



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

JOÃO VICTOR PEREIRA DA SILVA

A arena gamer como espaço de lazer

**JOÃO PESSOA
2023**

JOÃO VICTOR PEREIRA DA SILVA

A arena gamer como espaço de lazer

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Educação Física
de João Pessoa do Centro de Ciências da Saúde
da Universidade Federal da Paraíba.

Orientadora: Dr.^a Elizara Carolina Marin

JOÃO PESSOA
2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586a Silva, Joao Victor Pereira da.

A arena gamer como espaço de lazer / Joao Victor
Pereira da Silva. - João Pessoa, 2023.
46 f. : il.

Orientação: Elizara Carolina Marin.
TCC (Graduação) - UFPB/CCS.

1. Arena gamer. 2. Lazer. 3. Jogos eletrônicos. I.
Marin, Elizara Carolina. II. Título.

UFPB/CCS

CDU 004:79(043.2)

JOÃO VICTOR PEREIRA DA SILVA

A arena gamer como espaço de lazer

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Seminário de Monografia II como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Educação Física, no Departamento de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba.

Monografia aprovada em: 31 de outubro de 2023

Banca Examinadora



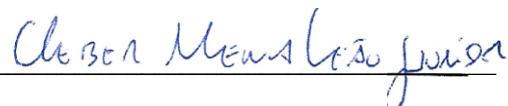
Prof. Dra. Elizara Carolina Marin (UFPB)

Orientadora



Prof. Mateus David Finco (UFPB)

Membro



Prof. Me. Cleber Mena Leão Júnior (UEM)

Membro

João Pessoa

2023

RESUMO

Esta pesquisa tematiza a Arena *Jogue Fácil* que foi fundada em 2020 na cidade João Pessoa/PB. A pergunta que se coloca para esta pesquisa é: como se configura a arena gamer *Jogue Fácil* na cidade de João Pessoa/PB enquanto espaço de lazer? Objetivamos identificar os espaços e os equipamentos que constituem a arena *Jogue Fácil*, os motivos da sua criação; e conhecer os frequentadores, seu histórico com os jogos eletrônicos, seu perfil na arena gamer e as interações na *Jogue Fácil*. O estudo se classifica como uma pesquisa de natureza qualitativa, com a tipologia descritivo-exploratória. Utiliza a técnica de análise de conteúdo para análise de dados. Foram utilizados como instrumentos de coleta de dados o protocolo de observação e o roteiro de entrevista semiestruturado para os frequentadores e os gerentes da arena gamer. Através dos resultados constatamos que a maioria dos frequentadores são de classe média, entre 18 e 24 anos, e estão no mercado de trabalho. Todos jogam desde criança, e as motivações para continuarem retornando até a Arena é o jogo, potencializado pelas interações realizadas no espaço e no compartilhamento de suas emoções.

Palavras-chave: Arena Gamer; Lazer e Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This research focuses on Arena Jogue Fácil, which was founded in 2020 in the city of João Pessoa/PB. The question for this research is: how is the Jogue Fácil gamer arena configured in the city of João Pessoa/PB as a leisure space? We aim to identify the spaces and equipment that constitute the Jogue Fácil arena, the reasons for its creation; and get to know the regulars, their history with electronic games, their profile in the gaming arena and interactions on Jogue Fácil. The study is classified as qualitative research, with a descriptive-exploratory typology. Uses the content analysis technique for data analysis. The observation protocol and semi-structured interview guide for gamer arena attendees and managers were used as data collection instruments. Through the results we found that the majority of attendees are middle class, between 18 and 24 years old, and are in the job market. Everyone has been playing since they were children and the motivation to continue returning to the Arena is the game, enhanced by the interactions carried out in the space and the sharing of their emotions.

Keywords: Arena Gamer; Leisure and Eletronic games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	10
2.1 Surgimento do primeiro computador	10
2.2 Surgimento do primeiro jogo eletrônico	10
2.2 Surgimento da internet	11
2.3 Casas de fliperamas	11
2.4 Lan Houses	11
3 METODOLOGIA	12
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	13
5 CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	25
APÊNDICES	29
ANEXOS	38

1 INTRODUÇÃO

As arenas, outrora utilizadas para batalhas nos anfiteatros romanos, ganham uma nova perspectiva por meio das arenas gamer, destinadas aos aficionados por jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos, como afirma Regis (2014, p. 278), tornaram um importante “meio de comunicação, interação e sociabilidade na cultura contemporânea.”

O contato inicial do público com os games eletrônicos ocorreu nos anos de 1970 pelas casas de fliperamas, tendo como influência direta dos *arcades games*, que surgiram na década de 1930 através de uma máquina intitulada Pinball (Green, 2017). Após os fliperamas, nos anos de 1990, foi a vez da *LAN Party*, *festas em rede*, ou seja, eventos entre usuários e amigos, que se juntavam e conectavam seus computadores em uma mesma sala para jogar em equipes ou competir entre si (Novak, 2017).

Com a expansão das tecnologias digitais, consoles¹, computadores domésticos e da internet, outros cenários para os jogos eletrônicos abriram-se nos últimos anos, potencializando o caráter mercantil e a espetacularização dos jogos, segundo Aragão (2016). Um deles são as competições oficiais, envolvendo altas cifras, profissionalização de jogadores e legião de espectadores (Ferreira; Moraes; Júnior, 2021). Outro, articulado a este, são os grandiosos equipamentos criados para realizar as disputas de campeonatos de jogos eletrônicos e para receber grandes somas de público.

Desde 2003, segundo Marin (2009), que a indústria dos jogos eletrônicos, que antes era um produto mais voltado para crianças e adolescentes, vem surpreendendo setores, como cinema e a música, ultrapassando-os em valores de faturamento, que na época foi de 800 milhões de euros. Hoje, com os mais diversos tipos de públicos e avanços tecnológicos, os games viraram uma verdadeira potência, não é à toa que, no ano de 2013, o jogo Grand Theft Auto V (GTA V) arrecadava mais de 800 milhões de dólares em apenas 24 horas (G1, 2013).

Em termos econômicos, o cenário dos games no contexto internacional encerrou em 2022, conforme a Wijman (2022), com um faturamento de 184,4 bilhões de dólares, sendo 3,2 bilhões de jogadores responsáveis pela receita da indústria e metade corresponde ao segmento

¹ Um console é um computador pequeno que serve basicamente para jogar videogame — PlayStation, Xbox e Wii são exemplos. Disponível em: <https://www.cerquillo.sp.gov.br/public/admin/globalarq/uploads/files/SUGESTÃO%206%20e%207%20anos%20jogos%20eletrônicos.pdf>. Acesso em: 13 out. 2023.

mobile. Antes da pandemia, em 2016, os jogos eletrônicos tornaram-se o maior mercado de entretenimento no mundo, arrecadando 91 bilhões de dólares, ultrapassando o cinema e a música, que tiveram como receita 38,5 e 15 bilhões de dólares, respectivamente (Barroso, 2020).

Segundo a Pesquisa Game Brasil (2022), três a cada quatro brasileiros jogam em alguma plataforma. O Brasil é um dos países que mais gastam com os games. No ano de 2021, 92,4 milhões de usuários geraram uma receita de aproximadamente 2,5 bilhões de dólares, aproximadamente 13 bilhões de reais. Conforme dados apresentados por Domingues (2019), o Brasil tem a terceira maior torcida de entusiastas dos eSports do mundo, ficando atrás da China e dos Estados Unidos.

As arenas de eSports, segundo Silva (2022), são locais específicos para receber competições de jogos eletrônicos, mas também possuem cabines para streaming, ou seja, transmissão ao vivo, salas de treinamento e espaços para os visitantes jogarem. As decorações desses lugares possuem um estilo mais futurista, além da presença de muitas luzes de LED.

No contexto mundial, segundo Silva (2022), na última década, espalharam-se arenas pelo mundo, estando as maiores com capacidade interna para mais de 1000 pessoas na China, Coreia do Sul, Estados Unidos, Rússia, Austrália. O autor anuncia a criação de outras gigantes em países como Canadá e Inglaterra.

No Brasil, como anuncia Domingues (2019), as arenas também estão presentes em quase todas as regiões do país, mais especificamente nos estados de Santa Catarina, Paraná, São Paulo, Espírito Santo, Distrito Federal, Sergipe, Pernambuco, Maranhão. Esses espaços têm se constituído, na perspectiva de Souza (2022), como locais de lazer e criação de redes de sociabilidade.

Na especificidade da capital do estado da Paraíba, João Pessoa, em 2020 foi inaugurada a arena gamer *Jogue Fácil*, com um investimento de 1,5 milhão de reais, que contempla diferentes ambientes, computadores e consoles de última geração e diversos jogos. Localiza-se em Tambaú, bairro de classe média alta, que, conforme acordo com Souza (2004), situa-se em área litorânea, de grande movimentação turística, e muito valorizado economicamente.

O conceito de lazer, segundo Mascarenhas (2003), traz a ideia de uma instituição social que se constitui como um tempo e espaço de organização da cultura, recriando um novo ciclo

de atividades culturais lúdicas e educativas. São nos momentos de lazer em que os indivíduos criam e reforçam seus vínculos de identidade social, ressignificando o mundo à sua volta.

Os jogos eletrônicos, como afirmam Moraes e Assis (2017), são artefatos culturais que estão inseridos na sociedade de massa em decorrência do avanço tecnológico da computação gráfica. Atualmente se apresentam como um produto que é fruto da indústria cultural, sendo desenvolvido com o máximo de qualidade, tanto em imagem, como em som, com assuntos que agradam a diferentes públicos. A cultura digital alcança desde crianças até os adultos, autopromovendo-se como formadora e influenciadora social.

Os jogos eletrônicos continuam a cumprir o mesmo papel dos jogos jogados ao vivo e com a presença real dos participantes, mas desta vez se encontram em um espaço virtual, no qual a interação entre jogador e jogo se confunde com a interação homem máquina, e já não se sabe mais quem, ou o quê, controla quem, ou o quê (p.11).

Com o surgimento da internet banda larga, o setor do entretenimento digital acabou vivendo uma explosão e, até os dias de hoje, está presente no cotidiano das pessoas. Por mais que exista uma crescente expansão das mercadorias de entretenimento para o contexto doméstico, cada vez mais essa indústria se apossa do tempo e espaço dos indivíduos, através de criação de materiais portáteis, como o celular. O entretenimento se configura como uma indústria nos dias atuais, regida pelo capitalismo (Marin, 2009).

Levando em consideração o exposto, a pergunta que se coloca para esta pesquisa é: como se configura a arena gamer *Jogue Fácil* na cidade de João Pessoa/PB enquanto espaço de lazer? Os objetivos específicos desse estudo são: identificar os espaços e os equipamentos que constituem a arena *Jogue Fácil* e os motivos de sua criação; conhecer os frequentadores, seu histórico com os jogos eletrônicos, seu perfil na arena gamer e as interações na *Jogue Fácil*.

