

**UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ**

**Eduardo de Carvalho Berni**

**ECONOMIA CRIATIVA NO MERCADO DOS GAMES**

**Taubaté – SP**

**2022**

**EDUARDO DE CARVALHO BERNI**

**ECONOMIA CRIATIVA NO MERCADO DOS GAMES**

Trabalho de Graduação, modalidade de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Gestão e Negócios da Universidade de Taubaté para obtenção do Título de Bacharel em Economia.

**Taubaté – SP**

**2022**

**Eduardo de Carvalho Berni**

**ECONOMIA CRIATIVA NO MERCADO DOS GAMES**

Trabalho de Graduação, modalidade de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Gestão e Negócios da Universidade de Taubaté para obtenção do Título de Bacharel em Economia.

**Data:** \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Resultado:** \_\_\_\_\_

**COMISSÃO JULGADORA**

Prof. \_\_\_\_\_ Universidade de Taubaté

Assinatura \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_ Universidade de Taubaté

Assinatura \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_ Universidade de Taubaté

Assinatura \_\_\_\_\_

**Grupo Especial de Tratamento da Informação -  
GETISistema Integrado de Bibliotecas -SIBi  
Universidade de Taubaté - UNITAU**

B528e

Berni, Eduardo de Carvalho

Economia criativa no mercado dos games / Eduardo de  
Carvalho Berni -- Taubaté : 2022.

30 f. : il.

Monografia (graduação) - Universidade de Taubaté,  
Departamento de Gestão e Negócios / Eng. Civil e Ambiental,  
2022. Orientação: Profa. Esp. Marcela Barbosa de Moraes-  
Departamento de Gestão e Negócios.

1. Economia. 2. Criatividade nos negócios. 2. Jogos  
eletrônicos. I. Título.

CDD – 338.54

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a minha mãe Ivone Alves de Carvalho que sempre se esforçou para me proporcionar uma boa educação e por me mostrar como é ser uma pessoa guerreira.

Agradeço todos os meus amigos, tanto os que conheci na faculdade quanto os que conheci em outros momentos da vida, por me proporcionarem tantas lembranças felizes ao longo da jornada.

A Prof. Ms. Marcela Barbosa de Moraes pelo constante apoio, incentivo e críticas.

"[...] Quanto mais dispostos e ambiciosos estivermos em buscar algo na vida,  
mais valioso se tornará".

Carvalho, Eduardo. **Economia Criativa no mercado dos games.**  
2022. Trabalho de Graduação, modalidade Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado para obtenção do Certificado do Título em Ciências Econômicas do  
Departamento de Gestão de Negócios da Universidade de Taubaté, Taubaté.

## RESUMO

O mercado dos games vem crescendo, tanto no Brasil como no mundo, cada vez mais e se tornando mais presente na vida das pessoas. Face este crescimento, o setor em questão traz benefícios para o desenvolvimento de habilidades tais como: atenção, criatividade, memória, idiomas e trabalho em equipe, outro benefício que merece destaque é a contribuição para a economia de um país, pois fortalece o mercado de trabalho, criando novas vagas de emprego para esse setor e contribui para o crescimento da representatividade do mercado dos games brasileiro no mercado mundial. Haverá uma abordagem sobre a importância da economia criativa, com análises dos setores que a compõe, em função desse contexto, o trabalho tem por objetivo analisar todo o geral sobre o tema e os impactos dele na economia com uma revisão bibliográfica, sobre os conceitos mais usados, através da análise proposta, que a indústria de jogos está crescendo acima da taxa de crescimento da indústria em geral e, também, acima da taxa de crescimento das indústrias criativas. Verifica-se que este mercado pode auxiliar e fomentar o desenvolvimento social e econômico dos países, juntamente com o desenvolvimento de habilidades que as pessoas adquirem jogando, e uma maior socialização mundial através da tecnologia. O Brasil ainda está longe de tornar-se uma referência nesse segmento e de conquistar um posicionamento relevante no cenário internacional, políticas públicas devem ser criadas pelo governo, visando a redução de impostos para esse segmento e promovendo a articulação entre as empresas que estão nesse cenário contribuindo para de formação de profissionais direcionados a este mercado que serão essenciais. A indústria de games faz parte da economia criativa, sendo que a indústria de jogos vem crescendo rapidamente nos últimos anos e agora é uma parte importante da economia global, existem vários segmentos diferentes a se seguir da indústria de jogos, incluindo desenvolvimento, criação publicações, varejo, mercado profissional entre outros no mercado de jogos, este mercado está se beneficiando do crescimento da mídia digital e da ascensão dos dispositivos móveis, com tal crescimento, estipula-se que agora temos mais de 3 bilhões de jogadores ativos

em todo o mundo, e esse número deve crescer cada vez mais pela capacidade que os jogos ficam mais fácil de se jogar , pelo futuro promissor que está se tornando e por ser um dos mercados que contribui para o crescimento tecnológico e econômico.

**Palavras-chave:** Economia, Economia Criativa, Economia nos games, Jogos Digitais, games.



## ABSTRACT

The gaming market has been growing, both in Brazil and worldwide, more and more and becoming more present in people's lives. In face of this growth, this sector brings benefits for the development of abilities such as attention, creativity, memory, languages and teamwork. Another benefit that deserves to be highlighted is the contribution to the economy of a country, because it strengthens the job market, creating new job vacancies for this sector and contributes to the growth of the representativeness of the brazilian gaming market in the world market. There will be an approach on the importance of the creative economy, with an analysis of the sectors that compose it. Due to this context, the paper aims to analyze the whole general about the theme and its impacts on the economy with a bibliographic review, about the most used concepts, through the proposed analysis, that the gaming industry is growing above the growth rate of the industry in general and also above the growth rate of the creative industries. It turns out that this market can help and foster the social and economic development of countries, along with the development of skills that people acquire by playing, and a greater global socialization through technology. Brazil is still far from becoming a reference in this segment and achieving a relevant position in the international scenario, public policies must be created by the government, aiming to reduce taxes for this segment and promoting the articulation between companies that are in this scenario contributing to the training of professionals directed to this market that will be essential. The games industry is part of the creative economy, the games industry has been growing rapidly in recent years and is now an important part of the global economy, there are several different segments to follow in the games industry, including development, creation, publications, retail, and professional market among others in the games market, this market is benefiting from the growth of digital media and the rise of mobile devices, with such growth, it is stipulated that we now have more than 3 billion active players worldwide, and this number is expected to grow increasingly by the ability that games get easier to play , by the promising future it is becoming and by being one of the markets that contributes to technological and economic growth.

