

KÉVELIN NAYARA LOPES OLIVEIRA

**A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS E SEU IMPACTO ECONÔMICO E
CULTURAL NA SOCIEDADE BRASILEIRA A PARTIR DOS ANOS 2000**

**Ji-Paraná
2023**

KÉVELIN NAYARA LOPES OLIVEIRA

**A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS E SEU IMPACTO ECONÔMICO E
CULTURAL NA SOCIEDADE BRASILEIRA A PARTIR DOS ANOS 2000**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Centro Universitário São
Lucas Ji-Paraná como requisito parcial para
obtenção do Título de Bacharel em Sistemas
de Informação. Prof. Orientador: Romário
Vitorino Ferreira.

**Ji-Paraná
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

O48i Oliveira, Kévelin Nayara Lopes.

A indústria de jogos digitais e seu impacto econômico e cultural na sociedade brasileira a partir dos anos 2000. / Kévelin Nayara Lopes Oliveira. – Ji-Paraná, 2023.

15 p.; il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Sistemas de Informação)
– Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, 2023.

Orientador: Prof. Esp. Romário Vitorino Ferreira.

1. Indústria de jogos digitais. 2. Cultura. 3. Serious games.
4. Mercado de jogos brasileiro. I. Ferreira, Romário Vitorino. II.
Título.

CDU 004.41

Artigo Científico organizado de acordo com as normas da Revista Nativa Americana de Ciências, Tecnologia e Inovação – RNaCTI

A indústria de jogos digitais e seu impacto econômico e cultural na sociedade brasileira a partir dos anos 2000

Kévin Nayara Lopes Oliveira ¹, Romário Vitorino Ferreira²

¹ Acadêmica do Curso Sistema de Informação, Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - UniSL, Ji-Paraná, RO, Brasil. Email: nayravive0407@gmail.com

² Docente do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná- UniSL – Ji-Paraná, RO, Brasil. Email: romario.ferreira@saolucasjiparana.edu.br

Resumo

O presente trabalho visa a importância da indústria de jogos digitais no Brasil, seus impactos econômicos e culturais, ajudando a combater preconceitos ao fornecer informações sobre o setor. Este aborda o desenvolvimento da indústria de jogos digitais no Brasil, incluindo seu crescimento, o impacto da pandemia de COVID-19 e a funcionalidade de desenvolvedoras de jogos no país. Também se destaca o aumento do uso de smartphones e sua influência no mercado de jogos digitais. O mesmo discute a importância da cultura no contexto dos jogos e como os jogos refletem aspectos culturais e promovem a interação social. Abordando por fim a importância dos serious games ou jogos sérios.

Palavras chave: Indústria de jogos digitais; Cultura; Serious games; Mercado de jogos brasileiro.

Abstract

This work aims at the importance of the digital games industry in Brazil, its economic, cultural and social impacts, helping to combat prejudices by providing information about the sector. This addresses the development of the digital games industry in Brazil, including its growth, the impact of the COVID-19 pandemic and the functionality of game developers in the country. Also noteworthy is the increase in the use of smartphones and their influence on the digital games market. It discusses the importance of culture in the context of games and how games reflect cultural aspects and promote social interaction. Finally, addressing the importance of serious games.

Keywords: Digital games industry; Culture; Serious games; Brazilian gaming market

1. Introdução

Os jogos digitais são relativamente recentes, sendo que os primeiros desenvolvidos não tinham como objetivo ser um meio de entretenimento. Há controvérsia a respeito de qual foi de fato o primeiro jogo digital, de acordo com Nesteriuk (2004), Ralph Baer foi o primeiro a idealizar e a propor na década de 1950, a construção de jogos para a televisão (porém não obteve sucesso), foi somente em 1972, após a indústria de videogame ter se iniciado que ele construiu um aparelho de videogame doméstico. Em 1958 o físico Willy Higinbotham criou um software de simulação de tênis no osciloscópio o Tennis for Two, cujo objetivo era atrair o público nas visitas ao laboratório de física e tecnologia, o mesmo porém é desconsiderado para alguns como jogo digital por não incorporar determinados elementos característicos aos jogos. Por último temos Stephen Russel, que em 1962 criou o SpaceWar um jogo de espaçonave, este sim, considerado por muitos como sendo o primeiro jogo digital. O objetivo deste jogo também era atrair visitantes ao seu laboratório de tecnologia.

