

## E-SPORTS – OS JOGOS NO ÂMBITO DA COMUNICAÇÃO

**Rayra Soares Gracia<sup>1</sup>**

**Gabriel Cardoso Brito<sup>2</sup>**

**Matheus Vinicius Vilela Lemes<sup>3</sup>**

**Maria Gizele Pereira<sup>4</sup>**

**Resumo:** *O presente trabalho pretende socializar provas de como os “games” podem ser utilizados como ferramentas de integração e comunicação. A partir dos anos 2000 os jogos eletrônicos começaram a ganhar uma grande visibilidade, inclusive como esporte e agora há uma vasta quantidade de jogos online, o qual é um tema de conhecimento e de interesse de muitos jovens e adolescentes, jogos estes que são um meio de comunicação, que possuem uma forma distinta de imersão e “feedback”. O foco deste trabalho será mais especificamente nos E-sports (eletronic sport), termo utilizado para denominar as competições profissionais de jogos eletrônicos.*

**Palavras-chave:** Games, Comunicação, E-sports, Linguagem, Tecnologia.

---

<sup>1</sup> EEI Prof. Nelson do Nascimento Monteiro, Brasil. E-mail: rayra.gracia@hotmail.com.

<sup>2</sup> EEI Prof. Nelson do Nascimento Monteiro, Brasil. E-mail: artesilksjc@hotmail.com.

<sup>3</sup> EEI Prof. Nelson do Nascimento Monteiro, Brasil. E-mail: gabriel.brito33@etec.sp.gov.br.

<sup>4</sup> EEI Prof. Nelson do Nascimento Monteiro, Brasil. E-mail: pereira.gizele@gmail.com.