

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**ELIZABETH SUAZO ANDRADE**

***GAMES E A INDÚSTRIA CULTURAL:  
O IMPACTO SOCIOCULTURAL DOS JOGOS  
ELETRÔNICOS***

**Uberlândia  
2022**

ELIZABETH SUAZO ANDRADE

**GAMES E A INDÚSTRIA CULTURAL:  
O IMPACTO SOCIOCULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel e licenciatura em Ciências Sociais.

Orientador: Professor Dr. Moacir de Freitas Junior.

Uberlândia  
2022

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais Jennie e Denio e ao meu irmão Daniel, que sempre me forneceram incentivo e compreensão durante a realização deste trabalho. Ao meu companheiro de vida José Gabriel, que esteve comigo durante esta caminhada demonstrando apoio incondicional mesmo quando tudo parecia difícil e sem saída.

Aos professores do curso de Ciências Sociais que me forneceram todas as bases necessárias para a realização deste trabalho, agradeço com profunda admiração.

Por fim, dedico o trabalho a todos aqueles que como eu, são apaixonados por *games* e por toda a cultura que os permeia.

## RESUMO

Este trabalho tem como finalidade analisar a expansão da indústria dos jogos eletrônicos buscando entender seus impactos, especialmente no que tange a sua dimensão cultural e a interação social entre seus usuários. Ao fazer uma construção histórica relacionando o tema ao conceito de indústria cultural criada por Adorno e Horkheimer será trabalhado a teoria como atuação na formação de mentalidades, onde, por um lado pode ser responsável por retirar da arte o papel transformador, mas que pode ser a única capaz de difundir e ressignificar ela enquanto um fator de transformação social. Será analisado também, com base na dimensão do fenômeno dos *games*, a ideia de como a cultura dos jogos se incorpora à indústria do entretenimento (*e-games*), e como esta acaba por influenciar a dinâmica de rotina, relacionadas ao trabalho e ao modo de vida de um indivíduo.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Cultura; Tecnologia; Indústria; Entretenimento.

# **GAMES AND THE CULTURAL INDUSTRY: THE SOCIOCULTURAL IMPACT OF ELECTRONIC GAMES**

## **Abstract**

This work aims to analyze the expansion of the electronic *games* industry, seeking to understand its impacts, especially regarding its cultural dimension, and the social interaction between its users. By making a historical construction relating the theme to the concept of cultural industry created by Adorno and Horkheimer, the theory will be worked on as an action in the formation of mentalities, where, on the one hand, it can be responsible for removing the transforming role from art, but which can be the only one capable of disseminating and re-signifying it as a factor of social transformation. It will also be analyzed, based on the dimension of the phenomenon of *games*, the idea of how the culture of *games* is incorporated into the entertainment industry (*e-games*), and how it ends up influencing the dynamics of routine, related to work and the way of an individual's life.

Key words: Electronic Games; Culture; Technology; Industry; Entertainment.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Console do jogo Tennis for Two .....	19
Figura 2 - Estudantes jogando Spacewars!.....	20
Figura 3 - Arcades ou Fliperamas .....	20
Figura 4 - Geração de consoles Playstation.....	21
Figura 5 - Imagem do jogo Final Fantasy VII Remake Integrade .....	22
Figura 6 - Duas mulheres operando o ENIAC .....	23
Figura 7 - Campeonato de eSports .....	25
Figura 8 - Relatório de dados estimados da previsão de mercado de faturamentos feita para 2023 .....	31
Figura 9 - Relatório de dados estimados de jogadores por região em 2022. ....	33
Figura 10 - Relatório de dados estimados de jogadores por segmento em 2022. ....	34
Figura 11 - Dados estimados do crescimento da audiência nas plataformas de live-streaming em 2022.....	35
Figura 12 - Dados estimados do crescimento mundial de jogadores entre 2015 e 2024. ....	36
Figura 13 - Ecossistema de eSports. ....	38
Figura 14 – Tela do game League of Legends.....	44
Figura 15 - Instituto YoGamers do Bem.....	47

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CS:GO - Counter Strike: Global Offensive

DOTA - Defense of the Ancients

ENIAC - Electronic Numerical Integrator and Computer

LOL - League of Legends

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

RPG - Role Playing Game

PUBG - PlayerUnknown's

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	12
1.1 Conceituando a Indústria Cultural de Adorno e Horkheimer .....	12
1.2 Imprensa e Comunicação de massas .....	16
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	19
2.1 História dos <i>games</i> .....	19
2.2 O desenvolvimento dos computadores .....	23
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	26
3.1 Modernização e Cultura Digital .....	26
3.2 A Indústria do Entretenimento nos <i>games</i> .....	31
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	41
4.1 Os Jogos eletrônicos em sua essência .....	41
4.2 Projetos Sociais e a inclusão digital .....	46
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	50
<b>Referências</b> .....	51



## INTRODUÇÃO

As características da sociedade em que vivemos são moldadas à medida em que novas formas de comunicação e tecnologias vão surgindo, estas que foram sendo difundidas ao redor do mundo, e que modificam com versatilidade, a forma com que adquirimos e buscamos informações. Nas ciências sociais, buscamos de forma analítica, explicar as questões que permeiam o âmbito social, tentando dar um sentido plausível para que tal comportamento aconteça, sejam elas questões econômicas ou culturais. Relacionando o estudo que essa ciência faz à questão das novas tecnologias emergentes na sociedade, o sociólogo Daniel Bell (1973) afirma que essa esfera composta pela cultura, pelo entretenimento e pela comunicação se vinculou à dinâmica de expansão do que ele denominou de capitalismo pós-industrial. O que buscaremos salientar neste trabalho, em termos de expansão e relevância econômica na sociedade atual, será o mercado dos *games* e em conjunto a ele, duas dimensões diferentes: uma desenvolvendo a ideia de como os jogos eletrônicos podem estar ligados à movimentação do capital na sociedade e da alienação, seguindo a definição de Indústria Cultural; e a outra que busca demonstrar sua ressignificação enquanto fator transformador e de impacto sociocultural.

O conceito de Indústria Cultural, criado por Adorno e Horkheimer (1947), busca de forma interpretativa, analisar a realidade relacionada à mídia e às comunicações de massa, se referindo a produção e utilização da cultura como um bem de consumo industrial, destituindo a arte e a cultura de suas principais características de interpretação e crítica da realidade. Essa padronização e massificação de um produto, a fim de serem amplamente consumido pela população, é desenvolvida de forma teórica pelos autores e é bastante visível, principalmente na era tecnológica na qual vivemos.

Entende-se que a concepção de Indústria Cultural tem como característica principal a alienação das massas, a fim de gerar lucro dentro da lógica capitalista, mas o que é de fato importante, principalmente para o decorrer deste trabalho, é entender também, como esta pode ser capaz de promover um acesso facilitado, ressignificando as obras artísticas.

É fato que nos encontramos em uma era de mobilidade (também denominada pós-modernidade), onde informações e comunicações se tornam dominantes em

todas as esferas em que o ser humano está envolvido. A internet revolucionou este processo da mobilidade, bem como todo o processo de virtualização por si só e a possibilidade de comunicação à distância reduz o tempo gasto pelas pessoas, sem deixar de haver um processo fluido de espacialização. Os jogos eletrônicos fazem parte disso, ao passo que são uma parte importante no que tange o rápido desenvolvimento tecnológico no qual nos encontramos.

A ideia de alienação das massas é assimilada dentro desse nicho tecnológico que é o dos jogos eletrônicos, visto que a partir do desenvolvimento do modelo social burguês, com o avanço do capitalismo, com seu auge marcado pela revolução industrial, o jogo e o jogar acabam assumindo funções ligadas à lógica da produção e do consumo. Mas o desenvolvimento tecnológico de jogos no meio eletrônico deve ser visualizado unicamente desta forma? O quão nocivo este pensamento de que a cultura dos jogos eletrônicos apenas nos aliena pode ser?

Nos aprofundando com base no contexto histórico de como os jogos foram surgindo, será possível entender melhor e refletir sobre essas questões, considerando que esta indústria pode também implicar em impactos positivos na sociedade, atuando como intermediador e difusor de culturas.

A princípio buscaremos abordar historicamente como se formula a ideia de Indústria Cultural, enriquecendo a teoria juntamente com a utilização de autores que fomentem a discussão, e que ao longo da tese, nos possibilite a estabelecer uma relação visível com a temática dos jogos eletrônicos, estes que também serão abordados historicamente.

É certo afirmar que, a teoria referência desta tese, foi desenvolvida levando em conta o período histórico que estava sendo vivido, portanto tendo como foco, questões que remetem principalmente à industrialização pós Segunda Guerra. Para entender melhor o processo de teorização da tese, o estudo se dividirá em três partes. Primeiramente será feito uma análise geral da teoria criada por Adorno e Horkheimer, relacionando a mesma com mais alguns referenciais teóricos que analisam a indústria do entretenimento, sobretudo a disseminação de novas tecnologias e da cultura digital, e o impacto que a globalização tem, sob a ótica da internet e dos jogos eletrônicos.

No segundo momento, abordaremos a história dos *games*, que vai desde a criação do primeiro console, até o status atual da indústria, e como foi o seu

crescimento através da rápida difusão de informações por meio da tecnologia, trazendo dados bibliográficos para enriquecimento da tese.

Na última parte do trabalho realiza-se uma análise sociológica unindo as temáticas de indústria cultural com a indústria dos *games*, de forma a explorar e destrinchar melhor as problemáticas feitas no início da tese. Aqui, nos colocamos a pensar no fato de que a indústria cultural, em seu cerne, se constitui apenas de uma legitimação plena da alienação das massas, mas analisando de forma mais profunda os aspectos relacionados aos jogos eletrônicos enquanto fator de transformação social, é possível ressignificar essa ideia de plena alienação que a sociedade pode causar; entendendo que existem pessoas que se envolvem nesse meio, e que a própria indústria dos *games* é capaz de influenciar a dinâmica de rotina, relacionadas ao trabalho e ao modo de vida deste indivíduo. Utilizaremos como exemplo nesse momento de reflexão, os projetos criados por Felipe Piller Noronha, mais conhecido como YoDa, ex-jogador profissional nos *eSports* e grande influenciador do meio, que atua criando projetos sociais voltados para crianças e adolescentes, unindo a temática do universo dos jogos à promoção social de uma inclusão digital.

# CAPÍTULO 1

## 1.1 Conceituando a Indústria Cultural de Adorno e Horkheimer

Neste primeiro capítulo, será apresentado o conceito de Indústria Cultural, criado por Max Horkheimer e Theodor Adorno, ambos pensadores da Escola de Frankfurt, fazendo um apanhado geral abordando o que foi a Escola, e o contexto histórico no qual a teoria foi formulada. Além do conceito central de Adorno e Horkheimer, também considerarei outros autores que fomentam a temática da Indústria Cultural, buscando abordar também os estudos sobre o surgimento da imprensa, sobretudo da comunicação de massas em geral.

No contexto histórico do século XX, a Escola de Frankfurt surgiu à luz da Segunda Guerra Mundial, em que estes eram dedicados à formulação de teorias críticas acerca da sociedade, abordando temáticas como a cultura e a mídia. Na época, com o advento da guerra, a sociedade passava por uma série de avanços, fruto da industrialização.

Com a ascensão do nazismo muitos dos pensadores que viriam a formar a Escola de Frankfurt posteriormente, foram obrigados a migrarem para os Estados Unidos durante esse período. Esses pensadores defendiam perspectivas marxistas em relação ao cenário mundial observado e vivido por eles, questões estas que foram discutidas na Primeira Semana de Trabalho Marxista, organizada e sediada em Frankfurt em 1922 por Félix Weil, um acadêmico argentino de origem alemã. Logo após o evento, foi criado o Instituto de Pesquisa Social com o patrocínio do pai de Félix. O Instituto inicialmente foi vinculado a Universidade de Frankfurt em meados de 1923. Sete anos depois um escritório do instituto foi criado em Genebra este que serviu como sede do Instituto após seu fechamento em Frankfurt pelos nazistas em 1933. Apenas em 1950 conseguiram retomar as atividades na sede alemã e o Instituto passou a se chamar Escola de Frankfurt.