A indústria dos jogos eletrônicos se mostra como uma grande potência, tanto na perspectiva econômica e cultural, como no campo do lazer, mais especificamente no entretenimento. Cada vez mais cedo os jovens estão tendo contato com o celular. Segundo dados do IBGE (2021) referente ao ano de 2019, 47,2% dos usuários entre 10 e 13 anos fazem uso do celular, aparelho que ganha destaque quando o assunto é plataforma para jogar, sendo o público feminino que mais cresce (PGB, 2022).

2 EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Para fins de elucidar a constituição histórica que leva a criação de espaços como as Arenas Gamers, descreveremos um breve histórico, que vai do surgimento do primeiro computador, aos primeiros jogos eletrônicos, à mundialização por meio da internet.

2.1 Surgimento do primeiro computador

O primeiro computador eletrônico do mundo surgiu em 1946 nos Estados Unidos, durante a Guerra Fria. Conhecido como ENIAC, Eletronic Numerical Integrator and Computer, ele foi utilizado para realização de cálculos balísticos, sendo fundamental no desenvolvimento da bomba de hidrogênio, testada em 1952. Diferentemente dos computadores de hoje, esse *cérebro gigante* – como a imprensa da época o chamava – pesava 30 toneladas e ocupava 167 metros quadrados (Vinagre, 2016).

Segundo o Serviço de Inteligência Britânico, Government Communications Headquarters (2019), o matemático Alan Turing, considerado o pai da computação e da inteligência artificial, teve uma grande contribuição para a vitória do grupo dos Aliados durante a Segunda Guerra Mundial. Turing desenvolveu, com outros cientistas, *a bomba*, máquina de criptografia que foi capaz de decifrar o *Enigma*, código utilizado pelos nazistas para enviar mensagens aos submarinos.

2.2 Surgimento do primeiro jogo eletrônico

O primeiro jogo eletrônico a ser desenvolvido no mundo foi o *Tennis for Two*, tendo como criador o físico Willy Higinbotham. Em 1958, através da tela de um osciloscópio, essa invenção consistia em uma quadra, simbolizada por uma linha horizontal e outra vertical no centro, que representava a rede. A bola tinha que ser rebatida de um lado para o outro por meio de um controle, constituído por uma caixa com botão, pelo qual o jogador controlava suas ações de devolver a esfera para o lado oposto, além de um potenciômetro, que afetava o ângulo da bola. A única situação em que ela batia na rede era caso errasse o ângulo, além disso, o aparelho não possuía um registro de pontuações para as partidas (Leite, 2006, p. 29).

2.2 Surgimento da internet

A internet surgiu com o nome de ARPANET (1969), pelo fato de ter sido financiada pela ARPA (Advanced Research Projects Agency), uma organização única de pesquisas de defesa que era composto pelo Exército, Marinha e Aeronáutica. Durante toda a década de 60, as universidades foram muito importantes para ideias e para elaboração de projetos que

desenvolveram a ARPANET, entre elas destaca-se o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e a Universidade da Califórnia de Los Angeles (Ucla). A ideia era fazer uma conexão entre dois computadores, um localizado na Ucla e o outro no Instituto de Pesquisa de Stanford (SRI), processo esse que só aconteceu em 1969, às 22 horas e 30 minutos do dia 29 de outubro, cuja única mensagem enviada foi 'lo' (olhe), pelo fato do sistema ter caído logo em seguida (Wright, 2021).

2.3 Casas de fliperamas

As casas de games ou, como eram mais conhecidas na época, *fliperamas*, foram o contato inicial do público com os games eletrônicos, não acontecendo por meio de jogos domésticos ou com os PCs, os famosos computadores pessoais, mas sim por esses locais. De acordo com Novak (2017), antes da chegada dos videogames, os jogos mais populares nesses estabelecimentos de entretenimento e diversão eram as máquinas de pinball eletromecânicas.

As casas de fliperama estavam normalmente situadas em pequenos parques de diversões, atraindo, assim, crianças e adolescentes, que disputavam um com os outros a jogarem fliperama como uma atividade comum de final de semana. Com o crescimento e a popularização dos videogames, tornou-se mais acessível frequentar esses locais.

Alguns deles foram bastante populares, atingindo um nível de sucesso muito amplo no mercado, apontando para um futuro em que os jogos eletrônicos seriam uma forma de entretenimento de massa. Segue a lista dos principais games da época: Spacewar! (1961), Pong (1958), Simon (1977), Asteroids (1979), Pac-man (1980), entre outros.

2.4 Lan Houses

As Lan Houses surgiram pela primeira vez na Coreia em 1996, de acordo com Torreta (2009, apud Borges, 2009), sendo um espaço destinado para jogos em rede. No Brasil, as Lan Houses só chegaram em 1998. O seu crescimento só aconteceu devido ao avanço da internet a nível global.

As arenas gamers espalhadas pelo Brasil representam, atualmente, as antigas lan houses, que foram um fenômeno no final dos anos 2000 e início da segunda década. Segundo Ferraz e Lemos (2011), a ABCID, Associação Brasileira dos Centros de Inclusão Digital, calculou na época que existiam no país 108 mil lan houses, contra 5 mil bibliotecas públicas, 2200 salas de cinema e 2500 livrarias. Esse grande impulso teve como base o programa desenvolvido pelo

governo federal em 2005, *Computador para todos*. Com esse incentivo, através da concessão de linhas de crédito, fez com que muitos brasileiros adquirissem esse equipamento mediante parcelas mensais acessíveis.

3 METODOLOGIA

A pesquisa classifica-se, à luz de Sampieri, Collado e Lúcio (2013), como descritivo-exploratória, por ser desenvolvida em temática ainda pouco explorada pela ciência. Para coleta de dados, foram utilizadas a observação e entrevistas semiestruturadas, seguindo os preceitos de Minayo (2015).

A observação foi participante, sendo realizada durante quatro meses, no período de maio até agosto, em dias e horários diferentes, que englobava tanto a tarde como a noite. Na semana, a observação era diária e com duração de duas horas, já no final de semana, o tempo de permanência era maior, em torno de 3 horas. As observações foram realizadas seguindo um roteiro organizado para identificar os espaços e equipamentos da Arena Jogue Fácil e o perfil dos frequentadores e sua interação com o local.

As entrevistas semiestruturadas foram realizadas no período de um mês, referente a agosto. Ancorados em Minayo (2009, p. 64-65), elaboramos um roteiro combinando “perguntas fechadas e abertas, em que o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema em questão sem se prender à indagação formulada”. Portanto, novas perguntas surgiram no decorrer da entrevista. Elaboramos dois roteiros, um para os gerentes e outro para os frequentadores, tendo em vista que as perguntas eram com propósitos diferentes. Para os gerentes, o roteiro foi dividido em 03 blocos: conhecendo o gerente, conhecendo a arena gamer *Jogue Fácil* e sobre os frequentadores, respectivamente. Para os frequentadores, foram desenvolvidos 04 blocos: conhecendo os frequentadores, histórico com os jogos eletrônicos, perfil dos frequentadores na arena gamer e interações emocionais e sociais.

Durante as entrevistas, o aparelho utilizado para as gravações do áudio foi um iPhone 13. Para a escolha do entrevistado(a), primeiramente, acontecia uma observação prévia, cerca de 15 a 20 minutos, com o objetivo de observar as interações com os jogos e com os amigos. O segundo momento era selecionar os indivíduos. Nessa etapa era aguardado que determinada partida acabasse para abordar o frequentador e explicar a intenção da pesquisa, ou seja, se era uma partida de futebol, FIFA, por exemplo, quando uma partida terminasse, entre uma e outra,

era o momento escolhido para chegar até o frequentador. Nenhum participante se negou a ser entrevistado e todas as entrevistas ocorreram em uma das mesas da cafeteria, na parte interna.

Para fins de análise dos dados, utilizamos, com base em Franco (2005), de análise de conteúdo. A autora destaca, como a primeira etapa da análise, a descrição dos dados coletados, posteriormente a um tratamento inicial. As inferências, procedimento intermediário na análise de conteúdo, implicam na comparação, via discursos e símbolos, de diferentes concepções de mundo, sociedades e indivíduos. A última etapa é a interpretação do conteúdo, ou seja, a significação atribuída à mensagem.

O estudo iniciou-se com a pré-análise, que segundo Franco (2005), corresponde à exploração inicial dos materiais da pesquisa, ao campo do *corpus*, ao conjunto de materiais a serem analisados. As análises dos resultados foram realizadas com base nos blocos de entrevistas, para assim responder aos objetivos do estudo, pois para a autora “[...] a criação de categorias é o ponto crucial da análise de conteúdo” (Franco, 2005, p. 57).

Todos os entrevistados eram maiores de idade e se voluntariaram a participar da pesquisa, para tanto, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) obedecendo à norma 466\2012, que diz respeito à condição de dignidade humana em relação a pesquisas com seres humanos. A pesquisa foi aprovada no Comitê de Ética em pesquisa sob nº CAAE: 66284722.4.0000.5188.

Foram entrevistados 10 frequentadores na faixa etária dos 18 aos 39 anos, sendo 8 do sexo masculino e 2 do sexo feminino. Também foram entrevistados os 2 gerentes da Arena *Jogue Fácil*.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a discussão dos resultados foram criados subtítulos que dialogam com as categorias, elencadas anteriormente por Franco (2005), ou seja, os blocos de perguntas do roteiro de entrevistas.

A arena gamer *Jogue Fácil*

A Arena Gamer *Jogue Fácil* é uma instituição privada, fundada por dois sócios e inaugurada em 17 de novembro de 2020, com um investimento inicial de mais de 1,5 milhão de reais. As motivações para sua criação derivaram da identificação, em um patrocínio de um

campeonato de Counter-Strike (CS) por um dos sócios, como um setor de grande potencial econômico. Antes do surgimento da arena, ambos não tinham contato com os games, no entanto, após a inauguração, começaram a jogar jogos eletrônicos visando entender melhor o funcionamento e ter novas ideias para o negócio.

A *Jogue Fácil* possui sete espaços diferentes: dois locais de alimentação, a cafeteria no interior e o bar no exterior; uma loja Geek, ou seja, produtos de animes, filmes, séries e jogos eletrônicos; a Arena Underground, utilizada para shows; as cabines, que são locais para se jogar de forma reservada; o salão principal, espaço com a maioria de equipamentos e o mais utilizado pela maior parte dos frequentadores; e o piso superior, utilizado para festas.

A motivação para a criação desses espaços foi ocupar todos os locais vazios do prédio, a fim de verter lucros. A Arena Underground, inicialmente um depósito no subsolo, foi transformado em local para eventos de Stand-up Comedy, de transmissões de finais de campeonatos de eSports, além de animes e Karaokê.

A inspiração para a criação da Arena não surgiu de modelo ou experiências existentes no Brasil, ou mundo afora. Antes, foi criado com características únicas, e suprir necessidades dos gamers, mas também do bairro, por exemplo, fornecendo almoço, lanches e janta. A *Jogue Fácil* possui cerca de 20 funcionários em diferentes setores, como: cozinha, limpeza, gamer e atendimento. Os que trabalham no setor do gamer ficam encarregados de acender os equipamentos demandados pelos usuários, controlar o tempo dos frequentadores nos aparelhos e suprir dúvidas sobre os jogos.

