

Os Eventos na Era da Informação: um estudo sobre jogos eletrônicos

Autores

Willians Rodrigues da Silva¹

Luiz Fernando Marins²

Éber Santos³

Resumo

Um evento de jogo eletrônico envolve inúmeras pessoas, incluindo turistas de várias partes do país e do mundo, e contribui para aumentar a economia de um lugar. O estudo realizado busca mostrar à sociedade o quanto esses setores de eventos vêm crescendo no mercado, as possibilidades de realizá-los na região do Vale do Paraíba e investigar se a demanda de pessoas que prestigiarão os eventos será satisfatória para a economia. O trabalho está fundamentado na teoria sobre jogos eletrônicos, com destaque para a história dos jogos e *consoles*, a sua importância na sociedade e apresentação dos principais eventos realizados nesse segmento. Para identificar o que as pessoas pensam sobre os eventos de jogos eletrônicos e qual a compreensão delas em relação aos jogos e *consoles*, foi aplicada uma pesquisa utilizando a plataforma Survey Monkey. Os resultados permitiram observar que os entrevistados direta ou indiretamente tiveram contato com jogos, e esses têm influência no seu meio, e a maioria das respostas mostra que a vontade de participar de eventos nessa área é real. Por meio deste artigo, pretende-se que o leitor entenda sobre esse novo mercado e compreenda que os jogos eletrônicos são uma alternativa rentável para a área de eventos.

Palavras-chave: Evento. Jogos eletrônicos. Vídeo games. Era da informação.

The Events in the Information Age: a study of electronic games

Abstract

An electronic game event involves many people, including tourists from various parts of the country and the world, and helps to increase the economy of a place. The study seeks to show society how these events sectors are growing in the market, the chances of realizing them in the Valley region and investigate whether the demand of people who attended events will be satisfactory for the economy. The work is based on the theory of video games, especially the history of the games and consoles, its importance in society and presenting the main events held in this segment. To identify what people think about video games events, and what their understanding in relation to games and consoles, a survey was applied using the Survey Monkey platform. Results showed that the people directly or indirectly had contact with games, and these have influence in their midst, and most of the answers shows that the willingness to participate in events in this area is real. Through this article, it is intended that the reader understand about this new market and understand that electronic games are a cost effective alternative to the events area.

Keywords: *Event. Eletronic game. Video games. The information age.*

¹ Graduado em superior tecnológico em Eventos na Fatec Cruzeiro. Email: contato@fateccruzeiro.edu.br

² Graduado em superior tecnológico em Eventos na Fatec Cruzeiro. Email: contato@fateccruzeiro.edu.br

³ Mestrando em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP e professor na Faculdade de Tecnologia de Cruzeiro - Prof. Waldomiro May - FATEC - Cruzeiro / SP. E-mail: ejsantos2010@gmail.com

Introdução

Entender o meio em que se vive em um contexto intrínseco à *cyber* tecnologia e interação do homem com a máquina é uma situação real na vida da maioria da população. Uma atividade que vem ganhando destaque há alguns anos, principalmente nas últimas décadas, é a profissionalização dos jogadores focados em jogos eletrônicos. Nessa linha de novos profissionais, surgem os diversos tipos de eventos que atraem esse público, sejam feiras, campeonatos, torneios, encontros para debates e exposições para apresentar novas tecnologias e muitos outros.

O intuito deste estudo acadêmico é classificar os principais eventos, que atendem ao público interessado em jogos eletrônicos, motivados não somente pela diversão, mas pelo mercado bilionário e profissional desse segmento. Ao identificar os tipos de eventos direcionados para esse público específico, será possível identificar o potencial da região do Vale do Paraíba de fomentar esse tipo de negócio, gerar novos empregos e estimular o turismo eletrônico de games.

1. Fundamentação Teórica

1.1. O crescimento dos eventos no Brasil

De acordo com Zitta (2014), evento é um acontecimento em que se reúnem diversas pessoas com o mesmo objetivo e propósitos sobre uma atividade, tema ou assunto, e são classificados em vários tipos: culturais, religiosos, corporativos, institucionais, técnico-científicos, gastronômicos, turísticos, esportivos e de games (e-sports), este último será o objeto de estudo deste trabalho.

Diante de tantas opções para se organizar um evento, seu mercado está na contramão da crise econômica no Brasil. Segundo a ABEOC⁴ (2014), mais de 60 mil empresas atuam diretamente neste mercado no país, 94% delas são micro ou de pequeno porte. Ainda de acordo com matéria jornalística veiculada no portal Folha Uol (2014)⁵,

⁴ Associação Brasileira de Empresas de Eventos.

⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2014/09/1519733-crescimento-do-setor-de-eventos-cria-oportunidades-pelo-brasil.shtml>

o número significativo de eventos no Brasil está ligado ao crescimento da economia da última década e de pesquisas universitárias.

O fato de o país ser multicultural possibilita eventos de diversas categorias, e essa gama de possibilidades mantém sempre o setor aquecido. O portal ABEOC (2015) apresenta outro diferencial que tem potencializado o crescimento dos eventos, a geração Y⁶:

A geração Y valoriza as experiências de vida, gastam tempo e dinheiro com eventos de todos os tipos. Os eventos *geek* ou nerds ganharam espaço entre o público mais jovem e grande e no mercado de eventos. Esse público sustenta o crescimento de uma economia movida pelo consumo das experiências. (ABEOC, 2015, online)

Com base nessas informações, é possível perceber que o setor de eventos vem sendo imprescindível para empresas e pessoas, e seu crescimento é uma realidade comprovada com pesquisas e dados sólidos, cuja curva positiva tende a crescer.