Existem diversos conceitos para o termo jogos digitais variando de autor para autor, Miranda, Stadzisz (2017) após analisar algumas destas definições trazem a seguinte conclusão para a expressão jogos digitais:

[...] atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos e que possui resultados variáveis e quantificáveis. Esta atividade deve ser gerenciada por software e executada em hardware.

O crescimento do setor se acelerou em 2020 no mundo, registrando um aumento de 21,2% nas receitas. Em 2021, o Brasil ultrapassou o México assumindo o posto de maior mercado de videogames da América Latina no mesmo ano a receita total de videogames e e-sports foi de US\$ 1,4 bilhão em 2021 e deve ultrapassar US\$ 2,8 bilhões em 2026. O país deve responder por 47,4% da receita total da região no final do período. (PESQUISA GLOBAL DE ENTRETENIMENTO E MÍDIA, 2022).

A Indústria de Jogos Digitais (IJD) detém um papel importante na sociedade brasileira, tendo um crescimento significativo nos últimos anos. Os tipos de jogos desenvolvidos e consumidos no país são os mais variados, sendo produzidos desde pequenos jogos independentes a grandes empresas do setor. Podemos destacar a capacidade de impulsionar a criação de empregos em diversos campos, incluindo design, programação, arte, narrativa e marketing, bem como o fato de ultrapassar o entretenimento adquirindo caráter sério,

promovendo inovação que se dispersa para outras áreas, tais como: saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, arquitetura e construção civil.

A Indústria de Jogos Digitais (IJD) é importante, não somente devido a sua capacidade de geração de emprego e renda, mas também pela vocação de promover a inovação tecnológica, que transborda para os mais diferentes setores da economia: arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, áreas de saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014, p.33)

Indo além do aspecto econômico, o aumento da popularidade dos games vem desempenhando um papel significativo na construção de comunidades e identidades culturais. Oferecendo um espaço de expressão, interação social e autoafirmação aos jogadores, muitas vezes transcendendo barreiras geográficas e socioeconômicas. No entanto, é importante reconhecer os desafios trazidos pelo impacto socioeconômico da indústria de jogos digitais. Questões como a representação cultural nos jogos, a acessibilidade para diferentes grupos demográficos e a potencial dependência em relação ao uso excessivo de jogos digitais. Além disso, políticas de apoio ao setor, investimentos em educação relacionados à tecnologia e a proteção dos direitos autorais são aspectos cruciais para o desenvolvimento sustentável da indústria.

O jogar analógico, encontrando o suporte tecnológico digital, acaba por se tornar uma mídia dotada de diversa complexidade, manifestações e classificações. Os jogos digitais emergem como tecnologia social e entender o papel e a abordagem desta nova mídia nos evidencia quais desafios que, socialmente, esse meio enfrenta. (ZAMBON, CARVALHO, 2019).

Apesar de sua importância palpável, os games continuam sendo vistos com preconceito, como uma atividade praticada por jovens e que não agregam valor algum e estimulam atos de violência e perversidade. Mediante isto, este trabalho visa trazer informações verídicas que possam colaborar para mudar esta perspectiva, esclarecendo de acordo com a literatura atualizada sobre a indústria de jogos digitais e seu impacto socioeconômico na sociedade brasileira.

