

JOGOS ONLINE

o crescimento e impacto da maior
indústria do entretenimento moderno



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica
- A importância dos jogos na educação infantil
- Habilidades mais importantes usadas entre os jogadores de esports
- Crime bárbaro no eSports expõe machismo no mundo gamer
- Videogame: no limite entre o bem e o mal
- Jovens de periferias apostam nos games como plataforma de ascensão social
- Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021
- Brasil tem mais de 67 milhões de gamers diz pesquisa
- Pesquisa revela o impacto dos esports no Brasil
- O impacto dos games nas dinâmicas sociais e nas estratégias de negócio das marcas
- DE SORDI, G. AMPARO, D. M. O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. SciELO, 2018.
- ARAÚJO, G. S., JUNIOR, M. O. S. Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática.



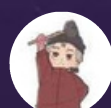
Ana Vitoria Palotta Pereira



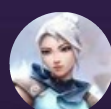
Edivan Fernandes Dias



Gabriela Batista Paganotto



Ivan Yuji Tamura



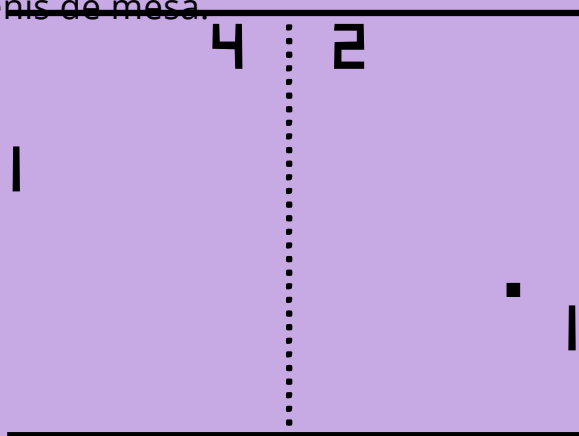
Renato Naoto Utsumi

COMO COMEÇOU

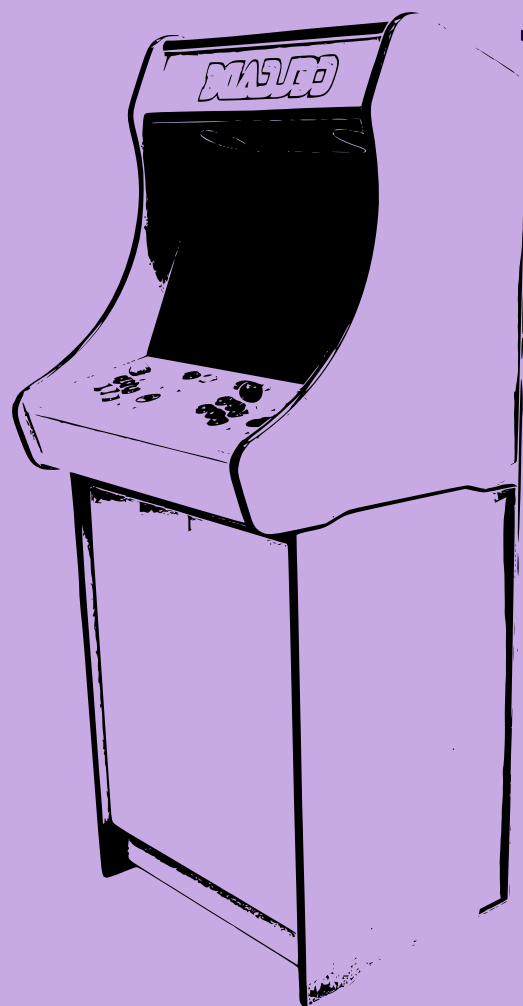
Essa indústria tão inovadora e diversificada, que abrange tantas faixas etárias, teve seu surgimento em 1970, com os jogos de arcade, mais conhecidos no Brasil como fliperamas. Sua popularização, entretanto, data de meados da década de 80.

