

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO
PAULO**

David Gregório Ponciano

Eriel de Jesus Souza

Gustavo Soares Gouveia

Jonatas Renan de Jesus Fernandes

Juan Oliveira Lima

Lucas Henrique Santana Marcelino

Matheus Mesquita da Silva

Wictor Eduardo dos Reis Maciel

**PROCESSO DE COMO CRIAR JOGOS E A SUA IMPORTÂNCIA
CULTURAL**

Cubatão

2023

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO
PAULO**

David Gregório Ponciano

Eriel de Jesus Souza

Gustavo Soares Gouveia

Jonatas Renan de Jesus Fernandes

Juan Oliveira Lima

Lucas Henrique Santana Marcelino

Matheus Mesquita da Silva

Wictor Eduardo dos Reis Maciel

**PROCESSO DE COMO CRIAR JOGOS E A SUA IMPORTÂNCIA
CULTURAL**

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus Cubatão como parte dos requisitos necessários para a avaliação do componente Projeto Integrador do curso Técnico em Mecânica Integrado ao Ensino Médio, sob a orientação dos professores [Maurício Asenjo](#) e [Thiago Silva Augusto da Fonseca](#)

Cubatão

RESUMO

Este artigo mergulha no processo de criação de jogos e sua profunda relevância cultural, desde a concepção até a concretização. Enfatiza-se o impacto dos jogos como veículos de expressão artística e social, capazes de transmitir valores, mensagens e tradições de forma envolvente. A ênfase recai sobre a importância de abraçar a diversidade cultural nos jogos, promovendo inclusão e enriquecendo as identidades culturais. Os jogos transcenderam sua função inicial de entretenimento, tornando-se pontes entre pessoas e culturas. Ao apresentar enredos complexos e personagens diversificados, os jogos tornam-se palcos para debates sobre questões sociais e éticas, fomentando discussões fundamentais. Além disso, sua capacidade de criar empatia através de experiências virtuais proporciona um terreno fértil para explorar e desafiar estereótipos. A autenticidade cultural nos jogos desempenha um papel crucial. Representar uma ampla gama de culturas e perspectivas contribui para uma indústria mais inclusiva e, conseqüentemente, para uma sociedade mais compreensiva. Os jogos têm o potencial de educar e sensibilizar, ao mesmo tempo que inspiram reflexões profundas e promovem mudanças no mundo real. A narrativa dos jogos é um veículo poderoso para a abordagem de tópicos sensíveis, como desigualdade e discriminação. Eles fornecem um espaço seguro para explorar esses temas, engajando os jogadores em diálogos significativos e, possivelmente, estimulando ações no âmbito social. Ao trazer à tona questões urgentes, os jogos agem como catalisadores de conscientização e transformação. Em resumo, este artigo desvenda a criação de jogos como um processo criativo intrincado, com relevância cultural inegável. Ao abordar a representação cultural e a influência social dos jogos, ressalta-se seu papel como agentes de mudança e reflexão. A capacidade dos jogos de transcender o entretenimento convencional reforça seu status como uma forma de arte e comunicação que molda a maneira como interagimos com o mundo e uns com os outros.

Palavras-chaves: Criação de jogos; Relevância cultural; Expressão artística; Diversidade cultural; Entretenimento.

ABSTRACT

This article delves into the game development process and its profound cultural significance, from conception to realization. The impact of games as vehicles of artistic and social expression, capable of conveying values, messages, and traditions in an engaging manner, is highlighted. Emphasis is placed on the importance of embracing cultural diversity in games, promoting inclusion and enriching cultural identities. Games have transcended their initial role of entertainment, becoming bridges between people and cultures. By presenting complex narratives and diverse characters, games become platforms for discussions on social and ethical issues, fostering crucial dialogues. Furthermore, their ability to create empathy through virtual experiences provides fertile ground to explore and challenge stereotypes. Cultural authenticity in games plays a pivotal role. Representing a wide range of cultures and perspectives contributes to a more inclusive industry and, consequently, a more understanding society. Games have the potential to educate and sensitize, while also inspiring deep reflections and effecting real-world changes. The narrative of games is a powerful vehicle for addressing sensitive topics such as inequality and discrimination. They provide a safe space to explore these issues, engaging players in meaningful dialogues and potentially spurring social actions. By shedding light on pressing matters, games act as catalysts for awareness and transformation. In summary, this article unveils game creation as an intricate creative process with undeniable cultural relevance. By addressing the cultural representation and social influence of games, it underscores their role as agents of change and reflection. The ability of games to transcend conventional entertainment reinforces their status as a form of art and communication that shapes how we interact with the world and with each other.