2. Material e métodos

Para o desenvolvimento deste trabalho efetuou-se uma revisão integrativa da literatura. As fases desta revisão integrativa serão: definição do tema e desenho do estudo, critérios para a seleção dos estudos, pesquisa e avaliação dos dados, interpretação dos resultados e produção da revisão. O levantamento dos artigos foi realizado nos principais periódicos indexados nas bases de dados: Google Acadêmico, SciELO, entre outros. Os critérios de inclusão para a seleção do estudo foram: teses, monografias, dissertações, artigos científicos, incluindo pesquisas originais e revisões, disponíveis eletronicamente, divulgados na língua portuguesa, em periódicos nacionais e internacionais.

3. Resultados e discussões

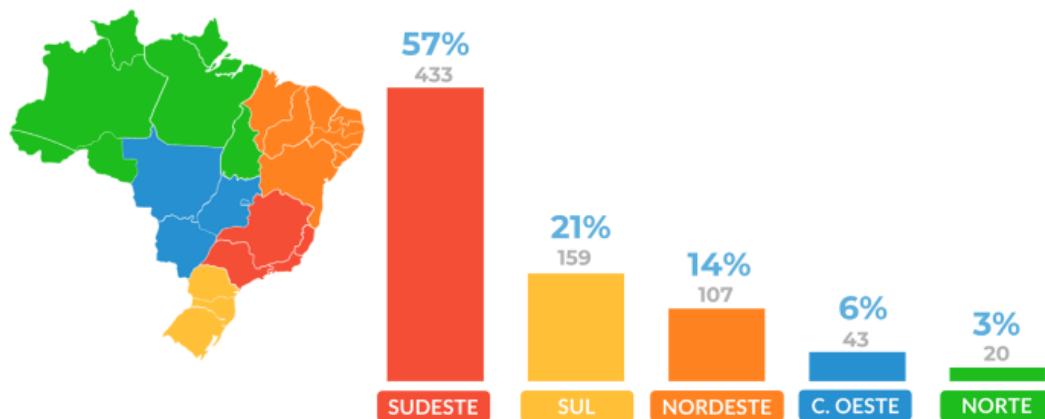
2.1 A indústria de jogos digitais no brasil

A IJD está se desenvolvendo incessantemente, cada vez mais pessoas estão aderindo aos games, seja só por distração ou por estarem incorporados em outras atividades como pesquisas científicas, treinamentos, atividades educacionais, entre outros. “A indústria de jogos digitais ocupa, hoje, o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo, perdendo apenas para a TV, e ultrapassando, em muito, o cinema e o editorial” (STATISTA, 2022 apud pesquisa indústria brasileira de games 2022).

Os jogos digitais é uma das formas mais utilizadas para entretenimento, sendo que durante o tempo da pandemia de COVID-19 essa atividade ganhou mais espaço no dia a dia das pessoas, como mencionado pela Pesquisa Game Brasil (2023) “nos anos de 2020/2021, a pandemia de Covid-19 trouxe diversas transformações para a indústria e o mercado de games, sendo que o consumo de jogos aumentou significativamente nesse período”.

Ao falar desta indústria gigantesca devemos lembrar de uma parte muito importante a produção dos jogos, processo este realizado pelas desenvolvedoras de jogos. De acordo com Fortim et.al (2022) o número de estúdios mais do que dobrou em relação ao levantamento de 2018 1.009 estúdios foram identificados em 2022. A explicação se deve a uma série de fatores, relacionados ao crescimento do mercado, e ao aumento da competitividade das desenvolvedoras e à própria dinâmica e estrutura da indústria. A pesquisa Indústria Brasileira de Games (2022) traz uma lista das dez maiores desenvolvedoras brasileiras, sendo estas, Wildlife, Afterverse, Aquiris, Fanatee, Puga, Sioux, Kokku, Gazeus, Pipa e Tapps. O gráfico abaixo traz a distribuição por região de 762 desenvolvedoras, onde podemos observar uma maior concentração na região sudeste com 57%, com a segunda maior porcentagem temos a região sul com 21% das desenvolvedoras.

