



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
FRANCISCO ELSON LIMA BEZERRA

**A INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES:
UM MERCADO EM ASCENSÃO**

Palhoça
2018

FRANCISCO ELSON LIMA BEZERRA

**A INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES:
UM MERCADO EM ASCENSÃO**

Relatório apresentado ao Curso **Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação**, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial à aprovação na unidade de aprendizagem de Estudo de Caso.

Orientador: Prof. ROBERTO FABIANO FERNANDES

Palhoça
2018

FRANCISCO ELSON LIMA BEZERRA

**A INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES:
UM MERCADO EM ASCENSÃO**

Este trabalho de pesquisa na modalidade de Estudo de Caso foi julgado adequado à obtenção do grau de Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação e aprovado, em sua forma final, pelo Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação, da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, ____ de _____ de ____.

Prof. e orientador Roberto Fabiano Fernandes
Universidade do Sul de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Teresinha, que não está mais entre nós e sempre me incentivou a continuar estudando, a todos que colaboram com a pesquisa respondendo o questionário, aos meus amigos de infância que passaram horas e horas jogando videogame comigo, a minha esposa, Eveline, que esteve presente sempre que precisei e a minha filha, Gabriela, minha parceira de videogame e que me incentivou nesta pesquisa.

RESUMO

Nos últimos anos os avanços tecnológicos proporcionaram a mudança de visão em muitos ramos da sociedade, a indústria dos videogames que sempre foi visionária beneficiou-se diretamente com estes avanços, e com isso tornou-se tão grande e importante como a indústria do cinema.

Esta pesquisa propôs por meio de uma pesquisa exploratória utilizando a pesquisa bibliográfica e eletrônica em livros sobre a história dos videogames e sua evolução, responder a seguinte pergunta: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza?

A partir das respostas do questionário e das entrevistas realizadas constatou-se que a decisão de ser ou não um atleta profissional depende de muitos fatores alheios muitas vezes a vontade daquele que quer ser um atleta profissional e que a visão da sociedade sobre os videogames ainda é uma visão de que o jogo tem um caráter meramente de diversão, sendo assim, a busca pela profissionalização do jogador é mais árdua.

Palavras-chave: Indústria dos videogames. Sociedade. Atleta profissional.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 TEMA	7
3 OBJETIVOS	9
3.1 OBJETIVO GERAL	9
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	10
4.1 CAMPO DE ESTUDO	10
4.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	10
5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA REALIDADE OBSERVADA	12
5.1 CONTEXTO HISTÓRICO	12
5.2 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA REALIDADE OBSERVADA	13
6 PROPOSTA DE SOLUÇÃO DA SITUAÇÃO-PROBLEMA	16
6.1 PROPOSTA DE MELHORIA PARA A REALIDADE ESTUDADA	16
6.2 RESULTADOS ESPERADOS	17
6.3 VIABILIDADE DA PROPOSTA	17
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	20
APÊNDICE 1	21

1 INTRODUÇÃO

A indústria dos videogames conforme destaca Arthur Bonany, “Atualmente, a indústria de jogos se tornou tão grande e profissional quanto a do cinema, o que demanda profissionais qualificados e habilidosos (Bobany 2008)”, portanto, este crescimento que levou o nascimento de novas profissões e a criação processos de capacitação na área fez surgir, como na industria do cinema existe o ator, o atleta de jogos eletrônicos, sendo este o objeto principal da pesquisa.

Esta pesquisa tem como objetivo identificar os avanços no processo de profissionalização dos jogadores de videogames em Fortaleza. Na busca deste objetivo foi aplicado um questionário com profissionais da área de tecnologia, alunos e professores de cursos de Jogos digitais, usuários de videogames e jogadores profissionais e amadores de videogames. Além disso, foi realizada uma entrevista com um professor de um curso universitário de desenvolvimento de jogos eletrônicos e com um atleta profissional de videogame.

As perguntas do questionário, a entrevista e o trabalho de pesquisa foram desenvolvidos utilizando Chandler (2012), Assis (2007), Bobany (2008), Gularte (2010) e Gasi (2013). A visão dos autores junto com os que responderam as perguntas proporcionou a chegada a resposta para a problemática da pesquisa: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza?

2 TEMA

Para Goularte (2010, p 17), os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas, sendo uma das mais antigas atividades coletivas da humanidade.