Com relação aos equipamentos da Arena, todos são de última geração. Conforme os dados levantados, existem 11 Playstations 5 (PS5), todos conectados a televisores de 43 polegadas e full HD, localizados no salão principal, piso superior e cabines. Ao todo, a arena possui 9 Xbox Series X, todos conectados em monitores de 27 polegadas e full HD, localizados apenas no salão principal.

No quesito de computadores, foram contabilizadas 26 unidades, sendo 15 no salão principal e 11 nas cabines, com processadores Intel i7 de 7ª e 10ª geração, respectivamente. Ambas com 16 gigabytes de RAM, placa de vídeo da Nvidia Geforce RTX 2080 Super, SSD de 256 gigabytes e 2 terabytes de HD. Os periféricos, ou seja, mouse, teclado e fone, são todos da marca Hyper X, referência no mercado. Os computadores das cabines possuem os monitores mais utilizados por jogadores profissionais de Counter-Strike em todo o mundo, segundo o levantamento de Lars (2018), de 589 jogadores profissionais de CS, 98% utilizam a marca

Zowie e modelos BenQ. Os monitores das cabines são BenQ de 24,5 polegadas, 0,01 milissegundo de tempo de resposta, taxa de atualização de 240 Hertz e resolução full HD. Os computadores do salão principal são equipados com monitores da Samsung de 25 polegadas, 0,05 milissegundo de tempo de resposta, 240 Hertz e full HD.

Outro aparelho presente no local, mas não muito utilizado, é o simulador de corrida, conhecido como Cockpit. Existem dois, ambos equipados com pedais, marcha, cadeira inclinável e um monitor de 27 polegadas, full HD.

Para manter conectividade em todos os aparelhos, há dois provedores de internet: a Tely, com velocidade ilimitada e a Starlink, com 500 megas. Todos são conectados via cabo para evitar perdas de pacotes.

O equipamento mais utilizado pelos frequentadores é o PS5, seguido pelos computadores no salão principal. Nos consoles, os jogos disponíveis são os mais diversos possíveis, desde jogos de luta como Mortal Kombat, de corrida com o Gran Turismo 7, até o mais aclamado e procurado pelos frequentadores, que é o FIFA, na categoria de futebol. E que, segundo Correia (2023), no ano de 2022, foi o jogo mais baixado na PlayStation Store global.

Em relação aos computadores, existem diferenças no uso pelos frequentadores, pois atualmente a maioria dos indivíduos utilizam o Steam², nesse caso, se o indivíduo não possui determinado jogo na sua conta do Steam, ele pode acessar a própria conta do estabelecimento e jogar um dos jogos disponíveis por lá. Alguns exemplos são games de First Person Shoot (FPS), mais conhecidos como jogos de tiro, a exemplo do CS e Valorant, jogos de Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), do Dota 2 e League of Legends (LOL), entre outros.

Por ser um local com foco em jogos eletrônicos, muitas pessoas reúnem-se na Arena *Jogue Fácil* para assistir a finais de grandes campeonatos de eSports, entre eles destacamos: League of Legends – 617 milhões de horas assistidas no mundo em 2022; de Counter-Strike – 448 milhões de horas assistidas no mundo em 2022; de Dota 2 – 313 milhões de horas assistidas no mundo em 2022; e de Valorant – 283 milhões de horas assistidas no mundo em 2022 (Murko, 2023).

² O Steam é uma plataforma de distribuição de jogos digitais para computadores com sistemas Windows, macOS e Linux. Foi uma das primeiras de seu gênero a ser lançada e permite que consumidores comprem ou ativem jogos dentro do serviço. Possui um programa cliente, que deve ser instalado no computador, para que os jogos possam ser executados, mantendo tudo atualizado. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-steam-tudo-sobre-a-loja-valve/>. Acesso em: 31 out. 2023.

A *Jogue Fácil* possui seu próprio time de eSports e todos os jogadores recebem salários. No entanto, por conta do ping – tempo gasto para que um pacote de dados seja transmitido do servidor do jogo até a máquina do jogador em milissegundos, de acordo com Alves (2021) –, no Nordeste do Brasil ter valor elevado, diferentemente do sul/sudeste que é mais baixo, todos os jogadores ficam na cidade de São Paulo, para que diferença de localidade não afete no desempenho em alto nível. A Arena também costumava fazer campeonatos internos entre os frequentadores, sendo um dos projetos a Liga Estudantil de Esportes Eletrônicos. Porém, por falta de patrocínio e lucratividade, essa iniciativa foi finalizada.

Em termos de frequentadores assíduos, segundo os gerentes entrevistados, há mais de 200 pessoas. O maior fluxo ocorre a partir da quinta à noite, até o domingo à noite. Os frequentadores são majoritariamente do sexo masculino, com idades entre 15 e 25 anos, que costumam vir em grupos de amigos. No período de observação, o que chamou a atenção foi a ausência de pessoas do sexo feminino. Quando apareciam, na maior parte das vezes, acompanhavam amigos ou o namorado que enquanto estes jogavam, ficavam no celular ou então conversando. Poucas foram as meninas que jogavam. Também poucas foram a presença de crianças. Estas, normalmente acompanhadas por adultos, que ficavam na lanchonete, enquanto as crianças jogavam em algum aparelho.

Segundo os gerentes entrevistados, há frequentadores diários, outros semanais e outros mensais, com um tempo médio de permanência de 2 horas. Em termos de valores, a hora custa em torno de 10 reais no Xbox, 15 reais no PS5, 20 reais no computador e 25 reais no Cockpit. Com relação às cabines ou os espaços VIP, o valor da hora no PS5 é 25 reais e 30 reais no computador. O espaço oferece um plano mensal no valor de 600 reais, cujo nome é plano lendário, o jogador tem direito a utilizar qualquer aparelho durante todo o período de funcionamento da arena por um mês.

No período de coleta de dados na Arena Gamer *Jogue Fácil*, o estabelecimento possuía dois gerentes, ambos com perfis diferentes, um com inserção de quatro meses no emprego, e o outro, com um ano e meio de gerência. O primeiro joga com jogos eletrônicos desde criança. Assim que abriram vagas para a Arena, ele se interessou e mandou seu currículo. O outro, sem proximidade com os games, começou trabalhando no setor da cozinha como subchefe.

Conhecendo os frequentadores

Entrevistamos 10 frequentadores entre 18 e 39 anos, com média de idade de 23 anos, sendo 8 do sexo masculino e 2 do sexo feminino. Destes, 4 possuem ensino médio completo, 2 estão na graduação dos cursos de Ciências da Computação e de Nutrição, 2 realizaram trancamento da graduação para trabalhar, cujos cursos eram Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Administração. E um com nível superior em Direito e outro em pós-graduação em segurança, com graduação em Tecnologia da Informação.

Dos 10 entrevistados, sete trabalham com uma jornada de trabalho média de 45 horas semanais, sendo que 04 deles trabalham no final de semana. Passam, portanto, a maioria do tempo fora de casa. Destes, somente um é do setor gamer, e atua como jogador profissional de eSports, com jornada semanal que alcança às 72 horas, mescladas entre *streaming* e treinos. Três dedicam-se somente aos estudos (2 na graduação e outro em concurso preparatório para policial). Significa dizer que nenhum dos entrevistados trabalham e estudam ao mesmo tempo.

Os bairros de residência dos frequentadores foram Geisel, Bessa e em Tambaú, sendo o último o local em que a arena se situa. Tanto Bessa quanto Tambaú são bairros de classe média alta, segundo classificação de Andrade; Ribeiro; Silveira (2009). Também a forma de locomoção para se deslocar à arena é de carro, 4 com seu próprio carro, 1 de carona e 2 de Uber. Significa dizer que se trata de frequentadores de classe média, ou seja, trabalhadores ou filhos de trabalhadores que recebem entre 3 a 8 mil reais mensais, segundo dados do FGV (2023).

É interessante destacar que a maioria dos frequentadores praticam algum tipo exercício físico, sendo a musculação e o futebol os mais mencionados. O futebol aparece apenas 1 vez por semana, diferentemente da musculação, em que a periodicidade atinge cerca de cinco vezes na semana. Três entrevistados não praticam nenhum exercício físico, entre eles estão as duas meninas da pesquisa. Um perfil, que segue padrões expostos por Wendt, Carvalho, Silva e Mielke (2019), resultante da Pesquisa Nacional de Saúde (PNS, 2013) sobre as preferências de atividade física em adultos brasileiros.

No tempo de lazer, a maioria respondeu que costuma jogar jogos eletrônicos, ou então assistir a conteúdos relacionados aos games. Sair com os amigos também foi uma resposta recorrente, seja para jogar futebol ou para conversar. Se compararmos com a pesquisa de Mayor e Isayama (2017), realizada em âmbito nacional com 2400 indivíduos, sem idade-limite, em que os conteúdos de lazer que mais apareceram foram físico-esportivo e sociais para os homens, e social e turístico para as mulheres, há similaridades. Todavia, há uma tendência no mundo

nos últimos anos, como aparece nesta pesquisa também, dos jogos eletrônicos fazerem parte da esfera do usufruto do lazer.

Quadro 01 – Dados dos frequentadores no que tange a idade, escolaridade, ocupação e dedicação à atividade física e ao lazer.

Frequentadores	Idades	Escolaridade	Ocupação	Exercício Físico*	Lazer
Frequentador 01	24	Ensino Médio	Trabalha	Sim (1)	Futebol
Frequentador 02	21	Ensino Médio	Trabalha	Sim (6)	Futebol
Frequentador 03	39	Pós-graduado	Trabalha	Não	Ler
Frequentador 04	18	Graduando	Estuda	Sim (1)	Games
Frequentador 05	19	Ensino Médio	Estuda	Sim (5)	Futebol
Frequentador 06	19	Ensino Médio	Trabalha	Não	Games
Frequentador 07	19	Graduanda	Estuda	Não	Ler / Games
Frequentador 08	29	Superior	Trabalha	Sim (5)	Games
Frequentador 09	18	Graduando	Trabalha	Sim (6)	Sair
Frequentador 10	24	Graduando	Trabalha	Sim (5)	Games
Média	23	-	-	(2,9)	
Moda	-	Ensino Médio	Trabalha	Sim	Games

* Os valores entre parênteses indicam a frequência da prática por semana.

Histórico com o Jogo Eletrônico

Todos os frequentadores relataram que jogam games desde criança, iniciando em torno dos 8 anos: 50% deles com incentivo familiar, seja porque os próprios pais ou irmãos jogavam, ou então para não deixá-los expostos à rua por conta da violência; e os outros 50%, sem apoio dos familiares por considerarem “perda de tempo” e fútil. Tanto Alves (2011) quanto Lafloufa (2011), escrevem que os indivíduos que nasceram antes dos anos 1980 entendiam que os jogos eletrônicos eram coisas de criança ou de preguiçoso.