Figura 1: Distribuição por região das desenvolvedoras



Fonte: Pesquisa Indústria Brasileira de Games (2022)

2.2 Mercado de jogos brasileiro

O avanço da tecnologia permitiu aos jogos serem acessíveis às pessoas se tornando populares. Como mencionado por Fleury, Nakano, Cordeiro (2014, p. 33)

[..]A ampliação do poder de processamento dos hardwares, o aumento da capacidade gráfica, a expansão da internet e da banda larga móvel expandiram significativamente o mercado, permitindo o surgimento de jogos online, que interconectam pessoas no mundo todo.

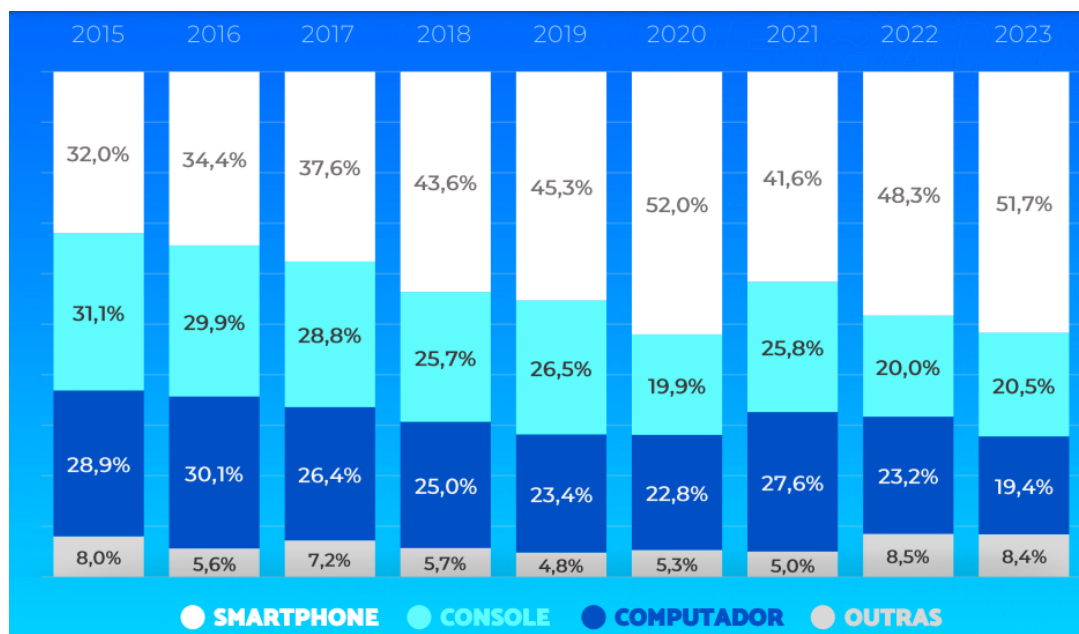
Com relação ao mercado de Jogos Digitais brasileiro um ponto de grande influência é o crescimento dos smartphones, já que estes permitem acesso a uma grande variedade de jogos, segundo Fleury, Nakano, Cordeiro (2014, p.41). A pesquisa da Newzoo (2021) aponta que: “O Brasil é o maior mercado de games da América Latina e o 10º no mundo em receitas. Em 2021, foi estimado que a região gerou 2,3 bilhões de dólares em receita. É considerado o 5º em população online, sendo que o número total de jogadores é de 94,7 milhões.”

Nos últimos anos, as mulheres dominaram o consumo de jogos digitais, principalmente por conta da sua forte presença nos smartphones e games casuais. No entanto, na pesquisa de 2023, os homens voltaram a representar a maioria do público gamer com o percentual de 53,8%, enquanto as mulheres representam 46,2 %. O principal motivo para essa mudança pode ser o foco da grande indústria e seus investimentos em produtos para o mercado de smartphones, influenciados pelo cenário competitivo a produzir mais atrativos para hardcore gamers, que são em sua maioria masculinos. (PESQUISA GAME BRASIL, 2023).

