



**Esportes**

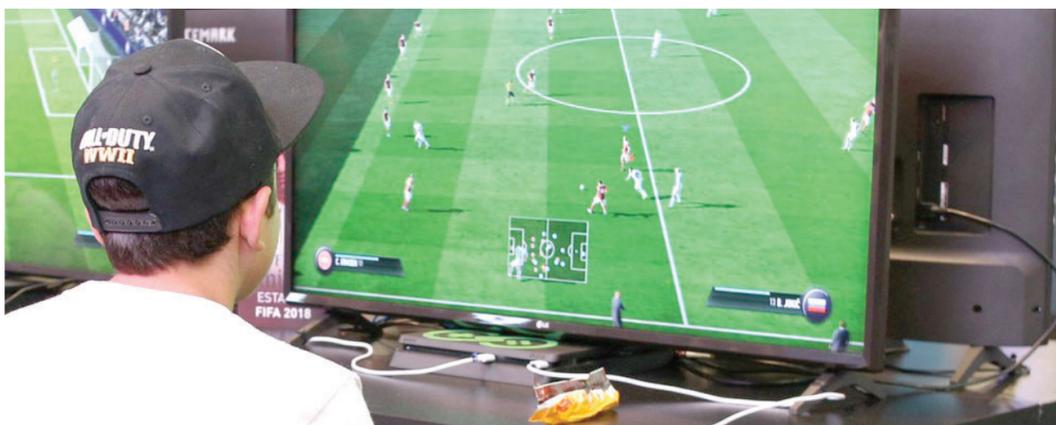
Vinicius Gastin

Sem esporte...

# Vendas de brinquedos e jogos pela internet crescem mais de 400%



Crescimento dos jogos virtuais era tendência, e foi acelerada com pandemia



Americanos, por exemplo, passam 45% mais tempo jogando games durante pandemia

Com o mundo moderno e o maior acesso às novas tecnologias, a atividade física passou a ter os jogos pela internet como uma das principais concorrentes. O fato é que as limitações impostas no período de pandemia antecipou tendências que talvez levariam mais alguns anos para se consolidarem.

Uma pesquisa da Associação Brasileira de Comércio Eletrônico (ABComm) com a empresa

Konduto analisou e-commerces de produtos durante o isolamento social, e relatou que a categoria de brinquedos e jogos teve um aumento de 434,70% nas vendas. O valor do ticket médio, que era R\$ 417,82 na quinzena de 1 a 14 de março, chegou a R\$ 492,43 — ou seja, um crescimento de 10,44%.

O cenário contrasta com as primeiras semanas do distanciamento social, que culminaram com retração

de 20% nas vendas. Após o período, os consumidores passaram a comprar mais on-line. Não foi só a venda de brinquedos que aumentou: o e-commerce dos supermercados teve um aumento de 270,16%; os materiais esportivos também, com crescimento de 211,95%.

Para Elizeu Barroso Alves, coordenador dos cursos de Gestão Comercial e Varejo Digital de um centro universitário, não há dúvidas que,

desde o início do surto do vírus, o comércio eletrônico no Brasil ganhou um protagonismo nunca visto anteriormente.

“A Covid-19 nos fez antecipar decisões empresariais e também o movimento do comércio para a integração do mundo físico ao virtual. Transportadoras que tinham como foco grandes cargas, por exemplo, passam a se envolver com entrega de pequenos volumes, devido a esse

novo fluxo digital”, explica.

O momento também faz refletir sobre como ficará o e-commerce quando os serviços retornarem à normalidade. Alves se antecipa e orienta. “É hora de conhecer melhor os clientes atuais, traçar seu perfil, acompanhá-los, demonstrar a comodidade da compra pela internet e fazer com que se sintam parte do negócio. Fóruns e blogs podem ser boas alternativas”, finaliza.

## Alternativa

# Plataforma torna-se casa de associados em grandes clubes com foco nos E-sports

A interação de forma virtual nunca foi tão presente em nossas vidas. Sejam reuniões de negócios, happy hour com amigos ou encontro com a família. A realidade que estamos vivenciando, deu de vez um rumo social para a tecnologia, unindo cada vez mais as pessoas. Até mesmo aquela partida de futebol, basquete ou tênis, tão comuns entre amigos nos fins de semana, com a descontração e interação proporcionada pelos grandes clubes esportivos, já estão a um clique de distância. É isso o que propõe o Clube em Casa. A plataforma digital transforma a casa dos associados em uma interativa sede esportiva.

