticos como Campo de Estudo Acadêmico. **Revista Turismo y Desarrollo Local**, v.7, n.17, [s.d.], p. 01-11, dez 2014. Disponível em: [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/40256/1/Marujo\\_Noemi\\_2014%281%29.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/40256/1/Marujo_Noemi_2014%281%29.pdf). Acesso em: 26/10/2022.

MONTEIRO, Vitoria A. P. **Eventos Geeks: do presencial ao online** 2021. **Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza**. p.01-93, 2021. Disponível em:  
[http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/5453/1/Tecnologiaeeventos\\_2021\\_1\\_1\\_%20VitoriaAparecidaMonteiro%20\\_eventosGeeksdopresencialaonline.pdf](http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/5453/1/Tecnologiaeeventos_2021_1_1_%20VitoriaAparecidaMonteiro%20_eventosGeeksdopresencialaonline.pdf)  
f. Acesso em: 26/10/2022.

OLIVEIRA, M. **Gamescom: Os 5 melhores momentos da história do evento**. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/gamescom/gamescom-melhores-momentos>>. Acesso em: 29 out. 2023.

RIBEIRO, A. **Tokyo Game Show 2023 tem programação de eventos transmitidos on-line divulgada**. Disponível em:  
<<https://www.gameblast.com.br/2023/09/tokyo-game-show-tem-programacao-divulgada.html>>. Acesso em: 29 out. 2023.

RITA, H.; COUTINHO, M. **Organização de Eventos Curso Técnico em Hospedagem**. [s.l: s.n.]. Disponível em:  
<[https://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo\\_hosp\\_lazer/061112\\_org\\_eventos.pdf](https://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo_hosp_lazer/061112_org_eventos.pdf)>.

**The Game Awards: entenda a cerimônia do GOTY**. Disponível em:  
<<https://meups.com.br/especiais/the-game-awards-entenda-a-cerimonia-do-goty/>>. Acesso em: 29 out. 2023.

VANIEL, A. S; VIERA, E. V. Turismo de Eventos e o Cenário do Segmento Geek: Um estudo de caso da Comic-Com Experience de São Paulo – SP. **Revista Científica Digital – Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Turismo**. p.136-145, jun. 2018. Disponível em:  
<file:///C:/Users/Vera/Downloads/603-1842-1-PB.pdf>. Acesso em: 26/10/2022.

**Zélia Freibergger Eventos Organização de**. [s.l: s.n.]. Disponível em:  
<[https://proedu.rnp.br/bitstream/handle/123456789/753/3a\\_disciplina\\_-\\_Organizacao\\_de\\_Eventos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://proedu.rnp.br/bitstream/handle/123456789/753/3a_disciplina_-_Organizacao_de_Eventos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>.