Com relação aos grupos etários, 41,4% dessa população possui idades entre 16 e 29 anos. Dos 30 aos 49 anos temos 50,2% dos gamers. Por fim, pessoas acima dos 50 anos representam 8,5% dos jogadores brasileiros. No que diz respeito à cor e raça dos gamers, temos uma divisão onde quase metade da população se identifica como branca (42,2%), e outra parda (41,4%) e preta (12,7%). Com este último grupo tendo aumentado em relação ao ano passado. Isso não significa que houve um aumento populacional, mas que os valores identitários estão em movimento. Em seguida temos 2,0% da comunidade se auto declarando amarela, 0,8% como indígena, 0,4% outras e 0,6% preferem não responder. (PESQUISA GAME BRASIL, 2023).

A mesma pesquisa citada anteriormente afirma que: “o smartphone foi a plataforma que ganhou relevância e reconhecimento do público ao longo dos últimos 10 anos. Foi através dessa plataforma que tivemos a democratização dos jogos digitais, criando assim novos perfis de consumo e modelos de negócios”. Se tratando das plataformas em que jogam em 2023 a mesma traz as seguintes informações os jogadores que utilizam smartphone representam 51,7%, os que usam console 20,5%, 12, 8% preferem computador, 6,6% notebook, 3,1% smart TV, 2,3% video game portátil, 2,1% tablet e 0,9% outros.

Figura 2 : Evolução das plataformas de games



Fonte: Pesquisa game brasil 2023

2.3 Cultura

Os jogos em si vêm acompanhando toda a trajetória da humanidade, desta forma podemos considerar o jogo como sendo um elemento cultural fundamental da sociedade. De acordo com Huizinga (2020) “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. Ainda segundo este mesmo autor, “Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.”

Frequentemente estes refletem aspectos específicos de uma cultura, podendo ser uma forma de expressão cultural e transmissão de conhecimentos e tradições, os tradicionais a exemplo damas, xadrez entre outros, tem uma história cultural rica sendo diversas vezes transmitidos de geração em geração.

Quanto mais significativos forem, mais os jogos dependem da cultura em que são praticados. Isso significa que certos jogos preferidos por uma cultura em um determinado tempo-espço, podem ajudar a definir e a descrever algumas das principais características morais e/ou intelectuais dessa cultura. (GALLO, 2007).

Dentre seus papéis, são importantes como forma de entretenimento e socialização. Podendo estar presente entre a família, amigos, comunidades, eles promovem a interação social e o fortalecimento dos laços culturais. De acordo com Gallo (2007):

O jogo não é apenas uma distração individual - talvez seja até muito menos individual do que se costuma pensar. Mesmo os proprietários de brinquedos e de jogos iguais ou semelhantes costumam se reunir em lugares consagrados pelo hábito para avaliarem suas habilidades e se sociabilizarem, o que constitui, muitas vezes, a essência de seu prazer. No meio da multidão, o ambiente do jogo favorece uma espécie de catarse, uma tensão compartilhada, ainda que entre desconhecidos.

A forma como evoluem ao longo do tempo também é influenciada pela cultura. Novos tipos são frequentemente desenvolvidos com base nas mudanças na sociedade, tecnologia e interesses culturais, como prova disto temos os jogos digitais, que surgiram e vêm se desenvolvendo cada vez mais com o avanço da tecnologia.

A partir do surgimento da computação, o ato de jogar encontrou uma nova plataforma de interação, na convergência com o suporte tecnológico eletrônico surge o jogo digital. Ampliaram-se as possibilidades do jogar com o surgimento de uma nova mídia imersiva e essencialmente interativa, possibilitando novas e mais intensas interações que os jogos analógicos. Uma ampliação que não apenas transporta os jogos para um ambiente informatizado, mas transcende as suas experiências. (ZAMBON; CARVALHO, 2019).