**Keywords:** Economy, Creative Economy, Economy in games, Digital Games, games.

## FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Mercado global de jogos 2020 -----	15
<b>Figura 2</b> – Profissionais que atuam na área de games no Brasil -----	18
<b>Figura 3</b> – Lucro global games -----	20
<b>Figura 4</b> – Crescimento do mercado de games -----	21
<b>Figura 5</b> – Interesses em NFT's e Metaverso -----	24
<b>Figura 6</b> – Problemas manifestados em jogadores -----	27

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	12
<b>2 JUSTIFICATIVA</b>	13
<b>3 OBJETIVO</b>	16
<b>3.1 Objetivo Geral</b>	16
<b>3.2 Objetivo Específico</b>	16
<b>4 METODOLOGIA</b>	17
<b>5 DESENVOLVIMENTO</b>	17
<b>5.1 Mercado de trabalho e profissionais</b>	17
<b>5.2 Expectativas de mercado games</b>	19
<b>5.3 Problemas evidenciados</b>	25
<b>6 DISCUSSÃO</b>	27
<b>6.1 Delimitação dos estudos</b>	28
<b>7 CONSIDERAÇÕES</b>	28
<b>8 RESULTADOS</b>	29
<b>8.1 Análise de pesquisa</b>	30
<b>9 CONCLUSÃO</b>	32
<b>GLOSSÁRIO</b>	34
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	36

## 1 INTRODUÇÃO

O conceito de economia criativa é um assunto que está em uma ascensão, sendo como característica principal a criatividade, tendo em vista que a indústria de *games* vem ganhando força em relação às outras, podemos dizer que a mesma já chegou a ultrapassar o cinema e se tornar a maior indústria de entretenimento do mundo, e mediante a essa evolução, esse trabalho tem como objetivo estudar o mercado de games na economia criativa.

Recomenda-se entender todos os mercados em gerais, no quesito de consumo, motivação, política e desenvolvimento, tanto no âmbito profissional e pessoal, para entendermos, como um mercado tão novo está com essa crescente em um curto período de tempo, sendo um dos mais lucrativos de todos.

As indústrias criativas são extremamente importantes para a evolução e o crescimento econômico, provendo serviços essenciais a esse crescimento, especificamente, estas indústrias, são responsáveis pela criação de conteúdo nos aspectos sociais da evolução econômica, que faz parte do processo de ampliação do conhecimento, inovação e desenvolvimento.

De uma perspectiva econômica, o setor criativo tem crescido em ritmo acima do crescimento médio da economia em diversos países; apesar disso, os dados ainda não são precisos e podem não ser compatíveis com a realidade, porque a forma como é medida a contribuição de uma dada indústria para a economia é puramente através do valor agregado produzido, que se soma ao Produto Interno Bruto - PIB, e as contas dos países geralmente não têm uma classificação própria para essa classe econômica, por ser nova e conter diversas ramificações que as interligam.

Contudo será mostrado também um estudo de como esta indústria impacta na sociedade e o que se pode esperar com as novas tecnologias, especialmente na grande evolução que essa indústria conquistou e ainda e está conquistando, por

fim, o que ainda se pode esperar, é que essa indústria pode aprimorar, para cada vez mais, levar diversão e entretenimento para seus consumidores, investidores e trabalhadores.

## 2 JUSTIFICATIVA

A indústria de jogos é um lugar excitante, onde qualquer pessoa com um computador pode ganhar dinheiro jogando. Os jogos continuam a ganhar popularidade entre crianças, adolescentes e adultos, graças à tecnologia, e o fácil acesso aonde pode se usar nos *smartphones* e *tablets*.

Diferentemente da maioria dos setores da economia, o mercado de *games* continua com sua tendência de crescimento durante a pandemia devido ao *Coronavírus*, com números ainda mais expressivos tendo em vista a situação da população ao redor do mundo inteiro, que ficou em grande maioria em casa, com mais tempo livre, podendo usufruir dos games gastando e dedicando seu tempo a jogar, conseqüentemente isto contribuiu para o desenvolvimento dos games.

Existem mais de 3 bilhões de jogadores no mercado de jogos eletrônicos mundial, que geram cerca de US\$ 152 bilhões de receita por ano ,sendo que o Brasil é o terceiro maior mercado de jogos eletrônicos, com 80 milhões de jogadores e receita anual de cerca de US\$ 1,5 bilhões, este valor nos mostra que o mercado brasileiro de jogos eletrônicos é o décimo terceiro mais rentável do mundo (Newzoo, 2019.); Além disso, esse crescimento não se limita apenas às diferentes plataformas para jogar, mas também à existência de propósitos diferentes que os jogos proporcionam, sendo que os jogos eletrônicos podem oferecer diferentes focos como no entretenimento, jogos casuais, aprendizados, e até o modo competitivo onde o usuário é um verdadeiro jogador profissional, o que caracteriza um mercado com muitas oportunidades a serem exploradas, uma vez que engloba um ecossistema todo que gira em torno desse mercado.

A indústria de *videogames*, necessita que a indústria tecnológica melhore, criando novos protótipos e equipamentos e assim contribuindo para a evolução das tecnologias, fortalecendo e aumentando o mercado de trabalho, a economia tão como a criação de novas profissões e especializações específicas para este segmento, sendo assim para um perfil de profissional em uma empresa de jogos eletrônicos muda de acordo com o tamanho e postura da empresa.

As companhias de pequeno porte, que são maioria no Brasil buscam-se pessoas que realizem diversas tarefas, que possam contribuir em diversas áreas no desenvolvimento de alguns jogos como, por exemplo, roteiro, *design*, áudio, programação, etc. E quanto maior o conhecimento do profissional no projeto, maior será sua importância nele contribuindo também para o aumento da mão de obra do trabalhador, tendo vários profissionais de diferentes áreas incluso nesse meio do mercado de *games*.

Os Jogos estão presentes na humanidade desde a antiguidade , com o surgimento contínuo dessas novas tecnologias, a indústria de jogos eletrônicos tem sua relevância relacionada não apenas na geração de emprego e renda, como também incentivar a promoção de novas tecnologias, fazendo uma análise que as empresas e empregos em setores relacionados à economia criativa tendem a expandir-se mais rapidamente do que ocorre nos demais setores de outras atividades econômica, dependendo, por exemplo, da qualidade e disponibilidade de recursos relevantes no território, como os recursos humanos, infraestrutura tecnológica, conhecimento científico, diversidade sociocultural, capital social entre outros, e dos quadros político-institucionais que contribuem para estruturar tais atividades com as regulação de direitos de propriedade intelectual, políticas de financiamento, acesso e competição nos mercados, redução de preço nos impostos dos mecanismos para usufruir dos jogos.

Na figura a seguir, é possível observar o crescimento do mercado de jogos eletrônicos no ano de 2020.

