



# OS EVENTOS NA ERA DA INFORMAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS

**Willians Rodrigues da Silva**  
**willians.silva@premiumstore.com.br**  
**Fatec Cruzeiro**

**Luiz Fernando Marins**  
**luiz.marins01@fatec.sp.gov.br**  
**Fatec Cruzeiro**

**Éber José dos Santos**  
**ejsantos2010@gmail.com**  
**Fatec Cruzeiro**

**Ana Lúcia Magalhães**  
**almchle@gmail.com**

**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 objetiva 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 qualitativa utilizando a plataforma Survey Monkey. Os resultados permitiram observar que as pessoas 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 - Video games - Era da Informação -



## 1. 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, e 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 desse estudo acadêmico é classificar os principais eventos, que atende 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.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. O CRESCIMENTO DOS EVENTOS NO BRASIL

Evento é um acontecimento em que se reúnem diversas pessoas com o mesmo objetivo e propósitos sobre uma atividade, tema ou assunto (ZITTA, 2014, p. 23). Na área de eventos existem 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 ABEOC<sup>1</sup> (2014), mais de 60 mil empresas atuam diretamente neste mercado no país, 94% delas são micro ou pequenas empresas. Ainda de acordo com matéria jornalística veiculada no portal Folha Uol (2014), 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 Y<sup>2</sup>:

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)

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.

---

<sup>1</sup> Associação Brasileira de Empresas de Eventos.

<sup>2</sup> Geração das pessoas nascidas após o ano de 1980.



## 2.2. 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 (2000, p.43), 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, interagindo 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, 2000, p.43).

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. Lastres (1999, p.52) 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 aspecto importante a se apresentar trata-se da importância do processo de inovação, que Lastres (1999, p.124) 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 fusa 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, p. 82).

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 Nintendo<sup>3</sup> revolucionou o mercado de vídeo games, em um momento em que ninguém mais acreditava no setor, após a queda da Atari<sup>4</sup>. A empresa focou não apenas no jogo em si, mas na identificação do jogador com o

<sup>3</sup> A Nintendo Company, Limited. é uma empresa japonesa fabricante de videogames.

<sup>4</sup> Atari, Inc. é uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos Video games.



personagem dos jogos e até hoje todos conhecem o SUPER MARIO BROS<sup>5</sup>, 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.

### 2.3. 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 intuito de 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, p. 65), 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.

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, era apresentado 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.

---

<sup>5</sup> Super Mario Bros. é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985.



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, p.73), 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, p. 73)

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.

## 2.4. 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<sup>6</sup> 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 ser comercializada 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<sup>7</sup>, 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, através de comandos enviados por acessórios, o jogador interaja de forma ativa com a máquina.

Os jogos podem ser jogados 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, cujos principais são:

---

<sup>6</sup> Tela.

<sup>7</sup> Fliperama, aparelho de jogos eletrônicos profissional instalados em locais comerciais.

**Tabela 1:** Meios para interagir com o jogo

**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:** Ferreira (2011, p. 20).

## 2.5. 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.

## 2.6. 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. Segundo 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).

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 havia chegado, 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

