

JOGOS VIRTUAIS: COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR

DA SILVA, Rafael Borges

DA SILVA, Ana Carolina Braga Amâncio

RESUMO

O intuito deste artigo é observar e identificar as performance de jovens que possui o hábito de praticar jogos eletrônicos e entender a maneira como absorvem a visualização do jogo em si e a forma como realizam tais práticas. Foi disponibilizado uma pesquisa em forma de formulário onde 10 pessoas de realidades e costumes diferentes, sendo todos praticantes de jogos virtuais na faixa etária de 13 a 26 anos e que jogam no mínimo de 3 a 8 horas por dia, visando um resultado variável em relação a perspectivas e idades. Constatamos que, a grande parte dos adolescentes, jovens almejam um futuro profissional e empreendedor voltado a carreira de jogos, sendo em áreas diversas, como desenvolvimento de plataformas, atuação propriamente dita dentro dos jogos.

O propósito principal é provar que o mercado do mundo dos games pode ter como patente dominante dentro do espaço da matéria empreendedorismo, e que tem cada vez mais influência, principalmente no público de idade inferior.

Palavras-chave: Jogos; Empreendedorismo; Jovens.

^{1*} Graduando do Curso de Administração da UNIFEOB, rafael.borges@sou.unifeob.edu.br; ^{2*} Graduando do Curso de Administração da UNIFEOB, ana.braga@sou.unifeob.edu.br; ^{3**} Professor orientador: Mauro Junior, UNIFEOB, mauro.junior@unifeob.pro.br.

1. INTRODUÇÃO

Impossível tocarmos no assunto relacionado a jogos sem mencionar naquele que pratica ou que possui o hábito regular de jogar ou acompanhar assuntos referentes ao tema. A propriedade e o conteúdo do jogo, tem por objetivo interagir de forma completamente atrativa com aqueles que se relacionam diretamente, causando uma dependência significativa, para concluir as fases e as metas estipuladas pelo cenário. Essa disposição para completar e solucionar os enigmas está diretamente atrelada ao fator social, pois considerando o maior tempo ligado a realidade virtual menos tempo terá para se dedicar a outras atividades, o que se torna uma maneira de influência, em relação a sua personalidade, profissão ou modo de agir e pensar, tendo em base como esse conjunto de informações será sintetizada pelo indivíduo praticante de games. É interessante pensar no fator cultural e a mensagem que pessoas influentes no assunto podem transmitir, tais mensagens podem e irão ser refletidas nas ações subsequentes dos participantes da comunidade gamer.

Quando se tem por referência à história dos brinquedos, e o intuito que cada um possui em influenciar as crianças em seus princípios, levando em consideração cada etapa evolutiva do seu intelecto. Em épocas passadas a principal ideia dos denominados brinquedos era a simples essência de educar e adequar atividades cotidianas, de um modo que ficasse explícito o papel de cada artefato que estava sendo implementado na vida das crianças. Com o passar dos anos, a manufatura de brinquedos e artigos semelhantes foi sendo desenvolvida de maneira que sua produção tivesse magnitudes gigantescas, no assunto de quantidade e variedade. Com o desenvolvimento tecnológico e a chegada de novos meios de se desenvolver a educação básica, a tecnologia aprimorou e evoluiu de maneira que os produtos que anteriormente eram apenas para educação e entretenimento, passam a ser vistos com outros olhos, totalmente diferentes do seu propósito inicial (CLAÚDIO DE OLIVEIRA,2015).

Tendo em mente que novas oportunidades podem surgir quando se aprende desde a meninice e tal atividade se torna algo prazeroso e de alto potencial econômico, como podemos ver em tempos atuais donde, jogadores utilizam mídias sociais para promover seus trabalhos por meio da exibição de suas partidas dentro de plataformas diversas, e assim são seguidos e visualizados por diversos espectadores como algo que se pode transformar em profissão futuramente.

