

034

A DIVULGAÇÃO DE MARCAS ATRAVÉS DE PATROCÍNIO DE CIBERATLETAS. *Michele Wittmann, Marsal Avila Alves Branco (orient.) (FEEVALE).*

Entre os gamers alucinados por jogos eletrônicos sempre estiveram aqueles sonham em ganhar a vida fazendo o que mais gostam, jogar. O que até pouco tempo parecia brincadeira de criança hoje se tornou coisa séria, jogar agora não é mais um simples entretenimento para o fim de semana, esta se tornado aos poucos, através do reconhecimento por parte da mídia e das empresas de desenvolvimento de processadores e outras novas tecnologias, uma profissão. Esta pesquisa tem o objetivo de averiguar a relação do patrocínio por parte das empresas desenvolvedoras de tecnologias de hardware e software aos ciberatletas com objetivo de divulgação de suas marcas e de qual forma essa divulgação é realizada através destes atletas virtuais.