### EVOLUÇÃO DOS CONSOLES

<b>1967</b>	The Brown Box
<b>1971</b>	Magnavox
<b>1972</b>	Magnavox Odyssey
<b>1975</b>	Magnavox 100, Coleco Telestar, Magnavox Odyssey 200
<b>1976</b>	Atari Pong, Fairchild Channel F, Atari Ultra Pong Doubles, Magnavox Wonder (Wizard 7702), Coleco Telestar (Arcade)
<b>1977</b>	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
<b>1978</b>	Bally Arcade Professional, Coleco Telstar Sportsman, Coleco Telstar Combat, Coleco Telstar Marksman, Coleco Telstar Colortron, APF M-1000
<b>1979</b>	Magnavox Odyssey 2, Minton Bradley (Macrovision), Mattel intellivision
<b>1981</b>	Epoch Cassete Vision, Bally Computer
<b>1982</b>	Bandai Arcadia, Colecovision, Milton Bradley Vectrex, Bally Astrocade, Atari 5200, Coleco Gemini
<b>1983</b>	Nintendo Family Computer (Famicon Japan), Sega SG-1000, Cassio PV-1000, Mattel Intellivision II, Sega Mark III (Japan), Columbia Home Arcade
<b>1985</b>	Nintendo Entertainment System
<b>1986</b>	Sega Master System
<b>1987</b>	Atari 7800, Nec PC Engine, Turbografy 16
<b>1988</b>	Sega Genesis
<b>1989</b>	Nec Supergrafx
<b>1990</b>	Sega Master System II, Nintendo Super Famicon (Japan)
<b>1991</b>	Super Nintendo Entertainment System, SNK Neogeo AES, Comodore CDTV, Philips CD-1
<b>1992</b>	Nec Turbo Duo, Sega Genesis II, Sega Genesis CD
<b>1993</b>	Comodore Amiga CD32, Sega CD2, Panasonic 3DO Interactivemultiplier)
<b>1994</b>	Sony Playstation, Bandai Playdia, Sega Genesis 32x, Nec Turboduo RX, Nec PC-FX, SNK Neo Geo CD, Sega Saturn
<b>1995</b>	Nintendo Virtual Boy, Cássio Loopy
<b>1996</b>	Nintendo 64
<b>1997</b>	Sega Saturn Skeleton, Super Nintendo (Enterntainment Sytem)
<b>1998</b>	Sega Dreamcast, Sega Genesis 2
<b>2000</b>	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)

## 2.7. 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 MECC<sup>8</sup>, 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 dos jogos, cada um com sua contribuição puderam 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 dele *Pac-Man*, ambos os gêneros tinham interesse no jogo, 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.

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

<sup>8</sup> Minnesota Educational Computing Consortium



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 iniciam as comunidades virtuais e, no ano de 1998, *The Legend of Zelda Ocarina of Time* é considerado o melhor jogo de todos os tempos.

No ano 2000, a popularização dos jogos online atinge escala global. Nesse mesmo ano, *The Sims* é lançado e atinge a marca de jogo de PC mais vendido da história. O jogo *World of Warcraft*, lançado em 2004, atinge a incrível marca 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

#### 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



## 2.8. 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.

## 3. METODOLOGIA

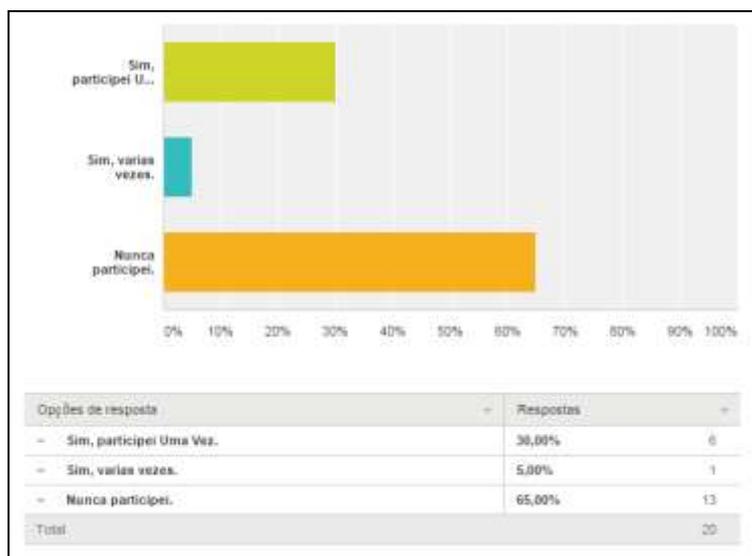
As metodologias utilizadas foram pesquisas bibliográficas, entrevistas informais com jogadores, com profissionais da área comercial de *gamers*, participação de pequenos eventos e pesquisa qualitativa com a ferramenta *survey monkey*.