Analisando o contexto no qual a Escola de Frankfurt estava inserido, Ortiz (1985) comenta que:

O que marca profundamente as análises da escola de Frankfurt é sua reflexão sobre um mundo desencantado; neste sentido ela se aproxima mais de Weber do que de Marx. Não se pode deixar de considerar, e vários autores o fizeram, que o pessimismo frankfurtiano se liga, de algum modo, à conjuntura política dos anos 30. A presença do fascismo influenciou no tom da análise. (ORTIZ, 1985, p.1-2).

As teorias dos frankfurtianos contrariavam o pensamento Iluminista e Positivista que era pautado em um progresso social diretamente ligado ao avanço científico e filosófico. O cenário vivido por estes pensadores (perseguição nazista), foi um argumento de suma importância para que eles comprovassem o equívoco que essas duas correntes de pensamento sofreram ao relacionar o avanço da sociedade unicamente a ciência. Segundo Ortiz (1985), a Escola enfatiza a racionalidade do mundo moderno classificando-os como uma nova forma de dominação.

A sociedade da época trazia uma ideia de liberdade econômica, de que qualquer indivíduo tinha a capacidade de ter seu próprio negócio e de assim produzir riquezas de forma individual, independentemente de sua classe social, mas sim do seu esforço para se desenvolver com o seu trabalho. Tal processo, trouxe diversas contradições internas, assim como também muitos conflitos políticos, crises econômicas, e um sentimento de angústia naquela época. Esse mesmo crescimento econômico que era tão cogitado, acabou por ser desvinculado das subjetividades das pessoas, causando uma série de patologias sociais.

Dentro desse crescimento econômico, houve também o avanço da tecnologia em praticamente todos os setores, como no cinema e rádio, que começaram a ser vistos como grande via de comunicação, usados para atingir as massas, influenciando em seu cotidiano. É esse o enfoque crítico da Escola de Frankfurt, onde buscam analisar a influência de tais meios, dentro do processo de massificação política e econômica que move a sociedade, e como o próprio texto nos descreve, em que se busca “focalizar a dimensão coercitiva que se esconde por trás do discurso libertador da razão” (ORTIZ, 1985). Ambos os estudiosos frankfurtianos, como Adorno e Horkheimer, explicitavam sua opinião, da transformação da cultura em mercadoria, sobre a subordinação da consciência à racionalidade do capital, em que antes você tinha valores que eram perpassados pelas gerações da família, ou por meio da religião ou da escola, agora eram passados de forma rápida, pelos meios de comunicação. A transformação do homem em um produto na era capitalista, a qual Karl Marx salientava, trazia consigo o desencantamento do mundo que Max Weber se refere.

Quando falamos em cultura é importante entender como os frankfurtianos a teorizavam. Ortiz (1985) comenta que os teóricos associavam “a cultura à *Kultur*, e a identificam com a arte, filosofia, literatura e música. As artes expressariam valores que constituem o pano de fundo de uma sociedade”, onde aqui, eles a enxergavam como

uma expressão humanizada e de característica única em cada indivíduo, algo que não poderia ser replicada. Considerando o contexto social no qual estavam inseridos, os estudiosos buscavam refutar teorias que tinha como proposição, a plena separação de uma “autonomia cultural” em pleno avanço de um sistema capitalista e industrializado. Esse componente humanizado de que falam, acaba por perder sua essência dentro do que passa a ser a cultura de massas, visto que nessa esfera capitalista tudo passa a ser consumível e descartável. Ainda no texto de Ortiz ele comenta sobre a crítica que os frankfurtianos articulavam de como seria ilógico dizer que a cultura tinha capacidade de se desassociar por completo do seio da sociedade.

A posição frankfurtiana é uma crítica dos críticos de cultura, que não questionam a raiz dos problemas culturais, a própria sociedade. Segundo Adorno, eles não percebem que a noção de cultura (de elite) com a qual operam é incompatível com o desenvolvimento do capitalismo pós-industrial, e supõem ser possível a existência de um universo independente das flutuações de mercado. (ORTIZ, 1985, p.7-8).

O termo Indústria Cultural, aparece inicialmente no capítulo “Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”, na obra *Dialética do Esclarecimento* (1947). Para os frankfurtianos, a Indústria Cultural era uma consequência do sistema capitalista que tomava forma proporcionalmente ao processo de modernização da sociedade. A ideia de que viver nessa modernidade significa conviver mutualmente com um conjunto de instituições burocratizadas é discutida pelos estudiosos; para eles, a racionalidade presente nessa modernidade, se fundamenta com base em uma forma exploratória, e não para agregar na emancipação de um indivíduo. É importante observar como analisamos o termo “indústria”, que não deve ser entendida apenas no sentido literal, mas como um processo que designa basicamente o conjunto das relações sociais que os homens entretêm com a cultura do capitalismo avançado (RÜDIGER, 1998).

Na indústria cultural, “não se deve tomar de maneira literal o termo indústria”. O fenômeno não se define pela sua base tecnológica. O vocábulo em destaque refere-se sobretudo ao manejo das técnicas de distribuição (difusão e venda) e à padronização da estrutura dos bens simbólicos (“standardização da própria coisa”). (RÜDIGER, 1998, p.18.)

De acordo com Adorno e Horkheimer (2002), as estratégias voltadas para o mercado na indústria cultural estariam diretamente ligadas aos valores e práticas culturais do período. Com o advento da modernidade e como a sociedade foi se transformando, a cultura foi sendo apropriada pelos setores econômicos e

administrativo em prol da expansão capitalista. Nesse período, se observava uma sociedade dominada por blocos político econômicos e pelo corporativismo de grandes empresas, dessa forma a sociedade capitalista mesclava a cultura e a arte à uma relação mercantil. Rüdiger entende esta análise como uma ampliação da análise marxista do fetichismo da mercadoria a esfera dos fenômenos culturais (RÜDIGER, 1998). Bem como a cultura, a arte é:

[...] um tipo de mercadoria preparado, inserido, assimilado a produção industrial, adquirível e fungível, mas o gênero de mercadoria arte, que vivia do fato de ser vendida, e de, entretanto, ser invendável, torna-se - hipocritamente - o absolutamente invendável quando o lucro não é mais só a sua intenção, mas o seu princípio exclusivo (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 36-37).

A arte e a cultura para Adorno e Horkheimer acaba se tornando um mero objeto de interesse coletivo destinado a um fim mercadológico. Freitag (2004) analisa em seu texto “*A teoria crítica: ontem e hoje*”, essa particularidade da indústria cultural, baseada nas formulações de Adorno e Horkheimer:

Numa sociedade em que todas as relações sociais são mediatizadas pela mercadoria, também a obra de arte, ideias, valores espirituais se transformam em mercadoria, relacionando entre si artistas, pensadores, moralistas através do valor de troca do produto. Este deixa de ter o caráter único, singular, deixa de ser a expressão da genialidade, do sofrimento, da angústia de um produtor (artista, poeta, escritor) para ser um bem de consumo coletivo, destinado, desde o início, à venda, sendo avaliado segundo sua lucratividade ou aceitação de mercado e não pelo seu valor estético, filosófico, literário intrínseco (FREITAG, 2004, p. 72).

A temática da indústria cultural pode estar vinculada a ideia de economia de mercado e capitalismo, assim como a cultura de massas. A economia dentro de uma sociedade capitalista está diretamente ligada ao consumo de bens; é justamente através dessa cultura de massas e por seus meios de comunicação que se cria uma ideia de necessidade suprida por meio da compra de uma mercadoria. É nesse contexto que entendemos que a cultura se transforma em uma mercadoria, onde a indústria acaba por se apropriar de elementos culturais, e vende por meio de um convencimento massificado tal mercadoria. A cultura acaba por se tornar objetificada massificada e visualizada como produto e a sua essência de livre expressão acaba sendo perdida. Bem como a cultura agora o próprio ser humano é transformado em um mero objeto:

A indústria se interessa pelos homens apenas como pelos próprios clientes e empregados, e reduziu, efetivamente, a humanidade no seu conjunto, como cada um dos seus elementos, a esta forma exaustiva [...] em qualquer dos casos [como empregados ou como clientes] permanecem objetos (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p.27).

Adorno analisava que a prática da indústria cultural se baseava em uma espécie de propaganda massificada, um trabalho ideológico para manter as massas no estado de falsa consciência. Os estudos buscam entender a problemática do homem na modernidade, sobretudo expõe por meio de um discurso crítico os malefícios da crescente e inevitável mercantilização de tudo aquilo que o homem conquistou tornando-se um ser objetificado.

Soares (2005) analisa tal questão em sua obra "Comunicação e política":

Os estudos de crítica a indústria cultural procuram examinar como a sociedade se expressa através das suas várias mídias. O programa desses estudos se centra nos processos através dos quais a produção e a recepção são mediadas em conjunto pelas comunicações enquanto mercadorias, as quais as pessoas estão dispostas a pagar direta ou indiretamente (SOARES, 2005 p. 232-233).

Com a rápida evolução e modernização da sociedade, observamos que a disseminação de informações foi possibilitada pela criação de meios de comunicação. Ao passarmos por uma análise contextual de conceitos chave para o trabalho, analisaremos agora como a criação desses meios ocorreu, e quais foram as mudanças acarretadas por eles ao longo do tempo.

## **1.2 Imprensa e Comunicação de massas**

A imprensa teve sua gênese no século XV com Johann Gutenberg, fato histórico que marcou o surgimento dos meios de comunicação. A invenção de Gutenberg fora confeccionada de forma que símbolos gráficos feitos de chumbo, ao serem passados em uma tinta à base de óleo eram pressionados em um papel por meio de uma prensa movimentada por uma barra de madeira, fixando o formato da figura ou das palavras à tinta no papel. A invenção foi um passo gigantesco visto que possibilitou a disseminação de informações pela Europa na época e que ao longo do tempo foi se aprimorando e se transformando até a atualidade.

Destacamos como propulsores da massificação, os veículos de informação como os jornais, rádio, cinema e TV. A crítica em parte também é justificada pelo



contexto social da época em que as teses foram edificadas. Recordando outros fatos históricos que permearam as décadas de 20 e 30, destacamos os períodos em que Adolf Hitler e Benito Mussolini utilizaram de alguns destes veículos de comunicação de massa em especial a propaganda impressa e o rádio, como estratégias de mobilização de massas para suprir seus ideais imperialistas, nacionalistas, extremistas e antidemocráticos. Nesta parte, ao analisarmos a crítica de Adorno e Horkheimer, podemos entender que tudo aquilo que era veiculado pelos meios de comunicação estava sendo direcionado estritamente ao consumo das massas daquela sociedade para que assim as pessoas assumissem uma postura passiva de ser influenciada.

No regime nazista havia uma política de comunicação que era desenvolvida por Goebbels, ministro da propaganda do governo. O partido Nacional Nazista passou a ter grande influência na nomeação de diretores de rádios que na Europa daquela época haviam sido criadas como um sistema que era controlado pelo Estado. Ambos os regimes tinham plena consciência acerca da eficácia do rádio naquela época. No regime fascista de Mussolini na Itália foi criado o *Cinneccità*; uma empresa de filmes do próprio Estado italiano. Tal experiência foi utilizada também pelos nazistas, e eles perceberam o potencial de mobilização de massas através desses instrumentos de veiculação de informações.

Ainda analisando a crítica à Indústria Cultural, Adorno e Horkheimer também perpassam pela sociedade de massas americana e o funcionamento de sua cultura na época. Obviamente existem diversas diferenças na Indústria Cultural que surgiu na Europa para aquela que teve sua gênese a partir do modelo americano, levando em consideração as diferentes indústrias, empresas, sobretudo o comércio e as relações econômico sociais.

Considerando a perspectiva pessimista de Adorno e Horkheimer acerca de como a sociedade era adoecida pelas formas com que o capitalismo exercia um controle ideológico cada vez maior, eles entendem que a sociedade americana apresentava uma certa decadência cultural e não somente a americana, mas o Ocidente como um todo, o que de certa forma demonstra um criticismo de um em detrimento ao outro. Analisando essa convergência tecnológica que a sociedade veio sofrendo ao longo dos anos, buscaremos avançar um pouco no tempo para apresentar uma das facetas mais recentes da cultura industrializada, a dos *videogames*. Vamos passar pelo processo histórico de surgimento das primeiras

ideias voltadas para a criação de consoles, jogos e como essa cultura foi sendo desenvolvida e agregada ao cotidiano dos indivíduos.