Figura 1 – Mercado global de jogos 2020



Fonte: Site Newzoo

A indústria de jogos se tornou uma parte importante da economia de um país onde gera bilhões de dólares anualmente, isso é especialmente verdadeiro para países como Estados Unidos e China, onde os jogos são populares, sendo assim os jogos também são uma importante fonte de renda para desenvolvedores e editores de jogos uma vez que nos últimos anos, vários jogos foram lançados para *smartphones* e *tablets*, tornando ainda mais fácil desfrutar de jogos; Muitas pessoas jogam videogames em seus dispositivos móveis ou computadores em casa ou no trabalho, como resultado, os jogos são uma maneira eficaz de envolver novos consumidores, propagar um marketing de empresas, promover anúncios e ter um retorno para a empresa possa investir nesse mercado.

### **3 OBJETIVO**

Com base no que foi dissertado anteriormente nos tópicos de introdução e justificativa, o trabalho visa alcançar os seguintes objetivos:

#### **3.1 Objetivo Geral**

Diante do exposto, objetiva-se analisar o mercado de *games* no Brasil e sua representatividade para a indústria criativa, visando que é o mercado do segmento com maior crescimento nos últimos anos, pois trata-se de um segmento que é movido pela inovação assim conseguindo atingir novos públicos, fomentando os investimentos nesse mercado que pode contribuir com uma maior socialização, habilidades pessoais, geração de emprego e o fortalecimento do crescimento tecnológico.

#### **3.2 Objetivos Específicos:**

- Discutir as possibilidades de inovações e aprimoramentos dos jogos eletrônicos;
- Analisar o cenário do mercado de jogos eletrônicos no Brasil;
- Dissertar sobre a atual realidade dos jogos eletrônicos em diferentes dispositivos eletrônicos e sua popularização em diferentes gêneros e faixas etárias;
- Apresentar a relação teórica entre Indústria Cultural e Economia Criativa;
- Analisar o cenário econômico do mercado de jogos eletrônicos no Brasil enquanto parte da Indústria Criativa.



## 4 METODOLOGIA

Para tanto, este estudo utilizou-se como procedimento metodológico a pesquisa descritiva com uma abordagem qualitativa, o procedimento de coleta de dados se deu por meio de um levantamento bibliográfico, documental e com uma análise de conteúdos sobre o mercado de games, cujo principal objetivo é obter conhecimento sobre o funcionamento do mercado dos games na economia criativa e suas relevâncias para a economia Brasileira e mundial.

## 5 DESENVOLVIMENTO

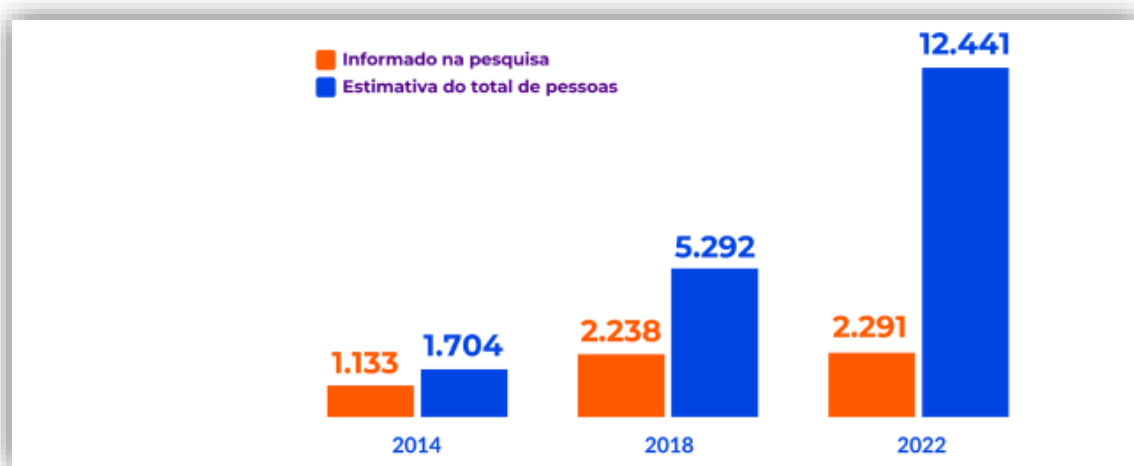
Para melhor entendimento do conteúdo a presente monografia se organiza iniciando com uma explicação sobre os conceitos de economia criativa, em sequência discute-se o impacto que pode causar na economia e a partir de então, os seus benefícios e problemas, mercado de trabalho logo após finalizando com uma análise sobre a o mercado de *games* e seus benefícios para a economia.

### 5.1 Mercado de trabalho e profissional

A indústria de *games* é uma das mais valiosas do mundo, tanto que o Brasil, segundo o relatório divulgado pela Newzoo, é líder no mercado de *games* na América Latina e 13º no *ranking* mundial, ainda de acordo com a pesquisa, esse mercado movimenta bilhões de dólares por ano, tornando o segmento de jogos digitais interessante não apenas para quem joga, mas, principalmente, para quem quer trabalhar na área, sendo que o isolamento social que foi imposto pela pandemia fez com que as pessoas procurassem novas maneiras de ganhar dinheiro e de preferência em casa, a indústria de desenvolvimento de games está em constante crescimento no Brasil e no mundo, com mais de

mil estúdios de jogos, a figura 2 na página a seguir, apresenta os dados da Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022 que atualmente há mais de 12 mil profissionais trabalhando em desenvolvedoras de jogos digitais no país, esse número representa a crescente profissional e a procura de empregos para atuar na área.

**Figura 2** – Profissionais que atuam na área de *games* no Brasil



Fonte: Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022

Esse crescimento vem dessa forte expansão e altos salários para o mercado, uma vez que exige uma mão de obra mais qualificada e técnica, mas que há essa procura no mercado e que sempre haverá a necessidade do desenvolvimento no profissional uma vez que esse mercado necessita de uma alta tecnologia para o acompanhar.

Por conta de todo esse crescimento, essa é uma área que vem chamando atenção das pessoas, principalmente as mais jovens, com interesse em trabalhar no desenvolvimento de *games* e sem precisar sair de casa, ganhando um alto salário comparado a média de trabalhadores na mesma faixa etária, e trabalhando muita das vezes com o que gosta.

No mercado de *games* há muita oportunidade e às vezes faltam profissionais qualificados para ocupar as vagas de emprego, apesar de estar em crescimento no Brasil, esse é um setor que ainda está sendo descoberto pelas pessoas.

Essa área oferece muitas oportunidades para diferentes profissionais sendo elas com mais procuras como *games designer*, *desenvolvedor*, *roteirista*, *gamer teste*, *marketing de games* entre outros, mas para as empresas não endêmicas.

As marcas chamadas endêmicas são as que estão em seu ambiente natural, quando se fala em jogos eletrônicos. Ou seja, são as fabricantes de todos os tipos de equipamentos e acessórios usados durante os jogos tentando entrar no mercado de esportes, é crucial definir metas e expectativas alinhadas ao funcionamento do ecossistema aonde tudo se resume a três objetivos claros sendo eles o *marketing* e *branding*, a monetização e o retorno do investimento.

