

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA – UNIFOA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

JOÃO MARCOS NOVAES RAMOS
VITOR HUGO CARDOSO DAS CHAGAS

Mundo dos games: Um estudo sobre o crescimento do mercado de jogos eletrônicos durante a pandemia.

VOLTA REDONDA
2023

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA – UNIFOA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURO

Mundo dos games: Um estudo sobre o crescimento do mercado de jogos eletrônicos durante a pandemia.

Artigo apresentado ao Curso de Administração do UniFOA, como requisito parcial à obtenção de título de Bacharel em Administração.

Alunos:

João Marcos Novaes Ramos

Vitor Hugo Cardoso das Chagas

Orientador:

Professor Doutor Horácio Guimarães
Delgado Júnior

VOLTA REDONDA

2023

RESUMO

O mundo dos games cresceu bastante nos últimos 20 anos, e tal crescimento se deve não só as mudanças tecnológicas que ocorreram no mundo, mas também as mudanças ideológicas que surgiram com o tempo. Conforme o tempo passa novas formas de jogar foram sendo implementadas, os jogos passaram dos consoles para computadores, de computadores para smartphones e agora pode-se jogar até mesmo através de televisões. Durante este trabalho serão abordados assuntos como o surgimento dos games, as tecnologias que foram implementadas ao mesmo e quais fatores relacionados a sua história foram determinantes para o seu sucesso hoje. Este estudo tem como objetivo explicar o motivo do crescimento do mundo dos games durante a pandemia, além de mostrar alguns dos fatores que ajudaram a alavancar este crescimento. Propõe-se, assim, apresentar gráficos e números relacionados a venda de jogos e serviços que influenciaram diretamente o crescimento desse mercado durante o período pandêmico. Este estudo faz uso das metodologias explicativa e quantitativa, explicando fatos relacionados as mudanças ocorridas na pandemia e trazendo gráficos que demonstrem como ocorreu o crescimento do mercado de games. Com base nas informações apresentadas pode-se dizer que através do streaming, da nova geração de consoles e de toda a variedade envolvida neste setor, o mercado de games tende a crescer cada vez mais visto que já se consolidou como uma das grandes potências do mercado mundial.

Palavras chave: Mundo dos Games. Pandemia. Streaming

ABSTRACT

The gaming industry has grown significantly in the past 20 years, and this growth is attributed not only to the technological changes that have occurred globally but also to the ideological shifts that have emerged over time. As time has passed, new ways of playing have been implemented; games have transitioned from consoles to computers, from computers to smartphones, and now one can even play through televisions. This work will cover topics such as the emergence of games, the technologies implemented in them, and the factors related to their history that have been crucial to their success today. The objective of this study is to explain the reasons behind the growth of the gaming world during the pandemic, as well as to highlight some of the factors that have contributed to this expansion. Thus, it proposes to present charts and figures related to the sales of games and services that have directly influenced the growth of this market during the pandemic period. This study employs explanatory and quantitative methodologies, explaining facts related to the changes that occurred during the pandemic and presenting charts that demonstrate how the gaming market grew. Based on the information presented, it can be concluded that through streaming, the new generation of consoles, and the diversity involved in this sector, the gaming market is likely to continue growing, as it has already established itself as one of the major forces in the global market.

Keywords: Gaming Industry. Pandemic. Streaming.

INTRODUÇÃO

O constante progresso da humanidade está intimamente relacionado à tecnologia, a qual nos proporciona uma ampla variedade de meios de entretenimento. Entretanto, em 2020, algo inesperado aconteceu: uma pandemia, que foi responsável por parar o planeta por dois anos. Enquanto muitas indústrias e setores sofreram com o fechamento temporário ou mesmo o encerramento de suas atividades, poucas conseguiram se manter, e algumas, de forma inacreditável, alcançaram ganhos assustadores.