Keywords: Game development; Cultural significance; Artistic expression; Cultural diversity; Entertainment.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

NES - Nintendo Entertainment System;

RPG - Role-playing game (Jogo de interpretação de papéis);

DLC - Downloadable content (Conteúdo para download);

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
1.1 A Origem e Desenvolvimento dos Videogames.....	6
1.2 A Importância Cultural dos Videogames.....	7
2. OBJETIVOS.....	7
2.1 Dificuldades nos Desenvolvimentos de um Jogo.....	8
2.2 Viabilidade do Desenvolvimento de Jogos por Diferentes Perfis: Explorando a Acessibilidade Ampliada.....	8
3. FUNDAMENTAÇÃO DA NECESSIDADE DE DESENVOLVER JOGOS.....	9
3.1 Tamanho do Mercado e Potencial Econômico.....	9
3.2 Influência Cultural e Social.....	10
3.3 Atuação dos Jogos em outras áreas fora o Entremetimento.....	10
4. NARRATIVA EM VIDEOGAMES.....	10
4.1 Porque as Pessoas optam por contar suas Histórias em Jogos?.....	11
5. ATUAÇÃO DOS JOGOS EM OUTRAS ÁREAS FORA O ENTRETENIMENTO... 12	
6. COMO NORMALMENTE FUNCIONA O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO.13	
7. DEMONIZAÇÃO DOS JOGOS.....	14
8. COMO OS JOGOS AFETAM AS PESSOAS.....	16
9. “JOGOS-PRISÕES”	16
10. INDÚSTRIA DE JOGOS.....	17
11. A COMUNIDADE.....	17
12. CONCLUSÃO.....	18
13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20

1. INTRODUÇÃO

Prezados leitores, é com grande satisfação que adentramos nas páginas desta monografia, imergindo-nos em uma instigante exploração pelo universo dos videogames e sua profunda relevância no contexto cultural contemporâneo. No transcorrer deste trabalho, empreendemos uma jornada elucidativa pela evolução dos jogos eletrônicos desde suas raízes até os tempos atuais, lanterna sobre a marcante influência que exercem no cenário cultural e na compreensão do processo criativo subjacente a essa forma singular de entretenimento.

Os jogos eletrônicos, também reconhecidos como videogames, constituem uma indústria que conquistou corações e mentes globalmente, consolidando-se como um meio interativo de entretenimento digital. Nesse ecossistema, os jogadores assumem as rédeas de personagens ou elementos virtuais, embarcando em uma sinergia com mundos imaginários, desafios instigantes, enigmas intrigantes e narrativas emotivas.

1.1 A Origem e Desenvolvimento dos Videogames

A trajetória histórica dos videogames remonta à década de 1950, período em que os primeiros experimentos envolvendo computadores e simuladores começaram a tomar forma. Um marco nesse caminho é o jogo "Tennis for Two", concebido por William Higinbotham em 1958, frequentemente considerado um dos precursores dos videogames. Este jogo oferecia uma representação simples de tênis em um osciloscópio, sinalizando os primórdios desse novo meio de entretenimento.

Do contexto inicial caracterizado por gráficos rudimentares e controles elementares, os videogames experimentaram uma evolução de magnitude exponencial. A emergência das casas de arcade nas décadas de 1970 e 1980 inaugurou a era de popularização em massa dos jogos eletrônicos, com títulos emblemáticos como "Pong" e "Space Invaders" que capturaram a imaginação de toda uma geração.

Com a chegada dos computadores residenciais e dos consoles de videogame, incluindo os veneráveis Atari e Nintendo Entertainment System (NES), as décadas de 1980 e 1990 marcaram um período de florescimento na indústria. Durante esse tempo, ocorreram avanços

significativos em termos de qualidade gráfica e narrativas, que desencadearam uma verdadeira revolução na experiência de jogar.

1.2 A Importância Cultural dos Videogames

Os videogames transcendem sua mera função de entretenimento e emergem como elementos intrínsecos à cultura contemporânea, exibindo narrativas elaboradas, temáticas complexas e uma jogabilidade cativante. Sua influência ultrapassa fronteiras geográficas e demográficas, promovendo a coesão de comunidades e estabelecendo-se como uma plataforma para a expressão artística e social de notória significância.