Essa mudança de visão contemporânea visa um fator totalmente novo para as mentes, que se apegam a evidências passadas, e até mesmo antiquadas, quando paramos e pensamos

no modo tradicional de exercer uma atividade profissionalmente econômica. O fato de ter o poder sobre escolha de onde se estabelecer para iniciar uma jornada, pode assustar muitos indivíduos, pelo fato de ser algo muito recente e fugir dos modos tradicionais. Pensando a fundo no tema o modo de empreender no mundo dos games não foge muito dos padrões, por exemplo, de abertura de uma empresa, a não ser pelo ponto onde a burocracia esbarra com a mente jovem e a dificuldade de entender os próximos passos para a abertura de seu próprio negócio, são fatores de risco, fazendo uma apuração e atrelando tudo o que está ligado ao novo mercado em questão, a sensação de medo e angústia pode afastar ou prorrogar a vontade de empreender.

Desta forma é de suma importância, que empresas voltadas ao ramo, invistam mais em jovens cujo o objetivo seja desenvolver profissionalmente nesta área trabalhando em cima de questões práticas, teóricas e psicológicas, visando um aperfeiçoamento geral das habilidades intelectuais, e deixando-os preparados da melhor forma possível.

O contexto principal deste artigo é enfatizar qual o melhor momento do mercado para arriscar, e com o que arriscar sabendo que podemos encontrar inúmeras diversidades durante a jornada profissional e a imersão dentro de realidades virtuais que por muitas vezes enfatizam ações repudiadas pela sociedade, assim como a violência.

2. DESENVOLVIMENTO

O uso excessivo de videogames e jogos de computador e internet, vulgo jogos eletrônicos, é um comportamento que requer atenção pelo motivo de se um possível agravante no comportamento social de muitos indivíduos, porém tomando em uma via de sentido contrário, a relação de uma escapatória de modo a se reinventar maneiras adversas de se comunicar com o mundo exterior, expondo seu lado, suas ideias, pensamentos e adversidades, buscando o máximo de compreensão dos demais indivíduos que estarão participando dessa realidade similar.

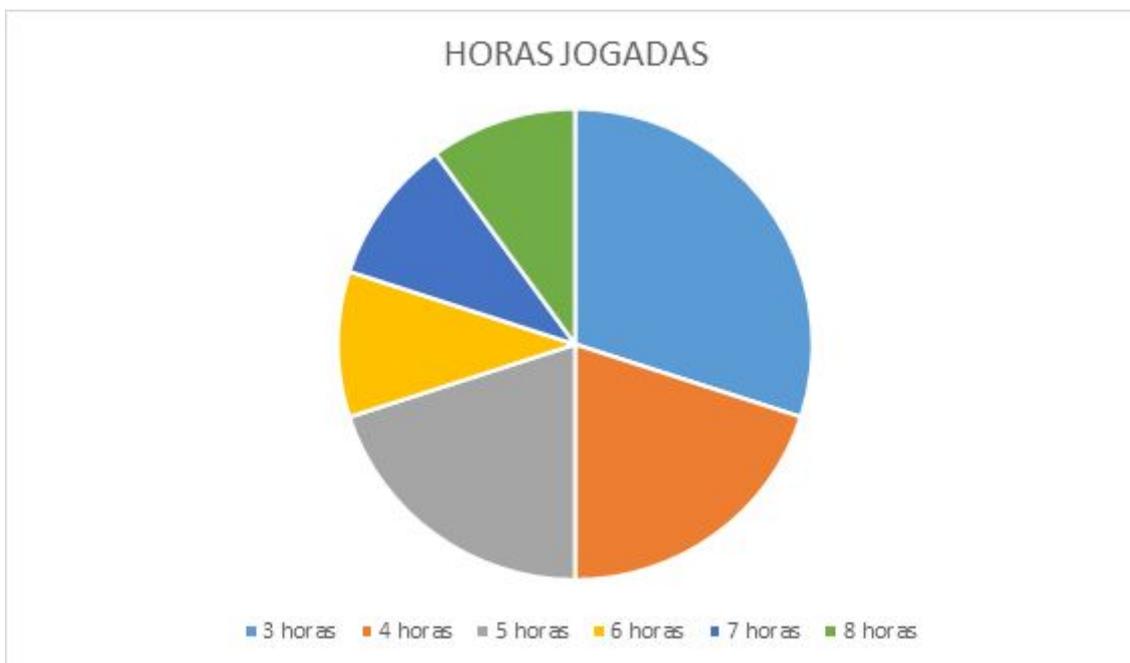
Outro tema importante que necessita uma visão mais apurada é a atenção à possível relação entre jogos eletrônicos e violência (RETONDAR.2004). É de se discutir influência de jogos eletrônicos sobre o comportamento do jogador, e sua próximas atitudes que serem tomadas após a experiência adquirida ou vivida dentro dos jogos, sempre questionando a possível probabilidade de jogos com temas violentos provocar reações aos seus usuários a emitir comportamentos violentos, tendo como base a realidade virtual. Artigos literários indicam resultados divergentes e muitas vezes contraditórios. Alguns estudiosos afirmam que videogames com conteúdo violento têm relação com um aumento de comportamentos, pensamentos e afetos violentos, podem ser uma maneira de se sobrepor sobre suas características fisiológicas, outros atentam para o fato de que a suposição de que jogos com conteúdo violento levam a conduta violenta pode estar baseada na ideia de que, ao jogar, o indivíduo identifica-se com o personagem, e de certo modo se apegam a suas características e podem reproduzir tais atos em um cenário real.

“Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem”.

(KISHIMOTO, Tizuko Morchida)

Abaixo demonstramos por meio de proporções gráficas a realidade dos participantes, colaboradores de tal pesquisa realizada por nós com o intuito de compreender um público cada vez mais influente, seja no possível mercado econômico, ou simplesmente por comodidade traçando um paralelo entre realidades adversas, situações sociais completamente diferentes, porém pessoas que tem como similaridade se conhecerem no âmbito do dia-a-dia.

Gráfico 1: Resultados do formulário por horas de permanência na plataforma

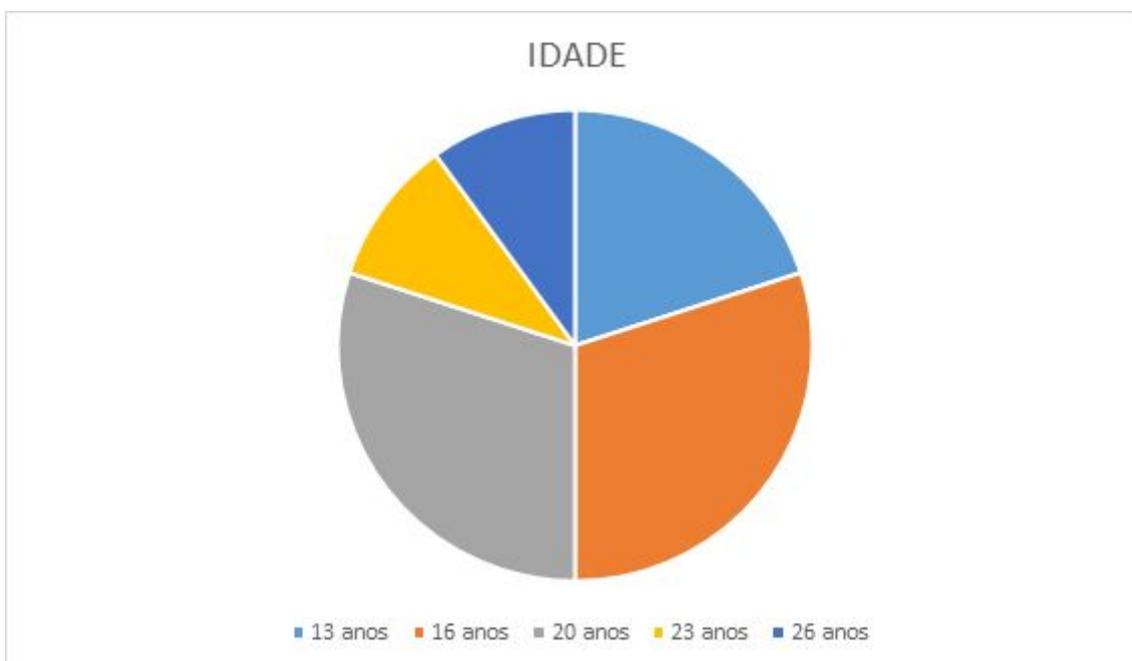


Conforme o gráfico exposto acima, é de fácil compreensão que a grande maioria dos participantes, frequentam a plataforma digital dos games, por um período extenso, muitas vezes relativo ao uma jornada de trabalho, de 5 a 7 horas por dia, o que é equivalente à uma atividade de menor aprendiz ou até mesmo um estágio.