Por ser uma modalidade nova, não existiam muitas pesquisas acerca dos games no final do século passado (Furtado, *et al.*, 2019) e eram duramente criticados. Um dos comentários mais comuns é que os jogos eletrônicos deixam as pessoas violentas. No entanto, Bohnen,

Tessing e Colling (2019) explicam que muitas vezes as faixas de recomendação e censura de idade muitas vezes não são respeitadas, além de que o contexto familiar, social e econômico são elementos que possuem maior influência no comportamento de um indivíduo do que os próprios games. Consoante Toschi (2012), os jogos eletrônicos foram inseridos na décima arte³ e somente eles podem proporcionar uma imersão, mas nenhuma outra arte é capaz. Os games podem contribuir bastante no processo educacional dos indivíduos, na medida que existem jogos que ajudam a entender determinado período da história, como afirma Mello e Mastrocola (2016), além de várias outras áreas da educação.

A maioria dos entrevistados tiveram o console como primeiro aparelho eletrônico. Os frequentadores na casa dos 30 anos foram os que mais tiveram consoles, desde os antigos, como Atari, até os mais atuais, como PS4. Atualmente nenhum dos entrevistados possui mais algum tipo de console, os que jogam em casa fazem uso de notebook ou computador. Tendência apresentada pela Pesquisa Game Brasil (2022), os indivíduos entre 18 e 29 utilizam mais o computador do que o console, o que acaba justificando a ausência de consoles por parte dos entrevistados.

O consumo dos jogos eletrônicos, historicamente, é um entretenimento associado a classes sociais de maior renda, tendo em vista a necessidade de se investir em um console ou computador. A classe social mais predominante no Brasil de indivíduos que jogam jogos eletrônicos, cerca de 24%, é a B2, cujo domicílio recebe entre 7,1 e 22 mil reais segundo Pesquisa Game Brasil (2022) e Infomoney (2022).

Dentre os frequentadores, 50% jogam em casa, no turno da noite, pelo fato de estarem trabalhando durante o dia. Apenas um estudante entrevistado joga em domicílio. A média desses entrevistados é de 6 horas por dia. Segundo Kantar Ibope Media (2022), o Brasil é o sexto país com maior média diária de tempo de jogo entre os players. Em âmbito mundial, os gamers gastam 2 horas e 14 minutos diariamente, diferentemente no Brasil, em que a média é superior a global, com 2 horas e 30 minutos. Apenas 05 países saem na frente do Brasil quando o assunto é tempo médio, como: Arabia Saudita com 3 horas e 01 minuto; Filipinas com 2 horas e 58 minutos; Tailândia com 2 horas e 44 minutos; Estados Unidos com 2 horas e 38; e Indonésia com 2 horas e 35 minutos.

³ As dez artes, respectivamente: música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia, história em quadrinhos e os jogos eletrônicos.

Identificamos que os frequentadores que dedicam mais tempo jogando é o estudante de Ciências da Computação, entre 6 e 12 horas por dia, e o jogador profissional de eSports, chegando até 16 horas. Mello e Mastrocola (2016) abordam a ideia de que, entre a comunidade de jogadores, as interações sociais em que existe a construção de uma reputação baseada em rankings, seja para jogadores comuns ou profissionais. Porém, os atletas profissionais que quiserem permanecer no topo são obrigados a dedicar muitas horas em frente à tela.

O que os frequentadores acima destacados têm em comum é a dedicação aos em casa, ao estilo de jogos do tipo First Person Shoot (FPS), ou seja, jogos de tiro em primeira pessoa, Valorant e Counter-Strike. Os demais entrevistados jogam na residência, utilizam Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), com League of Legends, Role Playing Game (RPG), com Baldur's Gate III e jogos de corrida, como Mario Kart, enfim, estilos variados.

Todos que jogam em casa relataram que não jogam sozinhos, antes, com amigos em call, ou seja, dentro do próprio jogo conectado a uma chamada ou ligação na internet, com aplicativos externos, como Discord ou Team Speaker. Há formação de amizades, de relações de sociabilidade que perduram diante da tela dos jogos.

Metade dos frequentadores responderam que tiveram contato com as antigas Lan Houses, e que costumavam ficar muitas horas no local. Muitas amizades foram construídas nesse espaço e perduram até hoje. A outra metade, pelo fato de serem mais jovens, nunca tiveram contato com as Lan Houses. Em meados de 2010, o serviço mais utilizado pelos frequentadores das Lan Houses, cerca de 30 milhões de brasileiros, era os jogos eletrônicos com um público entre 16 e 24 anos. Os motivos relatados para ir até as Lan Houses eram a falta de computador e de acesso à internet (Tagiroli, 2010).

A maioria dos usuários das Lan Houses eram da classe C (Infomoney, 2009), o que se justifica pelo preço cobrado por hora, algo em torno de 1 a 2 reais. Borges (2009), na sua pesquisa sobre Lan Houses, explica que eram muito mais que um local para os jovens se encontrarem e jogar, era um espaço de interação entre amigos e possibilitava a construção de novas amizades, consolidando vínculos.

Perfil dos frequentadores na Arena Gamer

A média de frequência dos entrevistados foi de 6 vezes no mês, porém a maioria das respostas foram próximas de 2 a 3 vezes. Apenas um dos frequentadores vai para a arena todos

os dias, sendo ele o único que mora próximo do local. Tanto finais de semana quanto durante a semana foram respostas que apareceram igualmente, mas a maioria costuma chegar no turno da tarde e sair somente à noite, com permanência média de 4 horas. No entanto, o tempo mínimo relatado foi de 2 horas.

A ida até a *Jogue Fácil* dá-se majoritariamente entre amigos. Apenas 03 entrevistados responderam irem sozinhos, mas que jogam em call, da arena, com os amigos. Na questão do consumo de algum alimento na arena, 08 frequentadores relataram frequentemente hambúrguer. Segundo Flanagan (2009), pessoas quando jogam juntas, acabam formando comunidades e desenvolvendo uma identidade própria de grupo e de pertencimento. Além de criarem relações sociais mais próximas e retirar os jogadores da vida cotidiana.

O jogo mais jogado na arena gamer é o FIFA, consequentemente o aparelho mais utilizado é o PS5, pelo fato de serem conectados a televisores, diferente dos Xbox que são em monitores. Dos 05 frequentadores que falaram que jogam em casa, 03 responderam que jogam jogos diferentes na arena, pois são games de estilos diferentes e que são mais divertidos com amigos presencialmente, como o FIFA, por exemplo. Os demais responderam que jogam os mesmos jogos.

O frequentador mais velho da entrevista chamou atenção quando disse que vai para a arena gamer, mas não utiliza nenhum dos aparelhos que a *Jogue Fácil* fornece, ele se reúne com os amigos, da mesma faixa etária, para jogar RPG clássico, em que são utilizados cartas, caneta e papel. Ao redor de uma mesa, vão incorporando os personagens aleatórios e interagindo através da atuação dos seus personagens.

No seu livro *Homo Ludens* (2001), Huizinga traz alguns elementos do universo dos jogos que fazem com que os jogadores adotem papéis que fogem da realidade, que vai para um mundo repleto de fantasias e sonhos. Também nos games, podemos incorporar um herói ou um vilão, vivenciar experiências que na realidade não seriam possíveis.

Metade dos frequentadores já foram em algum evento da cultura pop, que envolve jogos eletrônicos, cultura japonesa, entre outros. Nenhum dos indivíduos entrevistados assina plano na arena.

O que motiva os frequentadores a voltarem na arena é o fato de o espaço ter bons equipamentos e, assim, conseguirem jogar qualquer jogo. Outro ponto foi a interação com os amigos, os games acabam sendo um extra na relação social entre os amigos, um

potencializador dessa relação, pois irão compartilhar diferentes sentimentos juntos através dos jogos. Bahia e Brito (2017) destacam que os indivíduos procuram atividades que propiciem o convívio social, mostrando sua necessidade na cultura humana.

Todos os entrevistados consideraram que a Jogue Fácil atende todas as necessidades de um gamer, no entanto, alguns fizeram destaques pontuais, como o volume das músicas e a falta de equipamentos de Exergames⁴ para jogar games de movimentação, como o Just Dance, por exemplo.

Quadro 02 – Resumo da frequência na arena, dias, turnos, permanência e forma de frequentar.

Frequentadores	Frequência na arena (mês)	Dias/Turnos	Permanência	Forma de frequentar
Frequentador 01	4 vezes	Quarta/Noite	2 horas	Com amigos
Frequentador 02	10 vezes	Semana/Tarde	3 horas	Com amigos
Frequentador 03	3 vezes	Semana/Noite	5 horas	Com amigos
Frequentador 04	2 vezes	Fim de semana/Tarde	5 horas	Com amigos
Frequentador 05	2 vezes	Fim de semana/Tarde	5 horas	Com amigos
Frequentador 06	2 vezes	Domingo/Noite	2 horas	Com amigos
Frequentador 07	2 vezes	Fim de semana/Noite	3 horas	Com amigos
Frequentador 08	1 vezes	Sem definição	12 horas	Sozinho
Frequentador 09	5 vezes	Semana/Tarde	9 horas	Sozinho
Frequentador 10	30 vezes	Todo dia/Tarde	2 horas	Sozinho
Média	6 vezes	-	4 horas	-
Moda	-	Tarde	-	Com amigos

Interações efetivas e sociais

As emoções que mais apareceram durante os jogos foram as negativas: raiva e estresse. Todos os entrevistados se consideram pessoas bem competitivas, até mesmo em partidas com os amigos. O desejo de vencer é estressante. Mello e Mastrocolo (2016) explicam que os players

⁴ São videogames que exigem um esforço físico maior quando comparados com os videogames tradicionais. Estes games, conhecidos na literatura como “active games”, “exergaming” ou “jogos ativos”, possibilitam ao jogador ter a experiência motora e esforço físico similar a um esporte ou atividade física.

se envolvem no jogo e o levam a sério, havendo uma comunhão real entre o jogador e o jogo, por isso a competitividade é tão recorrente. Mas, acima de tudo, há prazer de jogar.

As meninas deram um destaque para o grupo de amigos. Normalmente, sozinhas são atacadas dentro dos games, com xingamentos e preconceitos, desgastando-as mentalmente. A inserção das mulheres nos jogos eletrônicos vem aumentando ao longo do tempo e se tornando cada vez mais comum (Maki, 2022, apud Larghi, 2021). No entanto, a expansão do aumento não significa sinônimo de aceitação e respeito, pois vem crescendo casos de cyberbullying. Maki (2022) explica que muitas vezes, por conta do preconceito, muitas delas optam por escolher um nickname⁵ do sexo masculino e evitam conversar no voice mod⁶ do jogo.

Ainda na questão de jogar com os amigos, a maioria respondeu que jogar em call ou presencialmente é completamente diferente. No contexto presencial, a interação contribui bastante para uma maior diversão. Porém, alguns responderam que não existem diferenças, isso mais por conta do estilo de jogo. Jogos de RPG, por exemplo, os jogadores precisam derrotar monstros com várias outras pessoas juntas, ou então fazer missões.