O presente artigo se propõe a realizar uma análise minuciosa do processo de concepção e desenvolvimento de jogos, desde a gênese das ideias até sua efetiva implementação, explorando de maneira aprofundada como essa manifestação cultural incide em nossa percepção do mundo. A investigação se aprofundará nas etapas elementares subjacentes ao desenvolvimento de jogos, sublinhando a função primordial que desempenham na construção das identidades culturais e na propagação de valores, tradições e concepções.

Nesse âmbito, estendemos um convite à audiência para nos acompanhar nessa fascinante incursão pelo processo criativo que permeia o desenvolvimento de jogos eletrônicos, com o objetivo de fomentar a compreensão acerca de como tais experiências digitais engendram nossa cultura e conformam nossa interação com o entorno global. Preparem-se para uma jornada que desvele a rica tapeçaria histórica dos videogames e a extraordinária relevância cultural que os acompanha, sem precedentes.

2. OBJETIVOS

O principal objetivo deste artigo é analisar minuciosamente o processo de criação de jogos eletrônicos, desde a concepção da ideia até a fase de implementação. Serão abordadas as etapas fundamentais, os desafios enfrentados e a importância de cada passo para o resultado final.

2.1 Dificuldades nos Desenvolvimentos de um Jogo

- **Tempo:** O desenvolvimento de jogos pode levar anos, mesmo com uma equipe de profissionais altamente qualificados. Jogos com gráficos complexos, jogabilidade envolvente e narrativas bem trabalhadas demandam uma quantidade significativa de tempo para serem concluídos;
- **Recursos Financeiros:** Criar jogos de alta qualidade geralmente requer investimentos financeiros substanciais. Os custos podem ser elevados, abrangendo salários de desenvolvedores, licenciamento de software, hardware e outros recursos necessários para o desenvolvimento;
- **Planejamento e Iterações:** A fase de planejamento é crítica e exige decisões cuidadosas para definir a mecânica do jogo, a história, a arte e outros elementos. Além disso, o desenvolvimento de jogos frequentemente envolve interações constantes para ajustar e melhorar o produto ao longo do tempo.

Enfatizamos, porém, a singularidade do desenvolvimento de jogos por uma única pessoa, evidenciando que, apesar dos desafios, é possível criar experiências notáveis mesmo sem o suporte de uma equipe numerosa. Títulos como Minecraft e Undertale serão explorados, destacando como esses jogos alcançaram sucesso e reconhecimento mesmo sendo criados em grande parte por uma única mente talentosa. Estes demonstram que, apesar dos desafios, é possível criar jogos bem-sucedidos sem uma grande equipe por trás. Esses jogos alcançaram sucesso notável, evidenciando a capacidade de desenvolvedores individuais de fazerem contribuições significativas para a indústria dos jogos.

2.2 Viabilidade do Desenvolvimento de Jogos por Diferentes Perfis: Explorando a Acessibilidade Ampliada

No âmbito do desenvolvimento de jogos de notoriedade cultural e comercial, é notável o papel desempenhado por indivíduos cuja dedicação, criatividade e empenho se traduziram em produtos de relevo. Minecraft, reconhecido como o jogo mais vendido e possivelmente o mais proeminente do cenário global, destaca-se como um exemplo paradigmático dessa

tendência. Seu embrião teve origem na visão singular de Markus Persson, também conhecido como "Notch", que iniciou o desenvolvimento de forma independente. Somente após o êxito inicial é que o Minecraft adquiriu uma equipe profissional para o refinamento das iterações subsequentes.

Por sua vez, Undertale, outro título de magnitude na esfera dos videogames, ilustra de maneira similar o potencial intrínseco ao esforço individual. Toby Fox, o desenvolvedor por trás deste jogo, moldou sua criação desde a concepção até a publicação, enfatizando a relevância da sua autoria integral. Tais exemplos ressaltam de maneira eloquente como a paixão, a inventividade e a dedicação singular de um indivíduo podem culminar em obras de impacto cultural e comercial significativo.

Ao longo da presente monografia, os leitores serão conduzidos pela trajetória desses autores na gestação de seus próprios jogos autorais, explorando os elementos essenciais que propiciaram a materialização de suas visões criativas no contexto dinâmico e em constante evolução dos videogames.

3. FUNDAMENTAÇÃO DA NECESSIDADE DE DESENVOLVER JOGOS

O processo de elaboração de jogos eletrônicos se manifesta como uma atividade de elevada relevância, impulsionada por uma amálgama de elementos que progressivamente conferem a esta indústria um caráter atrativo e de significativa envergadura. A seguir, apresentam-se algumas justificativas primordiais que solidificam a necessidade de investimento no campo do desenvolvimento de jogos.

