

**COLÉGIO MARTHA FALCÃO**  
**XXXIV FEIRA CIENTÍFICO CULTURAL**

**GAME SCIENCE: STREAMER, CYBER ATLETAS E MERCADO MILIONÁRIO**

**Manaus - AM**  
**2020**

**Analú Vidinho Lira Barros  
Gabriel Monteiro Benarros  
Jorge Alberto Soto Mauro  
Júlio Cesar Haddad Diniz de Carvalho  
Luan Falcão Gadelha Gomes  
Nathanael dos Santos Falcão de Souza  
Nathan Haim Alves Pecher**

## **GAME SCIENCE: STREAMER, CYBER ATLETAS E MERCADO MILIONÁRIO**

Relatório apresentado ao Colégio Martha Falcão como participação na XXXIV Feira Científico Cultural, pelos alunos da turma do Clube do Futuro Cientista , orientado pelo Professor Davy da Silva Mendes.

**Manaus - AM**

**2020**

## **AGRADECIMENTOS**

Neste trabalho, gostaríamos de agradecer a Professora Nelly Falcão de Souza, por nos dar a oportunidade de expressar nossas ideias e os diferentes interesses de cada um, trazendo assim, um momento de conhecimento e lazer e aos nossos Professor orientadores Antônio Corrêa Aurélio, Luciana Falcão Gadelha e Davy Mendes pelo direcionamento na elaboração do trabalho e os demais membros da nossa instituição, que nos ajudaram a formular o relatório, e as nossas coordenadoras, que sempre nos incentivaram a ter espírito de equipe e competição. E principalmente aos nossos pais, pois eles nos acompanham diariamente, nos apoiando nos trabalhos e ajudando a fazer pesquisas.

## **DEDICATÓRIA**

Gostaríamos de dedicar este trabalho a muitas pessoas que de alguma forma nos ajudaram e incentivaram nosso trabalho bem como as Instituições Nelly Falcão de Souza, que nos cedeu o espaço para que nosso trabalho pudesse ser colocado em prática, bem como o incentivo e o direcionamento dado pelos professores com o apoio necessário durante o processo de pesquisas e conclusão deste trabalho, pela preocupação com o nosso bem-estar e o desenvolvimento futuro.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
REFERENCIAL TEÓRICO.....	07
METODOLOGIA.....	13
CONCLUSÃO.....	14
REFERÊNCIAS.....	15

## INTRODUÇÃO

A grande evolução da ciência no mundo dos games vem acontecendo com a inclusão das novas tecnologias contemporâneas, a Internet e os jogos eletrônicos tornaram-se ferramentas de uso amplo e irrestrito, transformando-se em um dos maiores fenômenos mundiais da última década. Pra quem viveu no início dos anos 2000, quando as Lan Houses chegou ao Brasil pôde perceber que um novo segmento estava se formando e em menos de 20 anos depois a indústria de games já se tornou uma das mais lucrativa do planeta.

Antigamente restrito a residências e fliperamas, os games se remodelaram, evoluíram e atingiram um nível que há 30 anos atrás era difícil de se imaginar. Hoje com produções milionárias, consoles superdesenvolvidos, computadores a preços acessíveis e a interação que a internet propicia fomentou esse novo mercado de trabalho. Quem viveu nas Lan Houses, pode recordar a interação que os games permitiam você perdia a noção do tempo e se você aproveitou esse período, provavelmente está sentindo uma dose de nostalgia e quem sabe até um sorriso em poder presenciar o desenvolvimento que os games passaram, deixando de ser um passatempo e começando a se tornar uma profissão cobiçada por muitos, mas ainda com vaga para poucos. Por ser um mercado em desenvolvimento se tornar um Cyber atleta não é uma tarefa simples, assim como qualquer profissão exige muita dedicação e força de vontade. Alocados em residências exclusivas chamadas de Gaming Houses, os cyber atletas vivem confinados, treinando em média 10 horas diariamente, vivendo em uma espécie de concentração. Estamos em uma era totalmente digital. A tecnologia está presente em todos os lugares, por isso, é difícil imaginar o mundo sem ela. Para crianças e adolescentes, os games são grandes atrativos, gerando, muitas vezes, preocupação nos pais. É importante considerar que existem malefícios, mas também é possível observar benefícios do videogame relacionados ao desenvolvimento dos jovens.

## REFERENCIAL TEÓRICO

### **GAME SCIENCE: STREAMER, CYBER ATLETAS E MERCADO MILIONÁRIO.**

Para quem pensa que é brincadeira, abdicar de família, vida social e ficar na frente de um computador ou console por 10 horas, desconhece o empenho que um Cyber atleta precisa fazer para chegar ao nível competitivo bem como qualquer esporte de alto rendimento. Recentemente os Estados Unidos liberou o visto para Cyber atletas ingressarem no país como atletas profissionais e assim como ocorre no basquete, futebol americano e wrestling.