1.2. Era da Informação

A sociedade passou por vários períodos, todos cruciais para o desenvolvimento humano, desde eras remotas, há milhares de anos, até a evolução contínua da tecnologia. Para Castells (2006 apud MENEZES e CUNHA, 2013), na década de 1970, um novo paradigma tecnológico, organizado com base na tecnologia da informação, se constituiu. A partir daquele momento, o modo de vida, produção e a forma de se comunicar, principalmente nos Estados Unidos, em interação com a economia global e a geopolítica mundial, havia se transformado. De acordo com o autor,

...o grande processo tecnológico que se deu no início dos anos 70 pode, de certa forma, ser relacionado à cultura da liberdade, inovação individual e iniciativa empreendedora oriunda da cultura dos campi norte-americanos da década de 1940 a 1960. (CASTELLS, 2006 apud MENEZES e CUNHA, 2013, p. 31).

As oportunidades de novos negócios tornaram-se reais, o mundo ficou mais propenso a mentes criativas e a apresentação de novos conceitos tecnológicos agora parecia ser o combustível para evolução. O valor da informação e do conhecimento ganhou espaço nas mesas de discussões e o respeito de quem tinha o domínio do assunto estava cada vez mais forte. Sobre esse assunto, Lastres e Albagli (1999 apud

⁶ Geração das pessoas nascidas após o ano de 1980.

MENELI, 2013, p.5) apresenta os seguintes aspectos: “Informação e conhecimento são recursos intangíveis, não materiais e, portanto, não esgotáveis e não deterioráveis. Seu consumo não os destrói, assim como seu descarte geralmente não deixa vestígios físicos”.

Um ponto importante trata-se da importância do processo de inovação que Lastres e Albagli (1999 apud MENELI, 2013) aponta de maneira genérica em dois tipos: a radical e a incremental. Entende-se como inovação radical, quando se cria algo novo, um exemplo seria a invenção de um novo serviço ou produto. Enquanto a evolução radical tende a romper os padrões tecnológicos anteriores a ela, estimulando a criação de novas oportunidades nos diversos mercados. Esse tipo de evolução é algo extremamente poderoso, o mundo pode ser mudado para sempre após uma grande invenção. Castells (2009, p.82) na mesma linha teórica de Lastres (2009) apresenta um importante exemplo de revolução radical, que mudou todo o rumo da história, a criação da internet:

A criação e o desenvolvimento da internet nas três últimas décadas do século XX foram consequência de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultura. A internet teve origem no trabalho de uma das mais inovadoras instituições de pesquisa do mundo: a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa dos EUA. (CASTELLS, 2009 apud OLIVEIRA, VIDOTTI e BENTES, 2015, p. 29).

Sem dúvida, a invenção da internet foi um fato tão impactante que possibilitou a conexão de todas as pessoas no globo. Seria impossível imaginar a vida sem a rede global; a internet já é uma característica social do meio em que está inserida a sociedade.

Quando há algo já existente e há modificações em busca de melhoria, caracteriza-se como evolução incremental. Um exemplo foi quando a Nintendo⁷ revolucionou o mercado de vídeo games, em um momento em que ninguém mais acreditava no setor, após a queda da Atari⁸. A empresa focou não apenas no jogo em si, mas na identificação do jogador com o personagem dos jogos e até hoje todos

⁷ A Nintendo Company, Limited. é uma empresa japonesa fabricante de videogames.

⁸ Atari, Inc. é uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos Video games.

conhecem o SUPER MARIO BROS⁹, o jogo que tem com personagem o Mário, símbolo dos *consoles* da companhia. São inúmeros os benefícios desse modelo de inovação, tais como a redução de custo, a melhoria da funcionalidade, o design, entre outras diversas possibilidades, seja em produto ou serviço.

No contexto da Era da Informação, vale dissertar sobre a evolução tecnológica, assunto a ser abordado na próxima subseção.

1.3. Evolução tecnológica

O conceito de tecnologia é muito amplo, divergindo-se de acordo com a área de estudo de cada profissional. Dessa forma, é preciso entender a etimologia da palavra, que se origina do grego, separadas em duas partes: “*techne*”, pode ser compreendido como arte ou ofício e “*logia*”, que significa estudo. Ao verificar com olhar crítico, é entendido que sempre que se inova para melhorar técnicas ou criar novos métodos, com intuito de aperfeiçoar atividades e solucionar problemas, está se utilizando a tecnologia.

Desde o início dos tempos o homem sempre buscou formas de melhoria, com vistas a facilitar as tarefas do dia-a-dia. O instinto nato de sobrevivência e a capacidade criativa do ser humano impulsionaram a evolução da humanidade de forma gradativa, desde objetos aparentemente básicos como a roda, até a inteligência artificial, percebida nos jogos eletrônicos contemporâneos.

A evolução da tecnologia de forma a mudar o meio drasticamente está diretamente ligada à ciência, ou seja, o fator científico como estudo foi a partida de todas as formas tecnológicas conhecidas. Segundo Castells (2009 apud Oliveira, Vidotti e Bentes, 2015), é entendido como tecnologia o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de maneira reproduzível.

Desde o início do século XX, pode ser observado o salto da tecnologia, para a qual não existe o limite. Em campos de estudo como medicina, fontes de energia, meios de produção, instrumentos bélicos, transporte, entre outros, ela modificou toda a forma de pensar da população. Perguntas como “qual o limite das invenções” são feitas e reformuladas, de maneira que se possa entender o que se espera do futuro do planeta.