Os videogames existem a mais de 50 anos, contudo sua popularidade veio apenas há alguns anos. O advento tecnológico mundial proporcionou um crescimento exponencial na utilização deste meio de diversão, com isso o mercado que antes era visto somente como meio de proporcionar um passatempo, está sendo moldado por uma nova realidade. Hoje em dia existem campeonatos mundiais de videogames, com jogadores amadores e profissionais, junto a isso foi criado um universo de oportunidades, não somente para aqueles que jogam, pois com a crescente utilização e conhecimento por meio da população da existência deste universo, criou-se programas de televisão especializados, canais de transmissão via WEB que discutem e divulgam o mundo dos videogames, o que começou como uma brincadeira de criança está tomando forma e ainda não há como prever o que se tornará.

Há apenas alguns anos os videogames eram definidos como meros jogos de passatempo, como podemos perceber na definição de ASSIS (2007, p 9):

A rigor, todos os games são passatempos. Salvo para os profissionais, que os desenvolvem ou os estudam, a posição do jogador é daquela pessoa que quer despende algum tempo alheado de seu entorno, imerso em um contexto de desafio formal inofensivo. Mas um passatempo de verdade não inclui, pelo menos em princípio, a ideia de “ganhar”.

Com as mudanças que ocorreram nos últimos anos, onde a visão empresarial aplicada na indústria dos videogames busca transformar esta indústria em algo como é a indústria musical e cinematográfica os videogames se transformaram em um mercado altamente promissor. Hoje a indústria dos videogames já busca um novo patamar que é a busca pelo reconhecimento de ser tratada como Arte.

Assim BONANY (2007, p 19) define os videogames:

Videogames, tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante do planeta. Tanto no Ocidente quanto no Oriente. A indústria dos videogames cresce em uma escala vertiginosa ano após ano. Estão cada vez mais na vida das pessoas, em seus escritórios, em seus celulares e em seus lares. São até usados na internet de forma comercial. Mas é preciso mais do que uma indústria crescente para podermos considerar os videogames, ou apenas games, como uma forma de arte.

Eu como amante dos videogames, tenho presenciado uma crescente mudança no mercado mundial e isto tem influenciado o país e também a minha cidade, as mudanças no perfil dos jogadores, o nascimento dos jogadores profissionais e a criação de faculdades para desenvolvedores de jogos eletrônicos são apenas algumas mudanças que podem ser vistas com clareza.

Neste contexto, a presente pesquisa terá como tema: A indústria dos videogames, um mercado em ascensão em Fortaleza. Com o intuito de responder à pergunta: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza?

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Identificar os avanços no processo de profissionalização dos jogadores de videogames em Fortaleza.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Esta pesquisa tem como objetivos específicos:

- Identificar o crescimento da indústria dos videogames em Fortaleza
- Identificar a longevidade do jogador profissional de videogames.
- Identificar o que transforma um jogador amador em um jogador profissional
- Identificar a especialização dos jogadores profissionais de videogames

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 CAMPO DE ESTUDO

Utilizando o método de pesquisa exploratória utilizar-se-á a pesquisa bibliográfica e eletrônica em livros sobre a história dos videogames e sua evolução. O público alvo da pesquisa serão os profissionais da área de tecnologia, os usuários de videogames e os jogadores profissionais de videogames radicados em Fortaleza-CE. Será aplicado um questionário para o público alvo.

4.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos de coleta de dados adotados neste trabalho são descritos no quadro a seguir.

Quadro 1 – Instrumento de coleta de dados

Instrumento de coleta de dados	Universo pesquisado	Finalidade do Instrumento
Entrevista	Um professor de um curso de desenvolvimento de jogos eletrônicos e jogador profissional de videogame	Destacar a visão dos entrevistados sobre o universo da indústria dos videogames e sobre as possibilidades de crescimento na área.
Questionário	Profissionais da área de tecnologia, alunos e professores de cursos de Jogos digitais, os usuários de videogames e os jogadores profissionais e amadores de videogames.	O propósito será identificar a visão daqueles participantes da pesquisa sobre o mercado dos videogames, sobre a sua vivência neste universo e também sobre os avanços no processo de profissionalização dos jogadores.

Fonte: CAVALCANTI e MOREIRA (2008).