Uma coisa importante a observar, no entanto, é que, como o mercado de esportes cresceu de uma comunidade pequena de pessoas novas que querem trabalhar, mas que não dedicam tempo para entender o mercado adequadamente antes de entrar, portanto, é fundamental que as empresas entendam a comunidade antes de tentar suprir seus objetivos.

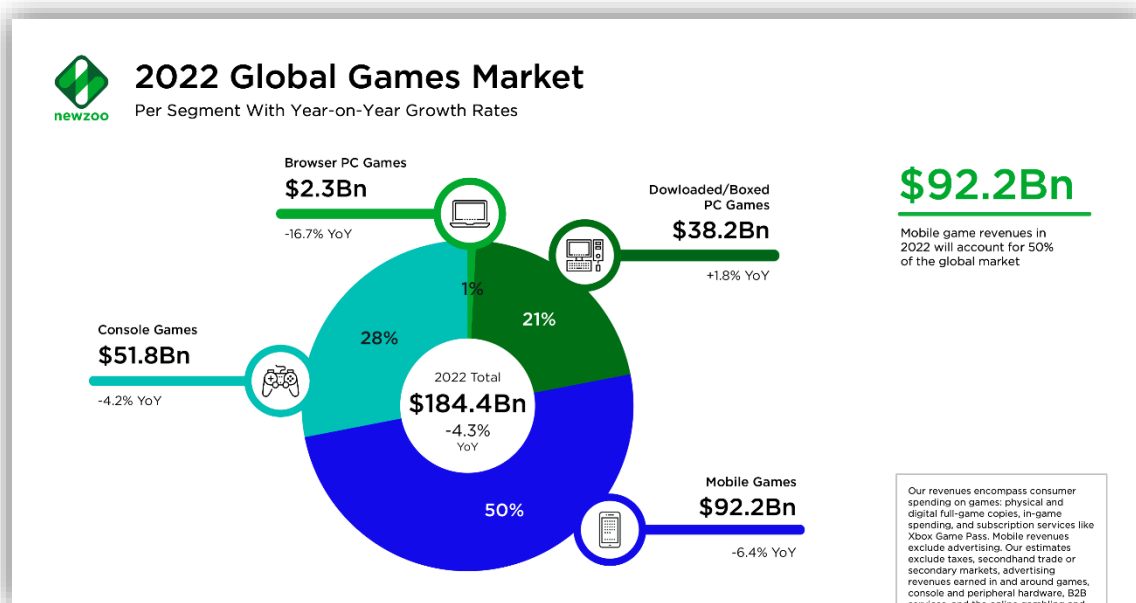
## **5.2 Expectativas do mercado de games**

Crescimento geral do mercado de jogos até 2025 são de mais de 3,2 bilhões de pessoas jogarão em 2022, gastando um total combinado de US\$ 196,8 bilhões de dólares que movimentara o mercado de *games*, sendo que as projeções mostram que o mercado continuará crescendo nos próximos anos, com uma análise feita das receitas globais de jogos em 2022 por segmento, tem-se um crescimento para a indústria de jogos, com suas perspectivas prevendo mais de US\$ 200 bilhões em gastos globais da indústria de jogos, graças a um aumento de quase 6% no setor de jogos móveis para US\$ 103,5 bilhões.

Mas neste ano logo quando surgiram sinais de alerta sobre os efeitos da inflação e uma forte desaceleração no mercado em geral previsto para os próximos anos devido ao forte impacto da pandemia e uma recessão mundial, analistas e pesquisadores de mercado começaram a prever um declínio sem precedentes para a indústria de jogos, que em 2020 e 2021 cresceu a taxas impressionantes devido ao excesso gastos e tempo gasto jogando *videogames*.

Os jogos para dispositivos móveis geralmente compensam as perdas nos jogos para console e computador, têm sido o setor de maior crescimento e crescimento mais rápido na indústria há anos, devido a fácil compra de aparelhos celulares e por ser mais acessível para todos, por isso está como o segmento do mercado dos games com maior índice e taxa de crescimento democratizando o acesso aos games por que representa uma alternativa aos consoles e computadores, equipamentos que tem uma valor maior e o celular pode ser usado para outras ferramentas, por isso a maior escolha.

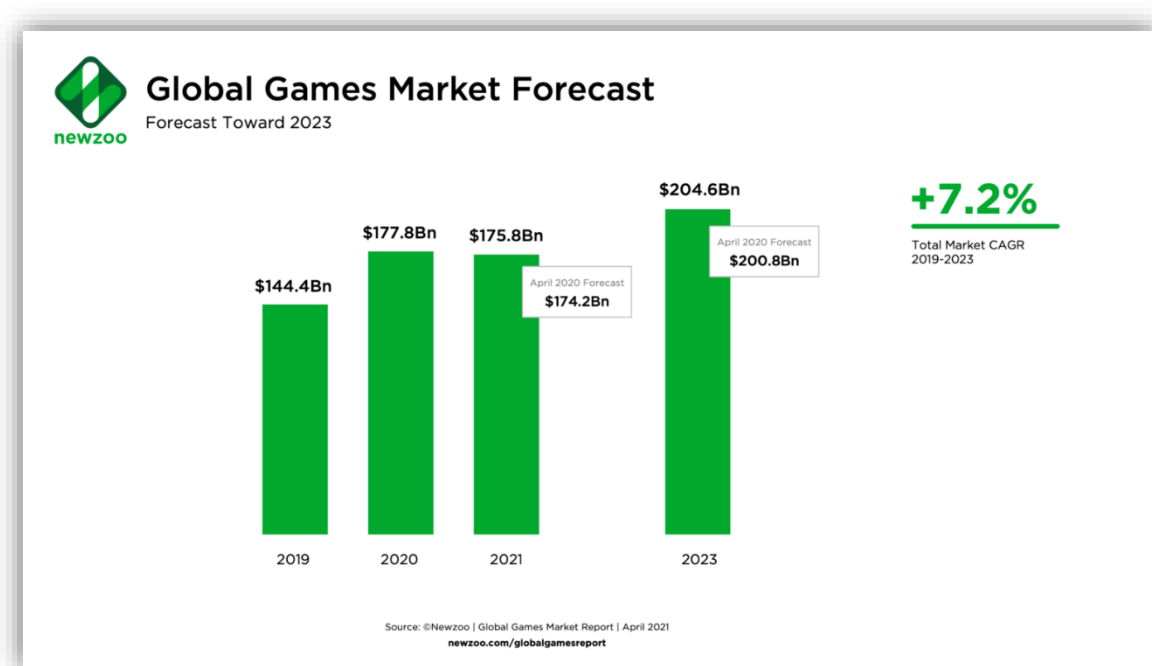
**Figura 3 – Lucro global games**



Fonte: Site Newzoo

Como o mercado de *games* está em crescimento tem-se surgindo novas tendências como a tecnologia 5G que também já é uma realidade no Brasil , as realidades virtuais e aumentada, aonde melhoram as experiências dos jogadores de uma forma extraordinária e quase real, jogos em nuvem que vai auxiliar que mesmo as pessoas que não tenham um computador tão bom consiga jogar qualquer game , o mercado de trabalho as tendências e o alto valor que gira em torno deste mercado tende a fazer com que seja um excelente investimento tanto em curto como longo prazo.