⁹ Super Mario Bros. é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985.

Para melhor compreensão sobre a tecnologia utilizada atualmente, é de suma importância conhecer os passos iniciais da Revolução Industrial. A história aponta que existiram dois momentos desse período. O primeiro ocorreu no final do séc. XVIII, que teve como principal característica a substituição das ferramentas manuais pelas tarefas possíveis de serem realizadas por máquinas. Um século mais tarde surgia novamente uma evolução na forma de vida, era apresentado ao mundo a eletricidade, motor de combustão interna, produtos químicos com base científica, fundição eficiente de aço. Vale ressaltar que foi justamente nessa época histórica que os meios de comunicação deram seu grande salto: apresentou-se ao mundo o primeiro telefone e difundido o telégrafo por várias regiões do globo. Muitos anos após a Revolução Industrial, novas tecnologias surgiram, algumas úteis para o dia-a-dia, outras passageiras, se perdendo na velocidade do descarte desenfreado das coisas.

As empresas que souberam entender a velocidade da tecnologia se solidificaram globalmente, mesmo que suas operações estivessem concentradas apenas em determinado local do globo. Todavia, toda essa evolução mudou a forma do ser humano interagir entre si. Após o rádio, o telefone, a televisão, os computadores, os vídeos games, surgiram os smartphones e tablets. A forma de interação, conhecida séculos atrás, não era mais possível, ou seja, aquilo que era novidade outrora passou a ser obsoleto. Adaptar-se a esse momento foi necessário para viver em sociedade de maneira produtiva. Com as palavras de Castells (2009 apud RIBEIRO, 2009), é possível entender a importância da sociedade nas futuras inovações tecnológicas:

...os registros históricos parecem indicar que, em termos gerais, quanto mais próximas fora à relação entre os locais de inovação, produção e utilização das novas tecnologias, mas rápida será a transformação das sociedades e maior será o retorno positivo das condições gerais para favorecer futuras inovações. (CASTELLS, 2009 apud RIBEIRO, 2009, p. 5).

Entender a história e adaptar-se diariamente ao processo tecnológico é fator crucial para viver em meio a diversas formas de evolução do planeta. Ambos os processos evolutivos estão ligados à tecnologia. O cyber mundo é real e todos fazem parte dessa realidade, seja de forma passiva, apenas como mero espectador, ou até mesmo de forma ativa, como autor dos jogos.

1.4. Jogos eletrônicos

A possibilidade de estar em qualquer lugar, em um plano diferente, ser um guerreiro, um vilão ou até mesmo um ser extraterrestre virou realidade, pelo menos dentro dos *écrans*¹⁰ dos jogos de vídeo game, seja em computadores ou nos *consoles*. Com a chegada dos games, os hábitos sociais mudaram, surgiram locadoras especializadas em jogos, vídeo games feitos para serem comercializados abertamente, qualquer pessoa que tivesse o capital disponível poderia ter o jogo em seu televisor. Uma revolução nos bares e algumas lojas de conveniência nos anos 80 foram os *arcades*¹¹, chamados em alguns lugares de fliperamas. Essas máquinas foram responsáveis pela popularização de muitas franquias de jogos famosas até os tempos atuais.

O jogo eletrônico é aquele que usa a tecnologia de um computador. Dessa forma, sempre que se utilizar algum meio computadorizado para executar um jogo, este pode ser definido como jogo eletrônico (BRITANNICA DIGITAL LEARNING, 2015).

Ao adquirir um aparelho que possua um monitor ou *écran* que possibilite visualizar o jogo, é possível que, por meio de comandos enviados por acessórios, o jogador interaja de forma ativa com a máquina.

Os jogos podem ser operacionalizados em computadores pessoais, *consoles* caseiros e máquinas de fliperama. Os *consoles* são acionados por controles manuais e visualizados em aparelhos de televisão (BRITANNICA DIGITAL LEARNING, 2015). É importante destacar que, além do controle, há outros meios de interagir com o jogo, conforme apresenta a Tabela 1:

Tabela 1: Meios para interagir com o jogo

1.	Joystick (controle);
2.	Mouse;
3.	Teclado;
4.	Sensores de Movimento;
5.	Óculos 3D;
6.	Capacetes de realidade aumentada.

Fonte: Os autores

¹⁰ Tela.

¹¹ Fliperama, aparelho de jogos eletrônicos profissional instalados em locais comerciais.

1.4.1. Funcionamento do jogo eletrônico

O jogo eletrônico é iniciado por instruções dadas ao computador, chamadas de software. O profissional de programação responsável pelos jogos cria os comandos, dessa forma, torna-se possível o jogo rodar. Para abrir o software desenvolvido pelo programador, precisa-se de um hardware, este pode ser tanto aparelhos *mobile*, como *consoles* e computadores pessoais, assim, esse software é carregado nesses aparelhos, e, se tudo estiver correto, a partir desse momento, é possível jogar. O site Britannica (2015) menciona:

Dentro do computador ou do console, o hardware e o software trabalham em conjunto para enviar sinais eletrônicos ao sistema, gerando os sons e as imagens do jogo. O jogador comanda as ações por meio de controles (joysticks), manches ou o próprio teclado do computador (BRITANNICA, 2015).

Os jogos eletrônicos possibilitaram que as pessoas interagissem com as máquinas, criando, assim, uma nova forma de lazer e diversão. Percebe-se, então, que os computadores perderam sua função apenas profissional e militar que tinham no início dos anos 40.