#### 4. RESULTADOS OBTIDOS E DISCUSSÃO

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

##### 4.1. QUESTIONÁRIO DO SURVEY MONKEY

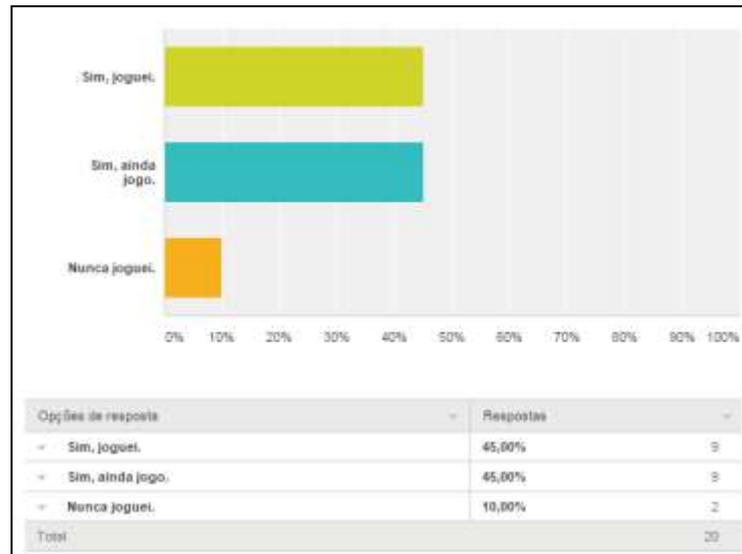
Baseado no tema Jogos Eletrônico foi aplicado uma pesquisa no período de 27/09/2015 a 26/10/2015 com a finalidade de identificar qual é a visão da sociedade sobre o mercado de eventos na área de games, e o conhecimento da população sobre o assunto. A amostra foi composta de vinte pessoas, escolhidas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



**Gráfico 1:** Participação em Eventos de Jogos Eletrônicos

**Fonte:** Os autores

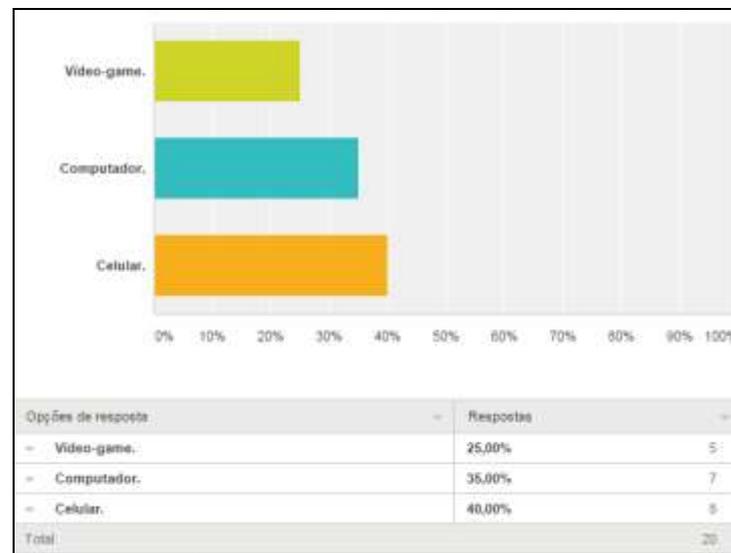
Como se pode observar no gráfico 1, 65% dos entrevistados nunca participaram de eventos de jogos eletrônicos. Isso mostra que se deve trabalhar na divulgação e no estímulo para que se possa atingir esse público que ainda não está ativo.



**Gráfico 2** – Existência de pessoas que ainda jogam

**Fonte:** Os autores

Nos dias de hoje, segundo o 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 acreditar 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*.