3.1 Tamanho do Mercado e Potencial Econômico

O segmento da indústria de videogames se erige como uma das mais proeminentes e lucrativas esferas de entretenimento global, transcendendo inclusive a conjunção das indústrias cinematográfica e musical, conforme apurado pelas investigações da Gazeta do Povo. Com uma ampla audiência de bilhões de jogadores disseminados internacionalmente e um crescimento ininterrupto, os jogos eletrônicos delineiam uma significativa reserva de

potencial econômico, conferindo ensejo a oportunidades substanciais tanto para os desenvolvedores quanto para os investidores.

3.2 Influência Cultural e Social

Os jogos eletrônicos têm um poder significativo de influenciar as mentes de jovens e adultos. Por meio de narrativas envolventes e experiências imersivas, os jogos podem transmitir mensagens, valores e perspectivas que moldam a cultura e a sociedade. Essa influência pode ser utilizada positivamente para abordar questões importantes, promover mudanças sociais e conscientizar sobre temas relevantes.

3.3 Atuação dos Jogos em outras áreas fora o Entretimento

Além do entretenimento, os jogos eletrônicos têm se mostrado como ferramentas poderosas no campo educacional. Jogos educacionais podem tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz, permitindo que os estudantes adquiram conhecimentos e habilidades de maneira interativa e prática.

Os jogos têm sido usados em diversas áreas para treinamentos e simulações, como na medicina, aviação, militares e empresas. Através de simuladores, profissionais podem se preparar para situações reais sem riscos e custos elevados, aprimorando suas habilidades e tomando decisões mais assertivas.

Em resumo, o desenvolvimento de jogos eletrônicos vai muito além do entretenimento e oferece uma gama de oportunidades e benefícios. A indústria dos jogos é uma força cultural, econômica e social com um imenso potencial para transformar vidas, educar, treinar e oferecer experiências únicas que impactam positivamente diversos aspectos da sociedade moderna

4. NARRATIVA EM VIDEOGAMES

A narrativa nos jogos desempenha um papel importante para envolver e imergir os jogadores. Ao contrário dos jogos antigos, que tinham narrativas simples ou lineares, os jogos

modernos buscam criar experiências ricas e envolventes, onde a história é essencial. Por meio de elementos narrativos como diálogos, enredos complexos, personagens memoráveis e ambientes bem desenvolvidos, os jogos transportam os jogadores para mundos fictícios e proporcionam experiências emocionantes.

A interatividade é um aspecto fundamental da narrativa nos jogos. Diferente de filmes ou livros, os jogos permitem que os jogadores participem ativamente da história. Eles podem tomar decisões, explorar o ambiente, interagir com personagens e influenciar o curso da narrativa. Essa liberdade de escolha aumenta o senso de agência do jogador, tornando-os mais investidos na história e no desenvolvimento dos personagens.

A narrativa nos jogos pode se apresentar de diferentes formas, dependendo do gênero e estilo do jogo. Alguns jogos seguem uma abordagem linear, com uma história pré-determinada e enredo definido, onde o jogador assume o papel do protagonista e enfrenta desafios ao longo do caminho. Exemplos clássicos são jogos de aventura e ação.

Por outro lado, muitos jogos modernos exploram narrativas não lineares, onde as escolhas do jogador têm um impacto significativo na história. Esses jogos oferecem múltiplos caminhos e finais diferentes, baseados nas ações e decisões do jogador. Jogos de RPG são conhecidos por proporcionarem essa liberdade de escolha, permitindo que os jogadores personalizem seus personagens, desenvolvam relacionamentos e influenciem o mundo do jogo.

Além dos elementos narrativos tradicionais como diálogos e enredos, os jogos também utilizam outros recursos para contar histórias de forma inovadora. Cutscenes pré-renderizadas ajudam a desenvolver a narrativa e aprofundar os personagens. A jogabilidade em si também é utilizada para contar a história, incorporando eventos e informações importantes diretamente nas mecânicas do jogo.