1.6. História dos consoles

Em 1960, quando o primeiro vídeo game fora inventado, muitos fatos aconteceram: as plataformas e consoles ganharam tecnologias inovadoras que possibilitaram que os fabricantes potencializassem dia a dia seus produtos, e o resultado foi uma grande evolução nos jogos eletrônicos. Conforme o site Canalcaa (2012), o mercado de vídeo games é uma evolução constante:

Esse mercado que movimenta milhões todos os anos evoluiu de forma impressionante e, atualmente, é representado por nomes como Playstation, que chegou à quarta geração, Wii U, Xbox e Nintendo **3DS** – só para citar alguns dos mais famosos consoles já lançados. (CANALCAA, 2012, online).

O surgimento dos consoles revolucionou o modo de vida das pessoas, as famílias tinham um novo tipo de diversão em suas casas, o carteadado e jogos de tabuleiro haviam ganhado um concorrente de peso, a tecnologia chegou e o futuro estava presente na vida de todos. Para melhor compreensão, apresenta-se na Tabela 2, a linha do tempo da evolução dos consoles:

Tabela 2: Evolução dos Consoles

1967	The Brown Box
1971	Magnavox
1972	Magnavox Odyssey
1975	Magnavox 100, Coleco Telestar, Magnavox Odyssey 200
1976	Atari Pong, Fairchild Channel F, Atari Ultra Pong Doubles, Magnavox Wonder (Wizard 7702), Coleco Telestar (Arcade)
1977	RCA Studio II, Atari VCS 2600, Coleco Telstar Alpha, Nintendo Color TV (Game Séries), Magna Vox (Odyssey 3000), Coleco Telstar (Colormatic), Coleco Telstar (Ranger), Magnavox Odyssey 4000, Atari Video Pinball, Atari Stunt Cycle
1978	Bally Arcade Professional, Coleco Telstar Sportsman, Coleco Telstar Combat, Coleco Telstar Marksman, Coleco Telstar Colortron, APF M-1000
1979	Magnavox Odyssey 2, Minton Bradley (Macrovision), Mattel Intellivision
1981	Epoch Cassete Vision, Bally Computer
1982	Bandai Arcadia, Colecovision, Milton Bradley Vectrex, Bally Astrocade, Atari 5200, Coleco Gemini
1983	Nintendo Family Computer (Famicom Japan), Sega SG-1000, Cassio PV-1000, Mattel Intellivision II, Sega Mark III (Japan), Columbia Home Arcade
1985	Nintendo Entertainment System
1986	Sega Master System
1987	Atari 7800, Nec PC Engine, Turbografy 16
1988	Sega Genesis
1989	Nec Supergrafx
1990	Sega Master System II, Nintendo Super Famicom (Japan)
1991	Super Nintendo Entertainment System, SNK Neogeo AES, Comodore CDTV, Philips CD-1
1992	Nec Turbo Duo, Sega Genesis II, Sega Genesis CD
1993	Comodore Amiga CD32, Sega CD2, Panasonic 3DO Interactivemultiplier)
1994	Sony Playstation, Bandai Playdia, Sega Genesis 32x, Nec Turboduo RX, Nec PC-FX, SNK Neo Geo CD, Sega Saturn
1995	Nintendo Virtual Boy, Cássio Loopy
1996	Nintendo 64
1997	Sega Saturn Skeleton, Super Nintendo (Enterntainment Sytem)
1998	Sega Dreamcast, Sega Genesis 2
2000	Sony Playstation 2, Sony PS One
2001	Microsoft Xbox, Nintendo Game Cube
2004	Xavix (Xavixport)
2005	Microsoft X-Box 360
2006	Playstation 3, Nintendo Wii
2012	Nintendo Wii U
2013	OUYA, Microsoft Xbox One, Sony Playstation 4

Fonte: Canal CCAA (2013)

1.7. Principais jogos da história

Os jogos eletrônicos são a manifestação das ideias dos desenvolvedores dentro dos *consoles*, *tablets*, *smartphones* e *desktops*. Iniciaram-se como função educativa.

Para Mott, (2010, p.22), o jogo *The Oregon Trail*, lançado em 1971, pela MECC¹², mostra exatamente essa ideia: “Apresentado como software educativo, não ensinava quase nada aos alunos sobre a verdadeira Trilha de Oregon – apenas que um lugar que atirava em urso, atravessava rios e ocasionalmente morria de cólera”. (Mott, 2010, p.22).

Ainda na década de 1970, fora lançado, pela Atari, o jogo *Pong*, que foi popular em bares e restaurantes chegando às salas de estar, com uma versão caseira. Mott (2010, p.23) comenta que *Pong* demonstra uma lição sutil e importante – aplicável até hoje – do que seja um bom projeto de jogo sobre a importância dos detalhes. A preocupação com a forma de jogar, possibilitando diversos tipos de jogadas diferentes, até a inteligência artificial, foram conquistas de *Pong* e o tornou um objeto de desejo na sua época. Alguns jogos lançados nos anos 70 marcaram a vida de muitas pessoas, como os elencados a seguir por Mott (2010):

- *Space Invaders* (1978), plataforma Arcade, desenvolvedor: Taito, gênero: Tiro, p.26;
- *Combat* (1977), plataforma VCS, desenvolvedor: Atari, gênero: Tiro, p.26;
- *Boot Hill* (1977), plataforma Arcade, desenvolvedor: Midway, gênero: Tiro, p.25;
- *Breakout* (1976), plataforma Diversas, desenvolvedor: Atari, gênero: Ação, p.24;

Os jogos citados foram essenciais para o futuro do entretenimento eletrônico, cada um, com sua contribuição, pôde estimular os jogadores e apontar objetivos que eles procuravam nos jogos. No ano de 1980, fora lançado *Pac-Man*, que revolucionou o modo de jogar. A partir de *Pac-Man*, ambos os gêneros passaram a ter interesse no jogo, ou seja, um entretenimento que atraía somente os garotos, agora despertava o desejo feminino.