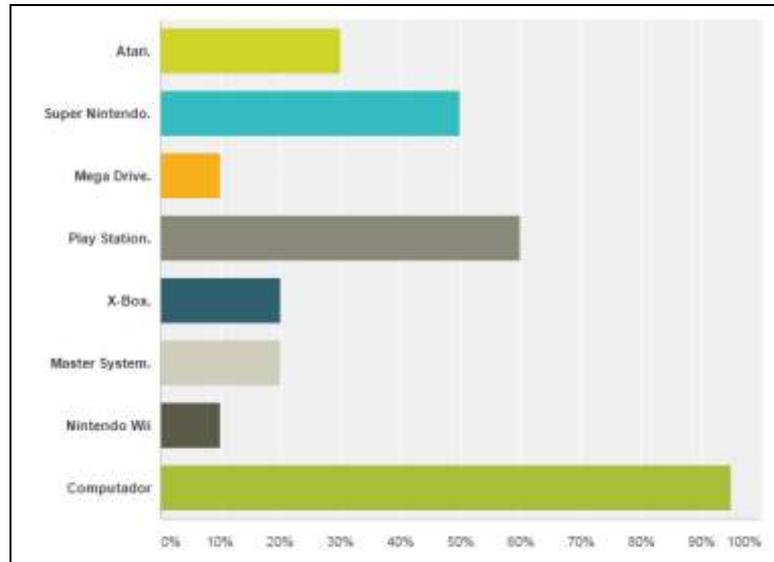


**Gráfico 3** – Consoles que mais são adquiridos

**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*,

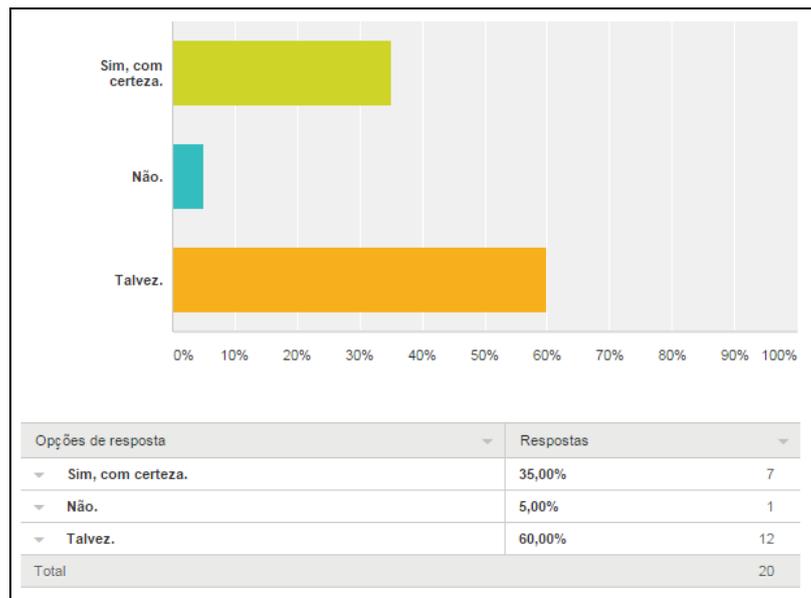
entre outros, estão na maioria dos dispositivos móveis, e a cada novo aparelho lançado, os criadores desenvolvem jogos mais robustos e de maior qualidade gráfica.