Durante o período de pandemia, metade dos entrevistados responderam que os jogos eletrônicos ajudaram muito, sendo um amparo, tanto como refúgio psicológico em oposição aos problemas individuais aos quais passavam, ou então diante do que estava acontecendo globalmente. Um dos frequentadores assinalou que os games ajudaram muito financeiramente nesse período. Martín-Barbero (2004) vai afirmar que o videogame oferece uma experiência em que o player é retirado do mundo real, levando-o a uma vivência que chega a ser hiper-real, ajudando muitos a não entrar em pânico diante das problemáticas sociais.

Por conta dos jogos eletrônicos, 07 frequentadores responderam que possuem amigos(as) que nunca viram presencialmente, somente nos games. E as consideram grandes amizades mantidas por redes sociais, como o WhatsApp, por exemplo.

Com exceção do frequentador de 39 anos, que mora somente com a esposa, os demais moram na casa paterna. Os pais que não apoiavam seu filho jogando, hoje apoiam ou não criticam, diminuindo bastante com o preconceito acerca dos games. Apenas houve um relato em que os pais apoiavam antigamente e que hoje não veem da mesma forma, com receio de o filho não conquistar independência financeira.

⁵ Traduzindo significa apelido.

⁶ Comunicação por voz (Maki, 2022, p. 7).

5 CONCLUSÃO

Identificamos que, na esteira mundial de expansão do entretenimento via jogos eletrônicos, a cidade de João Pessoa entra no mapa do Brasil e do mundo com a constituição da *Arena Jogue Fácil*. Uma empresa competitiva e antenada nas inovações tecnológicas que atua com uma malha de possibilidades de consumo que vai: do jogar, à sua audiência e à venda de produtos correlatos; dos espaços de sociabilidade, como as praças de alimentação e as mesas e sofás para reunião de amigos, ao aluguel de espaços. A Arena também está conectada aos eventos de datas comemorativas, como o dia do gamer, que é comemorado dia 29 de agosto, então eles prepararam a semana do gamer, no qual das 12h até às 14h, os frequentadores podem ir até a Arena e jogar de graça em comemoração ao dia do gamer.

A *Arena Jogue Fácil* situa-se em bairro de classe média/alta e atende um público de mesmo estrato social, que pode pagar para usufruir, como demonstrado pela maioria dos entrevistados, pelo fato de possuírem uma estabilidade financeira, deslocando-se de carro e frequentando o espaço semanalmente. Os frequentadores não possuem um estilo de vida sedentário, apesar de dedicarem horas em frente à tela, seja na Arena ou em casa, eles conseguem conciliar suas atividades diárias com a prática de exercícios físicos, realizando promoção de saúde.

A Arena atende as expectativas dos frequentadores como um espaço que possibilita interação, sociabilidade – presencial ou on-line – e diversão. Um universo frequentado majoritariamente pelo sexo masculino. As poucas meninas entrevistadas relatam o preconceito e a discriminação que também se estende para os jogos eletrônicos. Há ali também barreiras de lazer que as inibem para irem sós para a Arena.

O histórico com os jogos eletrônicos foi o ponto-chave para que os frequentadores tivessem tanta paixão pelos games, iniciando desde cedo, ainda quando criança, e perdurando até os dias atuais. Freud (2006) afirma que o prazer em um jogo está diretamente relacionado à sua trajetória de vida e ao histórico social, sendo suas preferências, medos, desejos, frutos da sua socialização.

Na Arena o jogo é ator central, responsável por promover uma grande imersão, levando o jogador a vivenciar situações únicas, desde ser um jogador de futebol até um piloto de corrida. Os games também promovem um turbilhão de emoções que tornam as experiências ainda mais realistas, principalmente se forem vivenciadas ao lado dos amigos, fortalecendo os laços.

A educação física possui um vasto campo de atuação, através dos jogos eletrônicos essa realidade é expandida, principalmente no contexto do lazer por meio das arenas gamer. Apesar desses espaços serem mais uma opção de lazer, eles fazem parte da indústria de entretenimento, diga-se, ramo lucrativo do sistema capitalista.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Paulo. Teste de Ping: o que é e como fazer para testar velocidade da Internet. **Techtudo**, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/06/teste-de-ping-o-que-e-e-como-fazer-para-testar-velocidade-da-internet.ghhtml>. Acesso em: 01 out. 2023.
- ANDRADE, Paulo; RIBEIRO, Edson; SILVEIRA, José. Centralidade urbana na cidade de João Pessoa - PB: uma análise dos usos comerciais e de serviços entre o centro tradicional e o centro seletivo – 1970/ 2006. **Arquitextos**, São Paulo, ano 09, n. 106.06, Vitruvius, mar. 2009. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.035/69>. Acesso em: 17 out. 2023.
- BOHNEN, Júnior; TESSING, Michel; COLLING, Juliane. **Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo**: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos. Unidade Central de Educação – Faem Faculdade, 2019. Disponível em: https://eventos.uceff.edu.br/eventosfai_dados/artigos/inova2019/1202.pdf. Acesso em: 20 out. 2023.
- BORGES, Fábio. Sociabilidade nas lan houses das periferias. **Revistas PUC**, São Paulo, ponto-e-vírgula, v. 6, p. 218-234, 2009.
- Com US\$ 1 bilhão em 3 dias, 'GTA V' quebra novo recorde de faturamento. G1, 20 de outubro de 2013. Disponível em: [https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/com-us-1-bilhao-em-3-dias-gta-v-quebra-novo-recorde-de-faturamento.html#:~:text=Na%20quarta%20\(18\)%2C%20a,venda%20mais%20rápida%20da%20história](https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/com-us-1-bilhao-em-3-dias-gta-v-quebra-novo-recorde-de-faturamento.html#:~:text=Na%20quarta%20(18)%2C%20a,venda%20mais%20rápida%20da%20história). Acesso em: 18 out. 2023.
- CORREIA, Thaíla. Conheça os jogos mais baixados da Playstation Store durante o ano de 2022. **Playstation.blog**, 2023. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2023/01/17/conheca-os-jogos-mais-baixados-da-playstation-store-durante-o-ano-de-2022/?sf263531049=1>. Acesso em: 18 out. 2023.
- DOMINGUES, Fernanda. Conheça as maiores e-Arenas do Brasil. **FD Comunicações**, 2019. Disponível em: <https://www.fdcomunicacao.com.br/maiores-e-arenas-do-brasil/>. Acesso em: 15 out. 2023.
- FERRAZ, Joana; LEMOS, Ronaldo. **Pontos de Cultura e Lan-Houses**. Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas, 2011.

FERREIRA, J. B.; MORAES, L. C. L.; MARCHI JÚNIOR, W. Do Lazer à Performance: Uma Revisão Sócio-histórica sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 603–623, 2021. DOI: 10.35699/2447-6218.2021.34942. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34942>. Acesso em: 6 jun. 2023.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical Game Design**. Cambridge: MIT Press, 2009.

FRANCO, Maria. **Análise de Conteúdo**. 2. ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, 21.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. **Mapa da Riqueza**. Disponível em: <https://cps.fgv.br/qual-faixa-de-renda-familiar-das-classes>. Acesso em: 18 out. 2023.

FURTADO, Heitor. Análise da produção científica sobre jogos eletrônicos disponíveis nos portais scielo, lilacs, e portal de periódicos da capes. **Licere**, Belo Horizonte, v. 22, n.4, dez/2019.

GREEN, Katie. **A short history on Arcade Gaming**. Vocalzone, 2017.

GOVERNMENT COMMUNICATIONS HEADQUARTERS, 2019. Disponível em: <https://www.gchq.gov.uk/information/alan-turing>. Acesso em: 30 abr. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

IBGE: INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios Contínua**. Rio de Janeiro: IBGE, 2021.

Infomoney, 2022. **Classes D e E continuarão a ser mais da população até 2024, projeta consultoria**. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/minhas-financas/classes-d-e-e-continuarao-a-ser-mais-da-metade-da-populacao-ate-2024-projeta-consultoria/#>. Acesso em: 18 de out. de 2023.

KANTAR IBOPE MEDIA. **O mundo dos games**. Data Stories, mar/2022. Disponível em: <https://kantariibopemedia.com/conteudo/estudo/data-stories-20-o-mundo-dos-games/>. Acesso em: 15 de out de 2023.

LAFLOUFA, Jacqueline. Estudo revela que jogos ajudam a manter as famílias mais unidas. **Terra**, 2011. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/estudo-revela-que-jogos-ajudam-a-manter-as-familias-mais-unidas,0608c8bdf355a310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 18 out. 2023.

LARGHI, Nathália. Mais mulheres jogam jogos digitais; no entanto, mais homens se dizem 'gamers'. **Valor investe**, 2021. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/mercados/brasil-e-politica/noticia/2021/04/10/mais-mulheres-jogam-jogos-digitais-no-entanto-mais-homens-se-dizem-gamers.ghml>. Acesso em: 04 out. 2023.

LARS. Best monitor for CS2. **Prosettings.net**, 2023. Disponível em: <https://prosettings.net/guides/cs2-monitor/>. Acesso em: 18 out. 2023.

LEITE, Leonardo. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma**: Compreendendo as Plataformas de Jogo e Seus Jogos Através de uma Análise em Design. Orientadora: Rejane Spitz. 2006. 271 f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2006.

Maior parte dos usuários de lan houses são da classe C, indica estudo. **Infomoney**, 2009. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/consumo/maior-parte-dos-usuarios-de-lan-houses-sao-da-classe-c-indica-estudo/>. Acesso em: 18 out. 2023.

MAKI, Isabele. **Meninas em jogos digitais**: cyberbulling e seus efeitos de sentidos. Orientadora: Dra. Talita Canônico e Silva. 2022. 21 f. TCC (graduação) - Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Londrina, 2022.

MARIN, Elizara. Lazer e consumo no espaço urbano. **Revista Corpoconsciência**, São Paulo, SP, v. 06, 2000.

MARIN, Elizara. Entretenimento: uma mercadoria com valor em alta. **Movimento** (Porto Alegre. Online), v. 15, p. 176-184, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas da comunicação da cultura. São Paulo: Loyola, 2004.

MASCARENHAS, Fernando. **Lazer como prática da liberdade**: uma proposta educativa para a juventude. Goiânia: Ed. UFG, 2003.

MAYOR, Sarah; ISAYAMA, Hélder. O lazer do brasileiro: sexo, estado civil e escolaridade. In: STOPPA, Edmur Antonio; ISAYAMA, Hélder Ferreira. (Org.). **Lazer no Brasil**: representações e concretizações das vivências cotidianas. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2017.

MELLO, Felipe; MASTROCOLA, Vicente. **Game Cultura**: Comunicação, Entretenimento e Educação. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

MINAYO, Maria. (Org). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 28. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MURKO, Dmytro. Most Watched Esports Games of 2022. **Esports Charts**, 2023. Disponível em: <https://escharts.com/news/most-watched-esports-games-2022>. Acesso em: 19 out. 2023.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

PESQUISA GAME BRASIL. 9 ed. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 15 out. 2023.