Assim como nos tradicionais jogos de tabuleiro, o principal objetivo é proporcionar lazer e entretenimento aos jogadores, entretanto, com o desenvolvimento da tecnologia e da comunicação, a área de influência foi expandida para a vida profissional e social, assim como se tornou uma das indústrias mais rentáveis no mercado mundial do entretenimento.

O jogo Pong foi um dos primeiros jogos de arcade criado, com formato e jogabilidade simples, e gráficos bidimensionais, desenvolvido em 1972. Sua temática simulava uma partida de tênis de mesa.



Pong, Atari (1972).



O arcade era em uma máquina na qual funcionavam os jogos e eram instalados em um estabelecimento chamado fliperama. A noção de competitividade que atualmente vemos bem explícita nasce aqui, com os jogadores competindo para ver quem tinha o maior placar ou quem era o melhor do bairro nos jogos de luta, como o famoso Street Fighter II da Capcom, que ganhou grande apreço da comunidade pelas diversas combinações de movimentos executáveis pelos personagens.

A febre do Street Fighter não apenas possibilitou mais lançamentos da franquia, mas também criou tendências que continuam fortes até hoje, sendo o maior expoente dos jogos de luta. Nos anos que seguiram do boom dos arcades, as desenvolvedoras de jogos e aparelhos já estavam desenvolvendo uma nova tecnologia, que mais uma vez traria grandes mudanças ao mundo dos games. Várias empresas tentaram trazer os games para um novo ambiente, mas a mais bem sucedida foi a mesma que lançou o jogo Pong, a Atari, produziu o console Atari 2600, um dos pioneiros a trazer a jogatina para o círculo caseiro e o maior responsável por popularizar esse novo jeito de jogar.

A diversão e competitividade foram ampliadas com os consoles. As partidas que antes eram restritas aos fliperamas, agora tomaram o espaço doméstico, popularizando ainda mais as disputas entre amigos e colegas de bairro, rivalizando para ver quem era o melhor do grupo, por exemplo, no Mortal Kombat I, lançado em 1991, sendo um marco não só no sucesso, mas também pelo fortalecimento da discussão acerca da violência nos videogames, impactando a cena de tal forma, que sua popularidade levou à criação de um conselho de classificação de faixa etária.



Atari 2600,(1982).



THE WORLD





Capa do Jogo Street Fighter II, direitos pertencem à Capcom

WARRIOR

CAPCOM

A caminhada da evolução não parou por aí. As empresas Nintendo e Sony tiveram um papel fundamental nesse processo. Ambas foram pioneiras na fabricação de consoles durante os anos 80 e 2000, com o Super Nintendo, Nintendo 64 e Playstations I e II. O desenvolvimento dos consoles a partir dessas e de outras empresas precursoras revolucionou os aparelhos, assim como preparou o mercado para receber jogos mais bem desenvolvidos em enredo, temática, gráficos e dimensões.



PlayStation

SUPER NINTENDO

Após a criação do computador doméstico pela Apple em 1976, a disputa com as demais empresas ficou cada vez mais acirrada, os anos de 80 e 90 foram marcados por uma intensa ampliação nas tecnologias voltadas para os PCs (Personal Computer).

A procura por jogos de computador já se intensificava na época, demanda que impulsionou mais desenvolvimentos para que os computadores pudessem comportar jogos mais modernos, como foi o caso da criação da placa de vídeo da NVIDIA, a NV-1.

DESTÁNCIA

AGORA, ONLINE

Enquanto os arcades e consoles se firmavam como grandes opções para o entretenimento da população, grandes pulos tecnológicos eram feitos no âmbito das comunicações. Acompanhando essas mudanças, os jogos online se tornaram possíveis em 1991.