De acordo com Jane McGonigal (2011, p.1), o número de pessoas imersas no mundo dos games crescerá automaticamente ao longo do tempo, “daqui a uma ou duas gerações, um número cada vez maior de pessoas estará imersa nos mundos virtuais e jogos on-line”.

Contudo, é perceptível que a pandemia acelerou esse processo, em virtude tanto do aumento do tempo livre que as pessoas passaram em casa quanto das transformações sociais decorrentes da situação pandêmica.

Considerando as afirmações apresentadas, este projeto tem como objetivo aprofundar a investigação e fornecer uma resposta à seguinte indagação da pesquisa: Quais foram as transformações responsáveis por causar o crescimento do mundo dos games durante a pandemia?

Apresenta-se como hipótese da questão acima o fato de que a evolução constante da tecnologia traz consigo cada vez mais conforto e praticidade aos seres humanos, que foi essencial para o sucesso dos games na pandemia.

Considerando-se o problema apresentado, tem-se como objetivo geral da pesquisa: explicar a causa do crescimento das empresas de games durante a pandemia. E têm-se como objetivo específico: apontar os principais fatores que impulsionaram essas mudanças.

Em suma, toma-se como justificativa do tema o avanço tecnológico, a grande participação do mercado de games na economia mundial e as mudanças sociais que surgiram com a pandemia, no que diz respeito a distanciamento social e o home office.

METODOLOGIA

Este trabalho teve como objetivo explicar o crescimento do mercado de jogos durante a pandemia, trazendo informações que mostram como este mercado vem ganhando espaço na economia mundial nos últimos anos e por que ele cresce cada vez mais.

Para realizar este estudo será utilizada a pesquisa explicativa, através da qual busca-se trazer informações relevantes ao crescimento do mundo dos games na pandemia, principalmente no que diz respeito as mudanças sociais que ocorreram nesse período, mudanças essas que foram responsáveis por mudar a forma como muitas empresas passaram a atuar no mercado, se vendo obrigadas a trazer novas tecnologias que seriam capazes de satisfazer as pessoas no período pandêmico.

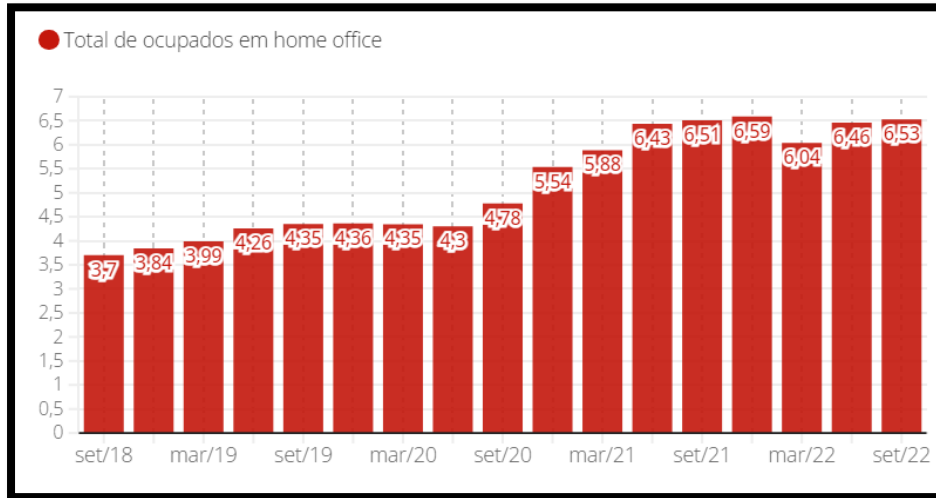
A abordagem utilizada para analisar os dados deste estudo será a quantitativa, com o propósito de trazer gráficos e valores que demonstrem o quão significativo foi o crescimento do mercado de games, além de apresentar como ou por que esses valores foram alcançados.