Nos Estados Unidos, o Comodore 64 tornou-se a plataforma mais popular, após seu lançamento oficial em 1982, mas, em 1983, nasceria um mito, e para muitos o símbolo dos games de todos os tempos - aparece o vídeo game NES da Nintendo.

¹² *Minnesota Educational Computing Consortium*

Dois anos depois do lançamento do NES no Japão, ele chegou aos Estados Unidos, com 18 títulos lançados, e entre esses títulos estava Super Mario Bros, que apresentou ao mundo o personagem Mario, que tem fãs por todo o globo até os dias atuais. Além do jogo Super Mario Bros, Shigeru Miyamoto, presidente da *Nintendo*, lançou *Donkey Kong*, um jogo empolgante, com riqueza de personagem e gráfico bem definido. Enquanto os concorrentes estavam com jogos de pontinhos, a Nintendo revolucionava o mercado, incluindo personagens nas tramas dos games, fato inexistente até então.

Na década de 1990, os gráficos 3D (tridimensionais) tornaram realidade, graças às novas tecnologias e à evolução dos processadores. A empresa *Sega Mega Drive* ganhou grande popularidade por meio da personagem *SONIC*, e novamente é confirmada a teoria de que o personagem é tão ou até mais importante do que o próprio jogo. Em 1992, o jogo de estratégia em tempo real torna-se realidade; em 1997, os jogos online de RPG iniciaram as comunidades virtuais e, no ano de 1998, *The Legend of Zelda Ocarina of Time* foi considerado o melhor jogo de todos os tempos.

No ano 2000, a popularização dos jogos online atingiu escala global. Nesse mesmo ano, *The Sims* foi lançado e alcançou a marca de jogo de PC mais vendido da história. O jogo *World of Warcraft*, lançado em 2004, conseguiu a adesão de 11,5 milhões de assinantes, o que demonstrou que os jogos eletrônicos estavam consolidados como verdadeiro sucesso como negócio. Na Tabela 3, a UOL JOGOS (2012) mostra o ranking dos jogos mais vendidos da história até no ano de 2012:

Tabela 3: Os jogos mais vendidos da história

1°	Wii Sports
2°	Super Mario Bros
3°	Mario Kart Wii
4°	Pokémon Red & Green
5°	Tetris
6°	Wii Sports Resort
7°	Call of Duty: Modern Warfare 3
8°	Wii Play
9°	New Super Mario Bros
10°	Duck Hunt
11°	Call of Duty: Black Ops
12°	New Super Mario Bros. Wii
13°	Nintendogs
14°	Call of Duty: Modern Warfare 2
15°	GTA: San Andreas
16°	Pokémon Gold / Silver Version

17°	Wii Fit
18°	Mario Kart DS
19°	Wii Fit Plus
20°	Super Mario World

Fonte: Uol Jogos, 2012

1.8. Lista dos grandes eventos de games

A seguir, são apresentados os grandes eventos na área de jogos eletrônicos, de acordo com o CODIGOFONTE (2014):

a) INDICADE

Evento de grande porte, categoria internacional, voltado aos *indie games*. O Festival *IndieCade* é o maior evento dedicado a comemorar jogos independentes nos Estados Unidos, é aberto à indústria e ao público. O evento inclui pista profissional de conferência, redes de negócios, atividades sociais, torneios e entretenimento.

b) GDC

O *Game Developers Conference* (GDC) é o maior evento do mundo para os profissionais da indústria de jogos. Atrai mais de 26 mil participantes e é o principal fórum para os profissionais da área. Há nesse evento em torno de 400 palestras, painéis, cursos e mesas redondas.

c) IGF

Evento de grande porte, categoria internacional, na área de game, voltado para desenvolvedores independentes. A *Independent Game Festival* (IGF) tem o objetivo de incentivar a inovação no desenvolvimento de jogos e reconhecer os melhores desenvolvedores independentes. O evento se divide em três partes: *The Independent Games Festival Pavilion*, aberto ao público; o *Independent Game Festival*, entrega de prêmios para desenvolvedores, é transmitido online para pessoas que não forem credenciadas; e O *Independent Games Summit*, em que há discussões de temas, desde marketing de guerrilha a temas de design de jogos.

d) E3

A *Electronic Entertainment Expo* é o maior evento eletrônico e de games do mundo. Nesse evento as empresas fazem lançamentos de produtos e tecnologias, além de ser uma oportunidade de experimentar itens que ainda não foram lançados

oficialmente, conversar com especialistas e verificar quais as tendências dos jogos para os anos seguintes.

e) BGS

Maior evento de games da América Latina, é a primeira feira brasileira no segmento realizada em oito edições consecutivas. Durante a BGS, algumas das maiores empresas do setor apresentam suas novidades, as pessoas interagem com celebridades do setor, há campeonatos e torneios com premiações em tempo real. O público que frequenta o evento ultrapassa os 250 mil visitantes.

Percebe-se, pelo aporte teórico, que os jogos eletrônicos estão inseridos no mercado de eventos e agregam valor aos organizadores, pois, além de possibilitar eventos de oportunidade, ou seja, aqueles que acontecem em razão de um acontecimento, movimentam um volume financeiro expressivo e ganham cada vez mais a adesão do público.