## CAPÍTULO 2

### 2.1 História dos *games*

Neste capítulo, iremos analisar o objeto principal da pesquisa, que são os jogos eletrônicos e como estes foram se modernizando dentro da sociedade em que vivemos. Seguindo a lógica de pensamento acerca da teoria da Indústria Cultural, é pertinente afirmar que o setor dos videogames faz parte de toda uma cadeia tecnológica de instrumentos ligados à mercantilização.

Com a sociedade se modernizando, a rapidez com que a tecnologia foi ganhando espaço na sociedade e sendo aplicada a diversos elementos do nosso cotidiano possibilitou a existência e a difusão dos *games*. Aqui entenderemos melhor como se deu a gênese dos jogos eletrônicos e como a indústria do entretenimento voltada para este produto se tornou um mercado global de crescimento considerável. As primeiras ideias surgiram na década de 60, com o jogo "Tennis for Two", criado pelo físico William Higinbotham (Figura 1).

Figura 1 - Console do jogo Tennis for Two



Fonte: Oráculo (2022).

Logo depois, estudantes do MIT (Massachusetts Institute of Technology) desenvolveram o Space War (Figura 2). Já na década de 70, empresas como a Atari Inc. revolucionaram a forma de jogabilidade criando jogos operados com moedas, que

mais tarde foram instalados nos chamados Arcades ou como denominamos hoje em dia, os fliperamas, trazendo consigo um dos clássicos mais conhecidos, o jogo Pong.

Figura 2- Estudantes jogando Spacewars!



Fonte: Henrique (2021).

Os arcades constituíram a estrutura histórica dos consoles atuais e revolucionaram a forma e a jogabilidade do que viria a ser lançado nas décadas seguintes. Vieram em seguida jogos como o Magnavox Odyssey, que poderia ser jogado em um console na própria televisão, dentre outros. Posteriormente jogos como Pac Man, Donkey Kong, o videogame portátil GameBoy, Mario Bros. e Sonic deram os nomes para firmar a gênese de uma cultura que viria a ser uma das maiores do mundo, a cultura gamer (Figura 3).

Figura 3 - Arcades ou Fliperamas



Fonte: Jornal de Itu (2021).

O primeiro fliperama da história recebeu o nome de Computer Space; um arcade que vinha com um monitor e controles analógicos fixados para dois jogadores. Seu alto custo não gerou grande demanda o que fez com que seu criador, Nolan Bushbell, junto a um amigo Ted Dadey criassem uma empresa especializada em jogos para fliperama, a Atari Inc. em 1972, esta que foi uma das principais responsáveis pela popularização dos videogames. Neste mesmo ano, a empresa lançou o jogo *Pong*, que fez muito sucesso, fazendo alusão à uma partida de *ping-pong*, bastante similar ao *Tennis for Two*.

O avanço tecnológico possibilitou constantes aperfeiçoamentos e a criação dos consoles, aos quais podiam ser jogados dentro de casa, percorreu um caminho marcado por diversas gerações até chegar às máquinas mais recentes. No que se refere a esses avanços, observamos que os jogos lançados buscaram explorar as potencialidades de processamento gráfico dentro do desenvolvimento tecnológico disponíveis ao longo do tempo.

Tais consoles se tornaram febre mundial e dentre eles podemos destacar o Playstation; logo em 1996, com o lançamento do primeiro console pela empresa Sony, o Playstation já contava com gráficos em 3D, e uma jogabilidade que impressionou os jogadores.

O Playstation teve bastante aceitação por parte das *softwarehouses* do mundo, visto que tinha como linguagem de programação C/C++, utilizada no desenvolvimento dos jogos, por ser uma linguagem versátil, usada para o desenvolvimento de sistemas embarcados, bibliotecas, jogos, sistemas operacionais e outros (Figura 4).

Figura 4 - Geração de consoles Playstation



Fonte: Renatito (2020)

Essa animação em desenvolver os jogos para o console Playstation levou empresas a desenvolverem jogos que elevaram o padrão de jogabilidade e questões gráficas. A empresa Square, criadora da saga *Final Fantasy*, um jogo de ficção científica e fantasia centrada no gênero de RPG (Role Play Gaming) foi um grande exemplo disso. Jogos como *Final Fantasy* (Figura 5) foram uma das sagas que acompanharam a evolução do console Playstation e evoluíram na medida em que os anos foram passando. O jogo atualmente conta com 14 edições da série principal e outras 28 não pertencentes a principal; é a segunda série mais vendida de RPGs e a sexta de *videogames* mais vendida no mundo e uma das mais amplamente distribuídas na categoria jogos de consoles, portáteis, MMORPGs, celulares, filmes e animes.

Figura 5 - Imagem do jogo Final Fantasy VII Remake Integrade



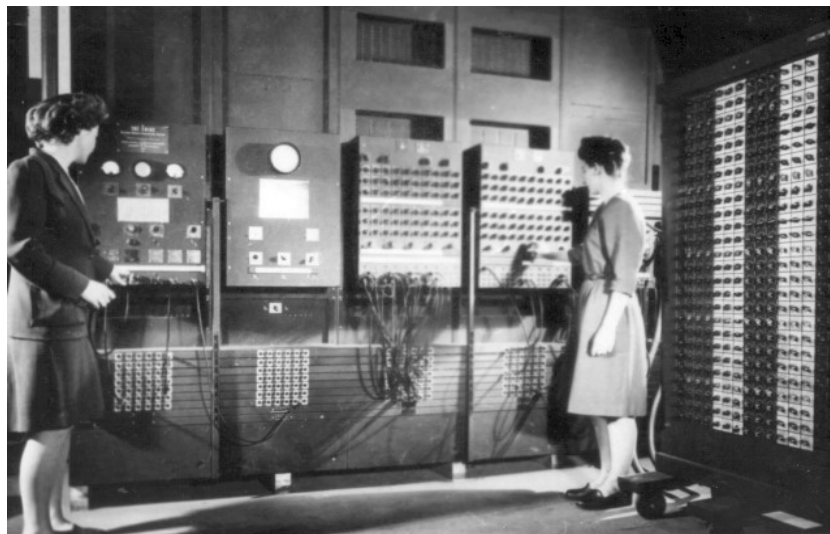
Fonte: Generación Xbox (2022).

Dentre outros jogos além dos clássicos da história que foram ganhando espaço conforme os consoles considerados mais modernos foram sendo lançados, podemos destacar a série *God of War*, um jogo de ação-aventura lançado pela *Sony Entertainment*, baseado em distintas mitologias, nórdica e grega; *Grand Theft Auto* lançado pela *Rockstar Games* e que se baseia no domínio de gangues de rua e do crime em cidades fictícias que fazem alusão à grandes metrópoles dos Estados Unidos; e a franquia *Call Of Duty*, um jogo de tiro em primeira pessoa, que foi lançado pela *Activision*.

## 2.2 O desenvolvimento dos computadores

A história do desenvolvimento dos computadores se assemelha à do início do desenvolvimento dos consoles e arcades. Em 1890, houve a criação do primeiro computador mecânico pelo norte americano Hermann Hollerith. Em 1930 em diante estudos para a substituição de peças mecânicas por elétricas ganharam espaço, e somente em 1944, foi construído o primeiro computador eletromecânico, que fazia cálculos sem a necessidade de intervenção humana. Dois anos depois, foi construído o ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) (Figura 6), um computador eletrônico e digital automático com estruturação básica que ainda observamos atualmente. Equipamentos que antes eram formados por monitores e aparelhagens enormes, aos poucos foram sendo substituídos por peças menores e com melhor desempenho.

Figura 6 - Duas mulheres operando o ENIAC



Fonte: Wikipedia (2022).

O tempo foi dando espaço para a progressão das gerações tecnológicas, em que novas máquinas foram sendo construídas, na medida que a tecnologia se modernizava. Durante um período de mais de 50 anos, as indústrias foram aprimorando os mecanismos que compunham os sistemas de computadores, e a informática foi ganhando espaço na sociedade, se interligando às linhas telefônicas e de rede pelo mundo todo, conectando regiões e permitindo a rápida difusão de informações por todo o globo. Castells (2005) analisa que ao final do século passado uma nova forma de sociedade se configurou como consequência de significativas

mudanças tecnológicas, mas também sociais, econômicas e culturais, ocorridas conjuntamente. O autor teoriza a denominada “Sociedade em Rede”, em que ele busca definir como um período de tempo pode ser caracterizado por meio de inovações tecnológicas, e sobretudo como todas as coisas são modificadas por meio desses artifícios tecnológicos. Nas palavras de Castells (2005):

[...] a comunicação em rede transcende fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Então, a sua lógica chega a países de todo o planeta e difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia (Castells, 2005, p.17)

A quantidade de informação produzida, armazenada e disseminada atualmente atingiu patamares sem precedentes. Ela é resultado de uma verdadeira revolução informacional. Vários são os fatores que contribuíram com esta revolução, dentre os quais se destacam os avanços tecnológicos da informática e das telecomunicações (ROZA, 2006). Essa modernização analisada por diversos autores, foi dando espaço para diversas empresas que hoje dominam o cenário tecnológico mundial. Para Roza (2006):

[...] as organizações necessitam produzir e disseminar informação para realizar com êxito suas atividades, principalmente quando se deparam com tarefas altamente complexas. Muitas delas têm adotado abordagens centradas em tecnologia de informática e telecomunicações como uma tentativa de resolver seus problemas informacionais. (ROZA, 2006, p.12)

É dentro desse contexto que analisamos o cenário dos jogos eletrônicos, estes que se transformaram, nos últimos anos, em um dos principais segmentos da indústria global de entretenimento. Uma prática que tem ganhado importância envolve a competição organizada nesse formato dos *eSports* (esportes eletrônicos), os quais englobam tanto disputas amadoras quanto ligas e campeonatos profissionais de porte mundial (Figura 7). Entre os títulos de maior sucesso usados em *eSports*, *League of Legends (LoL)*, *CS:GO*, *PUBG*, *DOTA*, *Valorant*, dentre outros, se destacam por sua popularidade.



Figura 7 - Campeonato de eSports



Fonte: Petró (2015).

Quando observamos o crescimento do cenário dos jogos eletrônicos atual em comparação a como os jogos eram jogados antigamente, conseguimos refletir o impacto que as novas tecnologias tiveram na medida em que a sociedade foi se desenvolvendo. Computadores, vídeo *games*, consoles e aparelhos eletrônicos em geral se desenvolveram progressivamente e foram sendo criados enriquecidos com melhores gráficos, melhor jogabilidade e sobretudo com melhor velocidade de informação em detrimento aos jogos mais antigos.

Hoje, é possível enxergar a grande diferença entre jogar os jogos de fliperama, sozinho ou com um amigo, a jogar *League of Legends* e outros jogos *online* com milhões de pessoas ao redor do mundo em tempo real. Essa evolução sobretudo nos mostra uma representação da realidade e de como a indústria está em constante modificação e inovação.

No próximo capítulo, falaremos mais sobre como a modernização engloba essa cultura digital, buscando aprofundar a teoria por meio de dados, e passagens teóricas que comprovam essa movimentação, sobretudo financeira da indústria dos eletrônicos, e solidificam o argumento do artigo.

## CAPÍTULO 3

### 3.1 Modernização e Cultura Digital

Neste capítulo será feita uma análise acerca da cultura digital ou *cibercultura* e de como ela se relaciona à indústria do entretenimento dos *games*. Serão consideradas obras e pesquisas de autores focadas no universo dos jogos eletrônicos e do mercado digital global. É fato que os meios de comunicação foram se modificando de acordo com o tempo. O que anos atrás parecia ser inventado para desempenhar papéis mais "simples" e "objetivos", agora refletem o avanço desenfreado da tecnologia na contemporaneidade. No século XX destacam-se alguns veículos de informação bastante utilizados, como a televisão e o rádio, que tinham o objetivo de capturar a audiência de forma que fosse vendido todo produto ou cultura alienante que fosse propagado. Em diversos momentos de nossa história foram desenvolvidos sistemas de comunicação ou com outra finalidade, que marcaram cada etapa desta linha do tempo.

Levy (1999), conceitua a cibercultura como sendo o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço". Observamos que é um fenômeno fruto das questões conflituosas que permearam o século XX. Durante a Segunda Guerra Mundial, houve a criação do sistema binário na computação que foi utilizado Durante a Guerra Fria. Fatos estes que entendemos como sendo demandas do cenário capitalista na época.