REGIS, Fátima. Games. In: BACCEGA (Orgs.). **Dicionário de comunicação**: Escolas, teorias e autores. São Paulo: Contexto, 2014.

SAMPIERI, Roberto; COLLADO, Carlos; LUCIO, María. **Metodologia de Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

SILVA, Carlos. Arenas de E-sports: conheça as 6 maiores do mundo e as brasileiras. **Gogamers**, 2022. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/arenas-de-e-sports-conheca-as-6-maiores-do-mundo-e-as-brasileiras/>. Acesso em: 14 out. 2023.

SOUSA, Anne. **Tambaú**: pertença e fragmentação. Sob uma ótica do medo. Orientador: Mauro Guilherme Pinheiro Koury. 2004, Trabalho de Conclusão de Curso – Ciências Sociais, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2004.

STOPPA, Edmur; ISAYAMA, Hélder (Org.). **Lazer no Brasil**: representações e concretizações das vivências cotidianas. Campinas, SP: Autores Associados, 2017.

TAGIROLI, Guilherme. LAN Houses devem ser mais que casas de jogos, alerta Cômite Gestor da Internet. **UOL Notícias**, 2010. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2010/12/01/lan-houses-devem-ser-mais-que-casas-de-jogo-alerta-comite-gestor-da-internet.jhtm>. Acesso em: 21 out. 2023.

TOSCHI, Gabriel. Discussão: Por que os jogos sofrem preconceito por serem jogos? **Nintendo Blast**, 2012. Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2012/11/discussao-por-que-os-jogos-sofrem.html> . Acesso em: 21 out. 2023.

VINAGRE, André. ENIAC, o “cérebro gigante”, faz 70 anos. **Jornal de Negócios**, 14 de fevereiro de 2016.

WENDT, Andrea *et al.* Preferências de atividade física em adultos brasileiros: resultados da Pesquisa Nacional de Saúde. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, [S. l.], v. 24, p. 1–9, 2019. DOI: 10.12820/rbafs.24e0079. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/13895>. Acesso em: 19 out. 2023.

WIJMAN, Tom. The Games Market in 2022: The Year in Numbers. **Newzoo**, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>. Acesso em: 19 abr. 2023.

WRIGHT, Gavin. ARPANET. **Techtarget**, 2021. Disponível em: <https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/ARPANET#:~:text=The%20U.S.%20Advanced%20Research%20Projects,for%20academic%20and%20research%20purposes> . Acesso em: 30 abr. 2023

APÊNDICES

APÊNDICE I – Carta de Anuência

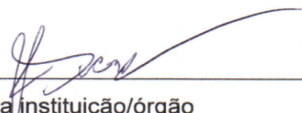
CARTA DE ANUÊNCIA **(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)**

Aceito a professora pesquisadora Elizara Carolina Marin CPF: 494.813.200-49 e o aluno pesquisador: João Victor Pereira da Silva CPF: 116.546.314-85 pertencente ao DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DEF/CCS/UFPB a desenvolver sua pesquisa intitulada “**O Contexto Espaço/tempo da Vivência de Lazer de Frequentadores da Arena Gamer Jogue Fácil em João Pessoa/PB**”, tal como foi submetida à Plataforma Brasil e ao comitê de ética em pesquisa.

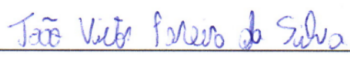
Ciente dos objetivos, técnicas e métodos que serão usados nesta pesquisa, concordo em fornecer todos os subsídios para seu desenvolvimento, e concedo a anuência desde que seja assegurado o que segue abaixo:

- 1) O cumprimento das determinações éticas da Resolução nº466/2012 CNS/CONEP;
- 2) A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- 3) Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nessa pesquisa; e
- 4) No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

João Pessoa, 05 / 05 / 2023.



Diretor(a) da instituição/órgão



Aluno Pesquisador

APÊNDICE II – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Prezado(a) Senhor(a),

Esta pesquisa é sobre O Contexto Espaço/tempo de Lazer dos Frequentadores da Arena Gamer Jogue Fácil em João Pessoa/PB e está sendo desenvolvida pelo pesquisador João Victor Pereira da Silva, aluno do Curso de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba, sob a orientação da Professora Dra. Elizara Carolina Marin.

O objetivo desse estudo consiste em compreender o contexto espaço/tempo de lazer dos frequentadores da arena gamer Jogue Fácil em João Pessoa/PB.

A finalidade deste trabalho é contribuir para traçar o perfil dos usuários desse espaço, compreendendo como esse local se apresenta no quesito do lazer, contribuindo assim para uma melhor aceitação da comunidade.

Solicitamos a sua colaboração para a entrevista, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de saúde e publicar em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo. Informamos que essa pesquisa não oferece riscos, previsíveis, para a sua saúde.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição.

Essa pesquisa não oferece riscos à sua saúde, bem como a integridade física e moral, pois a entrevista acontecerá em formato de diálogo amistoso, ambiente salubre e agradável, com mesas e cadeiras.

Como benefícios, essa pesquisa contribuirá à comunidade gamer a compreensão sobre a ótica do lazer e a outros trabalhos acadêmicos nessa temática. Os pesquisadores estarão a sua

disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente de que receberei uma cópia desse documento.

Assinatura do participante e/ou responsável

/ /
Data

Assinatura do Pesquisador Responsável

Contato do Pesquisador (a) Responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para o pesquisador João Victor Pereira da Silva – Telefone: (83) 981281999.

Endereço: Castelo Branco, s/n. Campus Universitário. Departamento de Educação Física.

Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba Campus I - Cidade Universitária - 1º Andar – CEP 58051-900 – João Pessoa/PB

☎ (83) 3216-7791 – E-mail: **comitedeetica@ccs.ufpb.br**

APÊNDICE III – Roteiro de Observação**Folha de registro – Observação Direta****Registro e identificação do ambiente e dos sujeitos**

Dia:

Horário inicial:

Horário final:

BLOCO 1- SOBRE OS FREQUENTADORES

1. Quantas pessoas na arena no percurso da observação (início, meio e final) da observação;
2. Dias da semana e horários de maior fluxo;
3. Dias da semana e particularidades dos usuários;
4. Perfil dos frequentadores: gênero, idade...;
5. Frequentam sozinhos, em grupo... estimativa do que acontece de modo mais geral;
6. É possível identificar alguns frequentadores com frequência?
7. Como se dá a participação dos usuários: é silenciosa, efusiva, há gargalhadas;
8. Quais os tipos de jogos e equipamentos mais utilizados?
9. Quais os usos que fazem do espaço: utilizam a lanchonete e demais espaços?
10. Tempo médio das pessoas da arena;
11. Outras observações que emergiram do campo.

BLOCO 2- SOBRE A ARENA GAMER

- 1- Espaços da Arena e especificidades;
- 2- Elaborar um desenho com as dimensões (aproximadas) e localização dos ambientes;
- 3- Quantitativo de computadores e especificidades;
- 4- Quantitativo de monitores e especificidades;
- 5- Quantitativo de televisões e especificidades;
- 6- Quantitativo de Playstation e especificidades;
- 7- Quantitativo de xbox e especificidades;
- 8- Quantas mesas e especificidades;
- 9- Quantitativo de cadeiras e especificidades;
- 10- Velocidade da internet e especificidades;
- 11- Quantitativo de funcionários e especificidades;
- 12- Outras observações que emergiram do campo.

APÊNDICE IV – Roteiro de Entrevista Semiestruturada do gerente



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA DO GERENTE

Este estudo intitulado **O Contexto Espaço/tempo da Vivência de Lazer de Frequentadores da Arena Gamer *Jogue Fácil* em João Pessoa-PB**, busca estudar e compreender esse espaço sob a perspectiva do lazer. Tem a orientação da Profa. Dra. Elizara Carolina Marin e a execução do discente de educação física João Victor Pereira da Silva. Solicitamos sua prestimosa colaboração na consecução desta investigação científica, a fim de entender o surgimento desse local na cidade de João Pessoa. Todos os dados serão sigilosos com relação a nomes, fatos e/ou situações.

BLOCO I: Conhecendo o gerente

- 1- Há quanto tempo você é gerente na Arena?
- 2- Como surgiu esta oportunidade de trabalhar na Arena?
- 3- Você costuma jogar jogos eletrônicos?
- 4- Qual o seu histórico com os jogos eletrônicos?

BLOCO II: Conhecendo a arena gamer *Jogue Fácil*

- 1- Quando se deu a inauguração da Arena para o público?
- 2- Quantos sócios envolveram-se na criação da Arena?
- 3- Você saberia dizer quais as motivações que levaram a criação da Arena?
- 4- Os sócios são jogadores de games?
- 5- Você poderia informar o valor do investimento?
- 6- Existem muitos espaços anexos à Arena, você poderia relatar sobre as motivações que levaram a criar esse complexo de serviços?

- 7- Você sabe se os sócios se inspiraram em alguma arena que existia no Brasil ou em outro país?
- 8- Quantitativo de funcionários e especificidades.
- 9- Quais são as funções dos funcionários que atuam na parte dos jogos?
- 10- Quais campeonatos de E-sports são transmitidos na Arena?
- 11- Existem equipes profissionais de E-sports próprias da Arena Gamer?
- 12- Existem competições promovidas pela arena para os frequentadores?
Se sim, quantas vezes por mês, de qual(is) modalidade(s)?
Existe premiação?

BLOCO III- SOBRE OS FREQUENTADORES

- 1- Qual a média de pessoas que frequentam a arena semanalmente?
- 2- E quais dias da semana e horários são de maior fluxo?
- 3- Em geral qual é o perfil dos usuários, gênero, idades...?
- 4- Normalmente os usuários frequentam sozinhos ou em grupo?
- 5- Há frequentadores que frequentam semanalmente e o tempo das pessoas na Arena?
- 6- Quais os tipos de jogos e equipamentos mais utilizados?
- 7- Quais os usos que eles costumam fazer dos espaços da Arena: utilizam a lanchonete e demais espaços?
- 8- Existem planos premium semanais ou mensais para os frequentadores?
Se sim, como funciona?
- 9- A minha pesquisa prevê entrevista com alguns frequentadores, você teria algum gamer que considerar que seria interessante entrevistar ou que aceitaria participar desta pesquisa?

Aluno pesquisador: João Victor Pereira da Silva - Telefone: (083) 981281999 - Email: jvps@academico.ufpb.br – Endereço: Rua João Galiza de Andrade, 125, Jardim Cidade Universitária, João Pessoa/PB – CEP: 58051-180.

Professora Orientadora: Elizara Carolina Marin - Telefone: (083) 993428469 – Email: elizara.carolina@academico.ufpb.br – Endereço: Campus I - Lot. Cidade Universitária, PB, 58051-900.