4.1 Porque as Pessoas optam por contar suas Histórias em Jogos?

Jogos, diferentemente de qualquer outra plataforma, possuem algo que podem deixar a história mais aprazível: A interatividade do game design e a narrativa em si. Acredita-se,

entretanto, que a mídia utilizada para se contar uma história deve ser justificada, e isso também se aplica aos jogos. Normalmente isso não é um problema, como por exemplo: Ao adaptar um livro para um filme, naturalmente é introduzido o áudio e o visual que não estava presente na obra original. Neste caso, é correto afirmar que, independente da qualidade original, pelo menos o uso da mídia audiovisual foi justificado, porém essa história é um pouco mais difícil de ser aplicada quando se trata de jogos, pois a equipe de game design precisa pensar em métodos criativos que só essa plataforma pode oferecer.

Em títulos como “Katana ZERO”, por exemplo, o jogador tem, entre outras coisas que deixam o jogo muito divertido e interativo, a opção de escolher respostas e interromper os diálogos, deixando as cenas muito mais interativas e naturais, coisa que, em outra mídia como os livros ou filmes, não é possível.

5. ATUAÇÃO DOS JOGOS EM OUTRAS ÁREAS FORA O ENTRETENIMENTO

Os jogos têm se estabelecido como uma ferramenta versátil e poderosa, encontrando aplicações em diversas áreas além do entretenimento tradicional. Seu potencial para impactar positivamente a educação, saúde e negócios tem sido reconhecido e explorado cada vez mais. Na educação, os jogos têm o poder de transformar a forma como os alunos aprendem. Ao adotar uma abordagem mais interativa e envolvente, eles podem despertar o interesse e motivar os estudantes a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, Segundo o livro “O valor dos jogos para a educação empresarial”. Os jogos educacionais podem fornecer um ambiente prático para aplicação de conceitos e teorias, permitindo que os alunos experimentem e pratiquem habilidades de resolução de problemas de maneira segura. Além disso, muitos jogos promovem o trabalho em equipe e a colaboração, incentivando os alunos a desenvolverem habilidades sociais e de comunicação.

Na área da saúde, os jogos têm se mostrado uma ferramenta eficaz para auxiliar no tratamento de diversos problemas emocionais. Eles podem ser usados em terapias para ajudar pacientes a lidar com ansiedade, depressão, fobias e até traumas, segundo o artigo “A utilização de jogos pela terapia ocupacional: contribuição para a reabilitação cognitiva”. Os jogos fornecem um ambiente controlado para expor o paciente a situações desafiadoras,

permitindo que eles pratiquem estratégias de enfrentamento e aprendam a lidar com suas emoções de maneira saudável. Além disso, os jogos podem ajudar na reabilitação física, fornecendo exercícios e atividades interativas que estimulam a coordenação motora e a mobilidade.

Nos negócios, os jogos têm se destacado como uma ferramenta valiosa para treinamento e desenvolvimento de funcionários. Jogos de simulação podem ser usados para treinar habilidades específicas, como liderança, resolução de problemas e tomada de decisão. Essa abordagem prática e imersiva permite que os funcionários pratiquem suas habilidades em um ambiente seguro e realista, preparando-os para enfrentar desafios reais no trabalho.

Além disso, os jogos também têm sido utilizados no campo do marketing e publicidade, oferecendo experiências interativas que envolvem o público-alvo e promovem o engajamento com a marca. A expansão do uso dos jogos em outras áreas além do entretenimento demonstra seu potencial como uma ferramenta poderosa de transformação e aprimoramento. Os jogos oferecem uma abordagem inovadora e envolvente para a educação, saúde e negócios, permitindo que os indivíduos desenvolvam habilidades, enfrentem desafios e alcancem melhores resultados. À medida que continuamos a explorar e aproveitar esse potencial, é provável que vejamos os jogos desempenhando um papel cada vez mais significativo na melhoria de diversos setores e na promoção do crescimento e desenvolvimento humano.

6. COMO NORMALMENTE FUNCIONA O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO

Para um jogo ser formado, ele precisa passar por algumas etapas antes de se tornar jogável, e vou te dizer quais são elas:

- **Conceito e Design:** fase onde se inicia o projeto do jogo, trazendo as ideias básicas, mecânicas, personagens, enredo e objetivos principais.
- **Pré-produção:** Nesta etapa é definida o conceito, enredo, mecânica e personagens do jogo, além de planejar coisas como, recursos, equipe e suas funções, e orçamento.

Nessa parte também começam a ser desenvolvidos coisas como as animações e trilha sonora do jogo, criando assim uma base sólida para começar o desenvolvimento em si.

Algumas empresas optam por fazer os famosos “trailers falsos”. Estes, são importantes porque ajudam a criar “hype” e expectativa para lançamentos futuros. Eles podem ser usados para testar a receptividade do público a uma ideia ou conceito, além de gerar engajamento nas redes sociais. No entanto, é importante lembrar que a criação de trailers falsos pode também ser vista como enganosa e antiética se não for claramente identificada como uma peça promocional e não representar o produto final de forma precisa.