ANÁLISE COMPARATIVA

Neste capítulo buscou-se demonstrar a associação entre o home office e o aumento da receita na indústria de jogos ao longo do período pandêmico por meio de representações gráficas que abrangem o intervalo de 2018 a 2022, o ano que marca o término da pandemia.

O home office teve um crescimento notável em 2018, e conforme o tempo foi passando ele foi se tornando mais conhecido e cobiçado por aqueles que queriam trabalhar no conforto de seus lares. A eclosão da pandemia proporcionou a muitos profissionais a oportunidade de adotar essa modalidade de emprego. Tendo em vista o gráfico abaixo é possível notar que houve um grande crescimento a partir do primeiro ano da pandemia, 2021, até o terceiro trimestre de 2022, quando se assinala o fim do período pandêmico.

Figura 7 – Trabalhadores em Home Office



Fonte – Marta Cavallini, g1. Disponível em <<https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2022/12/20/rendimento-de-trabalho-em-home-office-sobe-53percent-desde-o-inicio-da-pandemia-e-ganha-do-presencial.ghtml>>. Acesso em 12 out. 2023

Já no mundo dos games foi possível presenciar uma trajetória de crescimento semelhante no intervalo entre 2020 e 2022, principalmente nos jogos Counter Strike: Global Offensive e Dota 2, os quais emergiram em meio aos mais populares durante esse período. Abaixo estão os gráficos com o número de espectadores que cada um atingiu durante os anos.

Figura 8 – Telespectadores de Dota 2 e CSGO

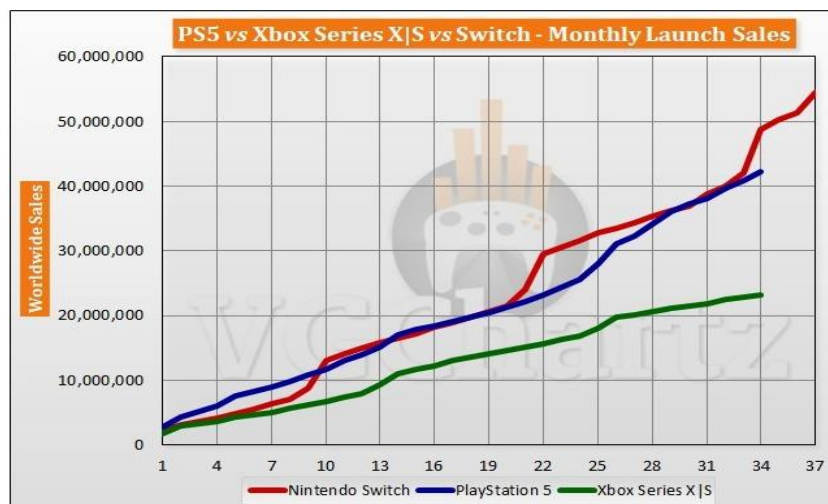


Fonte – ESPORTS CHARTS. Disponível em: <<https://escharts.com/pt/games/dota2>>. Acesso em 12 out.

É evidente que ambos os jogos obtiveram um crescimento notável durante esse período, foram milhões de novos espectadores em um período de dois anos. Este fenômeno está ligado ao cenário de trabalho remoto, pois, ao estarem em casa muitas pessoas puderam aproveitar a oportunidade de assistir às transmissões dos jogos enquanto desempenhavam suas tarefas, coisa que não acontece facilmente em ambientes de trabalho presenciais.

Além do streaming ajudando a alavancar esse crescimento, os consoles também tiveram grande participação. Durante a pandemia o número de consoles vendidos foi bem maior comparado aos anos anteriores, principalmente devido ao lançamento da nova geração de consoles, o PlayStation 5 e os Xbox Series S e X. Além desses dois, mais um console obteve um grande número de vendas, o Switch, que foi lançado em 2017 e que atualmente é o carro-chefe da Nintendo. Abaixo está um gráfico que mostra a venda desses consoles num período de 34 meses após os lançamentos do PS5 e dos Xbox da linha Series no final de 2020. O número de vendas desses consoles já é recorde para a Nintendo e para a Sony.