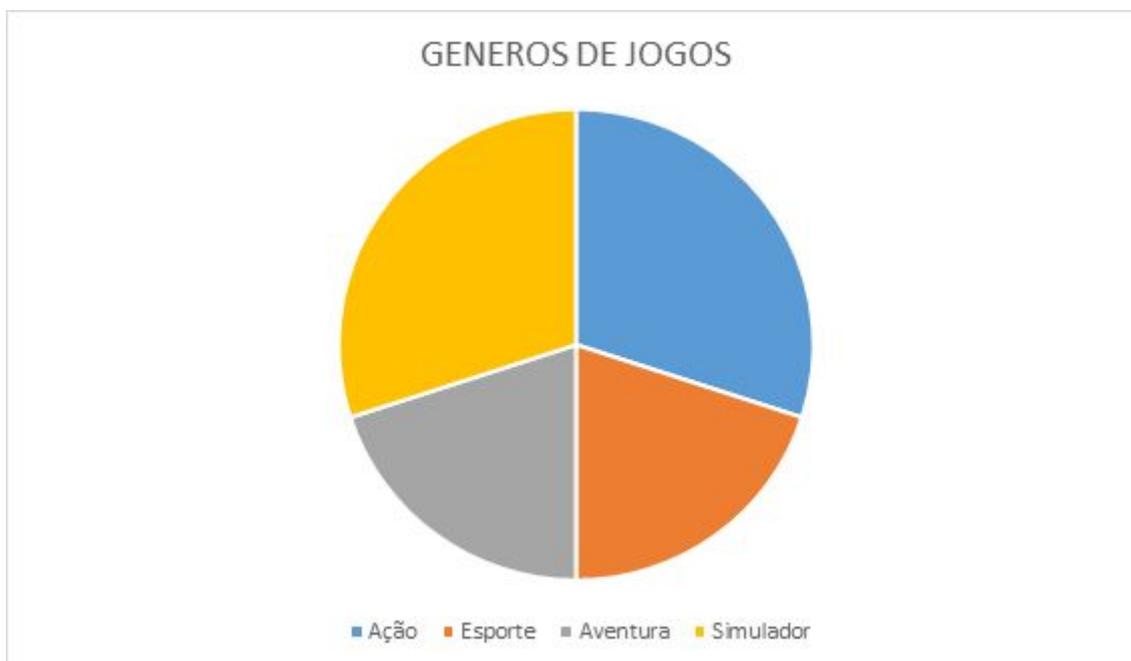
Esse período dedicado pelos participantes nas plataformas, é descrito por eles, como um tempo de aperfeiçoamento, de treino, e para adquirir estratégias, posicionamento e habilidades, e é claro, quanto mais tempo na atividade do jogo maior são as possibilidades de encontrar um profissional buscando por jovens talentos.

“Eu acredito que cada um de nós tem uma aptidão pessoal que é tão única como uma impressão digital - e que o melhor jeito de se obter sucesso é descobrir aquilo que você ama e encontrar uma maneira de oferecer isso aos outros na forma de serviço.

Trabalhando muito e também deixando a energia do universo te guiar.
(WINFREY, oprah)

Gráfico 2: Resultados do formulário por idade dos praticantes

Considerando as informações adquiridas no formulário preenchido, nota-se que jovens de 16 e 20 anos tem uma grande influência sobre a população de jogadores, os adolescentes de 16 anos refletem mais sobre uma carreira talentosa nos jogos, sonham sobre ser recrutados por investidores reconhecidos no mercado, já a maioria dos jovens de 20 anos, acabam jogando esporadicamente, com uma frequência ou tempo de permanência menor, por pertencerem a uma idade onde possui maiores responsabilidades.