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA REALIDADE OBSERVADA

5.1 CONTEXTO HISTÓRICO

A primeira experiência registrada como entretenimento eletrônico data de 1947 e foi concebida por Thomas T. Goldsmith Jr e Estle Ray Mann. Neste experimento um tubo de raios catódicos gerava um ponto vetorial controlado analogicamente pelo jogador. Inspirado na elas de radares, o ponto simulava mísseis que deveriam acertar círculos fixos desenhados no monitor. Assim nasciam os jogos eletrônicos que iniciavam uma caminhada longa até chegar ao que temos hoje. Os jogos eletrônicos inicialmente foram criados para computadores e até hoje estão neste componente, contudo seu advento foi com os ARCADES e os consoles, pois nestes dois meios conseguiu abranger um nicho que o sustenta até hoje com são as crianças.

Jogos compreendem atividades coletivas que geram reações humanas. Para quem pratica, pode gerar uma série de sensações, exigindo esforço físico e mental pelo entendimento do conjunto das regras, às vezes com um treinamento técnico apropriado. Para quem vê, é um evento social de entretenimento e diversão, como uma simples brincadeira de cabo de guerra, mas também pode torna-se uma paixão viciante que incontrolavelmente motiva pessoas a visitarem casas de jogos e estádios, como partidas de campeonatos de futebol profissional. (Gularte, 2010, p18)

A busca inicialmente foi por diversão, mesmo que esta diversão estivesse ligada diretamente ao desafio individual ou com grupo que rodeava o jogador. O jogador busca uma imersão no jogo que o retira da realidade e o faz viajar pelo cenário visual que o livro ou filme não lhe proporciona. O jogo permite que o jogador seja o ator principal e que sem ele o jogo não acontece.

Ocorreram várias mudanças ao longo dos anos que tornaram esta brincadeira de criança em uma indústria gigantesca cujo faturamento hoje supera a indústria do cinema. De acordo Ferreira (2017), “levantamento feito pelo banco de investimentos de produtos digitais Digi-Capital, a indústria de games deve faturar mais de U\$ 100 bilhões até o ano de 2017, algo inimaginável a pouco tempo atrás”. O fator que fez este mercado crescer foi às possibilidades criadas neste novo mundo que surgiu após os anos 2000, onde novas tecnologias e o acesso facilitado aos jogos provocaram um aumento gigantesco na quantidade de jogadores. Aqueles que nasceram entre 1980 e 1990 hoje são adultos e não pararam de jogar e estão ensinando as novas gerações que jogo não é coisa só para criança e o mercado diversificado proporciona tal cenário. Junto a isto temos o nascimento do atleta profissional de jogos eletrônicos, não é mais aquela turma que se juntava em local fechado para jogar em grupo ou disputar campeonatos em fim de semana. Hoje temos times de jogadores que vivem somente para treinar e disputar campeonatos e este fator faz com vários outros vejam este mercado como

promissor profissionalmente, não somente como desenvolvedor, mas também como atleta, pois é uma nova profissão que tem uma carreira longa e uma remuneração considerável.

5.2 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA REALIDADE OBSERVADA

5.2.1. INVESTIGAÇÃO E ESTUDO

Foi elaborado um questionário que buscasse demonstrar através das respostas o conhecimento sobre o objeto estudado, que no caso é o videogame. Visando que a problemática da pesquisa fosse passada a aqueles que responderiam o questionário: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza?

O local da pesquisa, como relatado na problemática, é Fortaleza o questionário foi aplicado em dois eventos voltados para jogadores amadores de videogames, em uma empresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos e em curso universitário de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Aproveitando o processo de pesquisa entrevistamos um jogador de videogame profissional, foi dado enfoque na questão da profissionalização deste segmento e o que ele espera em longo prazo desta profissão e um professor de um curso de desenvolvimento de jogos eletrônicos e a entrevista foi focada na visão do mercado e capacitação dos profissionais.

As perguntas da entrevista e o questionário foram desenvolvidas com base nos autores Chandler (2012), Assis (2007), Bobany (2008), Gularte (2010) e Gasi (2013).

5.2.2. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para Bonany (2008), “Videogames, tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante no planeta”.