- **Produção:** Esta é a parte que ocorre definitivamente o desenvolvimento do jogo, onde os programadores, designers, compositores e sound designers fazem suas partes.
- **Testes:** Fase que ocorre a análise e correção de problemas dentro do jogo. Essa é uma parte onde os feedbacks dos testadores são muito importantes para darem sugestões e deixar o jogo ainda melhor.
- **Lançamento:** Assim que terminado, e depois de passar por toda a fase de análise e testes, o jogo é finalmente lançado, sendo de forma digital/física, dependendo das ideias da empresa.
- **Suporte pós-lançamento:** Assim que lançado, a equipe continua (ou não) dando suporte para o jogo criado, trazendo atualizações/DLCs e correções de eventuais erros.

7. DEMONIZAÇÃO DOS JOGOS

A demonização dos jogos tem sido um tema amplamente discutido na sociedade, tanto na mídia quanto em algumas correntes de pensamento. É comum que os jogos eletrônicos sejam associados a comportamentos violentos e agressivos, o que tem gerado debates acalorados sobre a sua influência na sociedade como um todo. No entanto, é importante ressaltar que estudos e pesquisas têm demonstrado consistentemente que não há uma relação direta entre jogos violentos e comportamentos agressivos na vida real. Assim, a demonização dos jogos se mostra extremamente ridícula e injustificada.

Essa postura pode levar a um preconceito infundado contra os jogadores e também contra a indústria de jogos eletrônicos como um todo. É importante entender que a visão negativa dos jogos pode obscurecer os inúmeros benefícios que eles podem oferecer. Por exemplo, os jogos eletrônicos têm sido reconhecidos como uma ferramenta para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a melhora da concentração, da memória e do raciocínio lógico. Além disso, muitos jogos incentivam a colaboração e interação social, seja através de jogos multijogador online ou de experiências compartilhadas entre amigos e familiares. Através dessas interações, os jogadores podem aprimorar suas habilidades de comunicação, trabalho em equipe e resolução de conflitos. Outro aspecto importante é o estímulo à criatividade e à resolução de problemas que os jogos podem proporcionar. Muitos jogos apresentam enredos complexos que exigem dos jogadores a busca por soluções inovadoras e estratégias eficientes.

Essa capacidade de pensar de forma criativa e encontrar soluções em contextos desafiadores pode ser transferida para outras áreas da vida, como o ambiente de trabalho ou a resolução de problemas cotidianos. Em vez de demonizar os jogos, é essencial promover um debate equilibrado e informado sobre o seu papel na sociedade. Reconhecer tanto os aspectos positivos quanto os negativos dos jogos é fundamental para entendermos melhor como eles podem afetar as pessoas e a cultura de forma geral. É importante que pesquisas científicas continuem sendo realizadas para investigar a relação entre jogos eletrônicos e comportamentos, a fim de embasar as discussões de forma mais precisa e evitar conclusões baseadas em preconceitos infundados.

A demonização dos jogos é um equívoco que pode gerar um estigma injusto aos jogadores e à indústria de jogos eletrônicos. Reconhecer os benefícios dos jogos, como o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, a criatividade e a resolução de problemas, é essencial para uma análise mais completa e justa do impacto dos jogos na sociedade. Promover um debate equilibrado e informado é o caminho para compreendermos melhor o potencial dos jogos e utilizá-los de maneira positiva.

8. COMO OS JOGOS AFETAM AS PESSOAS

Os jogos têm um impacto significativo na vida das pessoas, podendo influenciá-las tanto de maneira positiva quanto negativa, dependendo do contexto em que são utilizados. É importante compreender que os jogos não são intrinsecamente bons ou ruins, mas sim a forma como são incorporados na rotina de cada indivíduo e as consequências decorrentes disso. Quando utilizados adequadamente, os jogos podem trazer diversos benefícios.

Em termos de desenvolvimento cognitivo, eles podem estimular habilidades como raciocínio lógico, tomada de decisões, pensamento estratégico e resolução de problemas complexos. Além disso, jogos que envolvem interações sociais, seja por meio de jogos multiplayer online ou jogos cooperativos locais, podem contribuir para o fortalecimento das habilidades sociais, a cooperação e a construção de relacionamentos.