**Figura 4 – Crescimento mercado games**



Fonte: Site Newzoo

Na figura 4 podemos ver o quanto o mercado de *games* vem crescendo a cada ano que se passa, com um possível crescimento de 7,2% ao ano, sendo que a projeções mesmo com os problemas externos tem sido animadores, de acordo com uma pesquisa feita pelo site Newzoo, o mercado pode conquistar um valor expressivo de 200 bilhões de dólares, já no Brasil o cenário de games está um pouco mais lento, segundo, o relatório mais recente da consultoria, o Brasil tem uma significativa representação, que atualmente.

O País é o maior mercado de games da América Latina, sendo que ainda tem uma boa parcela de jogadores ativos, segundo dados da nova edição da Pesquisa Game Brasil PGB, principal levantamento do setor, 74,5% da população brasileira joga jogos eletrônicos, marca histórica desde o início do estudo junto com essa alta no número de jogadores e na receita do setor no Brasil vem também o crescimento no número de estúdios de desenvolvimento de *games* no País que nos últimos quatro anos, o Brasil passou de 375 estúdios para 1.009, uma alta de 169%, esse salto significa que as pessoas que enxergam o mercado dos *games* como uma oportunidade de empreender estão de fato mais confiantes em abrir um negócio na área e olham o setor como um lugar possível para o empreendimento, que significa que o Brasil está seguindo a tendência de consolidação e maturação do setor de games, sendo esses fatores, como crescimento de mercado, consumo de jogos brasileiros, quantidade de pessoas jogando, tendência e visibilidade da indústria, fazem com que o empreendedor tenha uma maior segurança.

Além de todo esse crescimento, alguns aprimoramentos e avanços tecnológicos que antes não passava de uma imaginação ou telas de cinema, agora está se tornando realidade e de forma acessível desde que tenha acesso a *internet* e um dispositivo móvel.

O mercado de *games* deve empregar, e movimentar a economia de maneira que nenhum outro será capaz no futuro. Podendo ser gerais ou específicas, ao pesquisar tendências e expectativas para o futuro, é possível perceber que o universo gamer tem ganhado destaque no mercado, com o desenvolvimento dos NFTs que é um *token* não fundível que não pode ser trocado por outro *token* mesmo sendo idêntico, então cada produto é único com o seu valor, mas pode ser negociado junto a outros, sendo que cada um terá o seu valor unitário, uma série de modificações prometem transformar a realidade dos *games*. O que chama a atenção de diversos investidores, o primeiro passo para entender porque os setores de games atrelados a NFTs estão ganhando forças no mercado é compreender a situação desse segmento atualmente, embora o mercado de jogos virtuais não seja novo, ele tem se transformado bastante.

No universo dos *games*, os NFTs podem ser utilizados em associação a qualquer elemento digital que faça parte do mundo do jogo.

Além disso, essa tecnologia costuma estar associada a uma nova forma de interagir com os elementos do jogo nesse game, os NFTs são equipamentos poderosos e com características únicas, um ponto visto como vantagem na sua implementação dos é a possibilidade de o jogador realizar operações sem o intermédio da produtora do jogo ou sem o governo ter autonomia no que você deve fazer com esse *token*.

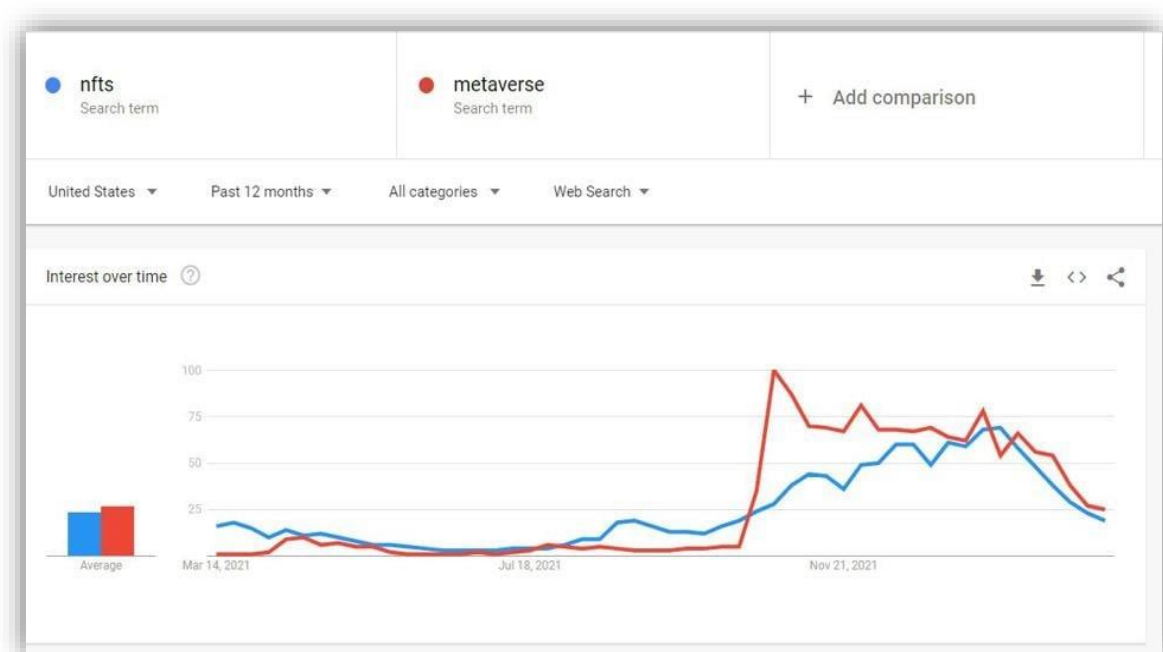
Tem se ganhado fama ultimamente um novo projeto feito pela empresa META, sendo seu dono o mesmo do *Facebook*, sendo que o termo “Metaverso” é utilizado para simular ambientes *online* em que pessoas trocam ideias convergindo a realidade real com a virtual, portando funciona como um ambiente de realidade virtual, em que interações acontecem a partir da execução de ações no mundo físico acontecer no virtual, então é possível unir diferentes pessoas, em diferentes ambientes, com facilidade.

O conceito de metaverso já existia há algumas décadas, especialmente quando havia discussões sobre ficção científica com o universo *cyberpunk*, mas se tornou uma maior realidade com o avanço das tecnologias de realidade virtual, conexão de *internet* e processamento gráfico, afinal, ela permite que empresas em regime de trabalho remoto implementem novas culturas corporativas, mais flexíveis, inovadoras e dinâmicas sendo que no ambiente corporativo o metaverso deve ser implementado para facilitar reuniões, trabalho compartilhados, em que times estejam em diferentes locais, desse modo, projetos e rotinas corporativas diárias ganharão muito mais agilidade e flexibilidade.

