



CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EDUVALE

ISSN 26755734

20 a 24 de outubro de 2025 – Avaré/SP

A ARQUITETURA E SUA INFLUÊNCIA NOS ESPAÇOS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Julio César Fernandes Fogaça – Uneduvale – juliofogaca13@gmail.com

Andréa Móra Gonçalves Seawright – Uneduvale –

andrea.seawright@ead.eduvaleavare.com.br

ÁREA: Artes

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise conceitual sobre o impacto da inclusão digital e dos esportes eletrônicos (*e-Sports*) como ferramentas de transformação social, tendo como proposta instigar a criação de um espaço voltado para essas tecnologias em cidades pequenas como Avaré-SP. A pesquisa parte da constatação de que, embora os *e-Sports* tenham se consolidado como fenômeno global, cidades do interior ainda carecem de espaços adequados para seu desenvolvimento, o que limita a formação de novos talentos e a democratização do acesso à tecnologia. A partir de estudos de caso nacionais e internacionais, como a ONG YoGamers do Bem, o Inclusão *e-Sports* Brasília, a *Game House* paiN *Gaming* e o *Esports Stadium Arlington*, foram identificados elementos que demonstram o potencial de ambientes arquitetônicos voltados ao universo gamer. Essas iniciativas evidenciam diferentes escalas e funções: desde projetos sociais e educacionais, que promovem inclusão e aprendizado, até complexos profissionais de grande porte, que integram treinamento, eventos e interação comunitária. Tais experiências fornecem diretrizes projetuais que podem inspirar a concepção de um futuro projeto arquitetônico na área, ressaltando a importância de espaços multifuncionais, acessíveis e integrados ao tecido urbano. Os resultados apontam que a arquitetura pode atuar como mediadora entre tecnologia, educação e cultura, materializando espaços capazes de transformar realidades locais. Este trabalho surge como proposta viável para fortalecer a inclusão digital, estimular a profissionalização nos *e-Sports* e promover transformações sociais, culturais e econômicas em Avaré-SP, consolidando o município como referência regional em inovação tecnológica e cultura digital.

PALAVRAS-CHAVE: Arquitetura e Urbanismo; Inclusão Digital; Esportes Eletrônicos; Social; Inovação Tecnológica.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os esportes eletrônicos, ou, *e-Sports* cresceram de forma abundante no Brasil e no mundo, impulsionando a economia, a cultura e a educação. O país se destaca como uma das principais potências, com conquistas internacionais como o título mundial de *Valorant (Champions 2022)*, vencido pela equipe brasileira LOUD (ABREU, 2022), além de resultados expressivos em *League of Legends (LOL)* e *Counter-Strike (CS)*.

Segundo a CNN (2023), três a cada quatro brasileiros jogam *games*, representando 74,5% da população. O setor movimentou mais de US\$ 227 bilhões em 2023 e deve alcançar US\$ 312 bilhões até 2027, gerando empregos em áreas como jogadores, desenvolvedores, treinadores e analistas. Para além do entretenimento, os *e-Sports* podem transformar vidas, permitindo que jogadores casuais alcancem o nível profissional. A inclusão digital nesse campo amplia o acesso de jovens de diferentes contextos sociais a oportunidades antes restritas.

Entretanto, cidades menores enfrentam problemas de infraestrutura digital. Em Avaré-SP, a ausência de locais para prática de *e-Sports* limita o desenvolvimento de talentos, em contraste com grandes centros que já contam com projetos consolidados. Brasília, por exemplo, inaugurou o Inclusão *e-Sports*, seu 1º Centro de Treinamento *Gamer* Gratuito, apoiado pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação. Já ONGs como a Yogamers do Bem mostram como os games podem ser ferramentas de aprendizado e inclusão social.

Como destaca Justino (2024), os benefícios dos *e-Sports* vão além do lazer, oferecendo oportunidades profissionais, culturais e sociais.

Diante desse cenário, este trabalho tem como objetivo fazer uma análise conceitual sobre como a arquitetura e o urbanismo podem contribuir para a criação de espaços sociais capazes de impulsionar comunidades carentes dessa infraestrutura. E a partir disso, pode-se começar a pensar em um projeto arquitetônico para um Centro de Inovação Digital e *e-Sports*, de acesso gratuito, voltado para tecnologia, educação e formação de atletas de alto rendimento. O empreendimento poderá ser viabilizado por meio de parcerias com escolas, ONGs e instituições locais, estimulando jovens a explorarem novas oportunidades no universo dos games e da tecnologia.

MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho adota uma abordagem descritiva e analítica, pautada em pesquisa bibliográfica, documental e estudos de caso, com o objetivo de fundamentar e propor um futuro projeto arquitetônico para um Centro de Inovação Digital e *e-Sports* em Avaré-SP.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para compreender o impacto da inclusão digital e dos *e-Sports* como ferramentas de transformação social, é fundamental analisar iniciativas que exploram esses conceitos sob

diferentes perspectivas. Os projetos YoGamers do Bem, Inclusão e-Sports Brasília, *Game House* paiN Gaming e *Esports Stadium Arlington* são exemplos que demonstram como a tecnologia pode ser utilizada para promover acessibilidade, aprendizado e profissionalização dentro do universo *gamer*. Embora esses projetos não sejam analisados arquitetonicamente, eles oferecem diretrizes essenciais que inspiram e evidenciam como é o uso real desses espaços.

De acordo com os dados da ONG Yogamers do Bem (2025), a fundação foi criada pelo ex-jogador e influenciador Felipe 'YoDa' Noronha e é uma iniciativa sem fins lucrativos que busca transformar a vida de crianças e jovens por meio dos jogos eletrônicos. Em 2017, inaugurou a primeira sala gamer na Casa Vovó Nadir, em São Paulo, e em 2019, expandiu suas iniciativas com a abertura da sala gamer YGB/MG no Aeroporto de Confins. O projeto se consolidou oficialmente em 2020 e segue ativo, promovendo a educação digital e a inclusão por meio das redes sociais. Sua atuação reforça a importância da inclusão digital como meio de educação e socialização, servindo de referência para a concepção de ambientes interativos e acessíveis. Na figura 01 é possível analisar a estrutura interna da ONG.

Figura 01 – Centro de treinamento Yogamers do bem.



Fonte: YOGAMERS DO BEM, 2025. Disponível em: <https://yogamersdobem.com/>. Acesso em: 27 mai. 2025.

Seguindo uma abordagem semelhante, mas com um caráter institucional, o Inclusão e-Sports Brasília oferece um espaço de treinamento gratuito voltado para jovens de diferentes contextos sociais. Apoiado pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, o projeto busca democratizar o acesso aos e-Sports, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades técnicas, mas também o fortalecimento do convívio comunitário. Com unidades distribuídas em diferentes regiões do Distrito Federal, a iniciativa destaca a relevância de espaços multifuncionais que combinam educação, entretenimento e capacitação digital. A figura 02 mostra como é um dos vários espaços do Inclusão e-Sports Brasília.