Inicialmente indagamos os entrevistados sobre o seu contato com os videogames, tivemos quase dois terços (64%) dos entrevistados afirmando que já jogaram videogame, na contramão está o conhecimento da existência de jogadores profissionais e sobre a existência de formação nesta área na cidade de Fortaleza onde os percentuais foram de 11% e 12% respectivamente. Também nas perguntas sobre a participação em eventos de jogos eletrônicos e campeonatos os percentuais foram inferiores a 30%. Junto a isso para 56% dos entrevistados os videogames são passatempo.

Percebemos nestas questões que o conhecimento sobre este segmento é visível, contudo o aprofundamento no meio ainda é bem pequeno. Em sua maioria os entrevistados, mesmo que atuem na área de desenvolvimento de jogos, vêem os videogames como um entre-

tenimento, muitas vezes passageiro e não rotineiro. Mesmo a indústria dos jogos eletrônicos faturando mais que a indústria do cinema somente 21% dos entrevistados considera os videogames uma forma de arte.

A segunda parte foi composta por perguntas que visavam verificar aprovação ou não de algumas afirmações e as respostas foram heterogêneas. Mais de 50% concorda que o mercado de trabalho na área de desenvolvimento de jogos é promissor, contudo apenas 30% consideram o mercado para jogadores profissionais promissor.

Buscamos entrevistar pessoas de diferentes faixas etárias e com isso percebeu-se que do mais velho ao mais novo a maioria vê o videogame com bons olhos e não se prende ao pensamento geral de restrição que a sociedade tenta empregar. Com relação à indústria e suas oportunidades não houve um consenso sobre a evolução ou não, ou sobre o que ocorrerá no futuro no meio.

Foi realizada uma entrevista com um atleta profissional de jogos eletrônicos e além das perguntas acima foi dado enfoque na questão da profissionalização deste segmento e que ele espera em longo prazo desta profissão. Na visão do entrevistado o atleta profissional de jogos eletrônicos é como um bebê que ainda está na fase de aprender a engatinhar, é claro que existem alguns jogadores que vivem exclusivamente da indústria dos jogos, mas em sua grande maioria existe uma rotina dupla de trabalho, pois mesmo participando de torneios e gastando horas e horas treinando ainda é necessário ter um emprego para manter a família, pois diferente do que muitos pensam, não são somente jovens que vivem neste meio e muito pai de família depende do que faturam nos jogos. Sobre sua dedicação aos jogos, ele disse que ser profissional ou amador ainda não significa muito, pois é tudo muito novo e ainda têm que crescer muito para podermos ver uma separação dos dois casos. Por fim ele informou que espera que com o tempo a profissão seja regulamentada e que haja um controle, pois mesmo não havendo limite de idade para iniciar a ser jogador profissional e também não tendo uma idade para findar este ciclo não existe um controle de quem pode ou não jogar, principalmente em campeonatos menores, pois não existe um órgão que fiscalize ou gerencie de uma maneira geral. Ele também afirmou que a carreira tende a ser duradoura e também é bem cansativa, pois exige horas de treino e preparação para os campeonatos.

Também foi realizada uma entrevista com um professor do curso de graduação de desenvolvimento de jogos eletrônicos com foco na visão sobre o mercado e os profissionais da área e qual o papel da formação na capacitação dos profissionais. Ele foi taxativo em dizer que: “Onde não há busca de conhecimento, não existe a possibilidade de um trabalho correto e certo”. Ficou evidente na conversa com o professor que a maioria dos alunos pensa somente na parte de desenvolvimento e poucos vêem o todo, que área de jogos eletrônicos não está somente ligada ao desenvolvimento e que existe muito mais. Recebi do professor a indi-

cação de leitura do livro “Manual de Produção de Jogos Digitais”, este livro foi escrito por uma produtora conceituada na área do desenvolvimento que junta neste compêndio uma gama de sugestões para realizar o desenvolvimento de um jogo de forma que permita que este trabalho tenha sucesso. Na nossa conversa o professor informou que nunca foi um jogador de muitas horas semanais, contudo ele informa que mesmo sem ser um jogador assíduo, não o impede que goste do meio, de participar de eventos e procurar conhecer as novas tendências. Sua formação é área de informática e isto o ajudou muito a entender o mercado da indústria dos jogos eletrônicos. Ela ainda explica que a graduação ajuda aquele que quer enveredar neste meio a entender como as coisas funcionam, que não é somente o produto final que importa, existem engrenagens que permitem o bom andamento do processo como o todo.