**Gráfico 4** – Consoles mais comprados durante a evolução

**Fonte:** Os autores

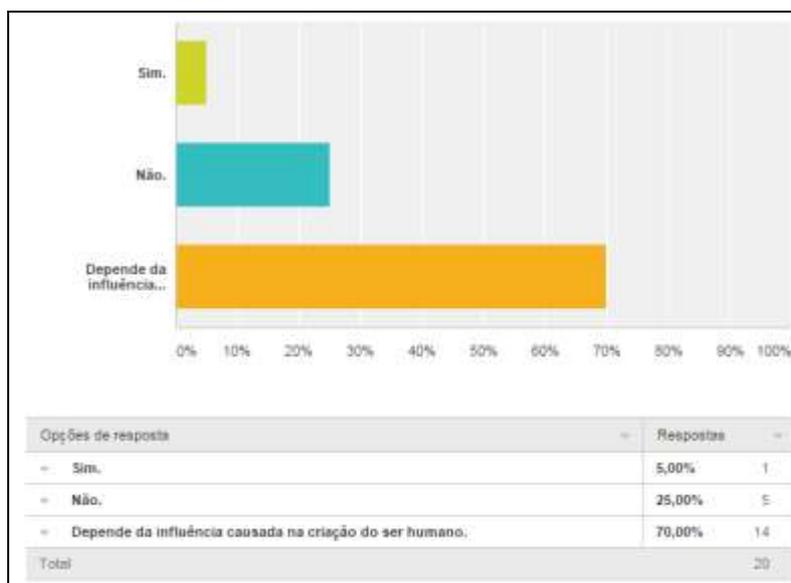
Segundo a pesquisa, nos últimos anos, o console mais adquirido foi o computador; em segundo lugar, Playstation com 60% e, em terceiro, o Super Nintendo, com 50% de aprovação. A pesquisa mostra que grande parte ainda tem o computador como principal meio para jogar, talvez o seu custo pode ter influenciado, 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 pode se 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.

#### 4.2. 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.

#### 4.3. 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, MSI<sup>9</sup>.

## 5. CONCLUSÕES

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.

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 excelente negócio. Os números mostram que o Brasil tem um grande público e ótimos eventos, mas as cidades do interior ainda não realizam eventos dessa modalidade, ou seja, há espaço para crescimento e desenvolvimento nessas regiões. Vale o gestor de eventos analisar e atrair esse modelo de negócio para fora das capitais.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

ABEOC BRASIL. 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.

BACH, Santiago Olmedo. **A Gestão dos Sistemas de Informação**. Lisboa: Centro Atlântico, 2001.

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.

---

<sup>9</sup> Micro-Star International Co. Ltda é uma empresa de produtos eletrônicos e de hardware sediada em Novo Taipé, Taiwan.



- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**, 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- DUPAS, Gilberto. **Ética e Poder na Sociedade da Informação**. 2. ed. Unesp, 2000.
- FOLHA DE SÃO PAULO. Crescimento do setor de eventos cria oportunidades pelo Brasil. **Mercado**. São Paulo, 2014.
- Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2014/09/1519733-crescimento-do-setor-de-eventos-cria-oportunidades-pelo-brasil.shtml>>. Acesso em: 9 nov. 2015.
- HOBSON, John A. **Os economistas a evolução do capitalismo moderno**: um estudo da produção Mecanizada. Nova Cultura Ltda, 1996.
- KOTLER, Philip. **Administração de marketing**. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall Brasil, 2006.
- MOTT, Tony. **1001 Vídeos para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: GMT Editores, 2013.
- SURVEYMONKEY. Trabalho Acadêmico. Plataforma **SurveyMonkey**. [S.l.], 2015.
- Disponível em: [https://pt.surveymonkey.com/surveyclosed/?sm=4TTRofGqInopfdLgwmOmEkRrtG396OcvCLhnNCKoDtt6x1g\\_2BT1FCNdYVMt01shVdCrowHZup6k5j5XcbOI4MAQ\\_3D\\_3D](https://pt.surveymonkey.com/surveyclosed/?sm=4TTRofGqInopfdLgwmOmEkRrtG396OcvCLhnNCKoDtt6x1g_2BT1FCNdYVMt01shVdCrowHZup6k5j5XcbOI4MAQ_3D_3D)>. Acesso em: 11 nov. 2015.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.
- 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.