2. Metodologia

Para o desenvolvimento desta pesquisa, foi utilizada a pesquisa qualitativa que, de acordo com Silveira e Córdova (2009, p. 31), “preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. O método se aplica neste artigo, pelo fato de que trata da dinâmica do mercado dos jogos eletrônicos, no sentido de mostrar o quão valioso ele é em termos financeiros e como tem ganhado a adesão do público nos eventos que se valem dessa temática.

Para tanto, o estudo conta com pesquisa bibliográfica, reportagens sobre o assunto, consulta a sites de empresas que atuam no segmento, entrevistas informais com jogadores, com profissionais da área comercial de *gamers*, participação dos autores em pequenos eventos e pesquisa com público, via ferramenta Survey Monkey. Todos esses elementos foram reunidos e analisados em conjunto, procedimento característico da pesquisa qualitativa.

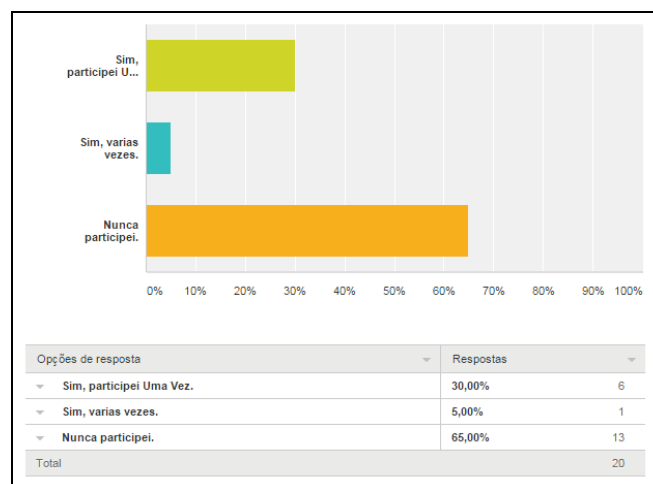
3. Resultados Obtidos e Discussão

Apresentam-se, na sequência, os resultados obtidos nos três métodos utilizados.

3.1. Survey monkey

Baseado no tema Jogos Eletrônico foi aplicada uma pesquisa no período de 27/09/2015 a 26/10/2015 com a finalidade de identificar qual é a visão da sociedade sobre o mercado de eventos na área de games, e o conhecimento da população sobre o assunto. A amostra foi composta de vinte pessoas, escolhidas aleatoriamente.

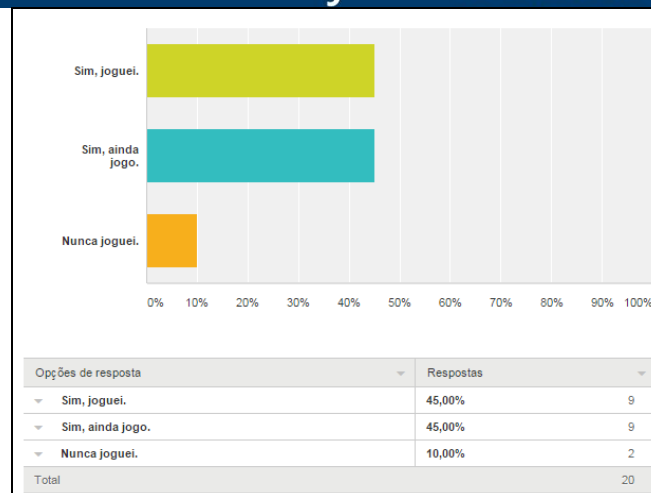
Gráfico 1: Participação em Eventos de Jogos Eletrônicos:



Fonte: Os autores

Como se pode observar no gráfico 1, 65% dos entrevistados nunca participaram de eventos de jogos eletrônicos. Isso mostra que se deve trabalhar na divulgação e no estímulo para que se possa atingir esse público que ainda não está ativo.

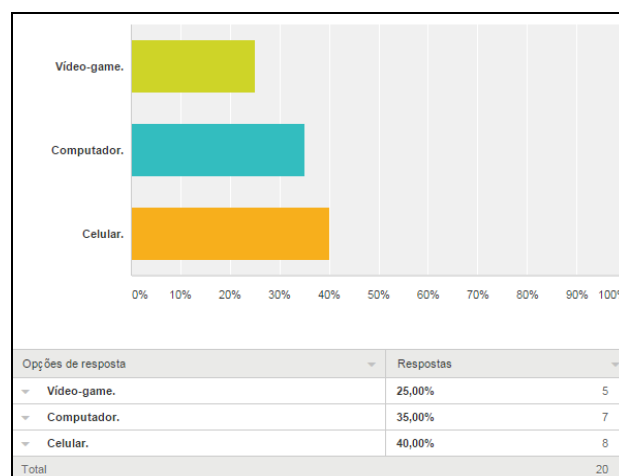
Gráfico 2 – Existência de pessoas que ainda jogam



Fonte: Os autores

Nos dias de hoje, com base no resultado do gráfico, 45% dos entrevistados ainda interagem com esses tipos de jogos, porém, se considerado que está se vivendo em uma sociedade tecnológica, é difícil de conceber que alguém nunca tenha tido uma experiência com jogos, mas ainda existe. Acredita-se que futuramente todas as pessoas tenham contato com algum tipo de jogo eletrônico principalmente com a popularização de *tablets* e *smartphones*.