Na entrevista com o atleta profissional constatou-se o abismo que existe na realidade do cenário nacional, e principalmente em Fortaleza, quanto a outros países, é claro que ocorreram evoluções, contudo ainda são poucas e a luta da classe de jogadores profissionais brasileiros está apenas no começo. Percebemos a alegria do entrevistado quando conversa sobre o assunto e as perspectivas de mudança no futuro.

Na entrevista com o professor do curso de graduação constatamos que ainda estamos no começo, temos muito a evoluir no processo de aprendizado sobre o meio, a informática ainda é muito nova quando a comparamos a outros ramos como a engenharia ou medicina, mesmo hoje tendo o conhecimento que ela está nestes outros ramos como um meio para se chegar ao fim, a ainda indústria dos jogos eletrônicos não está separada da informática, pois nasceu a partir dela como outros ramos. A busca pelo conhecimento alinhado a experiência do dia-a-dia irá alavancar e proporcionar a evolução da indústria.

No próximo tópico trataremos sobre a proposta de solução para a realidade apresentada a partir das respostas que obtivemos.

6 PROPOSTA DE SOLUÇÃO DA SITUAÇÃO-PROBLEMA

6.1 PROPOSTA DE MELHORIA PARA A REALIDADE ESTUDADA

Esta pesquisa propôs responder a seguinte pergunta: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza? Na busca por esta resposta conseguimos através da pesquisa identificar que os videogames ainda são um universo paralelo e está restrito a uma parcela da sociedade, a indústria é gigante e cresce a passos largos, contudo ainda não consegue chegar a todos.

A presença do videogame na cultura é fato incontestável. Seus ritmos, imagens e narrativas se alastram como pinceladas de aquarela e nos conduzem a universos oníricos. (Gazi, 2013, p5)

Tomando como base o questionário e as entrevistas aplicadas, pode-se sugerir que para a profissionalização do jogador de videogame ser alcançada é necessário um trabalho conjunto do jogador e do meio, assim sendo, as empresas que se propõem a atuar neste mercado de organização de campeonatos e que mantêm times de jogadores de videogame devem ter a preocupação com o todo, não somente com o seu time.

Constatou-se na pesquisa que o mercado profissional em Fortaleza ainda está engatinhando, existem alguns projetos particulares que buscam encontrar atletas de esportes eletrônicos. São organizados campeonatos e eventos onde neles os participantes trocam experiências e é feito uma espécie de peneira, como é feito em outros esportes, como exemplo do futebol.

Para aqueles que hoje almejam ser jogador profissional de videogame, a visão de ser um atleta deve ser clara e uma busca que não deve cessar. Os campeonatos de jogos eletrônicos são uma nova vertente no mercado e hoje são conhecidos como e-sports (esporte eletrônico), assim sendo uma mudança de visão é necessária, tanto no jogador quanto naqueles que o cercam.

A sugestão para os jogadores é que conhecer o meio, como um todo é o alicerce para uma carreira promissora e longa. É claro que muitos atletas, na maioria dos esportes, não associam o seu conhecimento do meio, como um elevador para o sucesso, mas este meio é diferente, não basta ser bom, você tem que conhecer o meio que está inserido e esta busca de conhecimento só é possível com dedicação, treino e estudo. Hoje existem treinadores, muitos ainda amadores, mas alguns capacitados e que conhecem muito sobre o ramo e podem ajudar no processo de aprendizado. Em Fortaleza, também é uma profissão escassa, a de treinador, o que torna mais difícil para aquele que quer ser jogador profissional. Por fim a busca por um patrocínio é a luta mais árdua, na maioria dos casos, mas deve ser buscada de forma

incessante, pois ela é a garantia do sucesso, pois com isso o atleta terá acesso a mais campeonatos e poderá alçar vôos maiores.

6.2 RESULTADOS ESPERADOS

Com a aplicação das sugestões propostas espera-se que aqueles que buscam ser atletas de jogos eletrônicos compreendam que não existe uma cartilha para conseguir o tão sonhado estrelato. Ser um craque e o mais bem mais pago não está ligado somente a seguir esta ou aquela sugestão.