Também pode ser utilizado por empresas para criarem experiências para os seus consumidores, esses tipos de negócios serão capazes de desenvolver ambientes virtuais para que seus clientes interajam com a marca de um modo sem sair de casa à medida se torna mais eficaz , portanto ficar por dentro dessas novidades no setor é algo necessário pois a empresa que estiver atenta a estar oportunidades e fazer investimentos estará à frente pois forneceram mais

oportunidades para os negócios inovarem e reforçarem sua marca em seus setores de atuação, ainda por ser um negócio extremamente novo o investimento e a confiabilidade é bem pouca , com poucas empresas, pessoas e investimentos no setor , mas já podemos ver nos últimos anos que tem pessoas confiam nesse projeto até comprando itens virtuais, chagando a pagar milhões de dólares por uma casa, carro ou terreno nessa realidade virtual.

**Figura 5 – Interesses em NFT's e Metaverso**



**Fonte: Site Forbes 2021**



### 5.3 Problemas evidenciados

Em contrapartida, se os jogos não forem utilizados de forma moderada e/ou corretamente, os mesmos podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde.

Ao serem usados com frequência excessiva, os jogos eletrônicos podem se caracterizar como um vício, igual a qualquer outro, entre os principais indícios do vício em *games* podemos citar, o baixo rendimento escolar, tendência a só comer alimentos pobres em nutrientes, pedindo sempre comida industrializada ou feita por terceiros ou de não comer nada por só ficar em frente ao computador não ter o controle sobre a quantidade de tempo de jogo, exclusão social, priorizar o jogo a outras atividades sociais, além do surgimento de problemas físicos como na postura inadequada, problemas de audição já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto, irritação dos olhos por conta da luminosidade cansando mais a visão e também por ficar forçando muito os olhos.

Um dos mais preocupantes problemas que são ocasionados pelo excesso de *videogame* é o sedentarismo, sendo que não à vontade de não praticar outra atividade que não seja jogar, hoje em dia, muitas pessoas, trocam uma prática de exercícios físicos para jogarem vídeos *games*, isso ocorre com maior frequência em crianças e adolescente, em adultos tendem a ser menor pois tem seus afazeres do dia, mas com os que trabalham com esse mercado também tendem a acontecer esses mesmos problemas até com os adultos.

Quando o jogo se torna um vício, ele pode causar vários problemas em seus usuários, sendo um deles, é o grande valor gasto no jogo, podendo gastar até mais do que se fosse necessário, apenas para conseguir destaque no game, outro efeito negativo é o cansaço físico e mental, causado pela diminuição ou falta do sono noturno é algo frequente na vida daqueles que jogam de forma excessiva, dessa forma a falta de sono pode gerar uma série de alterações no organismo, já que secreção de alguns hormônios está relacionada quando dormimos e isso acaba interferindo na produtividade intelectual, atenção e convívio social.

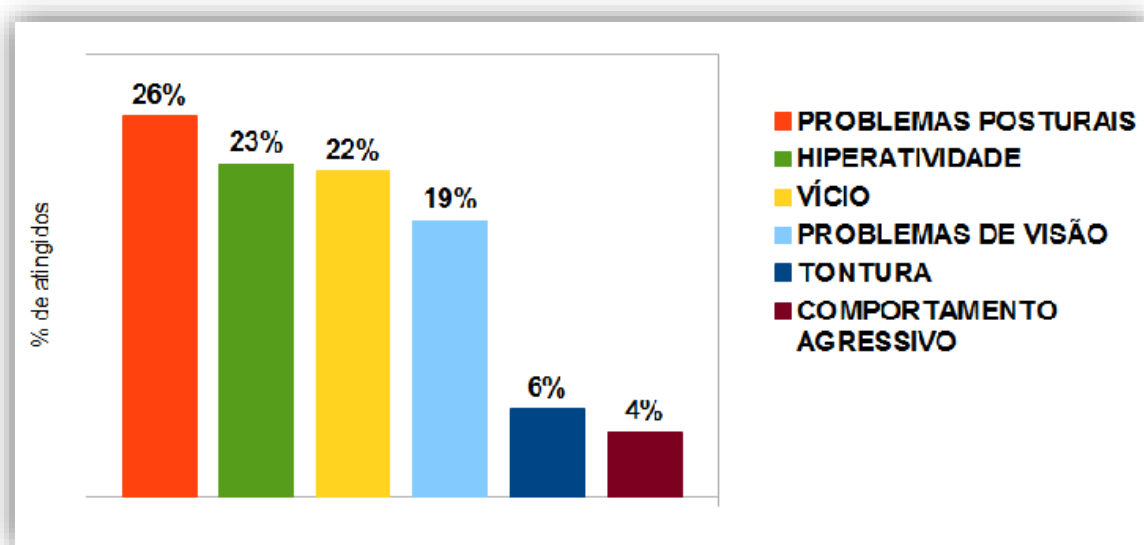
Alguns pesquisadores ainda dizem que o vício em jogos pode ser comparado ao vício em álcool e drogas, pois possuem efeitos semelhantes no cérebro humano, a Organização Mundial da Saúde OMS publicou uma nova Classificação Internacional de Doenças CID, incluindo o vício em *videogames* como uma perturbação mental, o diagnóstico considera, por exemplo, a falta de controle e a prioridade dos jogos na vida pessoal.

Outro mal também causado pelo vício em jogos eletrônicos, é a perda do apetite do jogador, o que pode acarretar no surgimento de transtornos alimentares como a anorexia, outro fator é o aumento da ansiedade, por conta da ânsia que o jogador tem em conseguir um novo item ou uma nova fase no *game*, além desses, problemas posturais também são frequentes naqueles que passam horas em frente aos *videogames*, já que os mesmos estão sempre movimentando os membros superiores para aqueles que jogam com controle ou com a coluna de forma errada para aqueles que jogam em computadores.

A exposição a jogos violentos é outro problema bem frequente, já que a mesma pode influenciar ou não o jogador a praticar os mesmos atos, os jogos eletrônicos que apresentam violência extrema são cada vez mais frequentes, mas é somente na atualidade que isso ocorre, sendo que ocorreu casos graves proibido por lei foi do jogo *Carmageddon* sendo um dos exemplos mais famosos de jogo para computador banido do Brasil, que na década de 90, houve uma polêmica ao colocar os jogadores no comando de um motorista que deveria atropelar pedestres para somar pontos, outro “jogo” que deu uma enorme repercussão foi o Baleia Azul aonde que os desafios finais terminavam com a realização de atividades aonde que muitas das pessoas tinham que se matar na vida real, sendo também banido de todos os países que era liberado esse jogo, tendo também como preocupações em relação aos jogos eletrônicos o uso de mensagens subliminares, mensagens mostradas na tela do game de forma escrita ou não que geralmente passam despercebidas de forma consciente, porém, a mensagem atinge outra parte do cérebro humano subconsciente, as mensagens subliminares são aquelas que trabalham com o subconsciente das pessoas.