Logo, passou a ser real a possibilidade de jogar com e contra pessoas dos mais variados lugares. Mas não sem problemas, pois uma breve falha na conexão poderia, e ainda pode estragar toda a experiência. Aqueles que jogavam em casa tinham uma série de problemas com a internet doméstica. Assim, os jogadores

passaram a exigir mais das empresas provedoras de internet. Rafael Kohiyama, especialista técnico da Fibracem explica, "por essas razões os Provedores se viram muitas vezes obrigados a melhorar a infraestrutura de suas redes. Muitos até tiveram que migrar de tecnologia e, hoje em dia, é possível afirmar (segundo dados da Anatel) que a maioria das redes de banda larga do Brasil utilizam a fibra óptica para possibilitar a melhor experiência de jogabilidade online para os gamers".



E- O QUE?

Os E-Sports cresceram rapidamente no Brasil e no mundo, o que não é novidade, e vem crescendo cada vez mais. Segundo uma pesquisa feita pela plataforma Betway, estima-se que atualmente, entre os brasileiros existam dois gamers para cada praticante de futebol, algo bem considerável pensando no nosso título de "País do Futebol".

No entanto, esse não é apenas um fenômeno nacional, os e-sports dominaram a cultura pop mundial, e prova disso é como a união entre jogos e celebridades se tornaram eventos de proporções astronômicas, como é o caso do "Astronomical" show virtual do rapper estadunidense Travis Scott que ocorreu dentro do jogo Fortnite, em 2020 e foi a live mais assistida do mundo, quebrando recordes com 12 milhões de espectadores.



Além de eventos desse tipo, os games têm sido um grande palco para outros fenômenos, sediando abordagem de temas sociais, como reuniões do movimento anti-racista Black Lives Matter, e também para o lançamento de produtos, músicas e filmes. Isto é, o marketing de grandes marcas têm investido em peso no segmento.

Coca-Cola, MasterCard, BMW são algumas de uma extensa lista de marcas que possuem um extenso investimento nessas plataformas, com presença dentro de mapas e patrocinando de eventos, reafirmando o impacto socioeconômico dos jogos.

Mercado de Games e

CONSOLE
\$49.2Bi

PC
\$35.9Bi

TOTAL
\$175.1Bi

fonte: newzoo
produção: própria

Global de em 2021

TAL
5,8Bi

MOBILE
\$90.7Bi

valores em dólar americano

Segundo o NewZoo 2020 Global Gamers Market Report, o setor movimentou 175 bilhões de dólares em 2021, pois além dos eventos citados acima, na grande maioria dos jogos existem itens cosméticos que podem ser comprados, e em outros também há produtos para melhorar a performance ou desbloquear novos conteúdos, os quais chegam a movimentar mais de 1 bilhão de dólares por ano em jogos como o Fortnite.

O Brasil, ocupa 11º lugar de maior mercado de jogos da América Latina, segundo uma pesquisa feita pela BGS (Brasil Game Show) existem 67 milhões de consumidores de jogos eletrônicos no país, tornando o e-sports, um dos setores mais rentáveis no mercado de entretenimento, competindo tempo de tela com serviços de streaming de filmes, séries e músicas.

e-Sports na vida acadêmica?

As competições também tomaram espaço nas universidades, com um vasto elenco de equipes universitárias disputando entre si. Convidamos dois competidores da UFSCar para contar mais sobre essa vivência.



Em qual modalidade você compete?

Fernanda, Terapia Ocupacional – League of Legends
Vitor, Engenharia de Materiais) – Dota 2



Qual foi a motivação para entrar na equipe?

F – Crescimento pessoal, melhorar minha gameplay, a dinâmica de um time.

V – Sempre gostei de jogar e competir, aí a FIRE (equipe da UFSCar) proporcionou juntar esses dois mundos.



Quais são as principais atividades do time?

F – Desenvolvimento de habilidades e estratégias para competir em competições diversas, representando a UFSCar Fire Feminina.

V – Em geral, treinos semanais, scrims (jogos amistosos contra outros times) e competir nos campeonatos.



Você acha que os games influenciam positivamente seus estudos?