Figura 02 – Inclusão e-Sports Brasília

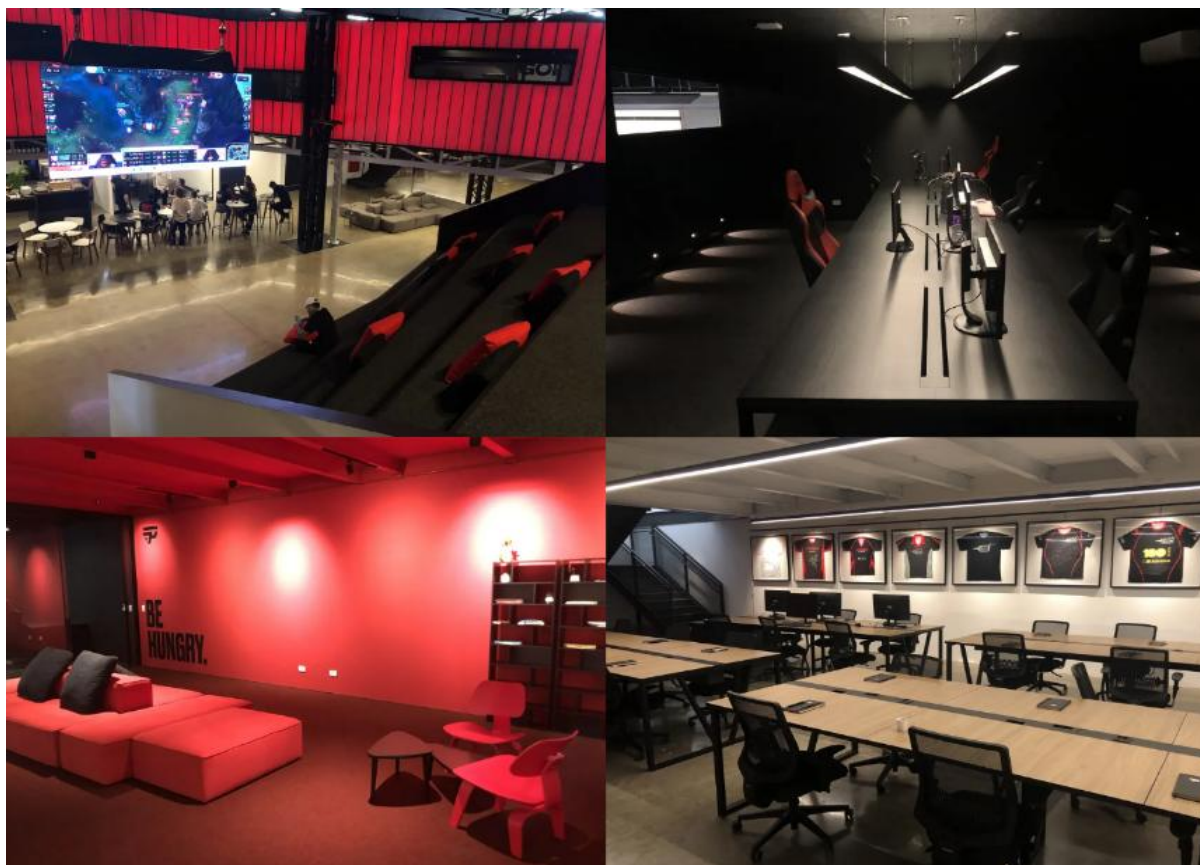


Fonte: Fonte: JORNAL DE BRASÍLIA, 2025. Disponível em: <https://jornaldebrasil.com.br/campus-party/inclusao-e-sports-no-sol-nascente/>. Acesso em: 27 mai. 2025.

No cenário profissional, a *Game House* paiN Gaming representa um marco para o e-Sports na América Latina. Inaugurada em 2022 na Vila Leopoldina, São Paulo, a estrutura de 1.500 metros quadrados foi projetada para integrar jogadores, influenciadores e fãs em um

único ambiente. O complexo conta com salas de treinamento especializadas, áreas de transmissão ao vivo, um museu interativo e um espaço para eventos com capacidade para 150 pessoas. Seu modelo arquitetônico evidencia a importância de espaços bem planejados para otimizar a performance dos atletas e, ao mesmo tempo, proporcionar interação com a comunidade.

Figura 03 – Compilado de imagens da estrutura da *Game House* paiN Gaming



Fonte: GLOBO ESPORTES, 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/11/16/pain-inaugura-nova-sede-de-r-10-milhoes-em-sp-veja-fotos.ghml>. Acesso em: 27 mai. 2025.

Por fim, o *Esports Stadium Arlington*, localizado no Texas, é um dos maiores e mais modernos espaços voltados para competições de *e-Sports* no mundo. Com 10.000 metros quadrados e capacidade para 2.500 espectadores, o projeto foi desenvolvido para atender às demandas de eventos de grande porte, incluindo palco principal para torneios, galerias de

xviii CONINC

CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EDUVALE

ISSN 26755734

20 a 24 de outubro de 2025 – Avaré/SP

jogadores, estúdio de transmissão, loja de produtos oficiais e áreas de lounge para o público. A concepção desse espaço demonstra como a arquitetura pode ser utilizada para elevar a experiência dos espectadores e dos jogadores, criando um ambiente imersivo e dinâmico. Na figura 04 é possível analisar o estádio e sua estrutura.

Figura 04 – Esports Stadium Arlington



Fonte: SPORTS VIDEO GROUP, 2019. Disponível em:

<https://www.sportsvideo.org/2019/01/24/inside-esports-stadium-arlington-north-americas-largest-and-most-flexible-esports-venue/>. Acesso em: 27 mai. 2025.