No âmbito emocional, os jogos podem ser uma fonte valiosa de experiências, emoções e filosofias. Muitos dos jogos são criados com narrativas envolventes e personagens bem desenvolvidos, permitindo que seus jogadores possam mergulhar em mundos fictícios e experimentar uma ampla gama de emoções. Esta experiência emocional pode oferecer uma saída saudável para o estresse e ainda servir como uma forma de entretenimento altamente envolvente.

É fundamental ressaltar a importância da moderação e consciência por parte dos indivíduos ao incorporarem os jogos em sua vida cotidiana. O abuso e a dependência dessas atividades podem ter impactos negativos significativos, manifestando-se como "jogos-prisões", conduzindo ao isolamento social, prejudicando a concentração em outras atividades essenciais e contribuindo para problemas de saúde mental. Portanto, torna-se imperativo que os jogos sejam consumidos de maneira equilibrada, levando em consideração as necessidades e responsabilidades individuais.

9. “JOGOS-PRISÕES”

Os jogos se tornam viciantes devido a diversos fatores psicológicos e sociais. Primeiramente, os jogos oferecem recompensas constantes e imediatas, o que libera dopamina

no cérebro, o neurotransmissor responsável pela sensação de prazer e motivação. Além disso, muitos jogos são projetados para manter o jogador engajado com regras, metas e desafios que aumentam em dificuldade ao longo do tempo, criando uma sensação de progresso constante. A interação social em jogos online também pode ser um fator viciante, pois os jogadores se conectam com outras pessoas que compartilham interesses semelhantes. Por fim, a sensação de escapismo proporcionada pelos jogos pode ser atraente para pessoas que buscam alívio do estresse ou da monotonia do cotidiano.

10. INDÚSTRIA DE JOGOS

A indústria de jogos é um dos setores mais lucrativos e em constante crescimento no mundo. Com a evolução da tecnologia, os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais realistas e imersivos, atraindo um público diverso e engajado. Desde jogos mobile até consoles de última geração, a indústria oferece uma grande variedade de opções para jogadores de todas as idades e interesses. Além de ser uma forma de entretenimento, os jogos também têm um papel importante na educação, treinamento profissional e até mesmo na saúde mental. Com o aumento do interesse e investimento no setor, a indústria de jogos tende a continuar crescendo e se desenvolvendo nos próximos anos.

11. A COMUNIDADE

O streaming se tornou uma das atividades mais populares na internet, permitindo que os usuários transmitam ao vivo e compartilhem conteúdo com outros usuários em tempo real. Com a popularidade crescente do streaming, muitas empresas de mídia começaram a investir em plataformas de streaming, como a Twitch, a plataforma líder em streaming de jogos.

Os e-sports, ou esportes eletrônicos, são competições de jogos eletrônicos que têm atraído um público cada vez maior nos últimos anos. Com o crescimento do mercado de jogos eletrônicos, os e-sports se tornaram um cenário competitivo com milhões de dólares em prêmios em dinheiro e milhões de espectadores em todo o mundo.

As competições de e-sports são frequentemente transmitidas por streaming, permitindo que os espectadores assistam aos jogos ao vivo e interajam com os jogadores e

outros espectadores em tempo real. A popularidade dos e-sports tem atraído grandes patrocinadores e investidores, levando a um crescimento constante do cenário competitivo de e-sports.

Com a popularidade crescente do streaming e dos e-sports, muitos jogadores e equipes estão começando a se profissionalizar, criando uma competição cada vez mais acirrada. A competição de e-sports é tão intensa que muitos jogadores têm se dedicado exclusivamente a essa atividade, assim como muitos atletas profissionais de esportes tradicionais.

12. CONCLUSÃO

No decorrer deste estudo, exploramos minuciosamente o processo de criação de jogos, destacando sua significativa relevância cultural desde a fase conceitual até a materialização. Ficou evidente o impacto profundo que os jogos têm como veículos de expressão artística e social, transmitindo valores, mensagens e tradições de maneira envolvente. A ênfase na importância da diversidade cultural nos jogos revela não apenas a capacidade de promover a inclusão, mas também de enriquecer as identidades culturais, transformando os jogos em instrumentos de conexão entre pessoas e culturas.

A transformação dos jogos de simples meios de entretenimento para plataformas que fomentam debates cruciais sobre questões sociais e éticas é clara. Ao apresentar enredos complexos e personagens diversificados, os jogos se tornam espaços para a exploração e desafio de estereótipos, além de proporcionar uma arena segura para discutir temas sensíveis como desigualdade e discriminação. A autenticidade cultural emerge como elemento crucial, impulsionando a criação de uma indústria mais inclusiva e, por conseguinte, contribuindo para uma sociedade mais compreensiva.