F – Sim, porém depende de pessoa pra pessoa e do contexto de cada um, mas ele pode ser utilizado com um momento de lazer, para esparrar das atividades estressantes da graduação e isso pode ajudar na manutenção psíquica, como também no rendimento acadêmico

V – Sim, acho que os jogos ajudam a distrair um pouco, mas também dão disciplina e é um bom jeito de representar a faculdade em torneios.

UMA OPORTUNIDADE DE VIDA

Os e-sports também se tornaram um meio para a ascensão social de muitos jovens, no Brasil, grande exemplo disso é o Free Fire, um jogo muito acessível por ser jogado através dos smartphones. Ademais, o salário dos jogadores profissionais varia de 4 a 12mil reais.

No cenário brasileiro, um dos maiores nomes do setor de e-sports é Bruno Goes, conhecido pelo nome profissional Nobru. Bruno nasceu na comunidade paulistana Cidade Novo Oriente, no início da carreira, o jogador utilizava o celular do pai pois o seu havia sido roubado.

Atualmente ele possui mais de 13 milhões de seguidores no Instagram e um faturamento estimado de R\$2 milhões por mês através de suas lives na Twitch, plataforma amplamente utilizada por jogadores ao redor do mundo para realizar transmissões de jogos ao vivo (lives).

Jakeline Benites, campeã da Taça das Favelas em 2021, afirma que o prêmio de R\$ 60.000 dividido entre os 7 competidores da equipe, trouxe uma nova perspectiva já que foi através dele que ela conseguiu começar seu próprio negócio.

Além de abrir portas para os jogadores, o cenário de jogos competitivos também pode abrir espaço para outras áreas, o rapper Guxta de 19 anos conseguiu dar um salto na carreira através de uma parceria fechada com a LOUD, uma das maiores organizações de esportes eletrônicos do país, desde então ele lançou músicas, videoclipes e agora ajuda a mãe financeiramente.

VIDEO GAMES, JOVENS, VIOLÊNCIA...

O debate sobre como a violência nos jogos eletrônicos afeta a mente dos adolescentes não é nova. Em 2019, depois do ataque realizado por dois jovens em uma escola estadual no município de Suzano, o vice-presidente Hamilton Mourão afirmou “A nossa garotada é viciada em videogames violentos”, indicando um culpado pela tragédia. O mesmo estilo de fala ocorreu após um massacre em uma escola estadunidense no mesmo ano, o presidente em vigência na época, Donald Trump, responsabilizou os games, rotulando os como “horríveis e violentos”.

Mas, afinal, existe alguma relação entre a violência dos jogos e os comportamentos violentos ou tragédias como as citadas pelos estadistas?

Um estudo feito pela Universidade de Oxford realizou uma pesquisa para analisar essa questão, e a conclusão foi que não há ligação entre a violência dos games violentos e as agressões na vida real. Segundo o psiquiatra Isaac Efraim, só existe risco da violência dos jogos afetarem o comportamento dos jovens se o indivíduo possui uma predisposição psicológica para isso. Por outro lado, o perigo dos jogos está no risco de vício, a OMS (Organização Mundial da Saúde) já classificou a obsessão por videogames como um transtorno mental e foi incluída no manual de Classificação Internacional de Doenças (CID).

A psicóloga Anna Lucia Spear King afirma: "Os jogos eletrônicos foram feitos para viciar porque estimulam a liberação de uma substância química no cérebro, a dopamina, que causa uma sensação de prazer, euforia e recompensa", contudo, ao redor do mundo, cerca de 3% dos gamers desenvolve uma compulsão nociva. Ou seja, o perigo da violência nos jogos existe, porém, como apontam estudos, o risco é mínimo.