Figura 9 – Vendas de consoles 34 meses após lançamento



Fonte – TudoCelular. Disponível em: <<https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n212017/ps5-dobro-vendas-xbox-series-dados.html>>. Acesso em 12 nov. 2023

Vale ressaltar que a Microsoft não obteve um número de vendas tão alto, porém, a Microsoft possui a assinatura de jogos mais comprada dos últimos anos, o Game Pass, que

já conta com mais de 30 milhões de assinantes. Outro ponto importante a respeito do Game Pass é que o serviço funciona não só em consoles e computadores, mas também em celulares e televisões, sendo um serviço necessário para aqueles que desejam desfrutar do xCloud como foi dito anteriormente. Com essas informações pode-se concluir que mesmo com um número menor de vendas de consoles a Microsoft pode não estar tão atrás das concorrentes no que diz respeito ao lucro obtido.

REFERÊNCIAS

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: Porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. 1ª Edição. Estados Unidos: The Penguin Press, 2011.

Disponível

em

https://ler.amazon.com.br/kp/embed?linkCode=kpe&ref=cm_sw_r_kb_dp_PSGXyb2MC8RPW&asin=B074CPFF7Y&tag=tpltrs-

[20&amazonDeviceType=A2CLFWBIMVSE9N&from=Bookcard&preview=newtab&reshared=6CAJDVDXAY5QY7F1D80V&reshareChannel=system](https://ler.amazon.com.br/kp/embed?linkCode=kpe&ref=cm_sw_r_kb_dp_PSGXyb2MC8RPW&asin=B074CPFF7Y&tag=tpltrs-20&amazonDeviceType=A2CLFWBIMVSE9N&from=Bookcard&preview=newtab&reshared=6CAJDVDXAY5QY7F1D80V&reshareChannel=system). Acesso em 11/03/2023.

LONGO, Laelya. Com mercado que gira US\$ 2,5 bi ao ano no Brasil, bancos estão de olho no 'gamer money'. Valor Investe, São Paulo, 2022. Disponível em

[https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-](https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-money.ghtml)

[money.ghtml](https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-money.ghtml). Acesso em 20/03/2023.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. Gamificação em debate. 1ª Edição. São Paulo. Editora Edgard Blücher Ltda, 2018. Disponível em

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213161/pageid/4>. Acesso

em 04/11/2023

WARZEL, Charlie; PETERSEN, Anne Helen. Trabalho Remoto: As vantagens e as desvantagens do Home Office. 1ª Edição. Rio de Janeiro, 2022.

HENRIQUE, Jorge. Satya Nadella quer que o Xbox domine os jogos em nuvem. Windows

Club, 2019. Disponível em [https://windowsclub.com.br/satya-nadella-quer-que-o-xbox-](https://windowsclub.com.br/satya-nadella-quer-que-o-xbox-domine-os-jogos-em-nuvem/)

[domine-os-jogos-em-nuvem/](https://windowsclub.com.br/satya-nadella-quer-que-o-xbox-domine-os-jogos-em-nuvem/)

CARBONE, Filipe. Xbox Game Pass com mais de 30 milhões de assinantes. Adrenaline,

2023. Disponível em [https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/numero-assinantes-](https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/numero-assinantes-game-)

[game-](https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/numero-assinantes-game-)

[pass/#:~:text=Esse%20novo%20servi%C3%A7o%20conta%20com,do%20Game%20Pas](https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/numero-assinantes-game-pass/#:~:text=Esse%20novo%20servi%C3%A7o%20conta%20com,do%20Game%20Pass%20se%20considerados)

[s%20se%20considerados](https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/numero-assinantes-game-pass/#:~:text=Esse%20novo%20servi%C3%A7o%20conta%20com,do%20Game%20Pass%20se%20considerados)