Esperamos que ao seguir as sugestões, o caminho do jogador amador que busca ser profissional seja facilitado, pois tendo este o conhecimento necessário do meio, podendo ser assessorado por um profissional capacitado e tendo um aporte que o possibilite competir contra os melhores, o processo de evolução tende a ser mais rápido e garantido.

6.3 VIABILIDADE DA PROPOSTA

Para que ocorra a transformação em atleta profissional, não somente o jogador em si é responsável, pois o meio tem de está interessado que isso ocorra.

É necessário que seja feito um investimento maior na busca de novos jogadores, pois o mercado está pulsante e não para de crescer, os campeonatos hoje são transmitidos mundialmente e tem um apelo nunca visto, o retorno de investimento é praticamente certo, haja vista a quantidade de patrocinadores interessados no meio. É claro que a separação do lúdico para algo que pode ser um investimento de milhões é uma barreira que deve ser quebrada, pois muitos pensam nos jogos como meros passatempos e que não tem como se ganhar dinheiro jogando, é investimento somente que gera gasto. Esta barreira precisa ser quebrada para que seja viável a profissionalização e seja possível sobreviver financeiramente sendo um atleta/jogador profissional de videogame.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O videogame é um objeto de desejo, para crianças e adultos, a interação gerada a partir deste objeto causa diversos tipos de sentimentos. Isso com certeza foi o que mais percebeu-se com este trabalho. Este aspecto gerado pelo videogame faz com que aquele que joga se aventure em mundo diferente, que pode ser o mesmo de um livro, mas a forma que a interação é realizada proporciona uma imersão instantânea.

Mas definir arte não é tão simples quanto determinar padrões de qualidade ou medidores de público, arte não precisa ser bem acabada, profunda ou popular, é a expressão do ser humano sobre sua própria condição, e muito mais. Porém os games também são mais do que simples formas de entretenimento. Hoje os jogos envolvem a mente, os sentimentos e até mesmo o corpo do jogador em uma experiência única. Assim, mesmo que de forma inconsciente, percebemos que os jogos, tais como se apresentam hoje, são arte. (Bobany, 2018, p173-174)

A aqueles que a partir da experiência de divertisse com o videogame levam isso além e buscam nesta diversão um algo mais que é a competição. Como muitas coisas na vida das pessoas, o começo é na base da brincadeira e diversão, mas em algum momento fica sério. Estes que ultrapassam esta linha percebem que quando a brincadeira fica seria, muitas vezes a diversão deixa de existir, mas isso não significa que tenha que desistir da luta.

Algumas dificuldades foram enfrentadas na pesquisa e a principal foi conseguir receber as respostas dos questionários e compilar os dados. Com as informações em mãos partiu-se para as entrevistas e pôr fim a busca da resposta da pergunta: quão promissor é o mercado dos videogames para os jogadores profissionais em Fortaleza?

Podemos constatar com este estudo que muito ainda há de se fazer para que a visão da sociedade sobre o atleta profissional de videogame seja mudada e o próprio atleta precisa evoluir quanto a sua profissionalização e sua busca para consegui-la. Percebemos que existe um interesse das empresas que atuam no meio, de buscar formas de garantir campeonatos, eventos e até patrocínios que garantam aos atletas a dedicação exclusiva a profissão de jogador de videogame, mas tudo é muito novo e este interesse é demonstrado por poucos. É claro que é um ramo novo e a tendência é evoluir nos próximos anos.

A sociedade em si ainda não ver este ramo como um mercado com faturamento superior que a indústria do cinema, e ainda trata os videogames como somente brincadeira do fim do dia, ou para simplesmente aliviar o stress. Esta mudança de visão é primordial para que os atletas evoluam e que sejam tratados como tal.

De toda forma, a pergunta pôde ser respondida e repassada a aqueles que participaram da pesquisa, principalmente ao jogador profissional que foi entrevistado. O mercado de jogadores profissionais de Fortaleza é promissor, está engatinhando e a previsão é que cresça.

Com este estudo evidenciou-se também a necessidade de uma investigação de perspectiva de crescimento das áreas de desenvolvimento e de apoio, principalmente área de marketing.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo, 2007.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, 2008.

CAVALCANTI, Marcelo e MOREIRA, Enzo. **Metodologia de estudo de caso**: livro didático. 3. ed. rev. e atual. Palhoça: Unisul Virtual, 2008. 170 p.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. Porto Alegre, 2012.