Para o autor, a cibercultura se constitui por três elementos que são fundamentais; a interconexão entre sujeitos, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva; dessa forma, ela acaba por ser evidenciada não somente como um elemento artificial, mas como uma forma social. Dadas as circunstâncias da guerra, os avanços nas telecomunicações foram significativos. No período que se sucedeu, o desenvolvimento dessas tecnologias e de estudos foi de grande importância para compor a essência da cultura digital que conhecemos na atualidade.

Dentre diversos outros fatos históricos é possível identificar a difusão da cultura digital assimilando como a tecnologia e a internet acabam por moldar parte de nossas relações sociais. Com o avanço dessas tecnologias, o mundo e a forma como

interagimos mudaram drasticamente, pois permitem uma conexão com maior rapidez, revolucionando as relações humanas.

Neste sentido, Bauman (2000) entende que a pós-modernidade alterou as relações tempo-espaço ao praticamente eliminar os limites que um empunha ao outro, especialmente quando falamos do universo digital. Com a chegada do que Bauman denomina como “modernidade leve”, as formulações estruturais que davam forma as relações de trabalho capitalistas passaram por transformações dentro do contexto social, foi observado por ele uma irrelevância do espaço em consideração as novas possibilidades do tempo. Bauman analisa que através do evento da instantaneidade o conceito de espaço perdeu seu valor estratégico visto que com isso, deixaria de ser a forma mais eficaz de se mensurar práticas na sociedade.

Em uma sociedade tipicamente capitalista que se caracteriza pela rápida e constante troca de informações, os avanços tecnológicos surgem como novas soluções, para que o mercado se torne cada vez mais produtivo, fazendo com que diversos cargos e profissões sejam modificados. Aqui, o próprio capital consegue mover-se com facilidade, de forma fluida e rápida. Torna-se possível estabelecer uma conexão analítica entre a cultura digital e essa instantaneidade teorizada por Bauman, uma vez que essa fluidez com que o capital se move, o trabalho real acaba por se tornar irrelevante para a proliferação de tal. Assim a cultura digital e como ela se formula, sendo através de formas de interação por meio de ferramentas digitais como a internet, está proporcionalmente interligada às novas relações presentes na forma como a sociedade se organiza atualmente.

Ainda, Lyotard (1999) entende que a o impacto da tecnologia sobre a linguagem e a informação e delas juntas sobre o saber deverá (e foi) considerável. Do ponto de vista da pesquisa, a cibernética deve ser a chave para o futuro (de fato, foi). Quanto à transmissão do conhecimento, a existência de diversos aparelhos eletrônicos que a transmitem; juntas, estas vertentes permitem concluir que a multiplicação de máquinas informacionais afetará a circulação dos conhecimentos – de fato, aconteceu: hoje, a circulação de “informações” boas, ruins, mentirosas, úteis etc. é a marca dos nossos tempos.

Um dos principais elementos constituintes na teoria de Lyotard é demarcado por um dos tópicos essenciais da cultura digital, que é justamente um saber mais pautado na ciência, naquilo que é criado artificialmente e que tem mais vislumbre nas sociedades mais atuais. Ele teoriza em suas próprias palavras, a incredulidade em

relação às metanarrativas (Lyotard, 1999) onde entende que a pós-modernidade está presente no momento em que essas metanarrativas são visualizadas como relatos absolutos sobre a história e os objetivos da raça humana que legitimam os conhecimentos e práticas culturais.

Ao observar como o processo metamórfico de circulação de informações ocorre, o autor ainda entende que ao se transformar, a natureza dessas informações também se altera, passando a ocupar o lugar das formas antigas de propagação de informações, que passa agora a serem traduzidas em linguagem de máquina. Dentro do que denominados cultura digital existem aspectos específicos os quais são de suma importância para sua perpetuação:

- a) A World Wide Web (WWW) que é basicamente o serviço que predispõe o uso de hiperlinks e páginas para navegar entre eles (páginas da web, navegadores e links);
- b) A internet que é a estrutura pela qual os dados trafegam dentro dos instrumentos tecnológicos e cria uma cadeia de conexão dos computadores e aparelhos à uma rede global;
- c) Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) que são ferramentas e práticas que permitem a fluidez das informações pelo globo (tablets, correio eletrônico, mesas interativas etc.), fazendo delas instrumentos para o processamento de informações, marketing e publicidade de serviços e produtos de forma rápida e efetiva;
- d) Redes sociais, que buscam facilitar em suas variadas formas e especificidades a interação e troca de informações entre os indivíduos, como o Facebook, o Twitter, Instagram, entre outros).

Listando esses aspectos, percebemos que a cultura digital trouxe consigo diversas mudanças seja no âmbito educacional em que a tecnologia integra o currículo de estudos com a informática; e até mesmo na esfera pública e privada acerca do planejamento em diversos aspectos, como financeiro, social, cultural, entre outros. Analisando a cultura como uma representação da capacidade humana de dar forma e significação para tudo o que se observa ou cria, observamos que uma importante criação foi a do computador, e como sua consequência o surgimento da cultura digital. Muitos autores buscam entender e conceituar o que vem a ser a ideia da cultura digital,

mesmo sendo um assunto considerado tão atual; o cientista político e historiador José Murilo Carvalho Junior (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p 10). disserta que existe uma “real carência de representação conceitual para os fenômenos surgidos no âmbito da cultura digital”.

A obra “Cibercultura.br” de Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn é pautada em diversas entrevistas, onde se discute acerca das concepções da cibercultura e José Murilo de Carvalho Junior faz uma série de considerações, dentre as quais afirma que a globalização ligada à digitalização da cultura, acaba por demandar uma reflexão ampla e específica, justamente no que concerne a utilização de conceitos emergentes na contemporaneidade, e quais as perspectivas acerca do impacto de tais tecnologias que conectam a tudo e a todos.

Caracterizando a cibercultura e a sua funcionalidade, observa-se a existência de um dinamismo acerca do ato de se compartilhar. Estamos em constante contato com redes sociais, sejam sites de entretenimento, notícias, sites e plataformas voltadas para o mercado de trabalho, e junto a isso, a necessidade de se compartilhar informações com outras pessoas. Essas informações viajam agora com maior rapidez, permitindo que essa troca e compartilhamento delas seja feita de forma mais ágil.

Retomando a crítica de Bauman em relação as modificações do espaço tempo na relação estrutural da sociedade e de Lyotard acerca do saber pautado cientificamente e das transformações na forma como as informações circulam, podemos fazer uma interrelação no que tange o assunto central de análise de todos os autores mencionados até o momento. É possível entender que a cultura digital modificou a maneira com que as pessoas se relacionam e o impacto disso na vida cotidiana foi se modificando de maneira a pensar em uma reorganização cultural visando a possibilidade das pessoas se tornarem criadoras de seus próprios elementos culturais e, portanto, terem maior versatilidade para tomar suas próprias decisões e demonstrar suas próprias predileções.

Alfredo Mavey (2009) reconhece a característica presente na essência da cultura digital, quando escreve:

Agora, se pensarmos como cultura e não só como suporte, acredito que captamos a essência desta transformação, que é a cultura das redes, do compartilhamento, da criação coletiva, da convergência. São processos vivos de articulação, processos políticos, sociais, que impactam nosso modo de vida, de construção e de formulação. E que encontra no digital não um suporte, mas um modo de elaboração. (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p.18)

Com toda a modernização desses veículos, a cultura digital ocupa agora esse espaço de disseminação de informações e possui uma função ímpar, ao passo que de acordo com a tecnologia e a internet, este molda o indivíduo inserido na sociedade. Os autores Ari Fernando Maia e Débora Cristina Antunes, em sua obra "Big Data exploração ubíqua e propaganda Dirigida: novas facetas da indústria cultural" (2018) analisam essa questão:

A nova rede global digital tem a mesma intenção, e opera com os mesmos fins, mas a novidade é que agora ela tem conhecimento, a partir dos Big Data, fornecidos pelos próprios usuários, dos seus perfis, preferências, gostos e desejos. Assim, desenvolve-se o chamado *microtargeting*, uma propaganda dirigida a um alvo específico, uma visada precisa do anúncio publicitário em relação às características dos usuários (ANTUNES; MAIA, 2018, p.195).

Essas *Big Datas* mencionadas pelos autores, nada mais são do que uma grande rede de dados compartilhados por meio da internet, reunidos em um banco tecnológico e que funciona como um mecanismo estratégico de análise. Deve haver certa cautela ao se utilizar de ferramentas digitais, da mesma forma que se tecem críticas à Indústria Cultural no século XX. O cuidado é “desejável na medida em que preserva o sujeito de ser lançado no turbilhão da aceleração da circulação de dados, mas não há um lugar completamente protegido do alcance dessa nova ordem cultural” (ANTUNES; MAIA, 2018, p 196).

Em suma, entendemos que a cultura digital pode ser conceituada como um conjunto de práticas e formação de valores que são proporcionados por meio da expansão tecnológica. De acordo com Gilson e Silva (2010) os *games* se inserem no conceito da cultura digital porque:

[...] representam uma das principais formas, na qual ocorre múltiplas tentativas de socialização entre indivíduos online que se concretizam e se desdobram. Este fenômeno traz consigo a insurgência de uma nova modalidade de cultura, que permeia relações intra e interpessoais, e é permeada pelos recursos e aplicativos característicos dessa tecnologia cibercultural. (GILSON E SILVA, 2010, p.90)

Dessa forma, para os autores a cibercultura vem unindo diversas áreas do conhecimento, que convergem de acordo com as temáticas que surgem dessa cultura. Há, ainda, uma faceta de *entertainment* nos *games*, que veremos a seguir e que também nos ajuda a compreender a dimensão deles no mundo atual.

### 3.2 A Indústria do Entretenimento nos *games*

Ao se analisar toda a questão que permeia a cultura do entretenimento nos *games*, é preciso entender como esses jogos se articulam dentro do contexto sociológico do capitalismo cultural e explorar melhor a aproximação do caráter artístico cultural, com o econômico comercial. Contemporaneamente, as pessoas estão em constante contato com diversos tipos de tecnologia, seja utilizando celulares, consoles ou computadores. Com os *videogames*, a indústria digital vem ganhando cada vez mais espaço e crescendo no mercado econômico, gerando empregos em áreas como publicidade e estudos científicos. O que antigamente era focado somente no ramo do entretenimento, agora é desenvolvido sob uma ótica mais complexa e abrangente, sendo voltado também para questões como a educação, pesquisas e escolhas de vocação profissional.

A indústria dos *games* se consolida hoje como a maior de todas, superando até mesmo a indústria da música e cinematográfica juntas, se tornando uma das maiores, se não a maior, da indústria do entretenimento. É uma indústria que vem amadurecendo e somando-se a isso, as pessoas estão cada vez mais interessadas pelo segmento e suas vertentes, e como consequência disso, há um aumento significativo na demanda e na receita gerada.

Segundo dados da NewZoo (2022), empresa de análise e inteligência de mercado de *games*, a indústria do setor movimentou cerca de US\$175,8 bilhões em 2021; desempenho este que pode levar um dos principais segmentos do entretenimento a movimentar mais de US\$200 bilhões no ano de 2023. Os dados indicam uma queda de 1,1% de 2021 em relação à 2020; isso devido ao isolamento social causado pela pandemia da COVID19, onde a demanda dos jogos acabou crescendo em 23,1% (Figura 8).

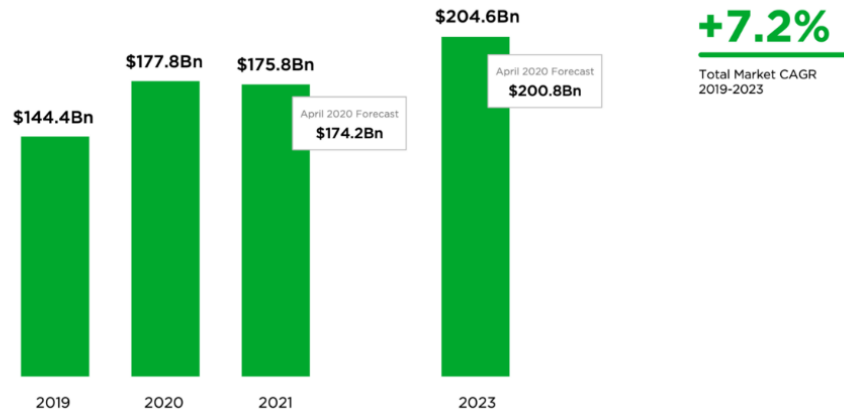
Na época lançamentos como do Xbox Series X e Playstation 5 também contribuíram para a alta das médias. Estima-se ainda que os jogos para celular, conhecidos como *Mobile*, serão o segmento de crescimento mais rápido nos anos subsequentes.