Os jogos se destacam como agentes de mudança e reflexão, oferecendo uma experiência única para educar, sensibilizar e inspirar reflexões profundas. Ao narrar histórias envolventes, os jogos atuam como poderosos catalisadores de conscientização e transformação, apresentando-se como ferramentas capazes de moldar a maneira como interagimos com o mundo e uns com os outros.

Em resumo, este estudo revela a criação de jogos como um processo criativo intrincado, com inegável relevância cultural. Ao abordar a representação cultural e a influência social dos jogos, destaca-se seu papel crucial como agentes de mudança, proporcionando uma visão crítica sobre a forma como percebemos e enfrentamos os desafios do mundo contemporâneo. Os jogos, ao transcenderem o entretenimento convencional, afirmam-se como uma forma de arte e comunicação que não apenas reflete, mas também molda ativamente o panorama cultural e social de nossa sociedade.

13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEZERRA, Francisco Elson Lima. **A indústria dos videogames: um mercado em ascensão.** 2018. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/9017/1/A%20IND%c3%9aSTRIA%20DOS%20VIDEOGAMES%20-%20FRANCISCO%20ELSON.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2023.

FLEURY, Afonso e NAKANO, Davi Noboru e CORDEIRO, José Henrique Dell'Osso. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais.** São Paulo: GEDIGames: NPGT. Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produ%20tos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf>. Acesso em: 14 set. 2023.

GONÇALVES, Matheus Kereski; AZAMBUJA, Luciana Schermann. **Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura.** Aletheia, [S.L.], v. 54, n. 1, p. 146-153, 2021. Editora Cubo. <http://dx.doi.org/10.29327/226091.54.1-16>. Disponível em: <<http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/aletheia/article/view/6645/4114>>. Acesso em: 20 maio 2023.

KRÜGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce Márcia. **Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança.** 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/138070533416446799996506862271941517747.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2023.

MARTINS, Vitória Cavalcanti Falcão. **Os Jogos Eletrônicos e sua Influência no Sistema Nervoso Central.** Brazilian Journal Of Development, [S.L.], v. 6, n. 12, p. 95418-95423, 2020. Brazilian Journal of Development. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n12-143>. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/21149/16858>>. Acesso em: 20 maio 2023.

MBAKIRTZIS, Michel Marques; ALBINO, João Pedro. **Análise do crescimento da indústria dos jogos digitais**. 2023. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/239187>>.

Acesso em: 14 set. 2023.

MELO, Ana Carolina Ataidés; ÁVILA, Thiago Medeiros; SANTOS, Daniel Medina Corrêa. **Utilização de Jogos Didáticos no Ensino de Ciências: Um Relato de Caso**. 2017.

Disponível em: <<https://revista.saojose.br/index.php/cafsj/article/view/170/145>>. Acesso em: 14 set. 2023.

MENESES, Guilherme Pinho. **Controvérsias em torno das noções de dependência e vício em jogos eletrônicos**. 2014. Disponível em:

<<https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/react/article/view/1198/652>>. Acesso em: 20 maio 2023.

PAULA, Bruno Henrique de; VALENTE, José Armando. **Jogos digitais e educação : uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal**. 2016. Disponível em:

<<http://hdl.handle.net/11162/175887>>. Acesso em: 14 set. 2023.

PETTY, Ana Lúcia Sícoli; MACEDO, Lino de; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007. 110 p.

SOUZA, Fabrícia Ferreira de. **Desenvolvimento de jogos computacionais como objetos de aprendizagem para pessoas com necessidades educativas especiais**. 2010. Disponível em:

<<https://repositorio.unifei.edu.br/jspui/handle/123456789/1466>>. Acesso em: 14 set. 2023.

SANTANA, Elias Braga e Marcio; DUARTE, Sara Luize Oliveira; LACERDA, Liluyoud Cury. **Jogos Eletrônicos: A Influência no Comportamento das Pessoas**. 2020. Disponível em:

<<https://periodicos.saolucas.edu.br/index.php/dialogos/article/view/49/361>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

VELOSO, Ana Isabel; COSTA, Liliana; RIBEIRO, Tânia. **Jogos digitais na promoção da saúde: desafios e tendências**. Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 25, n. 46, p. 159-186, maio 2016. Disponível em

<http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-70432016000200159&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 01 set. 2023.