Gráfico 3: Resultados do formulário de principais gêneros de jogos praticados

Os gêneros de jogos é um quesito muito importante, pois ele nos revela muito sobre a personalidade de cada jogador, trazendo em mente qual o estilo de vida cada um possui. Os jogos de ações atualmente são os pioneiros, pois estão sempre desafiando a capacidade, agilidade e reflexo do gamer, e principalmente por ser um cenário mais atrativo e possuir um gráfico muito realista.

Como exemplo de empreendedorismo gamer, podemos trazer em pauta a "Loud", que nada mais é do que uma equipe brasileira de jovens que residem em uma mansão apenas para praticar, e jogar torneios nacionais, internacionais e mundiais, em nome do grupo. Tudo começou quando dois jovens empreendedores, Bruno (Playhard) streamer e youtuber, que possui grande influência no mercado de jogos e o empresário Jean Ortega, resolveram em 2019 criar a organização com o intuito de revolucionar o segmento dos jogos, decidindo assim apostar em jovens talentosos, que além de jogarem mundialmente, criam conteúdo streaming para a Nimo TV e para um canal próprio no youtube que conta com mais de 9 milhões de inscritos.

A expressão streamer é qualquer jovem que além de possuir o talento nos jogos tenha facilidade e desenvoltura de transmitir isso em qualquer plataforma, interagindo com o público, o que por consequência, aumenta consideravelmente a visualização dos canais. Considerando o grupo Loud e seus investidores, pode-se compreender porque os jovens atualmente estão instigados com a ideia de uma carreira promissora nesse ramo, pois na

mansão reside adolescentes de 13 anos como Thurzin que é considerado um talento nato em jogos emuladores que são conhecidos como jogos de computador, e a equipe conta também com jovens na mansão de outras idades variadas.

É completamente possível empreender em um mercado tão avassalador quanto este, porém é necessário, arriscar, inovar e buscar sempre ferramentas certas, para atingir o público certo, é fundamental a perseverança, pois o é inevitável, o começo, a dificuldade de conquistar o próprio espaço, o próprio público, até conquistar o auge de uma carreira promissora (AUGUSTO JORGE CURY 2009).

“A força reside em conhecer a si mesmo. Aprendi que, quando alguém não conhece a si mesmo está perdido. Eles se tornam uma ferramenta para os outros”

(TORMENT,Planescape 12 de dezembro 1999)

3. CONCLUSÃO

Decorrente do período de estudo e aplicação de métodos utilizados neste artigo, podemos sintetizar que, é concebível empreender neste ramo inovador, tendo em vista almejar grandes resultados, seja praticando ou até mesmo através da modalidade streamer que possui como método principal a influência na mídia e o poder de persuasão para conquistar o público almejado. Outro ponto que vale ressaltar, é os cuidados que devem ser tomados pelos indivíduos que visualizam e anseiam esta carreira, que seria o isolamento social, e a predisposição para a violência, considerando que os jogos de ação, competem na personalidade de cada jogador, fazendo com que as os mesmo vivam mais a realidade virtual do que a essência da vida real.

Não podemos enfatizar apenas os aliados que consiste nesta carreira, pois existem alguns vilões que podem desinibir a perseverança e a capacidade do futuro empreendedor, pois esse ramo atualmente não tem tanta credibilidade e aceitação pela sociedade, pois seu crescimento está impulsionando um movimento generalizado principalmente no público juvenil, promovendo progresso exponencial. Como é visto nos últimos tempos, novas oportunidades de negócios, surgem disparadamente, causando um turbilhão de opções para o crescimento profissional, deste modo é de suma importância a aceitação e a credibilidade em qualquer indivíduo que possua entusiasmo e vigor para construir o seu legado da forma como lhe convém.

REFERÊNCIAS

Rossetti C B et al. Jogos eletrônicos violentos e estratégias de resolução de conflitos de jovens da cidade de Vitória. Pesquisas e Práticas Psicossociais. 2007;2(1).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/loud-conheca-a-historia-da-organizacao-vice-campea-da-free-fire-pro-league.ghtml>

Retondar JJM. A produção imaginária dos jogadores compulsivos: a poética do espaço do jogo. São Paulo: Vetor; 2004.

ARAUJO, Luis César G.de Gestão de pessoas. São Paulo: Atlas, 2006.