Figura 8 - Relatório de dados estimados da previsão de mercado de faturamentos feita para 2023



## Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



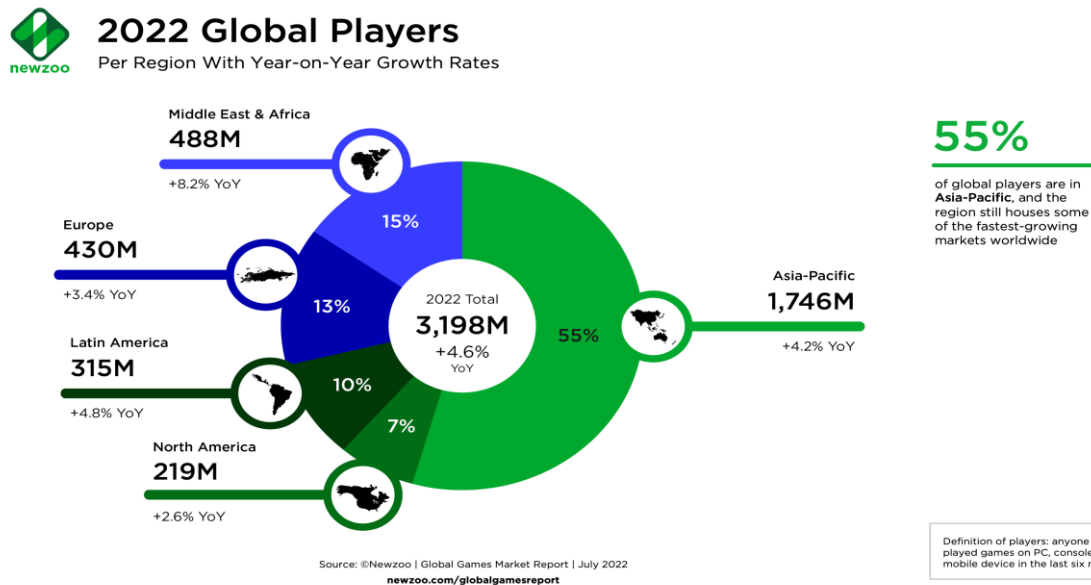
Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | April 2021  
newzoo.com/globalgamesreport

Fonte: Newzoo (2022).

A movimentação e o faturamento crescem proporcionalmente ao aumento de jogadores por região. Um dos relatórios da NewZoo estimou o número de jogadores por região do mundo e constatou que mais da metade encontra-se na região da Ásia-Pacífico, com 55% dos jogadores concentrados, tornando a região um dos maiores mercados de *games* do mundo, com uma média de 4,2% de crescimento anual. Seguindo a região asiática, 15% total é composto por jogadores do Oriente Médio e África com média de crescimento de 8,2% ano após ano. Em seguida observamos a região europeia com 13% do total mundial e média de 3,4% de crescimento anual. América Latina aparece como a penúltima região, representando 10% do total mundial, e com crescimento anual de 4,8%. A última região que observamos sobre os dados dos jogadores ao redor do globo é a América do Norte com 7% totais, e com um crescimento anual médio de 2,6%. O total mundial em 2022 apresenta uma média de crescimento de 4,6% reforçando o crescimento exponencial do público dentro desse mercado a cada ano que passa. (Figura 9).



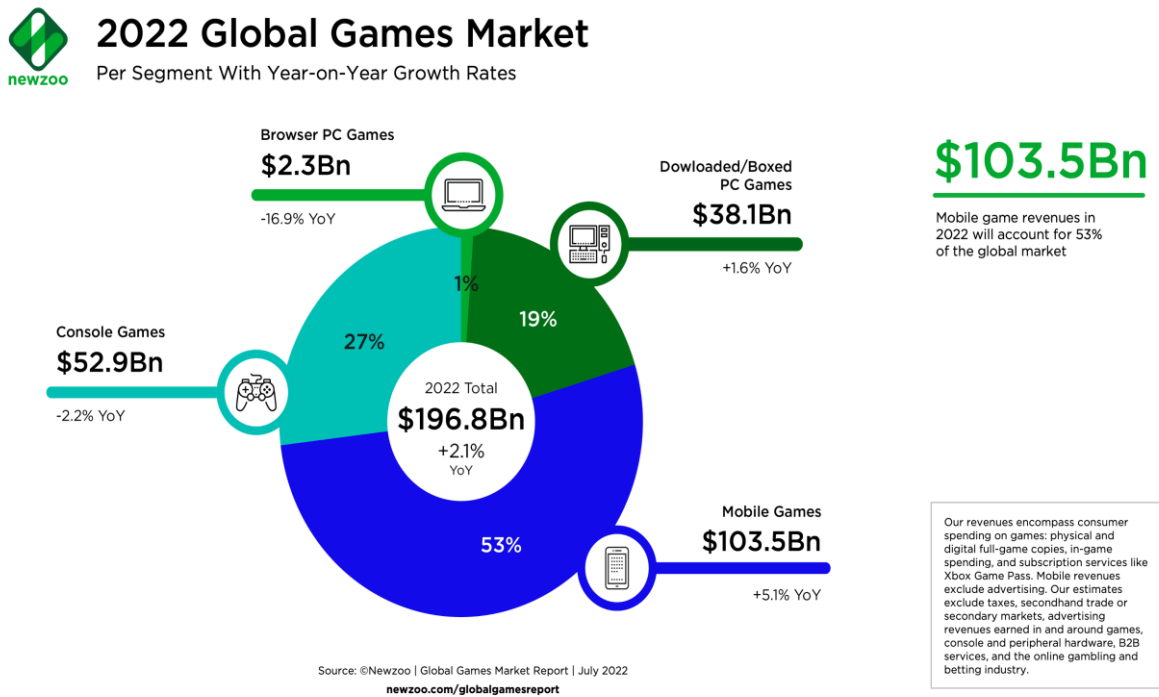
Figura 9 - Relatório de dados estimados de jogadores por região em 2022



Fonte: Newzoo (2022).

Na Figura 10, conseguimos interpretar melhor a média estimada pela plataforma NewZoo no que tange ao crescimento em relação ao segmento dos jogos eletrônicos divididos em plataformas. O aumento dos jogadores ao redor do globo contribui exponencialmente para a geração de quase duzentos bilhões de dólares em 2022, com média de mais de 2,1% de crescimento geral ano a ano. A Receita de 2022 referente aos jogos *Mobile* corresponde à 53% do mercado global, comprovando o poder desse mercado em ascensão. As plataformas no esquema são divididas num total de quatro no total, jogos de *console*, que seriam jogos que rodam em aparelhos como o *Playstation* ou o *Xbox*; os jogos *Mobile*, baixados e jogados via celulares e tablets; jogos de Navegadores, que são todos os jogos que são jogados diretamente via um navegador de internet (em sites) em um computador; e por fim os jogos de *download*, que são aqueles os quais são baixados diretamente como um programa de computador para ser jogado.

Figura 10 - Relatório de dados estimados de jogadores por segmento em 2022



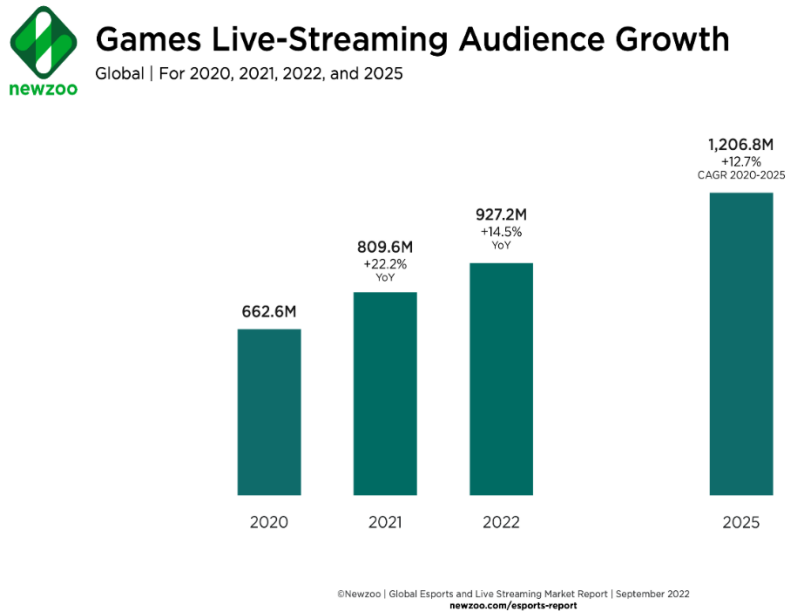
Fonte: Newzoo (2022).

Outro serviço que cresce exponencialmente é o de *streaming*. O que antes era transmitido apenas por meio de mensagens escritas ou fotos, agora pode ser transmitido continuamente por meio de áudio ou vídeo a quem assiste. Plataformas famosas de *streaming*, como YouTube, Netflix e Spotify movimentam o mundo cibernético e continuam diariamente para o aumento de usuários na internet.

Na esfera do mundo dos *games* existem diversas plataformas que são voltadas para a transmissão de jogos, em que os conhecidos como *streamers* entram ao vivo e passam horas transmitindo jogos que eles mesmos jogam, ou até mesmo para hostear (proveniente da palavra *host* em inglês, que significa hospedar, e é utilizada para indicar que uma pessoa irá hospedar a transmissão de um jogo em seu próprio canal) jogos de terceiros, fazendo uma espécie de *watchparty* (traduzida para o português como “Sessão em Grupo”, onde se reúnem um grupo de pessoas para assistirem juntas a um conteúdo, podendo interagir entre si em tempo real), onde as pessoas acompanham junto a ele, campeonatos e jogos diversos, fazendo comentários e interagindo no *chat*. A Figura 11 representa em dados gráficos, o

crescimento da audiência nessas plataformas de *streaming* nos últimos anos, e faz uma estimativa para o ano de 2025.

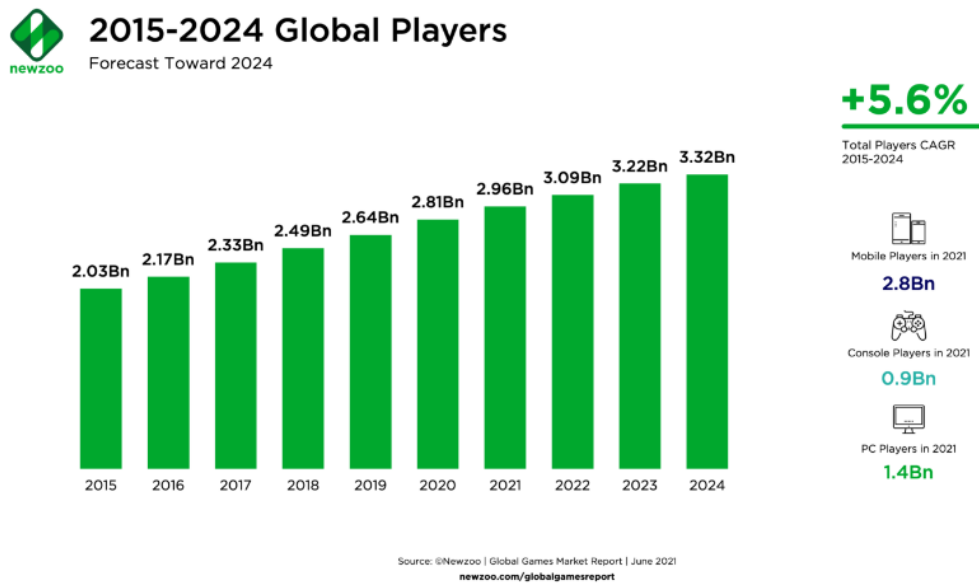
Figura 11 - Dados estimados do crescimento da audiência nas plataformas de live-streaming em 2022



Fonte: Newzoo (2022).

Na próxima tabela, trazemos uma estimativa que abrange dados que vão de 2015 a 2024, onde observamos a trajetória de crescimento da base de jogadores em um período de nove anos (Figura 12). Em 2015 o número médio de jogadores perpassava por 2 bilhões e em 2024 estima-se que estará ultrapassando a margem dos 3,3 bilhões. Fato que comprova o crescimento desenfreado de pessoas adeptas aos jogos eletrônicos, sejam eles no formato *mobile*, em *consoles* ou em computadores pessoais.