Os projetos apresentados revelam aspectos positivos importantes que contribuem para o fortalecimento da cultura dos jogos eletrônicos e a inclusão social. A ONG Yogamers do Bem destaca-se pela atuação pioneira e socialmente inclusiva, utilizando as salas gamers como ferramentas de educação digital e promoção da socialização entre crianças e jovens, servindo como modelo para ambientes interativos e acessíveis. O Inclusão e-Sports Brasília, com seu caráter institucional, amplia essa perspectiva ao oferecer espaços multifuncionais que unem capacitação técnica e convivência comunitária, democratizando o acesso ao e-Sports em diferentes regiões, o que reforça a importância da descentralização e diversidade

de público. Já a *Game House* paiN *Gaming* evidencia o avanço profissional da área, apresentando um espaço arquitetônico integrado e especializado que otimiza a performance dos atletas e promove a interação entre jogadores, influenciadores e fãs, funcionando como referência para projetos que busquem equilibrar treinamento e engajamento comunitário. E o *Esports Stadium Arlington* representa um marco global, com uma infraestrutura robusta para grandes eventos, proporcionando uma experiência imersiva tanto para jogadores quanto para espectadores, mostrando o potencial da arquitetura em criar ambientes dinâmicos e multifuncionais para o universo dos *e-Sports*. Esses projetos, cada um à sua maneira, contribuem para entender como a arquitetura e o urbanismo estão diretamente relacionados a inclusão através de espaços, oferecendo *insights* valiosos sobre acessibilidade, infraestrutura e engajamento no universo digital. Cada iniciativa contribui, assim, de forma complementar para o desenvolvimento social, técnico e profissional da cultura gamer.

CONCLUSÃO

A análise realizada demonstra que os *e-Sports* e a inclusão digital têm potencial significativo para promover transformação social, cultural e econômica. Os estudos de caso apresentados evidenciam diferentes formas de atuação — desde iniciativas sociais e educacionais até espaços profissionais e de grande porte — que mostram como a arquitetura pode ser um instrumento essencial na criação de ambientes acessíveis, interativos e multifuncionais. Proporcionando assim, a criação de espaços voltados a inclusão digital, capaz de ampliar oportunidades, democratizar o acesso à tecnologia e fortalecer a formação de jovens em contextos diversos. Portanto, a arquitetura e o urbanismo assumem papel estratégico na materialização desse projeto, contribuindo para o desenvolvimento local e para a consolidação do Brasil como referência no cenário dos esportes eletrônicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Victor de. Valorant Champions 2022: LOUD supera a OpTic e é campeã mundial. TechTudo, 18 set. 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/09/valorant-champions-2022-loud-supera-a-optic-e-e-campea-mundial-esports.ghtml>. Acesso em: 25 maio 2025.

CNN BRASIL. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/outros-esportes/e-sports/>. Acesso em: 20 mar. 2025.



CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EDUVALE

ISSN 26755734

20 a 24 de outubro de 2025 – Avaré/SP

JUSTINO, Flávio. E Sports: Evolução, Estatuto e Benefícios. Revista Minerva Universitária, 27 mar. 2024. Disponível em: <https://www.revistaminerva.pt/e-sports-evolucao-estatuto-e-beneficios/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

YOGAMERS DO BEM. Yogamers do Bem. Disponível em: <https://yogamersdobem.com/>. Acesso em: 27 maio 2025.

JORNAL DE BRASÍLIA. Inclusão e e-sports no Sol Nascente. Disponível em: <https://jornaldebrasil.com.br/campus-party/inclusao-e-sports-no-sol-nascente/>. Acesso em: 27 maio 2025.

GLOBO ESPORTE. paiN inaugura nova sede de R\$ 10 milhões em SP: veja fotos. 16 nov. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/11/16/pain-inaugura-nova-sede-de-r-10-milhoes-em-sp-veja-fotos.ghtml>. Acesso em: 27 maio 2025.

SPORTS VIDEO GROUP. Inside Esports Stadium Arlington: North America's largest and most flexible esports venue. 24 jan. 2019. Disponível em: <https://www.sportsvideo.org/2019/01/24/inside-esports-stadium-arlington-north-americas-largest-and-most-flexible-esports-venue/>. Acesso em: 27 maio 2025.