Algumas universidades já fornecem bolsas de estudos para aqueles alunos que se destacarem em algum jogo eletrônico. Poder aprender uma nova cultura, melhorar o idioma, fazer o que gosta e ainda ser pago por isso é raridade, se tratando de games não seria exagero dizer que é um sonho.

Segundo Dias (2014), podemos dizer que os games já fazem parte de nossa cultura popular, dizer para seus pais que sua profissão será jogar videogame poderá ser um choque e provavelmente não será nada fácil convencê-los, mas utilizando o conhecimento necessário e utilizando as informações sobre este novo mercado a tarefa se torna mais fácil, onde a e-sports (electronic sport) hoje se equivale a um esporte de alto rendimento, então se você escolher esse caminho, tenha em mente que não será nada fácil.

Nosso país ainda está engatinhando no e-sport, mas é notável o crescimento do mercado milionários de games, seja por consumo ou pelo número de eventos que atraem cada vez mais pessoas. Por ser algo novo, a profissão de Cyber atleta ou streamer ainda não é bem recebida, muitos ainda acreditam que jogar videogame seja apenas um passatempo, dificultando o investimento e atrasando o desenvolvimento.

Segundo Gedigames (2018), como exemplo a Coréia do Sul, provavelmente o país mais desenvolvido em relação a games, o incentivo para a profissão é feita pelo próprio governo e o e-sport já é reconhecido pelo Comitê Olímpico. As maiores celebridades sul-coreanas são Cyber atletas como se fossem os astros, lotando

estádios, distribuindo autógrafos, participando de eventos transmitidos pela TV aberta semelhante a um jogo de futebol aqui no Brasil.

Para acelerar o desenvolvimento no Brasil, algumas organizações já contrataram Cyber atletas oriundos da Coréia, a cada dia que passa o número de adeptos só aumenta, proliferando assim cada vez mais o mundo dos esportes eletrônicos no território nacional.

Segundo Gedigames (2018), atualmente já contamos com diversos eventos, como feiras de tecnologias, torneios a nível nacional, trazendo assim uma expansão pra esse mundo pouco explorado no nosso país. A principal questão que cai sobre o desenvolvimento dos esportes eletrônicos é em relação a certeza. Será que essa profissão continuará atraindo adeptos ou será apenas mais uma febre parecida com as Lan Houses nos anos 2000 e terá uma vida curta?

Mas uma coisa é inegável, graças ao mundo de games a tecnologia antecipou alguns anos de desenvolvimento e isso não vale somente para games, mas para o próprio cinema, só para exemplificar já podemos ver alguns filmes baseados em games e alguns efeitos especiais que antes só víamos em games, agora temos a oportunidade de ver nas telonas do cinema. E se você pensa que o mundo games é só para os jovens está enganado, mesmo sem você ser um atleta profissional é possível conseguir uma renda extra com games, atualmente existem os sistemas de streaming onde você transmite para o mundo todo seus jogos, alguns players conseguem atingir a média de 20 mil telespectadores simultâneos.

Segundo Gedigames (2018), mesmo com toda desconfiança em relação ao mercado de esportes eletrônicos, ele continua crescendo, se desenvolvendo e se firmando como uma das profissões mais promissoras da atualidade. Cabe a nós aguardar e se você é um aficionado por games deve estar se perguntando se daqui alguns anos será possível colocar no currículo que sua profissão é ou foi Cyber atleta. Conhecer o mundo intercalando competições, disputar premiações que chegam a valer milhares de dólares e poder dizer que sua profissão é jogar videogame parecia fantasia alguns anos atrás, mas a realidade chegou e está mais plausível que nunca.

Um dos motivos de crescimento seria a importância de que estes jogos atualmente não são consumidos somente por adolescentes ou crianças do sexo masculino, mas também por homens ou mulheres adultos e idosos. Sua produção exige uso de atividades criativas e técnicas, que produzem novas tecnologias, as

quais são responsáveis pelo surgimento de novos produtos e serviços que contribuem significativamente com o crescimento do setor de entretenimento na economia. Verdade essa que uma das maiores prestadoras de serviços profissionais do mundo menciona que o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$97 bilhões nos últimos anos, enquanto o de cinema, US\$ 51.8 bilhões.

Segundo Gedigames (2018), em 2011 o setor movimentou US\$ 74 bilhões, e as previsões indicam que deverá ultrapassar US\$82 bilhões em 2015. Em 2013, apenas o lançamento do jogo Grand Theft Auto V, que teve o custo de US\$ 225 milhões, faturou US\$800 milhões em 24 horas, um recorde na história de produtos de entretenimento. O jogo Angry Birds já foi instalado em 500 milhões de celulares. No Brasil, estima-se que o mercado já esteja perto de US\$13 bilhões.