Figura 12 - Dados estimados do crescimento mundial de jogadores entre 2015 e 2024



Fonte: Newzoo (2022).

O número dos anos atuais já nos apresenta uma estimativa monumental, que reafirma o crescimento do nicho que agrega todo e qualquer conteúdo relacionado aos jogos digitais na atualidade. No ano atual de 2022 percebemos uma média de quase 930 milhões de usuários ativos de plataformas de *live-streaming*, com uma média de crescimento de quase 15%. Elder Alves (2015) afirma que as plataformas de *streaming*:

Trata-se de uma modalidade de consumo que desloca a experiência da prática direta do jogo (no ambiente doméstico ou por meio dos dispositivos móveis) para a sensação/consumo das transmissões de grandes jogos online (torneios de lutas, partidas de futebol e corridas automobilísticas). Cada vez mais, um contingente crescente de espectadores, frequentam instalações esportivas, com vistas a consumir a transmissão dos torneios de *games*. Nos ginásios de esportes e/ou estádios de futebol são instalados e posicionados extensos telões para a transmissão ao vivo dos eventos. Trata-se de uma espécie singular de vídeo sob demanda (on demand) coletiva organizada por meio das comunidades virtuais (blogs e redes sociais), irrigadas pelos interesses de grandes marcas, anunciantes e empresas de publicidade diretamente vinculadas ao universo extático-emocional dos jogos. (v. 50, p. 185-193, 2015)

Retomando a questão do contato que a sociedade possui atualmente com a tecnologia no geral, pode-se inferir que dentro do nicho dos jogos eletrônicos observa-se os mais variados perfis de consumidores, atraídos pelos diferentes gêneros de jogos, como o RPG (*Role-Play Games*), Ação, MMORPG (*Massive Multiplayer Role-*

*Play Games*) e outros. Por meio de revistas, fóruns e até mesmo por meio de redes sociais é feito um mapeamento indiretamente onde as empresas responsáveis por moverem o mercado dos eletrônicos observa de forma atenta às demandas da massa para que possam assim suprir o público ao lançar novos jogos, atualizações, etc. Esses instrumentos que interligam os consumidores diretamente com o produto ao qual consomem são ligados à temática dos *games*, onde os jogadores interagem, e contribuem para que a indústria entenda os anseios e as intenções dos jogadores para que estes sejam progressivamente atraídos de acordo com a sua própria demanda.

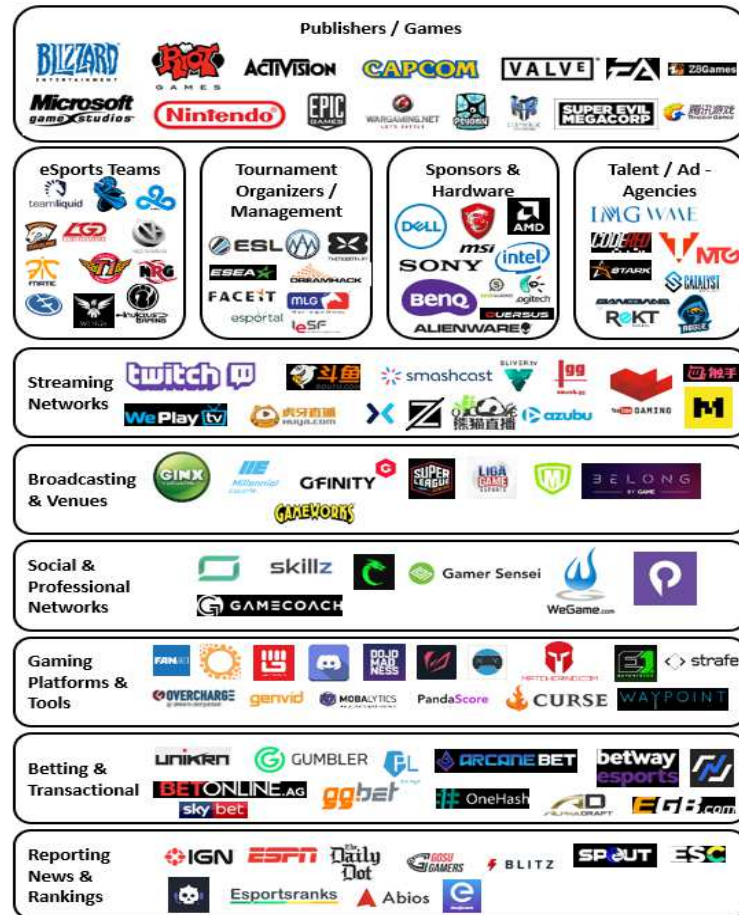
Neste sentido, o segmento da indústria do entretenimento voltada para os jogos eletrônicos deu visibilidade para o nicho que comporta a cultura dos *eSports* (esportes eletrônicos) e deu espaço para a cultura *gamer* em geral, bem como para as práticas organizadas de disputas e campeonatos ao redor do mundo.

O mercado dos *eSports* está evoluindo e a cena continua atraindo as mais diversas instituições financeiras, que procuram oportunidades de investir no que lhes parece cada vez mais promissor. O crescimento desse mercado torna-se atrativo a estes setores pelos torneios competitivos e pelo público atraído até eles. Jogos como *League Of Legends*, *CS:GO (Counter Strike)* e *DOTA (Defense of the Ancients)*, são exemplos, pois são os mais jogados do mundo e contam com uma quantidade massiva de jogadores ativos diariamente.

Esse mesmo mercado ligado a este setor busca atender às necessidades de todos aqueles que investem no meio; acionistas, bancos, fornecedores, e órgãos fiscalizadores, podendo trazer contribuições valiosas para que as decisões tomadas no presente e que apoiem as consequências que poderão ser geradas no futuro.

Para entendermos melhor como a indústria dos jogos eletrônicos está diretamente ligada a uma rede ecossistêmica que reúne diversas marcas e plataformas que movimentam este setor econômico (Figura 13), um esquema ecossistêmico criado com alguns exemplos como essa ligação plural acontece, ajuda a entender melhor a composição da indústria dos *games*. Tal esquema está caracterizado com as diversas áreas que compõem essa rede e alguns dos exemplos mais famosos ligados a ele, que vão desde marcas responsáveis por patrocinar times competitivos, até redes de canais televisivos e de rádio para a ampla transmissão de jogos e notícias sobre o cenário.

Figura 13 - Ecossistema de eSports



Sources: esportsobserver.com, meta.catalystsports.com, nexus.ver.tg, sportbet.com, mtg.com, CB Insights, Newzoo, esc.watch, angel.co, abiosgaming.com

Fonte: Besombes (2019).

O primeiro componente desse ecossistema, *os Publishers*, refere-se às marcas diretamente responsáveis pelos jogos, desde sua idealização até a sua criação. Os demais componentes referem-se, respectivamente, a alguns dos times que compõe o cenário competitivo mundial dos *games* (*eSports teams*); à organizadores e produtores de torneios de *eSports* no âmbito global (*Tournament Organizers*); marcas por serem conhecidas como algumas das patrocinadoras de times e grandes eventos (*Sponsors & Hardware*); agências de talentos e gestão de times (*Talent*).

Nos demais componentes observamos em sequência: algumas das plataformas de transmissão em live desses jogos para o público (*Streaming*); empresas emissoras que transmitem via TV ou rádio conteúdo relacionado à temática dos jogos eletrônicos (*Broadcasting*); plataformas e comunidades de treinamento competitivo (*Social & Professional Networks*); plataformas projetadas como

ferramentas que facilitam a interação da comunidade gamer, em geral para comunicação (*Gaming Platforms*); as plataformas de apostas mais direcionadas aos jogos eletrônicos (*Betting*) e por fim as plataformas responsáveis por transmissão de notícias e atualizações em tempo real de informações gerais dos jogos, como rankings (*Reporting News & Ranking*).

Certamente não conseguimos reunir todas as marcas, times e plataformas existentes em apenas uma tabela informativa, mas observamos que é possível comprovar o quão extenso o mercado de jogos eletrônicos se tornou, e continua se tornando a cada dia. Alves (2015) afirma que:

O mercado global dos videogames abriga oito diferentes ecossistemas: 1) console; 2) PC caixa; 3) MMO (Massive Multiplayer Online Games); 4) TV Digital; 5) Download; 6) Streaming; 7) Mobile & Casual e; 7) Serious. Os ecossistemas são estruturas específicas, compostos por determinados modelos de negócios, empresas, gêneros (que incluem conteúdo, jogabilidade, narrativa, música, locução e arquitetura gráfica), investidores, tecnologias, publishers, agregadores, eventos, segmentação de públicos e sistemas operacionais. Com o advento do processo de digitalização e a profusão das novas tecnologias da informação, os games passaram a figurar nos mais diferentes suportes móveis (smartphones, tablets, entre outros), ganhando projeção e capilaridade inéditas. (p. 185-193).

Segundo o autor, essa rede conectada entre si é capaz de não somente projetar o entretenimento a aqueles em busca de pleno lazer, mas toda uma ressignificação para quem a consome e a vive diariamente:

Os jogos de videogames constituem práticas culturais e de entretenimento que desencadeiam significações, vicejam engajamentos, produzem interações e toda sorte de elos relacionais promovidos pela experiência de criação dos imaginários, narrativas e linguagens. (ALVES, 2015, p. 185-193).

Os jogos e suas mecânicas podem ser visualizados como um aparato fundamental para se alcançar gerações mais modernas, conhecida como Geração Z, e as que ainda estão por vir. Podemos destacar aspectos positivos ligados a questões sociais dentro de tais jogos, que ainda podem ser ignorados, dessa forma é preciso trazer a atenção para tais pontos, como o exercício da memória, cognição, e a pluralidade nas relações interpessoais. Com o avanço da indústria dos eletrônicos, as novas gerações foram sendo moldadas, vindo a se tornar em termos percentuais, a maior consumidora do segmento.

Analisando algumas das franquias de jogos, como as que observamos anteriormente, entendemos o quanto cada enredo pode ser responsável por formar valores e concepções a quem joga. Não somente a aqueles que jogam, mas cada

pessoa que está presente dentro desse nicho, como os profissionais da comunicação, área está de extrema importância, e que necessita de acompanhar diariamente o avanço dessas tecnologias e tendências, vivenciadas por meio dos jogos eletrônicos.

Por meio da evolução da tecnologia, podemos entender neste capítulo, que o que antes possuía apenas um caráter lúdico como finalidade, acabou sendo promovido a algo bem maior, trazendo consigo um movimento econômico de grande escala, e também a necessidade de uma análise teórica e analítica dentro desse contexto. Por meio de dados estatísticos presentes na construção das tabelas conseguimos mensurar e interpretar a complexidade e a segmentação dentro da indústria dos jogos eletrônicos, onde para isso acontecer, conta-se com a perspectiva de diversas áreas do conhecimento.

Interpretando esses dados é possível construir uma análise sobre o que abarca a indústria do entretenimento e como ela cresce exponencialmente. É possível observar ainda como esse setor se molda às novas realidades e passa a construir recursos que se adequam ao cotidiano das pessoas, e nesse contexto podemos observar que os jogos eletrônicos promovem estímulos emocionais e sociais, individual ou coletivamente, além de impulsionar aspectos cognitivos.



## CAPÍTULO 4

### 4.1 Os Jogos eletrônicos em sua essência

Após a discussão teórica acerca das teses da Indústria Cultural direcionado aos *games* na modernidade, faremos agora uma análise dos resultados da pesquisa feita para o desenvolvimento do trabalho. Analisaremos neste capítulo um tópico inicial em específico; o documentário relacionado à temática, “League of Legends: Origem” que valida o aspecto de análise do trabalho. Mesmo que consideremos a indústria dos jogos eletrônicos e do mercado digital uma das maiores (se não a maior) e mais lucrativa de todos os tempos, ainda é possível retirar desse meio formas de se ressignificar os jogos enquanto um fator de transformação sociocultural.

Essa ressignificação é feita de diversas formas sobre diversas óticas. Esses jogos ocupam um lugar importante na vida de diversas pessoas que conseguem por meio deles criar uma comunicação que influencia a sociedade e a cultura visto que auxiliam no desenvolvimento social, além de tecnológico e científico.