APÊNDICE V - Roteiro de Entrevista Semiestruturada dos frequentadores



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA DOS FREQUENTADORES

Este estudo intitulado *O Contexto Espaço/tempo da Vivência de Lazer de Frequentadores da Arena Gamer Jogue Fácil em João Pessoa-PB*, busca estudar e compreender esse espaço sob a perspectiva do lazer. Tem a orientação da Profa. Dra. Elizara Carolina Marin e a execução do discente de educação física João Victor Pereira da Silva. Solicitamos sua prestimosa colaboração na consecução desta investigação científica, a fim de entender o surgimento desse local na cidade de João Pessoa. Todos os dados serão sigilosos com relação a nomes, fatos e/ou situações.

BLOCO I: Perfil dos frequentadores

- 1- Qual a sua idade?
- 2- Grau de instrução? Se superior, em qual curso?
- 3- Quais as ocupações de trabalho e/ou estudos?
- 4- Você já tem renda própria?
- 5- Qual é a sua jornada de trabalho?
- 6- Costuma trabalhar depois do expediente ou em finais de semana?
- 7- Em que bairro você mora?
- 8- Como você costuma vir para a arena gamer?
- 9- Você costuma ficar mais tempo dentro ou fora de casa?
- 10- Você realiza atividades e práticas corporais no seu dia a dia? Se positivo, quais e com que regularidade?

11- O que você costuma fazer no seu lazer?

BLOCO II: Histórico com o Jogo Eletrônico

- 1- Quando começou a jogar jogos eletrônicos?
- 2- Você tinha apoio da família para jogar? Os familiares compravam jogos para você?
- 3- Seus pais ou irmãos jogavam também?
- 4- Você já teve algum tipo de aparelho de jogos? (Console portátil ou até mesmo um console)
- 5- Atualmente você costuma jogar jogos eletrônicos em casa? Se sim, em qual dispositivo?
- 6- Quantas horas por dia você passa jogando em domicílio?
- 7- Qual turno você costuma jogar em casa?
- 8- Atualmente, quais são os jogos que você joga em casa?
- 9- Você poderia relatar como você costuma jogar em casa: se sozinho ou com outras pessoas? Se for com os amigos, esses amigos são da vida real ou do próprio jogo?
- 10- Você já teve contato com as antigas LAN Houses?

BLOCO III: Interações na Arena Gamer

- 1- Quantas vezes você costuma vir para a arena gamer no mês?
- 2- Qual(is) dia(s) e turno(s) da semana você costumar vir com mais frequência?
- 3- Quanto tempo normalmente você permanece na arena?
- 4- Você costuma frequentar sozinho ou em grupos? Se for em grupo, com quem?
- 5- Qual(is) jogo(s) você mais costuma jogar na arena?
- 6- Os jogos vivenciados na arena e em casa são os mesmo que em sua residência? Se negativo, por que esses jogos são diferentes?
- 7- Você já frequentou algum evento GEEK? (eventos de gamers, cultura pop)
- 8- O que te motiva a voltar à arena gamer?
- 9- Você assina algum plano na arena? Se positivo, qual e por quê?
- 10- Você costuma consumir algum alimento na arena?
- 11- Você acredita que a arena gamer jogue fácil consegue atender todas as suas necessidades como um gamer? Se negativo, o que faltaria?

BLOCO IV: interações afetivas e sociais

- 1- Como você descreveria suas emoções enquanto joga?

- 2- Há diferenças entre jogar sozinho ou e grupo? Se sim, quais são?
- 3- Você costuma jogar em call?
- 4- Você acredita que existe diferença entre jogar com os amigos em call e presencialmente?
- 5- Os jogos eletrônicos já lhe ajudaram a enfrentar uma situação difícil na sua vida?
- 6- Qual o nível de parentesco das pessoas que reside com você?
- 7- Como os seus familiares enxergam seu interesse para com os jogos eletrônicos atualmente? Apoiam? Criticam? Se não apoiam como você lida com isso?
- 8- Você possui amizades que foram construídas exclusivamente dentro dos jogos?
- 9- Seus familiares acompanham você na arena gamer?

Aluno pesquisador: João Victor Pereira da Silva - Telefone: (083) 981281999 - Email: jvps@academico.ufpb.br – Endereço: Rua João Galiza de Andrade, 125, Jardim Cidade Universitária, João Pessoa/PB – CEP: 58051-180.

Professora Orientadora: Elizara Carolina Marin - Telefone: (083) 993428469 – Email: elizara.carolina@academico.ufpb.br – Endereço: Campus I - Lot. Cidade Universitária, PB, 58051-900.

ANEXOS

ANEXO I – Certidão do Departamento de Educação Física



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CERTIDÃO

Certifico que o Departamento de Educação Física, do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba, aprovou o parecer do Prof.Dr. Ytalo Mota Soares, relator favorável à aprovação do Projeto de Pesquisa para desenvolvimento de trabalho de conclusão final de curso (TCC) Intitulado **O CONTEXTO ESPAÇO/TEMPO DA VIVÊNCIA DE LAZER DE FREQUENTADORES DA ARENA GAMER JOGUE FÁCIL EM JOÃO PESSOA-PB** do aluno **JOÃO VICTOR PEREIRA DA SILVA**, orientado (a) pelo (a) Prof.^a Dr.^a **ELIZARA CAROLINA MARIN** (Processo DEF nº 06/2022). É verdade. Dou fé. Eu **Marcilio de Carvalho Alcântara**, Secretário do Departamento de Educação Física do Centro de Ciências da Saúde, lavrei a presente CERTIDÃO. João Pessoa 15 de dezembro de 2022.



ANEXO II – Certidão de Aprovação do Comitê de Ética

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DA PARAÍBA -
CCS/UFPB**



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O CONTEXTO ESPAÇO/TEMPO DA VIVÊNCIA DE LAZER DE FREQUENTADORES DA ARENA GAMER JOGUE FÁCIL EM JOÃO PESSOA-PB

Pesquisador: Elizara Carolina Marin

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 66284722.4.0000.5188

Instituição Proponente: Centro de Ciência da Saúde

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.095.488

Apresentação do Projeto:

O presente estudo aborda o contexto espaço/tempo da vivência de lazer de frequentadores da arena gamer Jogue Fácil em João Pessoa-PB. Essa pesquisa tem o objetivo de compreender as relações de espaço/tempo dos usuários dessa arena gamer, na perspectiva do lazer. A problematização do projeto constitui no entendimento de como a arena gamer Jogue Fácil se apresenta como um espaço de lazer em João Pessoa,

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Compreender o contexto espaço/tempo da vivência de lazer de frequentadores da arena gamer Jogue Fácil na cidade de João Pessoa/PB.

Objetivo Secundário:

- Descrever como se constitui o espaço e os equipamentos da arena;- Identificar os aspectos socioeconômicos e culturais dos frequentadores;
- Compreender o cotidiano dos gamers;
- Compreender as relações afetivas e sociais dos frequentadores.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

O roteiro de entrevistas proposto nesta pesquisa não oferece riscos à saúde e a integridade física e

Endereço: Prédio do CCS UFPB - 1º Andar

Bairro: Cidade Universitária

CEP: 58.051-900

UF: PB

Município: JOAO PESSOA

Telefone: (83)3216-7791

Fax: (83)3216-7791

E-mail: comitedeetica@ccs.ufpb.br

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DA PARAÍBA -
CCS/UFPB**



Continuação do Parecer: 6.095.488

moral dos sujeitos investigados, pois os indivíduos não terão suas identidades reveladas, permanecendo assim no anonimato.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa tem seu contexto no ambiente games com perspectiva de caracterizar a estrutura dos gamers

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados os documentos exigidos com exceção de uma Carta de anuência do local onde acontecerá a pesquisa, a Arena Gamers.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O projeto se encontra adequado para dar início aos trabalhos.

Considerações Finais a critério do CEP:

Certifico que o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba – CEP/CCS aprovou a execução do referido projeto de pesquisa. Outrossim, informo que a autorização para posterior publicação fica condicionada à submissão do Relatório Final na Plataforma Brasil, via Notificação, para fins de apreciação e aprovação por este egrégio Comitê.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2067276.pdf	18/05/2023 15:55:12		Aceito
Parecer Anterior	INSTRUMENTOS.pdf	18/05/2023 15:54:11	Elizara Carolina Marin	Aceito
Outros	CARTA.pdf	18/05/2023 15:51:56	Elizara Carolina Marin	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO.pdf	18/05/2023 15:47:39	Elizara Carolina Marin	Aceito
Parecer Anterior	CERTIDAO.pdf	29/03/2023 17:56:37	Elizara Carolina Marin	Aceito
TCLE / Termos de	TCLE.pdf	29/03/2023	Elizara Carolina	Aceito

Endereço: Prédio do CCS UFPB - 1º Andar

Bairro: Cidade Universitária

CEP: 58.051-900

UF: PB

Município: JOAO PESSOA

Telefone: (83)3216-7791

Fax: (83)3216-7791

E-mail: comitedeetica@ccs.ufpb.br

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DA PARAÍBA -
CCS/UFPB**



Continuação do Parecer: 6.095.488

Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	17:53:58	Marin	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	21/12/2022 17:52:12	Elizara Carolina Marin	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

JOAO PESSOA, 01 de Junho de 2023

Assinado por:

**Eliane Marques Duarte de Sousa
(Coordenador(a))**

Endereço: Prédio do CCS UFPB - 1º Andar

Bairro: Cidade Universitária

CEP: 58.051-900

UF: PB

Município: JOAO PESSOA

Telefone: (83)3216-7791

Fax: (83)3216-7791

E-mail: comitedeetica@ccs.ufpb.br

ANEXO III – Normas de publicação da revista

A RBCE segue as práticas editoriais que incentivam as recomendações de ética na pesquisa, como o [Guia de boas práticas para o fortalecimento da ética na publicação científica](#)

([SCIELO](#)). A RBCE conta com as seguintes seções:

a) Artigos originais: artigos que comunicam resultados de pesquisas empíricas e/ou teóricas originais sobre temas relevantes e inéditos, apresentando, preferencialmente, as seguintes seções fundamentais – ou variações destas, de acordo com a exposição do objeto e resultados da investigação: introdução; delineamento metodológico; resultados e discussão; conclusões; referências. As submissões nesta seção podem ser realizadas a qualquer tempo, em sistema de demanda contínua.

b) Artigos de revisão: revisão ou artigo sumário do estado da arte, isto é, artigos com o objetivo de sintetizar e/ou avaliar trabalhos científicos já publicados, estabelecendo um recorte temporal, temático, disciplinar e/ou geográfico para análise da literatura consultada. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

c) Ensaios: reflexão teórico-conceitual produzida a partir da experiência autoral para defender determinada posição que vise aprofundar ou problematizar discussões de relevo para a área, apresentando novas contribuições sem, necessariamente, fundamentar-se em revisão ou produção de empiria. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

d) Dossiê: reúne artigos e ensaios submetidos a partir de indução e chamamento público, pelo qual a RBCE se propõe mobilizar a comunidade científica da área, a partir do agendamento de debates em torno de temas emergentes no cenário nacional. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

e) Painel: reúne artigos e ensaios submetidos a partir de indução, proposta por grupos de pesquisa consolidados em interlocução com grupos vinculados a instituições estrangeiras, que se dedica ao agendamento científico de debates em torno de temas emergentes no cenário internacional. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

f) Entrevista: entrevistas induzidas pela RBCE por convite dedicadas a provocar o diálogo entre pesquisadores(as) expoentes sobre temas de relevo ou tendências de desenvolvimento da área. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

g) Editorial: texto introdutório do periódico manifestando opiniões, comentários e/ou posicionamentos escrito por membros da equipe editorial acerca do desenvolvimento da área e da RBCE. Esta seção é exclusiva para demanda induzida, ou seja, o Corpo editorial convidará

autores a submeterem seus artigos. Artigos direcionados indevidamente para esta seção serão arquivados.