Gráfico 3 – Consoles que mais são adquiridos

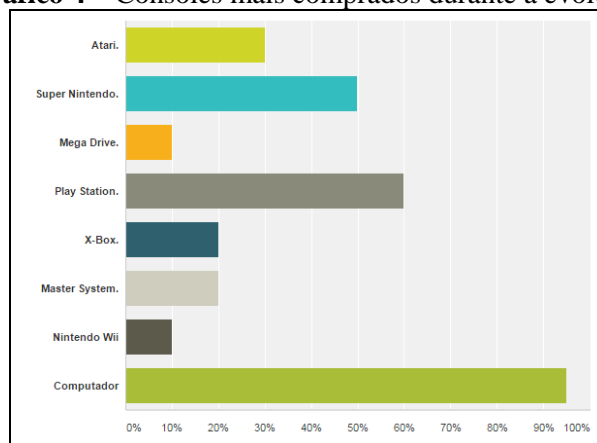


Fonte: Os autores

Com o avanço da tecnologia e a facilidade para o acesso aos variados consoles, 40% dos entrevistados preferem hoje usar o celular para se distrair durante o dia a dia. Os celulares (*smartphones*) que hoje possuem processadores potentes e configurações expressivas possibilitaram que suportassem jogos com alta qualidade, muito próximos

dos computadores tradicionais e de consoles. Jogos como *candy crush saga*, *pou*, *Marvel torneio*, *just shout*, entre outros, estão na maioria dos dispositivos móveis, e a cada novo aparelho lançado, os criadores desenvolvem jogos mais robustos e de maior qualidade gráfica.

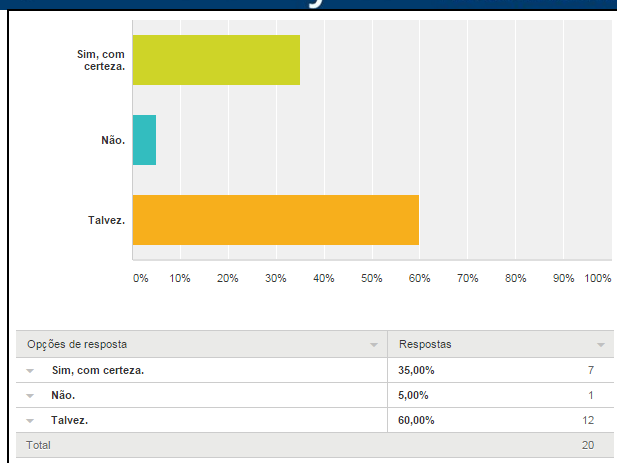
Gráfico 4 – Consoles mais comprados durante a evolução



Fonte: Os autores

Segundo a pesquisa, nos últimos anos, o console mais adquirido foi o computador; em segundo lugar, Playstation com 60% e, em terceiro, o Super Nintendo, com 50% de aprovação. A pesquisa mostra que grande parte ainda tem o computador como principal meio para jogar, talvez o seu custo pode ter influenciado, pois se sabe que as peças para montar um micro e o custo dos jogos de um microcomputador são relevantemente menores, além disso, tem o fato da popularização dos jogos online, como *League of Legend*, que são baixados gratuitamente, assim, não há custos para o jogador.

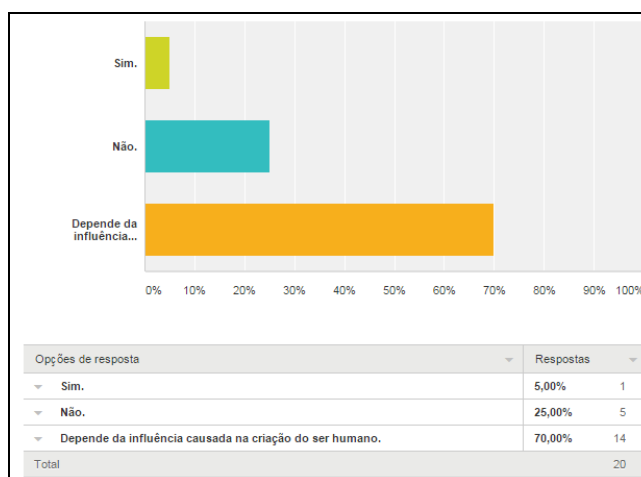
Gráfico 5 – Disposição para ir aos Eventos de Jogos Eletrônicos



Fonte: Os autores

O gráfico 5 mostra que 60% dos entrevistados ainda estão indecisos em relação a participarem ou não de eventos na área e 35% responderam que irão com certeza. A indecisão pode ser por falta de conhecimento de como é um evento nessa área e o que se pode aprender e vivenciar nesse acontecimento. Ao conhecerem melhor a área, com certeza deverão sair da indecisão para o interesse em participar do evento de jogos eletrônicos.

Gráfico 6 – Influência dos Jogos Eletrônicos na Sociedade



Fonte: Os autores

O gráfico 6 mostra que 70% dos entrevistados acreditam que os jogos eletrônicos trarão alguma influência dentro da sociedade dependendo da criação do ser humano, ou seja, se a pessoa for criada no meio da violência, a probabilidade dela se tornar violenta será maior e usará os jogos para adquirir algum conhecimento que a

sociedade não ensina durante o processo de formação intelectual. Caso ela venha a ser criada no meio de pessoas de bem, usará os jogos mesmo sendo um pouco violentos, sem propagar a prática da violência propriamente dita.