A rede de comunidades de jogos cria um ambiente em que pessoas ao redor do mundo conseguem se comunicar e se expressar das mais diversas formas em jogos *on-line* em que se é livre para criar seu avatar, ou até mesmo jogar com personagens que você mais se identifica. São as comunidades virtuais. Os autores Rodrigues, Lopes e Mustaro (2007) citam que segundo o que analisa Rheingold (1993) uma comunidade virtual é caracterizada pelo compartilhamento de interesses, conhecimentos e objetivos em um determinado domínio mediado por ferramentas disponibilizadas on-line para a construção de um lócus para interação.

O desenvolvimento dessas comunidades virtuais não é atual, visto que na década de 60, juntamente com o marco da criação de jogos e novos consoles de videogame, já era observado sua presença no ambiente da internet. Na atualidade essas ferramentas de integração da comunidade gamer vem se modernizando, sendo integradas diretamente aos jogos, onde os jogadores conseguem se comunicar por mensagens de texto ou por voz. Além disso, essa comunicação também vem sendo integrada aos dispositivos móveis, possibilitando os usuários a trocarem mensagens sem necessitar de estar estabelecido em um lugar fixo; esse fator se relaciona bastante aos jogos *Mobile*, que podem ser jogados no formato *online* em um

dispositivo móvel de qualquer lugar estando conectado à internet, possibilitando que os jogadores troquem mensagens em tempo real.

Rodrigues, Lopes e Mustaro (2007) analisam melhor as questões acerca das ferramentas comunicacionais e dos elementos que se interrelacionam para a construção dessas comunidades. Segundo os autores, essas ferramentas deram origem ao que denominam uma metacomunicação, que pode ser construída de diversas formas:

Os jogadores desenvolvem seu próprio vocabulário, sejam eles referentes aos aspectos técnicos do jogo (mana, itens, habilidades etc.) ou às características desse universo. Um exemplo pertinente à língua portuguesa é uma forma de neologismo do inglês utilizado para indicar que os jogadores buscarão experiência para subir de nível. O termo criado, “upar” (do inglês level up – subir de nível), é frequentemente utilizado nos jogos pelos brasileiros. (RODRIGO; LOPES; MUSTARO, 2007, p. 8).

Ainda analisando a metacomunicação, para os autores:

[...] também é possível gerar uma metacomunicação por meio das ferramentas gráficas disponíveis nos jogos. Alguns jogos possuem ferramentas para expressar emoções e sentimentos, chamados de smileys ou emoticons, ou por meio da animação gráfica do avatar. Assim, é desenvolvida uma metacomunicação totalmente virtual, de ordem icônica e representacional, apenas com as ferramentas do jogo. Contudo, estas pessoas muitas vezes, acabam fazendo uma transposição desta metacomunicação para fora do jogo. Este fato influencia diretamente na cultura causando assim, um impacto social externo ao universo virtual. (RODRIGO; LOPES; MUSTARO, 2007, p. 8).

A crítica formulada por Adorno e Horkheimer na década de 1940 reforça a ideia de que as mídias exercem um papel fundamental e determinante na comunicação. Hoje, percebemos que é possível destacar várias outras formas em que os jogos eletrônicos funcionam como um mediador e disseminador para além da comunicação, em uma perspectiva que se estende para fora dos limites culturais.

Ao tratar da ressignificação enquanto fator positivo no mundo dos jogos eletrônicos, não podemos analisar conceitos pensando unicamente no entretenimento e no lucro gerado. Os dados comprovam o crescimento do setor e, mais especificamente, como as profissões daquele meio foram se modificando e se modernizando; um grande exemplo disso são os *streamers* e os jogadores profissionais de *eSports*.

No documentário “League of Legends: Origem”, produzido em 2019, com

aproximadamente 80 minutos de duração, é apresentada a história da ascensão da empresa criadora, a *Riot Games* e como o jogo evoluiu no universo *online* e se tornou um dos principais produtos dentro da vasta rede dos jogos eletrônicos. O jogo faz parte do gênero de jogos *MOBA (multiplayer online battle arena)* e conta com uma média de mais de 180 milhões de jogadores ativos mensalmente. No decorrer do documentário, entendemos um pouco sobre a popularidade do jogo, os campeonatos mundiais, a ideia dos *eSports*, a evolução do *MOBA* etc.

O que o documentário nos traz de maior relevância para a análise desse trabalho é a essência do jogo enquanto um fator de transformação dentro da vida desses jogadores, passando por aqueles que o desenvolvem, pelos espectadores que assistem aos jogos em campeonatos ao redor do mundo, e principalmente por aqueles que percorreram um longo caminho até se tornarem profissionais naquele jogo.

Observamos os aspectos positivos dos jogos online como o *League of Legends*, que despertam o senso de trabalho em equipe, da observação acompanhada do raciocínio lógico, bem como a coordenação motora e a capacidade de compreensão e paciência para resolver os problemas e desafios que surgem durante uma partida. A sensação de interatividade com o espaço dentro do jogo também se apresenta como algo positivo, tornando a experiência mais imersiva e próxima do real, permitindo a aquele jogador de tomar suas próprias decisões.

A franquia de jogos da *Riot Games* se tornou bastante popular entre os jogadores online e hoje conta com diversos outros jogos ligados ao universo de *League of Legends* (Figura 14), dentre eles o *TeamFight Tactics*, jogo de estratégia baseado no *Dota Auto Chess*, que foi lançado inicialmente como uma extensão dentro da versão do jogo para computador e que recentemente foi levado para as plataformas *mobile*; *Legends of Runeterra*, um jogo de cartas; *Wild Rift*, que é a versão *mobile* do jogo original; e o *Ruined King*, que é um jogo de RPG baseado em turnos, que foi lançado para PC e também para alguns consoles. Uma das apostas da *Riot Games* para engajar ainda mais o público imerso no mundo do jogo foi a criação da série televisiva denominada *Arcane*, em colaboração com o estúdio *Fortiche Productions*, que fez bastante sucesso entre os espectadores e apreciadores do game ao ser lançada na plataforma Netflix.

Figura 14 – Tela do *game* League of Legends

Fonte: Rodrigues (2017).

Observando League of Legends como exemplo, podemos entender como a influência de algo desenvolvido para ser um mero instrumento de lazer, pode causar tanto impacto na vida e no cotidiano de um indivíduo, e como isso se ramifica para outros meios, seja em forma de quadrinhos como os mangás japoneses, filmes, músicas, e que de certa forma acaba por entrelaçar aspectos diferentes de diversas culturas, com um único objetivo; o de continuar engajando a curiosidade e os interesses do público.

Os jogos eletrônicos são uma das maiores formas de entretenimento e fuga da realidade na atualidade, movimentando cada vez mais as indústrias produtoras de *games*. O recorte dos jogos eletrônicos no contexto da indústria do entretenimento aborda o conceito, os efeitos produzidos, as identidades criadas em meio a diversidade cultural e o aspecto das sociabilidades e aprendizagens. Mas quais exatamente são esses efeitos produzidos? E como podemos exaltá-los em meio a uma sociedade que em tese, está mais interessada no aumento da demanda e na expansão do capital? Esses jogos, embora muitos sejam criados à semelhança de jogos mais tradicionais e conhecidos mundialmente, agora possibilitam uma experiência imersiva, com efeitos sonoros e uma interação desenvolvida por meio de

tecnologias digitais que evoluem a cada dia, proporcionando novas formas de interpretação e socialização.

Os *games* adquirem um papel, onde funcionam como meio para a construção do conhecimento e da informação. De um ângulo, os jogadores conseguem ter acesso a essa rede de informações; por outro, porque são instrumentos que desenvolvem as interações entre as representações da comunidade de jogadores, permitindo assim uma interpretação do contexto do conhecimento. Dias (2005), analisa que:

[...] a aprendizagem em rede é orientada para a comunidade e pela comunidade, constituindo, deste modo, uma expressão dos processos de autonomia dos grupos de aprendizagem on-line, cujo modelo organizacional descentralizado acentua o papel dos seus membros na definição de objetivos, tarefas e ciclo da construção conjunta das aprendizagens que caracterizam o processo de desenvolvimento das comunidades de aprendizagem. (Dias, 2005, p. 23)

Aqui o autor observa que o cenário dos jogos eletrônicos abarca uma questão onde se é compartilhado perspectivas por parte daqueles que estão inseridos, e a rede da qual fazem parte é considerada o motor e o objeto dessa estruturação. No âmbito educacional, também podemos afirmar que os jogos contemplam uma possibilidade de rede que expande sua interface para meios educacionais dentro da sociedade. Diante disso, Moita (2006) analisa que:

Os *games* constituem-se espaços de rede colaborativa de partilha e inovação e são uma interface educacional para as interações que desenham a flexibilização das aprendizagens e os modos de aprender colaborativamente e em rede. A rede comporta um potencial que está embutido na sua possibilidade de promover os processos de inovação e colaboração dentro do grupo, permitindo a utilização de conhecimentos já adquiridos e de informações para gerar novos conhecimentos. (MOITA, 2006, p.76)

Aqui podemos inferir que a tecnologia dos *games* não é utilizada apenas como forma de distração visto que alguns são para serem empregados na sala de aula. Jogos virtuais desenvolvidos por programadores em parceria com psicólogos e pedagogos, são utilizados no auxílio da alfabetização, sobretudo em uma aprendizagem visando o contexto lúdico das matérias dadas em aula.

Diante do que foi apresentado no capítulo, busca-se introduzir com fundamentações teóricas as construções sociais efetivas que os jogos implicam na sociedade, buscando maior compreensão sobre essa temática será analisado como exemplo e objeto de estudo o projeto social “YoGamers do Bem”, mentalizado e colocado em prática pela personalidade do mundo dos *games* Felipe Noronha,

conhecido como YoDa, buscando demonstrar como esses jogos se fazem presentes na vida de um indivíduo e são capazes de trazer um sentido positivo para o cotidiano de crianças e adolescentes.

#### 4.2 Projetos Sociais e a inclusão digital

O *streamer* e ex-jogador profissional de *League of Legends* Felipe Piller Noronha, mais conhecido como YoDa é um grande exemplo de como podemos entender os jogos eletrônicos enquanto fator de transformação social na vida de um indivíduo. YoDa já jogava competitivamente em meados de 2014 em torneios que equivaliam à segunda divisão do jogo e chegou a participar da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* em 2014. Iniciou efetivamente sua carreira profissional no novo formato do jogo como *mid-laner* (jogador que desempenha a função de jogar na rota do meio do mapa no jogo *League of Legends*) da CNB entre 2015 e 2016.

Uma das passagens mais conhecidas dele foi pelo time *RED Canids* na segunda metade de 2016, mesmo tendo desempenhado um papel diferente do que aquele no qual ele realmente ficou conhecido, jogando como *jungler* (jogador que desempenha a função de jogar na selva do mapa do jogo *League of Legends*). Porém, apenas em 2017, YoDa rescindiu contrato com a *RED Canids* e decidiu por interromper a carreira para se dedicar à carreira de *streamer*; o que não foi uma má ideia uma vez que obteve sucesso, atingindo mais de 100 milhões de visitantes em suas *streams* na plataforma Twitch.

O *streamer* viu uma oportunidade de combinar o trabalho como influenciador e *streamer*, com empreendedorismo e em 2015 fundou a empresa “SehLoiro” (nomeada dessa forma por conta de um de seus bordões que ficara famoso em suas transmissões) de forma a centralizar os outros projetos criados por ele, como o “Yogamers do Bem” que será comentado mais adiante.

Em 2019, YoDa, juntamente em parceria com a Fundação Cultural Chico Xavier, as Secretarias de Educação e Cultura das cidades de Pedro Leopoldo, Lagoa Santa e Confins e com o Aeroporto Internacional de Belo Horizonte, inauguraram a primeira “sala gamer” do projeto, equipada com computadores, além de prover materiais para estudo e uniformes às crianças e adolescentes. Logo após a criação do espaço, YoDa foi mais além e fundou uma instituição que levou o nome do projeto

“YoGamers do Bem” adiante, com o objetivo de promover socialmente a inclusão digital (Figura 15), a exploração do universo dos jogos para jovens a partir de 10 anos de idade estudantes das três cidades mineiras.

Figura 15 - Instituto YoGamers do Bem.



Fonte: YoGamers do Bem (2022).