... E MACHISMO

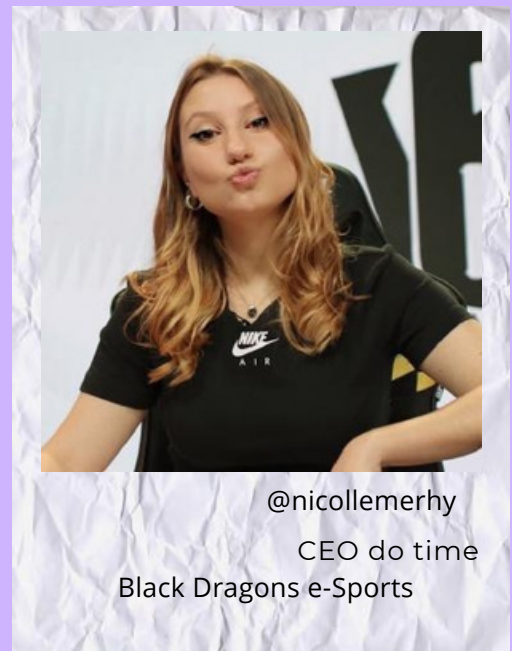
O machismo na nossa sociedade apresenta-se de várias formas no cotidiano das mulheres, através de falas e comportamentos que já estão enraizados culturalmente, do assédio moral, sexual, do perigo e da violência nas ruas.

Apesar da maioria do público gamer ser composto por mulheres (segundo dados da Pesquisa Game Brasil, o público feminino corresponde a 53,8% do quantitativo total), isso não diminui o assédio sofrido pelas jogadoras, além da contestação diária de suas habilidades. Mariana Sabia, jogadora profissional de CS-GO, relata que lida com o machismo no meio gamer desde os 9 anos de idade, que foi quando começou a jogar por diversão com o irmão.



@maripsabia
atletaprofissional de CS-GO,
pela equipe mibr

Nicolle Merhy, conhecida como Cherrygumms, é CEO da Black Dragons, um dos clubes mais antigos dos e-sports, e apesar de já ter se estabelecido nesse meio, ela conta que sua trajetória profissional foi dificultada pelo machismo e é até hoje, "O que eu sentia, pelo menos como jogadora, é que a minha voz não era tão ativa quanto a de um jogador. Eu poderia dar a mesma informação no jogo, a mesma decisão, mas ouviriam uma decisão do outro. Eles teriam certeza de que a dele estava certa. Com a minha, sempre iriam ter um pé atrás. Acho que isso foi um machismo velado".



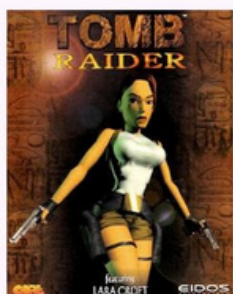
@nicollemerhy
CEO do time
Black Dragons e-Sports

Representatividade e a hiperssexualização

Outro ponto que precisa ser levado em consideração é a questão da representatividade nos próprios jogos. Além da falta de investimento em campeonatos femininos, as jogadoras ainda têm de lidar com a hiperssexualização das personagens.

A hiperssexualização consiste em transformar o corpo de personagens femininas em símbolos sexuais irrealistas, além de vestimentas que expõem seus corpos de forma desnecessária. Entretanto, já houve uma mudança nesse sentido, um grande exemplo disso é a personagem Lara Croft, protagonista da franquia Tomb Raider, a diferença entre os figurinos dos jogos lançados nos anos 2000 contra as versões de 2010 sugerem uma mudança significativa nas representações femininas.

Lara Croft, um retrato desse processo



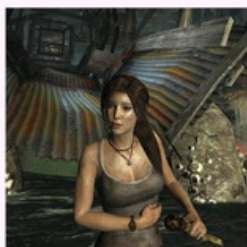
1996



2008



2013



2018



O cenário dos jogos para o público feminino ainda está longe de ser o ideal, mas aos poucos os debates e a luta por uma igualdade vem trazendo resultados.

(1996) Arte de capa de Tomb Raider. Os direitos autorais da capa pertencem a Core Design e Eidos Interactive.

(2013) Arte de capa de Tomb Raider. Os direitos autorais da capa pertencem a Crystal Dynamics e Square Enix

(2008) Arte de capa de Tomb Raider: Underworld. Os direitos autorais da capa pertencem a Crystal Dynamics e Eidos Interactive.