De acordo com Novak (2010), o mercado de jogos eletrônicos é um dos mais ricos e bilionários do mundo e o videogame se faz uma das melhores formas de entretenimento para qualquer idade. Os games não são apenas aceitos na cultura popular; eles são integrados a ela e jogados por todos.

### Vantagens da utilização dos games

Melhora a coordenação motora. Ainda que a principal função dos jogos seja o entretenimento, eles têm sido vistos como excelentes aliados do desenvolvimento de habilidades importantes. Isso porque trazem regras, informações complexas e a necessidade de raciocínio rápido. Aqueles que são baseados em ação, por exemplo, exigem dos seus jogadores uma habilidade motora e visual muito grande. Assim, eles podem ser bastante úteis ao estimular uma melhor coordenação para conduzir veículos. Além disso, os estímulos oferecidos ao corpo por meio das imagens e a necessidade de seguir comandos específicos podem ser oportunos para aprender uma nova habilidade, como tocar instrumentos musicais. Se considerarmos o alto grau de dificuldade exigida por essa atividade aos seus praticantes, aliados ao fato de trabalhar a coordenação motora perceberam que os jogos podem facilitar muito o processo de aprendizagem.

Auxilia o raciocínio lógico. A maioria dos jogos eletrônicos exige dos seus praticantes um alto nível de concentração e, conseqüentemente, demanda a tomada de decisões de forma rápida. Portanto, esse tipo de conteúdo consegue trabalhar a

agilidade e o raciocínio. Dessa maneira, é capaz de ajudar a lidar com situações adversas, porque estimula a fazer escolhas mais acertadas sob pressão. As habilidades impostas pelos jogos mais modernos auxiliam o cérebro de pessoas de todas as idades. Esse tipo de recurso pode ser convertido para o ambiente escolar, por meio de ferramentas que auxiliam o aprendizado, inclusive. Dessa forma, além de um simples momento de lazer, os seus praticantes podem aprender por meio dos games e se beneficiar em sua vida escolar ou profissional. Ademais, essa estratégia pedagógica é uma tendência da educação na era digital, já que também melhora o trabalho dos educadores, pois aumenta o interesse nas aulas e estimula o aprendizado.

Desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. Normalmente, crianças e adolescentes não sabem exatamente como lidar com suas frustrações ou demonstrem ser pouco tolerantes diante das decepções vivenciadas, seja nas brincadeiras, seja na vida real. Nesse sentido, as perdas que acontecem com frequência nos jogos podem ajudar a lidar melhor com isso. Os jogos devem ser usados de maneira estratégica para melhorar a forma como os jovens lidam com as emoções diante de uma frustração. Da mesma forma, ajudam a educá-lo sobre as vitórias, as derrotas, a honestidade e o jogo limpo. As crianças podem aprender por meio do game que perder também faz parte da brincadeira, sendo possível recomeçar, assim como na vida.

Cria oportunidades profissionais. Como falamos no início do texto, a tecnologia está presente em nosso dia a dia e em pleno desenvolvimento. No mercado de games, existem diversas oportunidades de seguir uma carreira de sucesso, visto que a indústria de jogos tem grande potencial de crescimento. São muitas as possibilidades para os apaixonados pelos jogos de encontrar satisfação profissional nessa área.

Segundo Rivero (2012), games apresentam uma rápida sucessão de estímulos visuais e auditivos, aos quais os jogadores necessitam focalizar sua atenção. Para poderem ter sucesso nos jogos, os jogadores precisam sustentar a atenção durante longos períodos de tempo, muitas vezes evitando estímulos da distração, que tem como objetivo dificultar o sucesso dos jogadores o que torna os games, em última análise, divertidos. Além disso, os jogadores precisam gerenciar diversas tarefas no jogo, ao mesmo tempo em que necessitam manter

a meta central do jogo, alternando entre diversas tarefas. Todas essas características, em um ambiente altamente veloz e pouco previsível, tornam os jogos ferramentas poderosas no treino da atenção.

### Desvantagens da utilização dos games

Promove o sedentarismo. Um dos principais malefícios do videogame está relacionado ao tempo gasto na frente de uma tela. É comum que os seus praticantes desenvolvam o hábito de dedicar horas aos jogos, prejudicando as suas outras atividades diárias. Uma das consequências mais frequentes é a obesidade fator muito comum entre os gamers. Dado que eles estão sempre sentados e não fazem esforços físicos regularmente, aumentam as suas chances de desenvolver doenças cardiovasculares, como danos nos vasos sanguíneos, pressão alta, arritmia e diversas anormalidades no coração.