Além disso, YoDa busca outras formas de centralizar qualquer lucro para seus projetos sociais; todos os ganhos recebidos durante as *streams* da *Twitch* (doações por parte dos espectadores) são direcionados para o projeto. Em 2017 ele realizou um evento com personalidades do cenário de *eSports* denominado Futebol dos *Streamers*, que foi transmitido em uma *live* beneficente através da *Twitch*, de forma a incentivar doações, que seriam direcionadas ao projeto YoGamers do Bem; a *live* contou com mais de 320 mil espectadores, e uma arrecadação média de 20 mil reais, além das doações feitas pelas personalidades convidadas por YoDa para o evento beneficente.

Em uma entrevista concedida para o site da rede Globo, o G1, o *streamer* comentou sobre a criação dos projetos:

O game ajuda intuitivamente a criança ou adolescente a tomar decisões, a querer se superar, de melhorar dentro do jogo. Te coloca em situações em que vai se frustrar, mas também vai se dar bem. Sempre foi minha meta pessoal, antes mesmo de ser conhecido como YoDa, de ajudar o próximo (...)  
O projeto vem para apresentar o universo de games para estes alunos. Dos 80 participantes, apenas quatro tinham computadores em casa. (NORONHA, F. Felipe YoDa escolhe Minas para iniciar projeto social com games G1, 10 out. 2019)

O projeto representa bem a essência do que a inclusão digital pode significar para muitas pessoas que não tem acesso às tecnologias e nem condições materiais de conquistá-las e que estão à margem da sociedade, pois reforça a ideia de que existem possibilidades e faz-se a necessidade de criação de instrumentos facilitadores que auxiliem aqueles em situação de vulnerabilidade social, a terem um acesso mais igualitário à internet, e ao acesso às tecnologias no geral.

Na era digital na qual nos situamos é de extrema importância que haja recursos integrativos, que de alguma forma irão agregar elementos contribuintes para a formação dessas crianças e adolescentes, e o projeto criado por YoDa reflete essas questões.

O Projeto de Lei nº 1324/21 proposto pelo deputado Coronel Chrisóstomo (PSL-RO) é outro exemplo do qual podemos discorrer sobre iniciativas de inclusão digital e combate às desigualdades. Tal projeto estabelece a utilização de jogos eletrônicos como prática pedagógica a fim de combater a evasão escolar utilizando de tecnologias de interesse, de forma a capacitar esses alunos para lidar com o mercado de trabalho no futuro, incentivando seu aprendizado para manipular novas tecnologias e assim aplica-las ao seu cotidiano. O deputado afirma que a idealização do projeto foi feita a partir do entendimento de que a sociedade digital na qual estamos inseridos, exige processos pedagógicos que se adequem às realidades vividas por cada aluno, portanto necessita também de formulações que motivem e estimulem o intelecto a partir de instrumentos criativos, que não sejam somente pautados em livros antigos e aulas maçantes. Nas palavras do político:

A gamificação na educação básica proporciona um ambiente de aprendizagem motivador e desafiador, capaz de estimular o intelecto, possibilitando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Trata-se de ferramenta muito poderosa para a motivação, a atenção e o engajamento dos estudantes dentro do processo de ensino-aprendizagem, que viabiliza o protagonismo dos estudantes. (Coronel Chrisóstomo (PSL-RO). Projeto estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras, Câmara dos Deputados, 05 jul. 2019).



O Projeto espera por uma determinação de medidas do Ministério da Educação para ser implementado e contará com o apoio técnico e financeiro por parte da União; porém ainda se mantém em tramitação. Com todos esses exemplos, é possível analisar que a indústria dos jogos digitais é vasta, e cresce cada vez mais a cada dia, porém podemos retirar dele, as mais diversas impressões positivas, salientando as iniciativas inclusivas, que buscam combater a desigualdade, e que permitem às pessoas o acesso a novas tecnologias e sobretudo à informação, fator imprescindível para estar conectado ao mundo digitalizado em que nos encontramos.

Diante o exposto, podemos conferir aos *games*, um caráter possibilitador aos jogadores de se integrarem a um novo espaço de mudanças tecnológicas ao mesmo tempo em que lhes proporcionam novos saberes, visto que a nova realidade digital pode revolucionar as formas pelas quais o conhecimento se produz e se reproduz, e também de modificar as formas de entender o mundo ao seu redor a aqueles que conseguem acessá-la.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os apontamentos feitos acerca da Indústria Cultural e como Adorno e Horkheimer contextualizaram o cenário de sua época, de forma a apresentar uma perspectiva mais crítica sobre o funcionamento da sociedade em relação as mídias e as comunicações de massa, entendemos que a sociedade capitalista cria um ambiente visando predominantemente o lucro e o acúmulo de bens, porém os meios de comunicação de massas como parte importante desse meio, não devem ser plenamente culpabilizados, ao serem enxergados apenas como a própria teoria que os autores trazem, um mero instrumento de objetificação e alienação. É possível enxergar esses meios, de uma forma positiva também.

Mesmo que os meios de comunicação tenham sido de grande importância para que a disseminação de culturas em larga escala fosse possível, se faz necessária uma discussão sobre como essa funcionalidade se aplica no contexto contemporâneo no qual estamos inseridos.

E não somente analisar os meios de comunicação em si, mas todo o seu contexto no qual está inserido, que envolve as relações econômicas e sociais da sociedade. No contexto da indústria do entretenimento dos *games*, a ideia é entender não apenas a ideia de uma indústria dentro do contexto mercadológico para obtenção de lucros, mas sim a de demonstrar que a fortificação dessa indústria possibilitou a diversas pessoas incluírem-se em um mundo cada vez mais digitalizado e excludente com aqueles que não dominam as novas tecnologias da informação.

Não somente conquistar para si, mas ter condições a partir desse meio, para que seja possível leva-lo de alguma forma até outras pessoas em situação de vulnerabilidade social, como o projeto do *streamer* YoDa, que reflete muito bem esse fato.

Dessa forma, observa-se que na essência da indústria dos *games*, é possível retirar algo positivo, que transforma a vida de muitos indivíduos, que trabalham jogando competitivamente ou não; fazendo *lives*; criando conteúdo para as redes sociais; ou até mesmo para aqueles que jogam em sua própria casa como hobby e que utilizam daquilo como um escape da sua realidade, permitindo que esse campo cresça e alcance cada vez mais pessoas, e seja ressignificado como algo extraordinário.

## Referências

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. O iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, T. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ALVES, Elder P. Maia. Cultura, mercado e desenvolvimento: a construção da agenda contemporânea para as políticas culturais. **Ciências Sociais Unisinos**, v. 50, p. 185-193, 2015. <https://doi.org/10.4013/csu.2014.50.3.01>
- ANTUNES, Deborah Cristina; MAIA, Ari Fernando. Big Data, exploração ubíqua e propaganda dirigida: novas facetas da indústria cultural. **Psicologia USP**, v. 29, n. 2, p. 189-199, 2018. <https://doi.org/10.1590/0103-656420170156>
- BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial**. São Paulo: Cultrix; 1973
- BESOMBES, N. Esports Ecosystem and Landscape. **Medium**. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- CASTELLS, M.; CARDOSO, Gustavo. **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**. 2005. Disponível em: <https://egov.ufsc.br/portal/conteudo/sociedade-em-rede-do-conhecimento-à-acção-política>. Acesso em: 6 dez. 2022.
- DIAS, P. **Processos de Aprendizagem Colaborativa nas comunidades on-line**. In DIAS, A. A S. E GOMES M J. (Org). E- learning para E- formadores. Guimarães: Universidade do Minho, 2005.
- FREITAG, Bárbara. **A teoria crítica: ontem e hoje**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- GENERACIÓN XBOX. **Final Fantasy VII Remake Integrade ya disponible en Steam**. 2022. Disponível em: <https://generacionxbox.com/final-fantasy-vii-remake-disponible-steam/>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- HENRIQUE, A. 'Spacewar!' original, de 1962, é restaurado e pode ser jogado em um PDP-11. **Olhar Digital**. Games e Consoles. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/17/games-e-consoles/spacewar-original-de-1962-e-restaurado-e-pode-ser-jogado-em-um-pdp-11/>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro, Zahar, 1985.
- HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. O iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002, p. 5-44.
- JAY, Martin. **A imaginação dialética: história da Escola de Frankfurt e do Instituto de Pesquisas Sociais: 1923-1950**. Trad. Vera Ribeiro. rev. César Benjamin. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

JORNAL DE ITU. **Arcades: você se lembra dos fliperamas**. 2021. Disponível em: <https://jornaldeitu.com.br/2021/10/27/arcades-voce-se-lembra-dos-fliperamas/>. Acesso em: 12 dez. 2022.

JUNIOR, G; Da SILVA, E. A (Ciber)cultura corporal no contexto da rede: Uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Revista Brasileira da Ciência do Esporte**, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007>

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Ireneu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 260 p. (Coleção TRANS).

LYOTARD, Jean-François. **O Pós-Moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

MOITA, F. GAMES: CONTEXTO CULTURAL E CURRÍCULAR JUVENIL. Orientador: Prof. Dr. Afonso Celso Scocuglia. 2006. 173 f. **Tese**. Programa de Pós-graduação em Educação, João Pessoa, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4957/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2023.

NEWZOO. 2021 Global Games Market Report. Amsterdam, 2022.

NOBRE, N. **Projeto estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras**. Notícias. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/774016-projeto-estabelece-uso-de-jogos-eletronicos-nas-escolas-brasileiras/>. Acesso em: 11 jan. 2023

NORONHA, F. Felipe YoDa escolhe Minas para iniciar projeto social com games. **G1**. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2019/10/10/felipe-yoda-escolhe-minas-para-iniciar-projeto-social-com-games.ghtml>. Acesso em: 11 jan. 2023

NORONHA, F. **Felipe YoDa escolhe Minas para iniciar projeto social com games****g1**, 10 out. 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2019/10/10/felipe-yoda-escolhe-minas-para-iniciar-projeto-social-com-games.ghtml>>. Acesso em: 11 jan. 2023

ORÁCULO. Tennis for Two: O primeiro videogame da historia?!. **Central Xbox**. 2022. Disponível em: <https://www.centralxbox.com.br/2022/02/10/tennis-for-two-o-primeiro-videogame-da-historia/>. Acesso em: 12 dez. 2022.

ORTIZ, Renato. **A Escola de Frankfurt e a Questão da Cultura**. 1985.

PETRÓ, G. ESports são esportes? **IGN Brasil**. 2015. Disponível em: <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3533/opinion/esports-sao-esportes>. Acesso em: 12 dez. 2022.

RENATITO. A evolução das dashboards dos consoles PlayStation. **Game Vicio**. 2020. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/12/a-evolucao-das-dashboards-dos-consoles-playstation/>. Acesso em: 12 dez. 2022.

RHEINGOLD, H. **The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier**. New York: Addison Wesley. 1993.

- RODRIGUES, A. Como funciona o League of Legends. **IstoÉ**. 2017. Disponível em: <https://istoe.com.br/como-funciona-o-league-legends/>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- RODRIGUES, Lia Carrari; LOPES, Rodrigo A. S. Pereira; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. **Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores**. 2007. Disponível em: <http://projeto.unisinus.br/sbgames/anais/gameecultura/fullpapers/34766.1.full.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2023
- ROZA, R. H. Produção e disseminação de informação nas organizações: o papel da tecnologia da informação e a geração de conhecimento. 2006. 105p. **Dissertação** (Mestrado em Ciência da Informação) – Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Pós-Graduação em Ciência da Informação, Campinas, 2006
- RÜDIGER, F. A escola de Frankfurt e a trajetória da crítica à indústria cultural. **Estudos de Sociologia**, Araraquara, v. 3, n. 4, 2008. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/903>. Acesso em: 21 jan. 2023.
- SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009
- SOARES, Mariana Baierle. Theodor Adorno e a crítica à indústria cultural – comunicação e teoria crítica da sociedade (Resenha). **Comunicação e Política**, v. 23, n. 2, p. 229-233, mai./ago., 2005.
- WIKIPEDIA. **ENIAC**. 2012. Disponível em: <https://generacionxbox.com/final-fantasy-vii-remake-disponibile-steam/>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- WILLIAMS, D. **Just how big has eSports become?** Insider, 2015.
- YOGAMER DO BEM. **Home**. 2022. Disponível em: [https://yogamersdobem.com/public\\_html/ygb/wp-content/uploads/2019/07/ygdb-1.jpg](https://yogamersdobem.com/public_html/ygb/wp-content/uploads/2019/07/ygdb-1.jpg). Acesso em: 12 dez. 2022.