(2018) Arte de capa de Shadow of the Tomb Raider. Os direitos autorais da capa pertencem a Square Enix

Tema essencial para pesquisas e educação

Se a consolidação dos games online tocou em áreas tão importantes como a tecnologia e a sociedade, seria quase impossível que não chegasse até os pesquisadores como tema de interesse para estudos. Desde a popularização dos consoles, do computador e da internet nos anos 80, a pauta sobre os possíveis malefícios desses artifícios já estava presente não apenas na conversa cotidiana dos pais, mas nas discussões científicas.

Assim, hoje as pesquisas procuram

delimitar

e entender o campo das habilidades que podem ser desenvolvidas ou

comprometidas através dos jogos, verificando sua relação com as

habilidades

motoras e cognitivas

Já no âmbito educacional, temos a geração

dos screenagers, que desde pequenos interagem com o mundo amplamente através de telas: mandando mensagens, escrevendo textos ou lendo notícias, e assim, encontram-se em um claro

contraste com a maneira a qual as gerações anteriores aprenderam a executar esses afazeres comuns do dia a dia quando tinham a mesma idade. Essa divergência

vivência entre quem educa e quem

aprende

é o novo desafio da educação.

- uso da tecnologia como algo natural e espontâneo

Esses são alguns exemplos de características dessa nova geração de alunos, que possui traços claros, e que não encaixam com a pouca interação que constitui os métodos de ensinamentos clássicos, aos quais os estudantes se restringem a reproduzir textos e técnicas.

Através da utilização de smartphones, tablets e computadores, a gamificação consiste em um método de ensino que utiliza as estratégias dos jogos nas atividades, com o objetivo de aumentar o engajamento e aprendizagem dos alunos, conquistando-os ao fazer o uso de equipamentos os quais já fazem parte do cotidiano e que são considerados mais atraentes e interativos. Não é novo na educação o conceito de pirâmide do aprendizado, a qual mostra uma noção da retenção de conhecimento de acordo com cada método. Apenas a interação passiva não tem uma retenção tão significativa quanto a de forma ativa, que é como se apresenta a gamificação.

E como esporte competitivo? Os atletas de e-Sports desenvolvem várias habilidades para competirem em alto nível, como os atletas dos esportes tradicionais, mas será que as habilidades desenvolvidas são diferentes?

ESPORTES TRADICIONAIS E E-SPORTS: HABILIDADES DESENVOLVIDAS

ESPORTES TRADICIONAIS



Disciplina para manter os treinos e dietas é algo crucial para os atletas de alta performance.



Autoconfiança faz com que você tenha confiança em seu trabalho, em seu desempenho, o que é fundamental para sua motivação.



A concentração e o foco são imprescindíveis para melhores resultados e desempenho.



A Constância de persistir em seu objetivo é o princípio que mostra ao atleta que ele precisa treinar e insistir todos os dias.

E-SPORTS



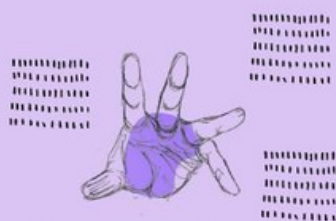
A visão periférica é essencial para que o jogador foque não apenas no principal, mas nas informações adicionais



A memória é uma das exigências dos games, visto que é importante que os jogadores lembrem das características dos mapas ou dos itens.



A noção de espaço faz grande diferença na hora de aproveitar melhor o ambiente do jogo.



A coordenação motora é essencial nos momentos em que é necessário mirar ou movimentar-se e faz total diferença nas competições.

Entretanto, poderia-se embaralhar as habilidades e valores chaves entre as modalidades, colocando exemplos de aplicações para ambos os lados sem perder a naturalidade, demonstrando a natureza competitiva de ambos os cenários. Os atletas de e-Sports, cada vez mais, adotam as estratégias e rotinas já consolidadas pelos esportes tradicionais para ampliar suas performances, como através de rotinas de exercício físico, acompanhamento nutricional e rotinas planejadas.