Abaixo segue um gráfico apresentado de um estudo realizado pela USP, que pesquisou jogadores frequentes e nele foi apresentado os maiores problemas a cima listados.

**Figura 6 – Problemas manifestados em jogadores**



Fonte: Site USP

## 6 DISCUSSÃO

Para melhor esclarecimento do conteúdo a presente monografia se organiza iniciando com uma discussão sobre as teorias do crescimento econômico, em sequência discute-se o progresso tecnológico, seus benefícios e malefícios, as perspectivas para o futuro do mercado, mercado de trabalho e então, finalizando com uma conclusão sobre a o mercado de games e seus relevâncias econômicas.

## 6.1 Delimitação dos estudos

Em relação à delimitação do estudo, haverá uma abordagem do ponto de vista dos consumidores e pesquisadores sobre o mercado de *games*, com foco no público jovem e adultos, na faixa entre 16 e 34 anos, que é equivalente a 75% do público *gamer* no Brasil (Pesquisa Game Brasil, 2017).

O período estudado será desde o ano de 2015, onde começou a ter um grande avanço desde os dias atuais já que os *videogames* têm sido um mercado que a empresa vende o seu produto ou serviço focado no jogador, o que significa que os editores de jogos e outras partes interessadas visam os as pessoas que vão jogar seus jogos, que compram *hardware*, *software* e outros produtos relacionados, fazendo com que esse ecossistema se torne cada vez mais presente na vida das pessoas e crescendo exponencialmente cada ano mais

## 7 CONSIDERAÇÕES

Os jogos desenvolvem organização de ações para que se conquistem objetivos e se elaborem estratégias para o cumprimento de tarefas em menor tempo possível onde o gerenciamento do tempo como um todo pode ser fator determinante para o rendimento profissional.

Por outro lado, boa parte das pessoas ainda veem os videogames como perda de tempo, mesmo com a ciência demonstrando seus benefícios, se pudermos demonstrar que o videogame pode realmente melhorar algumas funções cognitivas, nós, como sociedade, possamos pensar neles como algo positivo, e usufruir melhor desse mecanismo que está presente todos os dias conosco e com um fácil acesso.

O mercado de games no Brasil é real e promissor, porém ainda precisa alcançar um nível mais elevado de desenvolvimento, superando e reduzindo suas ameaças, melhorando seu potencial apresentado por meio de parcerias entre governo federal e empresas privadas, em vista do incentivo à inovação e ao desenvolvimento de talentos, o qual promova uma qualificação do ambiente de

negócios e a infraestrutura da indústria de desenvolvimento de jogos, para a criação de cenário econômico e cultural, podendo assim haver um aumento na competitividade internacional de empresas desenvolvedoras brasileiras.

Complexo e altamente competitivo, este mercado que chega a diversos contextos nacionais está sob a óptica da globalização, onde em alguns locais oportuniza-se desenvolvimento e em outros encontram - se obstáculos os quais dificultam muito sua realização.

Comparado, com o cenário internacional para alguns autores o Brasil ainda reage timidamente, mostrando-se ainda em formação, para o mercado brasileiro está favorável principalmente para empresa de pequeno porte. Se o Brasil se adequar a realidade do mercado de jogos, terá tudo para ser uma força nessa indústria. Com isso, fábricas viriam e empresas de desenvolvimento de softwares e jogos se instalariam no país gerando mais empregos e renda, quanto maior o conhecimento do profissional no projeto, maior sua importância nele e com isso contribuirá melhor para todos os outros membros de sua equipe sendo alguns deles como.

## **8 RESULTADOS**

Os *videogames* são capazes de treinar o raciocínio humano e suas aplicações na vida cotidiana, foram feitos estudos com modernas técnicas de tomografia onde foi mostrado que os *videogames* ativam e exercitam mais áreas do cérebro do que outras atividades de lazer, pode ter muitas utilidades em ensinar e aprimorar o conhecimento, porém deve ter consciência em separar o mundo dos jogos com o do real, para que não sobra os devidos problemas que o mesmo causa.

Mas estudar o potencial oferecido pelo mercado faz tem se tornado cada vez mais frente para o governo dos países e dos investidores de sucesso, feito que o mercado de *games* tem motivos de sobra para fazer parte dessa avaliação, este segmento e conecta modelos de negócio com a economia em um todo gerando uma aprendizagem social, entretenimento, além de proporcionar o

desenvolvimento de diversas habilidades para os que investem seu tempo jogando, e para empresas que dedicam e investem no desenvolvimento dos games.

### **8.1 Análise da pesquisa**

Dado a estas análises os jogos eletrônicos influenciam a sociedade que em si participa, de maneira geral, o mundo vem mudando constantemente desde o primeiro *videogame*, e o mercado de jogos foi se consolidando se tornando hoje um fator importante na economia mundial, suas tecnologias foram mudando a forma das pessoas verem o mundo, onde cada vez mais pessoas estão conectadas e se sentindo mais conjuntas, aonde conhece através dos jogos pessoas novas em outro local que está com o mesmo propósito que ela nesse jogo aonde ambos jogam juntos.

Os jogos eletrônicos não trazem apenas lazer às pessoas, são importantes aliados no aprendizado, ajudando a adquirir novas habilidades pessoais e também auxilia para os novos avanços tecnológicos, fazendo com que muitas das vezes a tecnologia por si só avance para acompanhar este mercado.

No Brasil possui profissionais com grande talento, porém pela falta de investimento interno e pela falta de profissionalidade e ser um mercado muito novo, os mesmos profissionais procuram crescer com seus objetivos em outros países, onde jogar vídeo game é tratado como um assunto mais objetivo e profissional, desta forma para profissionais que estão surgindo hoje neste mercado, visto que o futuro de parte da economia brasileira depende destes profissionais que precisam estar preparados para vencer os problemas enfrentados que surgiram no caminho, pois o Brasil tem muito a ganhar com o investimento na área de entretenimento eletrônico, sendo um país com uma comunidade muito fanática e engajada neste mercado.

Os números mostram o que acontece quando surge uma ligação entre mercado de *games* e a realidade da transformação digital, a pandemia afetou muitos

segmentos e está colocando todo o ecossistema de jogos em movimento para o crescimento, à medida que as pessoas se voltam para o entretenimento digital e ajudou a distrair as pessoas proporcionando também a socialização à distância.

Entretanto, para que se tenha benefícios, é importante que haja moderação para evitar problemas psicológicos, vício, lesões corporais, assim como acontece com outras práticas, que também têm benefícios e malefícios, sendo a educação e a disciplina chaves para cuidar do corpo e mente.