3.2. Entrevista com loja especializada em gamers

Foi realizada entrevista, no dia 4/11/2015, com Supervisores de duas lojas especializadas na área de jogos eletrônicos na cidade de São José dos Campos, SP e Taubaté, SP. Ambos relataram que investir em acessórios, consoles e computadores focados ao público de jogos eletrônicos foi um grande negócio. Ao menos duas vezes ao mês organizam eventos, cuja lucratividade é significativa e supera os dias comuns.

3.3. Participação em pequenos eventos

Durante o período de produção deste artigo, os autores participaram de eventos de pequeno porte: dois realizados na cidade de São José dos Campos, SP, e um em Taubaté, SP, ambos na Premium Store. Foram dois campeonatos e uma palestra sobre notebooks desenvolvidos para o público focado em jogos eletrônicos. Observou-se nesses eventos que os produtos para pessoas que desejam entrar nesse mercado são de valor elevado e de alta tecnologia. A empresa que ofereceu a palestra é a maior vendedora de notebook *gamer* no mundo, MSI¹³.

Considerações Finais

De acordo com o estudo sobre jogos eletrônicos e os eventos realizados nessa área, conclui-se que o mercado de eventos focado para o público apreciador dos jogos online já é uma realidade mundial. Foi identificado que a alta tecnologia e a qualidade dos jogos e consoles foram fundamentais para o grande número de interessados nessa modalidade.

¹³ Micro-Star International Co. Ltda é uma empresa de produtos eletrônicos e de hardware sediada em Novo Taipé, Taiwan.

Atualmente o mercado de jogos eletrônicos e os eventos desse segmento atraem jovens e adultos de ambos os gêneros e classes sociais. Para investidores desse segmento, o momento é oportuno, pois a cultura dessa modalidade de evento, já consolidada no exterior, ganha cada vez mais adeptos no Brasil. Observa-se que o número de patrocinadores em feiras e campeonatos de vídeo game cresce a cada ano, o que possibilita inferir que as marcas têm interesse em apoiar e investir em eventos dessa natureza visto a projeção nacional e internacional.

Voltar os esforços para se especializar em desenvolver eventos na área de e-games é, sem dúvida, um negócio promissor. Os números mostram que o Brasil tem um grande público e eventos consolidados, mas as cidades do interior ainda não realizam eventos dessa modalidade, ou seja, há espaço para crescimento e desenvolvimento nessas regiões. É válido que o gestor de eventos analise e atraia esse modelo de negócio para além das capitais.

Referências

ABEOC BRASIL. Crescimento do setor de eventos cria oportunidades pelo Brasil. **Abeoc Brasil**. [S.l.], 2015.

Disponível em: <<http://www.abeoc.org.br/2014/10/crescimento-do-setor-de-eventos-cria-oportunidades-pelo-brasil-2/>>. Acesso em 7 nov. 2015.

_____. Eventos geek ganham espaço no mercado. **Abeoc Brasil**. [S.l.], 2015.

Disponível em: <<http://www.abeoc.org.br/2015/10/eventos-geek-ganham-espaco-no-mercado/>>. Acesso em 7 nov. 2015.

BRITANNICA DIGITAL LEARNING. Jogo eletrônico. **Britannica Escola**. [S.l.], 2015. Disponível em: <<http://escola.britannica.com.br/article/481214/jogo-eletronico>>. Acesso em: 2 out. 2015.

CANALCCAA. A evolução dos jogos de vídeo games. **Canal CCAA**. [S.l.], 2013. Disponível em: <<http://www.ccaa.com.br/canalccaa/jogos/a-evolucao-dos-consoles-de-video-games-de-1967-ate-hoje/>>. Acesso em: 7 set. 2015.

MENEZES, Vanessa de Oliveira; CUNHA, Sieglinde Kindl Da. **Inovação como instrumento da atividade turística**. Revista Acadêmica Observatório de Inovação em Turismo, vol. VIII, nº 1, 2014. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/oit/article/viewFile/7845/30884>>

MOTT, Tony. **1001 Videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: GMT Editores, 2013.

OLIVEIRA, Henry P. C. de; VIDOTTI, Silvana A. B. G.; BENTES, Virgínia. **Arquitetura da Informação Pervasiva**. [online]. Editora UNESP, São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, 167 p. Disponível em: < <https://books.google.com.br/>

RIBEIRO, Públio Vieira Valadares. **A formação superior no campo tecnológico: cursos e interações com o desenvolvimento tecnológico**. Simpósio: a formação superior no campo tecnológico. UNESCO - PROJETO 914BRA1123 – CNE/MEC. Brasília, 2009. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=17608-documento-tecnico-b&Itemid=30192>

SILVEIRA, T.; CÓRDOVA, F. P. A pesquisa científica. In: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T (orgs.). **Métodos de Pesquisa**. Coordenador pela Universidade Aberta do Brasil _UAB/UFRGS – e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

SURVEYMONKEY. Trabalho Acadêmico. **Plataforma SurveyMonkey**. [S.l.], 2015. Disponível em: https://pt.surveymonkey.com/surveyclosed/?sm=4TTRofGqInopfdLgwmOmEkRrtG396OcvCLhnNCKoDtt6x1g_2BT1FCNdYVMt01shVdCrowHZup6k5j5XcbO14MAQ_3D_3D>. Acesso em: 11 nov. 2015.

UOL. Os 100 jogos mais vendidos de todos os tempos. **Uol jogos**. [S.l.], 2015. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/album/2012/09/20/os-100-jogos-mais-vendidos-de-todos-os-tempos.htm#fotoNav=46>>. Acesso em: 7 set. 2015.

ZITTA, Carmen. **Organização de Eventos**. 5. ed. rev. e ampl. Brasília: SENAC, 2014.