O IMPACTO DA PUBLICIDADE NO E-SPORTS: GERANDO EMPREGABILIDADE

Autor(res)

Nei Mendes Brisotti
Aparecida Suelen Santos Ferreira

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE OSASCO

Resumo

Durante muito tempo os jogos eletrônicos tinham como objetivo principal o entretenimento, as pessoas utilizam os videogames para lazer, distração, ou como o passatempo preferido para as crianças. Porém com o passar dos anos, os jogos eletrônicos foram ressignificados, passaram a estar presente no cotidiano, presentes nas mídias, meios de comunicação informando a todo o momento a respeito de seus campeonatos, prêmios, eventos, além de levantarem discussões acadêmicas a respeito de suas profissionalizações. Mesmo gerando uma grande atenção pelo número de participantes em seus cenários competitivos, o e-Spots segue sendo muito criticado pela falta de atividade física em seus grupos de jogadores, pelo isolamento social e também sedentarismo por ficarem durante longos períodos no computador ou videogame. Este trabalho tem como objetivo informar algumas das características do e-Sports, afim de trazer o conhecimento deste cenário amplo que a cada dia se expande mais, descrever características a respeito dos malefícios e benefícios de sua prática, além de apontar profissões que atualmente são possíveis e sustentáveis graças ao esporte eletrônico.