Games são hoje umas das formas culturais mais populares e ao mesmo tempo mais sofisticadas da contemporaneidade. Populares pela massificação que alcançaram, e sofisticadas pelo alto nível e diversidade das competências e tecnologias necessárias ao seu desenvolvimento. (GALLO, 2007). “ O hábito de jogar jogos digitais está presente na cultura do brasileiro, com 70,1% dos respondentes afirmando ter este costume”. Pesquisa game Brasil (2023).

2.4 Serious Games

Serious Games ou em português “jogos sérios” ou “jogos educacionais”, “[...] é uma terminologia que foi estabelecida por Clark Abt, e caracteriza jogos como dispositivos educacionais para quaisquer faixas etárias e situações diversificadas.” Fleury, Nakano e Cordeiro (2014). Estes jogos digitais contrastam com jogos somente para entretenimento. Os mesmos combinaram elementos de jogos com objetivos sérios, como ensino, treinamento, conscientização ou resolução de problemas. De acordo com autor Abt (1987) apud Fleury, Nakano e Cordeiro (2014) os serious games “facilitam a comunicação de conceitos/fatos – devido à dramatização de problemas e motivação – além de contribuírem para o desenvolvimento de estratégias, a tomada de decisão, o desempenho de papéis, dentre outras vantagens, em um ambiente em que o feedback é instituído de maneira ágil”.

Os Jogos sérios podem ser aplicados às mais diversas áreas dentre estas temos os jogos digitais educacionais , jogos digitais para a saúde , jogos digitais para formação profissional , jogos digitais e simuladores para a defesa. Zambon e Carvalho (2019) apontam que “ Os jogos digitais ainda precisam ser aceitos e entendidos, de maneira mais ampla, como um meio de comunicação que transcende o recreativo, mas à medida que ele ganha espaço na vida cotidiana, esta aceitação é só uma questão de tempo.

4. Conclusão

A indústria de jogos digitais ocupa o segundo lugar nos negócios de entretenimento mundial, os games têm aplicações muito além do entretenimento, podendo ser utilizados na saúde, educação, entre outros. Para a sua criação exige, profissionais de diferentes áreas, tecnologias, atividades criativas e técnicas. Eles promovem inovação tecnológica, geram empregos, agregam valor cultural.

Este artigo abordou a importância dos jogos na indústria, economia e cultura brasileira usando de uma revisão integrativa da literatura. Baseada nesta pesquisa é possível concluir que a indústria de jogos digitais no Brasil está crescendo constantemente, o aumento do consumo de jogos digitais foi impulsionado pela popularização de dispositivos tecnológicos como smartphones, consoles e redes de computadores que permitem o rompimento das barreiras geográficas. No entanto, apesar da importância desta indústria para a economia e cultura dentro do país é importante abordar os desafios para garantir um crescimento sustentável e inclusivo.

5. Referências

- DE ALMEIDA REIS, Leoncio José; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Dos single aos multiplayer: a história dos jogos digitais. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 17, n. 2, p. 312-350, 2014.
- FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. O. Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. São Paulo: GEDIGames/USP, 2014.
- FORTIM, Ivelise et al. Pesquisa Indústria Brasileira de Games 2022. TIC CULTURA, p. 113, 2022.
- FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.
- GALLO, Sérgio Nesteriuk. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007.
- HUIZINGA, João. Homo ludens . Editora Perspectiva S.A., 2020.
- MIRANDA, Frederico S; STADZISZ Paulo C. Jogo digital: Definição do termo. In: XVI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2017, Curitiba. Anais. SBGames. disponível em <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>.
- PRICEWATERHOUSECOOPERS. Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022–2026. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/entretenimento-midia/2022/outlook-2022.html>>.
- [PGB] Pesquisa Game Brasil 2023 - Understand the consumer behavior of Latin American gamers. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>.
- ZAMBON, Pedro Santoro; CARVALHO, Juliano Maurício de. Jogos digitais enquanto tecnologia social: um novo horizonte para a comunicação. Mídia cidadã e movimentos sociais: desigualdades, resistências e mídia inclusiva, 2019.