TELLES, Bruna; HILDEBRAND, Yuri. Mais brasileiros passaram a jogar durante o

isolamento social, diz pesquisa. Techtudo, 2022. Disponível em

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/04/mais-de-70percent-dos-brasileiros-preferem-jogar-a-outros-tipos-de-entretenimento.ghtml>

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos. CNN Brasil, São Paulo, 2022. Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>

CAVALLINI, Marta. Número de trabalhadores fica no patamar de 6 milhões. g1, 2022. Disponível em <https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2022/12/20/rendimento-de-trabalho-em-home-office-sobe-53percent-desde-o-inicio-da-pandemia-e-ganha-do-presencial.ghtml>

SOUZA, Guilherme. PS5 já vendeu quase o dobro do Xbox Series desde o lançamento dos consoles. Tudocelular, 2023. Disponível em <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n212017/ps5-dobro-vendas-xbox-series-dados.html>

Popular esports games in 2023 by viewership. Esports Charts, 2023. Disponível em <https://escharts.com/pt/top-games?order=peak>

CARBONE, Filipe. Xbox Cloud Gaming chega à marca de 20 milhões de usuários. Adrenaline, 2022. Disponível em <https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/xbox-cloud-gaming-chega-a-marca-de-20-milhoes-de-usuarios/>

ROSA, Marcus. Xbox Cloud Gaming tem mais de 20 milhões de usuários, diz Microsoft. Tudocelular, 2022. Disponível em https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n197414/xbox-cloud-gaming-20-milhoes-usuarios-microsoft.html#google_vignette

xCloud: o que é e como funciona o serviço de streaming de game. TecMundo, 2021. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/voxel/226039-xcloud-brasil-consoles-jogar-saiba-tudo-servico.htm>

BUTCHER, Billy. Gráficos da Receita do Xbox em 2020 superam todos os números de anos anteriores. GameVicio, 2020. Disponível em

<https://www.gamevicio.com/noticias/2020/08/graficos-da-receita-do-xbox-em-2020-superam-todos-os-numeros-de-anos-anteriores/>

Maiores empresas de games do mundo: quais são e como investir. Warren Magazine, 2020. Disponível em <https://warren.com.br/magazine/maiores-empresas-de-games-do-mundo/>

Conheça a Tencent a maior empresa de games do mundo! Renova Invest, 2022. Disponível em <https://renovainvest.com.br/blog/conheca-a-tencent-a-maior-empresa-de-games-do-mundo/>

CARBONE, Filipe. Sony é empresa de games que obteve maior receita no mundo em 2022. Adrenaline, 2023. Disponível em <https://www.adrenaline.com.br/games/playstation/sony-empresa-game-maior-receita-2022/>

LOPES, André. O isolamento doméstico multiplicou os lucros das empresas de games. Veja, 2020. Disponível em <https://veja.abril.com.br/tecnologia/o-isolamento-domestico-multiplicou-os-lucros-das-empresas-de-games>

GQP - Magnavox Odyssey, o Primeiro Videogame do Mundo !!! GQP, 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=c4muSVRGKhE&t=372s>

Conheça Magnavox Odyssey, primeiro videogame comercializado da história. Da Redação, TechTudo, 2015. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.ghtml>

CANCELIER, Mariela. Infográfico mostra evolução do faturamento dos games de 1971 a 2018. Adrenaline, 2020. Disponível em <https://www.adrenaline.com.br/games/infografico-mostra-evolucao-do-faturamento-dos-games-de-1971-a-2018/>

LOREIRO DE MATOS, João Roberto e DOS SANTOS GUIMARÃES, Leonam. Gestão da tecnologia e inovação: uma abordagem prática. 2ª Edição. São Paulo. Editora Saraiva, 2012. Disponível em <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788502178960/pageid/4>>. Acesso em 18/12/2023.