FERREIRA, Mateus. **Indústria de games supera o faturamento de Hollywood**. Disponível em: < <http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

GASI, Flávia. **Videogame e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Nova Iguaçu, 2013.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, 2010.

MENDONÇA, Ana Waley. **Metodologia de estudo de caso**: livro didático. Palhoça: Unisul Virtual, 2014. 99 p.

APÊNDICE 1

Questionário elaborado segundo os autores Gularte (2010), Bobany (2008), Assis (2007) e Chandler (2012).

Nas primeiras oito perguntas o entrevistado deve responder sim, não ou não sabe e também será informado se não houve resposta. Segue o percentual obtido:

Frase	SIM	NÃO	N/R	N/S
Você já jogou videogame?	64	24	12	0
Você conhece algum jogador profissional de videogame em Fortaleza?	11	33	22	34
Você tem conhecimento da existência de graduação em jogos eletrônicos em Fortaleza?	12	64	24	0
O videogame é uma arte?	21	26	17	36
Você já participou de algum evento de jogos eletrônicos?	30	40	20	10
Você já jogou algum campeonato de jogos eletrônicos?	20	56	16	8
Você deixa seu filho jogar videogame?	58	18	16	8
Você vê os videogames como mero passatempo?	56	11	11	22

Segue a segunda parte do questionário que foi respondido utilizando níveis de aprovação e desaprovação, foi realizado o cálculo percentual de cada resposta para cada frase:

Frase	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Indiferente, não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Os jogos eletrônicos não são meros passatempos e devem ser tratados como arte.	20	30	13	30	7
O mercado de trabalho na área de desenvolvimento de jogos eletrônicos é promissor.	10	5	30	35	20
O mercado de trabalho para jogadores profissionais de jogos eletrônicos é promissor.	24	36	10	21	9
O alto índice tributário do Brasil reduz o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos.	5	9	7	40	39
A falta de incentivo do governo causa uma demora no avanço do mercado dos jogos	17	50	13	11	9

eletrônicos.					
A capacitação dos profissionais da área da indústria dos jogos eletrônicos influencia diretamente na qualidade dos jogos.	3	1	6	20	70
O nascimento de curso de graduação na área de jogos eletrônicos irá ajudar a consolidar a indústria do desenvolvimento de jogos em Fortaleza.	30	40	2	16	12
As crianças são influenciadas pelos jogos que jogam. Dito isto, os jogos são formadores de caráter e opinião.	9	9	18	37	27
Existe uma grande equipe trabalhando no desenvolvimento de um jogo, por isso o jogo não é barato.	30	35	17	12	6
Os impostos brasileiros não favorecem a indústria dos jogos eletrônicos. O país deveria enxergar neste mercado uma oportunidade de crescimento que não é percebido.	8	30	16	26	20
A indústria dos games vem faturando mais que a indústria do cinema. Tal situação ocorre por causa da disseminação dos jogos para todas as idades.	6	5	13	26	50
O jogador profissional de jogos eletrônicos é respeitado como ou-	60	20	11	6	3

tro tipo de atleta.					
Haja vista o crescimento do mercado dos jogos eletrônicos você investiria em você ou em seu filho para ser um jogador profissional de jogos eletrônicos.	33	30	19	8	10
A falta de visibilidade e patrocínio ainda é um fator que impossibilita o crescimento no número de jogadores profissionais.	10	8	12	30	40
Jogos multiplataforma é uma tendência que não pode ser ignorada.	15	30	12	13	30
Os jogos de violência deixam as pessoas violentas.	40	20	25	10	5
Os jogos de esporte incitam as pessoas a praticar esporte.	46	18	10	20	6
Você tem videogame em sua residência.	10	13	12	20	45
Você acompanha as evoluções do mercado dos jogos eletrônicos.	8	32	30	20	10
Você vê o mercado de consoles fadado ao fim por causa dos celulares mais evoluídos.	14	13	36	25	12
O computador e/ou console de videogame é um item essencial para as residências.	24	30	20	16	10

Ao final das questões foi solicitado ao entrevistado que definisse em uma palavra o que significa para ele o videogame. Abaixo segue a lista das palavras mais citadas:

Palavra	Número de citações
Diversão	18
Entretenimento	15

Passatempo	10
Infantil	6
Promissor	5
Trabalho	4
Tecnologia	4
Evolução	3