A ideia é levar a agitação e emoção dos esportes reais, para dentro do lar, por meio dos E-sports. Os participantes disputam partidas entre si, dentro de campeonatos internos, ou até mesmo inter-clubes, com direito a premiação final

e tudo.

“A pandemia alterou a forma como vivemos e elevou a forma como interagimos para o mundo virtual, para reduzir a distância física. Por isso, porque não levarmos a socialização e o relaxamento, que só os esportes nos oferecem, para este ambiente também?”, questiona Eduardo Trench, diretor da FTA E-Sports - braço da FTA Comunicação e Marketing, empresa especializada em games, que atua com marcas como Konami, Rock Star, Take 2, Activision, SquareEnix entre outras - criador da plataforma Clube em Casa em conjunto com sua equipe e Eduardo Brandoff.

Basquete, tênis, kart e até mesmo as manobras radicais das pistas de skate podem ser vividas sem a necessidade de sair de casa. Os esportistas virtuais acessam a plataforma, por meio da internet, escolhem a categoria desejada (individual,

família, PC, PlayStation, Xbox etc) já estão aptos. A plataforma, por sua vez, gera as chaves de acesso e horários das partidas. E, como em um campeonato regular, os ganhadores acumulam pontos para chegar a grande final. Estimulando a competição e a possibilidade de conhecer novas pessoas.

Nesta sexta-feira, 10, começa o campeonato virtual focado na paixão nacional, dentro do consagrado game de futebol PES 2020. A iniciativa com os clubes ganhou forma, e além dos ganhadores no ambiente virtual, a ação vai ser estendida a famílias carentes em uma ação social. Ao final das disputas, uma parte da premiação será doada para uma instituição carente em São Paulo a ser determinada junto com os campeões.

Com potencial para alcançar diversas localidades, já há preparativos para abrir mais “sedes



Em franco crescimento pelo mundo, E-sports atraem clubes diversos pelo país

esportivas virtuais” do Clube em Casa. “As pessoas, as famílias e as corporações vão começar a ter um novo olhar em diversas partes da vida e a forma como nos exercitamos é uma delas. Queremos que mais pessoas possam se beneficiar

das vantagens de exercitar o corpo e a mente sem sair de casa ou até no próprio trabalho. Incluindo aquelas que não participam de nenhum clube esportivo e ainda levar esta proposta para pessoas carentes”, finaliza Trench.

JORNAL  
**AVOZ DA SERRA**  
NOVA FRIBURGO - RJ

**E VOCÊ JUNTOS CONTRA O CORONAVÍRUS.  
CADA UM FAZENDO A SUA PARTE !**

**NÃO COMPARTILHE  
OBJETOS DE USO  
PESSOAL**

**EVITE LUGARES  
LOTADOS  
OU AGLOMERAÇÕES**

**FAÇA USO DE  
MÁSCARAS  
DESCARTÁVEIS**

**LAVE AS MÃOS COM  
ÁGUA E SABÃO E/OU  
USE ÁLCOOL GEL**

Estado do Rio de Janeiro  
**Câmara Municipal  
de Nova Friburgo**  
PORTARIA Nº 2.418/2020

O VEREADOR ALEXANDRE CRUZ, Presidente da Câmara Municipal de Nova Friburgo, no uso de suas atribuições legais, em especial o artigo 58, inciso II, "a", da Lei Orgânica do Município de Nova Friburgo, e artigo 87, inciso VIII, da Lei Municipal nº 1.470, de 14.08.1979...

**DECLARA**

Art. 1º - Por motivo de falecimento do servidor MARCELO JERONIMO DA CRUZ (nomeado pela Portaria nº 2.325/2019), a vacância do cargo de Assessor Parlamentar Chefe de Gabinete do Vereador Marcinho.

Art. 2º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos a partir de 04 de Julho de 2020.

Registre-se, publique-se e cumpra-se.

Nova Friburgo, 06 de Julho de 2020.

**VEREADOR ALEXANDRE CRUZ  
PRESIDENTE**