Com o intuito de fortalecer e expandir as fronteiras das pesquisas em Educação Física/Ciências do Esporte no Brasil e no exterior, a política editorial da RBCE busca incentivar a publicação de artigos inovadores e que espelhem a grande diversidade e variedade teórica, metodológica, disciplinar, interdisciplinar e geográfica das pesquisas nacionais e internacionais neste campo.

A submissão compreende o envio dos seguintes arquivos:

1. Termo de acordo dos autores;
2. Folha de Rosto;
3. Artigo;
4. Comitê de Ética, se for o caso;
5. Arquivos individuais de figuras e vídeos.

1. Termo de acordo dos autores: Trata-se de uma carta que deverá ser assinada por todos os autores, autorizando a publicação do artigo e declarando que o mesmo é inédito e que não foi ou está submetido para publicação em outro periódico. A RBCE orienta que só devem assinar os trabalhos as pessoas que de fato participaram das etapas centrais da pesquisa, não bastando, por exemplo, ter revisado o texto ou apenas coletado os dados. Todas as pessoas relacionadas como autores, por ocasião da submissão de trabalhos na RBCE, estarão automaticamente declarando responsabilidade nos termos dos modelos abaixo (itens 1.1 e 1.2). Estes itens deverão compor carta (copiar os dois itens e colar em um único arquivo em formato PDF).

1.1. Declaração de Responsabilidade: “Certifico que participei suficientemente do trabalho para tornar pública minha responsabilidade pelo seu conteúdo. Certifico que o artigo representa um trabalho original e que nem este artigo, em parte ou na íntegra, nem outro trabalho com conteúdo substancialmente similar, de minha autoria, foi publicado ou está sendo considerado para publicação em outra revista, quer seja no formato impresso ou no eletrônico. Atesto que, se solicitado, fornecerei ou cooperarei totalmente na obtenção e fornecimento de dados sobre os quais o artigo está baseado, para exame dos editores”.

1.2. Transferência de Direitos Autorais: “Declaro que, em caso de aceitação do artigo por parte da Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE), concordo que os direitos autorais a ele referentes se tornarão propriedade exclusiva do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), vedado qualquer reprodução, total ou parcial, em qualquer outra parte ou meio de divulgação, impressa ou eletrônica, sem que a prévia e necessária autorização seja solicitada e, se obtida, farei constar o competente agradecimento ao CBCE e os créditos correspondentes a RBCE.”

1.3. Informação Suplementar: Em manuscritos com 04 (quatro) ou mais autores devem ser obrigatoriamente especificadas no Termo de Acordo dos autores as responsabilidades individuais de todos os autores na preparação do mesmo, de acordo com o modelo a seguir: "Autor X responsabilizou-se por...; Autor Y responsabilizou-se por...; Autor Z responsabilizou-se por..., etc." Deve-se também atentar para o preenchimento do formulário disponível no passo 04 no sistema de submissão, *Provide CRediT Contribution*, que permite atribuir 14 diferentes papéis ou funções desempenhadas pelos coautores dos artigos. Para mais informações, sugere-se acessar a página [disponível neste link](#).

2. Folha de Rosto: Este documento deve conter exclusivamente:

2.1. Título do trabalho;

2.2. Identificação completa de todos os autores, contendo: e-mail, último grau acadêmico, filiação institucional (Departamento ou Programa de Pós-graduação, Centro ou Setor, Instituição de Ensino ou Pesquisa - as afiliações devem ser apresentadas em ordem hierárquica decrescente (p.e Universidade de São Paulo, Faculdade de Medicina, Departamento de Pediatria) e na língua original da instituição ou na versão em inglês quando a escrita não é latina (p.e: Johns Hopkins University, Universidade de São Paulo, Université Paris-Sorbonne), Cidade, Estado (unidade da Federação) e país;

2.3. ORCID de todos os autores;

2.4. Endereço postal e telefone (apenas do contato principal do trabalho);

2.5. Apoio financeiro: é obrigatório informar sob a forma de nota de rodapé, todo e qualquer auxílio financeiro recebido para a elaboração do trabalho, inclusive bolsas, mencionando agência de fomento, edital e número do processo. Essa informação será mantida na publicação em campo específico. Caso a realização do trabalho não tenha contado com apoio financeiro, acrescentar a seguinte informação: “O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização”.

2.6. Conflitos de interesse: É obrigatório declarar a existência ou não de conflitos de interesse sob a forma de nota de rodapé. Essa informação será mantida na publicação em campo específico. Não havendo conflitos de interesse acrescentar a seguinte informação: “Os autores declaram não haver conflitos de interesse”.

2.7. Agradecimentos: caso sejam mencionados, deverão vir sob a forma de notas de rodapé.

3. Artigo:

3.1. Língua: Artigos da subárea da Biodinâmica devem ser submetidos obrigatoriamente em língua inglesa. Artigos das subáreas Sociocultural e Pedagógica podem ser submetidos em Português, Inglês ou Espanhol.

3.2. Formatos: O texto deve estar gravado em formato Microsoft Word, sem qualquer identificação de autoria. Os artigos devem ser digitados em editor de texto Word for Windows, fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento entre linhas 1,5, folha A4, margens inferior, superior, direita e esquerda de 2,5 cm. O tamanho máximo dos artigos da subárea da Biodinâmica é de **25.000 caracteres** (contando espaços e todos os elementos textuais). O tamanho máximo dos artigos das subáreas Sociocultural e Pedagógica é de **35.000 caracteres** (contando espaços e todos os elementos textuais). O número de caracteres será contabilizado incluindo todos os elementos presentes no manuscrito, inclusive as tabelas. Consideram-se elementos textuais os títulos, resumos, palavras-chaves, notas de rodapé, referências bibliográficas, títulos e fontes de tabelas e ilustrações. Importante ressaltar que, mesmo após processo de revisão editorial, o manuscrito deverá manter-se dentro do limite máximo de caracteres de acordo com a subárea.

3.3. Título do trabalho: O título deve ser breve e suficientemente específico e descritivo do trabalho. Deve estar em negrito, alinhado à esquerda, e caixa baixa (iniciais e nomes próprios deverão vir em caixa alta).

3.4. Resumo: Deve ser elaborado um resumo informativo, incluindo objetivo, metodologia, resultados, conclusão. Cada resumo que acompanhar o artigo deverá ter, no máximo, 790 caracteres (contando espaços).

3.5. Palavras-chave: constituídos de quatro termos que identifiquem o assunto do artigo separados por ponto e vírgula. Recomendamos a utilização dos Descritores em Ciências da Saúde (DeCS).

Título, resumo e palavras-chave deverão estar na língua em que o artigo será submetido (Português, Inglês ou Espanhol). Em seguida, deverão constar as mesmas informações correspondentes, com a mesma formatação, traduzidas para os demais idiomas (Português, Inglês e Espanhol). Importante ressaltar que cada resumo deverá respeitar o limite máximo de 790 caracteres (Português, Inglês e Espanhol).

3.6. Corpo do texto: Fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento entre linhas 1,5; Citações com mais de três linhas, notas de rodapé, legendas e fontes das ilustrações, figuras e tabelas, devem ser em tamanho 11, espaçamento simples. Os subtítulos das seções devem ser digitados em caixa alta e alinhados à esquerda (sem negrito).

3.7. Tabelas e Quadros: deverão estar inseridos no corpo do texto e numerados por ordem de aparecimento no texto com números arábicos. Deve ter um título (antes da tabela ou quadro), uma legenda explicativa (após a tabela ou quadro) e apresentar as fontes que lhes correspondem. Deve-se evitar o uso de margens e linhas verticais nas tabelas. As legendas e fontes devem ser em tamanho 11, fonte Times New Roman.

3.8. Notas de rodapé: Somente notas explicativas e que devem ser evitadas ao máximo. As notas contidas no artigo devem ser indicadas com algarismos arábicos e de forma sequencial imediatamente depois da frase a que diz respeito. As notas deverão vir no rodapé da página correspondente. Observação: não inserir Referências completas nas notas, apenas como referência nos mesmos moldes do texto.

3.9. Referências: Devem ser atualizadas contendo, preferencialmente, os trabalhos mais relevantes sobre o tema publicados nos últimos cinco anos. Deve conter apenas trabalhos referidos no texto. A apresentação deverá seguir o formato denominado "Autor-Data." As citações no texto devem referir-se a: 1. Autor único: sobrenome do autor (sem iniciais, a menos que haja ambiguidade) e ano de publicação; 2. Dois autores: ambos os sobrenomes dos autores e o ano de publicação; 3. Três ou mais autores: sobrenome do primeiro autor seguido de "et al." e o ano de publicação. Sugere-se o uso do DOI quando disponível. A lista de referências deverá ser apresentada em ordem alfabética.

Caso se utilize na elaboração do texto algum gerenciador de referências (Mendeley, Zotero, EndNote), pode-se facilmente instalar o estilo de referência para a RBCE, disponível em: <https://www.zotero.org/styles/revista-brasileira-de-ciencias-do-esporte>

4. Comitê de Ética: Os critérios éticos da pesquisa devem ser respeitados dentro dos termos da Resolução 196/96 e 251/97 do Conselho Nacional de Saúde, quando envolver experimentos com seres humanos; e de acordo com os Princípios éticos na experimentação animal do Colégio Brasileiro de Experimentação Animal - COBEA, quando envolver animais. Os autores deverão obrigatoriamente encaminhar como *Documento suplementar*, juntamente com os manuscritos nas situações que se enquadram nesses casos, o parecer de Comitê de Ética reconhecido ou declaração de que os procedimentos empregados na pesquisa estão de acordo com os princípios éticos que norteiam as resoluções já citadas.

ANEXO IV – Declaração de Participação em Grupo de Pesquisa

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
DISCIPLINA SEMINÁRIO DE MONOGRAFIA II

Declaração de participação em grupo de pesquisa

Declaro para os devidos fins que o aluno João Victor Pereira da Silva, regularmente matriculado na disciplina Seminário de Monografia II do curso de Licenciatura em Educação Física, é membro do Laboratório Grupo de Pesquisa em Lazer, Jogo Tradicional e Patrimônio que coordeno, desde o período 07 de junho de 2022 até a presente data, estando o aluno também cadastrado neste Grupo de Pesquisa, no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPQ.

João Pessoa, 20 de outubro de 2023.



(assinatura do coordenador do Grupo de Pesquisa)