Pode gerar problemas sociais. O isolamento causado pelo excesso do uso dos videogames também é extremamente prejudicial às crianças e aos adolescentes, embora comum. Ao se envolver a fundo com o mundo virtual, o indivíduo pode sofrer uma dificuldade de estabelecer contato com outras pessoas, tanto na infância e adolescência quanto na vida adulta. Nesse sentido, é importante destacar que a infância é a fase ideal para as crianças se desenvolverem e se relacionarem. Portanto, o estilo de vida estimulado pelos jogos virtuais inverte valores e impacta diretamente a personalidade dos jovens. Dessa forma, o uso exagerado pode motivar problemas sociais grandes no futuro desses indivíduos.

Agrava problemas de postura. Por fim, o tempo gasto sem se movimentar pode causar, além dos problemas já citados, a perda de massa muscular, o que aumenta a predisposição a sofrer lesões de diversos níveis nos músculos, dores no corpo e até mesmo lesões por esforço repetitivo (LER). Manter uma postura correta é outra dificuldade muito comum, já que, na busca de uma posição mais confortável para jogar, as crianças podem desenvolver lordoses, escolioses ou hérnias de disco.

Segundo França (2018), ficar horas imersas no universo dos games, sem conseguir trabalhar, estudar ou mesmo conviver socialmente são alguns dos sintomas que definem o transtorno por jogos digitais ou videogames (gaming disorder). Dependendo da intensidade, classifica-se como médio, moderado ou

grave. Em geral atinge crianças e adolescentes. O transtorno por games carece de estudos. O gaming disorder pode ser definida como “patologização dos games”. “O suposto ‘vício’ pode ser sintoma de outra condição, como ansiedade ou depressão”.

## **METODOLOGIA**

Foi feita uma revisão sistemática da literatura através de artigos científicos relacionados a industrial dos games, profissionais em desenvolvimento, o mercado milionários dos jogos eletrônicos e as vantagens e desvantagens de sua utilização. Tem como objetivo demonstrar que a área de desenvolvimento dos games tem se mostrado promissora e que a cada ano vem se firmando no mercado, despertando assim muitos interesses em programadores que ensinam que produzir jogos é uma brincadeira que deve ser levada a sério. Por meio dessas pesquisas bibliográficas sobre o mercado de games, suas tecnologias e profissionais da área, este trabalho apresenta os impactos que os games trazem a sociedade, bem como suas vantagens que são muitas, como a de um melhor raciocínio, ajuda na interatividade, saída da ociosidade e também com a preocupação da não transformação de vício ou falta de controle das ações por muitas horas de praticas dos jogos e sim uma profissão do futuro.

## CONCLUSÃO

A pesquisa aqui apresentada fomenta a ciência do game como ferramenta influenciadora a sociedade, de maneira geral. O mundo vem mudando constantemente desde o primeiro vídeo game onde aprendendo com seus erros, o mercado de jogos foi se consolidando se tornando hoje um fator importante na economia mundial. Suas tecnologias mudou a forma das pessoas verem o mundo, onde cada vez mais pessoas estão conectadas. Games não trazem apenas lazer às pessoas, são importantes aliados no aprendizado e nos novos avanços tecnológicos. Países como o Brasil possuem profissionais com grande talento porem pela falta de investimento interno, os mesmo saem à procura de seus objetivos em outros países, onde jogar vídeo game é tratado como um assunto sério. Desta forma para profissionais que estão surgindo hoje neste mercado, não devem temer e acreditar que trabalhar na área de jogos seja uma escolha errada. O futuro de parte da economia brasileira depende destes profissionais que precisam estar preparados para vencer as adversidades que surgiram no caminho, pois o Brasil tem muito a ganhar com o investimento na área de entretenimento eletrônico. Nesse sentido, os games, sendo revolucionários quanto aos aspectos de suas vantagens e desvantagens de sua utilização, são grandes influenciadores da nossa sociedade. Os seus impactos podem ser observados em nossa cultura e no modo de nos relacionarmos.

## REFERÊNCIAS

NOVAK, J. Desenvolvimento de Games. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning. 2010.

RIVERO, T. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. Revista Neuropsicológica Latino-americana. 2012.

DIAS, R. Fazendo carreira no mundo dos jogos digitais: o guia completo!. Produção de Jogos. Disponível em: <http://producaodejogos.com/fazendo-carreira-mundo-dosjogos-digitais-o-guia-completo1de4/>. Acesso em: 20 de mai. 2015.

GEDIGAMES. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. 2018.

FRANÇA, V. A ciência e os vídeos games. Revista. Fapesp. 2018.