Com um destaque também no Brasil esse mercado está em total crescente, a população brasileira gasta quase 10 horas por mês consumindo conteúdo, deixando a categoria no *ranking* de média de horas gastas, de todos os países, além disso o país está no entre os melhores entre os usuários da *Twitch*, que é considerada a maior plataforma de *streaming* de *Living Games* no mundo.

Prova desse potencial foi a rodada de investimento de US\$ 120 milhões de dólares que foi realizada em agosto de 2021 pelo fundo americano Vulcan Capital na desenvolvedora de games brasileira Wildlife Studios.

Fato é que o mercado de games também tem influenciado a inovação em outros segmentos da economia como imagens médicas, robótica, aplicativos educacionais e de treinamento que utilizam o aprendizado baseado em jogos. Eles estão mudando o entretenimento, a cultura, expandindo eventos e ligas esportivas e impulsionam o mercado com novas tecnologias como a inteligência artificial, realidade virtual e aumentada.

## 9 CONCLUSÕES

Com base nos dados coletados, observa-se que o Brasil ainda não é uma referência nessa área, portanto sugere-se que políticas públicas devem ser criadas pelo governo, visando à redução de impostos para o setor e promovendo a articulação entre as empresas que estão inseridas neste cenário, contribuindo, assim, para a formação de profissionais direcionados a este mercado. Segundo a consultoria NewZoo, o Brasil é o maior mercado de games da América Latina, com faturamento de US\$2 bilhões, em 2021, já a indústria global de *games* movimentou US\$ 175,8 bilhões. Para acompanhar esse crescente no mercado dos *games*, necessita-se que cada vez mais haja profissionais capacitados e direcionados para acompanhar esse crescente, visto que haverá uma alta que movimentará mais de US\$ 200 bilhões em 2023.

Recomenda-se que as empresas que desejam usar o *marketing* de experiência em eventos, busquem temas diferenciados e estratégias inovadoras, tais como novas temáticas ou analogias ou comparações com jogos online. Como por exemplo, utilizar personagens do jogo ilustrativos para promoção de seus produtos sendo assim, é recomendado a elaboração de novos estudos sobre o assunto, tanto para fins acadêmicos, quanto para fins empresariais, uma vez que além de ser um assunto ainda muito recente, é também um assunto cada vez mais discutido atualmente, sendo o futuro de parte da economia brasileira e mundial depende do crescimento desse mercado que possibilitando o crescimentos de outras áreas correlatas, empregabilidade e movimentação da economia, fatores esses que é de extrema relevância para o crescimento da economia criativa.

Necessita-se que a tecnologia continue evoluindo, precisando que a indústria tecnológica proponha melhoras em protótipos e equipamentos, contribuindo para a evolução das tecnologias, assim como um todo para o mercado de trabalho, economia e novas profissões e especializações.

Conclui-se que a indústria de jogos vem crescendo constantemente, e estima-se que o mercado global chegue a \$ 116 bilhões até 2025, sendo que a indústria



de jogos se tornou um fator importante na economia mundial, e pode-se dizer que o mercado de jogos tem um grande impacto no crescimento econômico.

## GLOSSÁRIO

**Branding:** é uma estratégia de gestão da marca que visa torná-la mais reconhecida pelo seu público e presente no mercado.

**Carmageddon:** é uma série de jogo de corrida de demolição violenta.

**Coronavirus:** são uma grande família viral, conhecidos desde meados dos anos 1960, que causam infecções respiratórias em seres humanos e em animais.

**Cyberpunk:** é um subgênero alternativo de ficção científica, conhecido por seu enfoque de "alta tecnologia e baixa qualidade de vida" e toma seu nome da combinação de cibernética e punk alternativo.

**Design:** projeto ou desenho.

**Facebook:** é uma rede social que permite o compartilhamento de fotos, vídeo, texto e áudio.

**Games:** jogos, partidas.

**Gamer:** jogador, jogadora.

**Hardware:** parte física do computador, ou seja, o conjunto de aparatos eletrônicos, peças e equipamentos que fazem o computador funcionar.

**Interntet:** é uma rede de conexões globais que permite o compartilhamento instantâneo de dados entre dispositivos.

**Marketing:** é a arte de explorar, criar e entregar valor para satisfazer as necessidades do mercado por meio de produtos ou serviços que possam interessar aos consumidores.

**Newzoo:** é uma empresa de análise e inteligência de mercado de games.

**Online:** em conexão, conectado, disponível, acessível, em linha, em rede.

**Ranking:** classificação ordenada de acordo com critérios determinados.

**Software:** é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador para executar tarefas específicas.

**Smarthphone:** telefone inteligente.

**Tablets:** é um dispositivo portátil que possui uma variedade de funções semelhantes a um computador.

**Token:** a palavra pode ser usada para designar um dispositivo físico ou digital que gera senhas de forma automática e é muito utilizado por bancos e logins em plataformas tecnológicas.

**Twitch:** é um serviço de streaming de vídeo ao vivo que se concentra em streaming ao vivo de videogame, incluindo transmissões de competições de esportes eletrônicos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**O Jogador Brasileiro.** Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-braziliangamer-2017>> acesso 20 de março 2022

**Brasil Games Market.** Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018>> acesso em 05 de maio 2022

Martins Machardo, Carlos Eduardo; Pinheiro Santuchi Rafael; Zandonadi Brambila Carletti, Ednéa. **O mercado de jogos eletrônicos e seus impactos na sociedade.** Disponível em: <<https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/08/o-mercado-de-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade.pdf>> Acesso em 03 de junho. 202

**Economia criativa: O mercado de games nacional e internacional.** Disponível em: <<http://repositorio.upf.br/handle/riupf/489>> acesso em 20 de jul 2022.

Kanopf Oliveira, Pedro. **Uma investigação sobre o mercado de games a luz da economia criativa.** Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/109405> > acesso 10 de agosto 2022.

Del Aguila, Paulo Sérgio Ruiz, **Mercado de Jogos.** disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/429560248/Paulo-sergio-o-Mercado-de-Jogos-Monografia> > acesso 10 de agosto de 2022

Zeni Cassiano, Thales. **Uma análise do mercado de games nacional e internacional.** Disponível em: <<http://repositorio.upf.br/handle/riupf/489>> acesso 05 setembro de 2022

**CREATIVE ECONOMY as a development strategy: a view of developing countries.** Disponível em: <<https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Creative-Economy-as-a-Development-Strategy1.pdf> > acesso outubro 2022.

**Games um mercado de trabalho em expansão no Brasil.** Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/games-mercado-de-trabalho-em-expansao-no-brasil>> acesso 20 de outubro 2022.

De Mesquita Filho, Júlio. **A indústria criativa de games no Brasil**. Disponível em <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/124345> > acesso 25 de outubro de 2022.