Vídeo Games

O Futuro dos Jogos Eletrônicos e A Influência dos Vídeo Games na Sociedade

SÃO PAULO
2010

Autor: Paulo Paiva Nuccetelli

Baseado em uma monografia apresentada à Faculdade de
Tecnologia de São Paulo
para a obtenção do Grau de Tecnólogo em
Processamento de Dados

SÃO PAULO
2010

Dedico ao meu amor, Naomi, aos meus pais, Elcio e Verci e à minha cadelinha, Chispita.

Sumário

Introdução.....1
1 – O Futuro dos Jogos Eletrônicos.....3
1.1 – Popularização dos jogos.....4
1.2 – Exposições pelo mundo.....7
1.3 – Grandes inovações.....9
2 – A Influência dos Vídeo Games na Sociedade.....14
2.1 - O virtual se confunde com o real.....15
2.2 - A diversão pode acabar em vício.....18
2.3 - Violência e polêmicas.....21
2.3.1 – Mensagens subliminares.....22
2.3.2 – Jogos banidos no Brasil.....24
2.3.3 – Uso do erotismo.....27
2.3.4 – Denúncias de Satanismo.....28
2.3.5 – Crimes relacionados.....29
2.4 - Experimentando fortes emoções.....34
2.5 - Amizades virtuais podem virar amizades reais.....37
2.6 - A utilidade dos jogos.....38

2.7 – O problema da pirataria.....40
2.8 - Sociedade e os games.....43
Conclusão.....46
Bibliografia.....47

Sobre o autor

Paulo Paiva Nuccetelli, nascido em 31/03/1983, tecnólogo em Processamento de Dados formado pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo (FATEC-SP). Foi por seis meses gestor de informática na empresa INSS – Instituto Nacional de Seguridade Social e desde 2007 trabalha com hospedagem de sites na empresa Hosting Machine, no cargo de supervisão de atendimento comercial e técnico. Acompanha e estuda o mercado de vídeo games no Brasil e no mundo a mais de 20 anos.



Introdução

Em tempos de dificuldade econômica, um ramo de negócio que vêm se sobressaindo em meio aos outros é o de jogos eletrônicos. Antes visto apenas como uma diversão, hoje é um dos negócios mais lucrativos do mundo, sendo o tipo de software mais vendido do mercado.

A teoria de jogos é um ramo da Matemática que lida com modelos de conflito entre dois ou mais adversários sob regras pré-estabelecidas. Envolve a criação de estratégias e pode ser aplicada em praticamente qualquer área. É também considerada uma forma de tomada de decisões e resolução de problemas.

De fato, os jogos são encontrados em meio à sociedade já fazem muitos séculos. Sempre presentes em nosso cotidiano, é uma forma de vivenciarmos fortes emoções, correr riscos, sermos ousados, descarregar tensões, tudo de uma forma controlada, que no fim, nos leva a uma grande satisfação pessoal.

Os jogos eletrônicos são a evolução do ramo, acompanhando os enormes avanços tecnológicos da sociedade como um todo. Esse tipo de jogo é voltado para a diversão, cultura, estudo e aprendizado, ganhando cada vez mais espaço em nossas vidas.

Este trabalho visa mostrar como se dão as influências positivas e negativas dos jogos sobre as pessoas e uma projeção para o futuro desse mercado, tanto no Brasil, como no mundo, avaliando suas possibilidades lucrativas.

1 - O Futuro dos Jogos Eletrônicos.

Ao longo de todo este levantamento informativo visto até agora, podemos constatar que a indústria de jogos eletrônicos é muito grande e já se encontra solidificada ha algum tempo. Apesar disso, alguns caminhos ainda não foram percorridos e o mercado consumidor ainda pode se expandir indefinidamente.

Aplicações de simulação já são largamente utilizadas por diversas empresas especializadas, como de aviação e automobilísticas, e o público em geral começa a ter acesso a esse tipo de entretenimento, experimentando verdadeiros treinamentos virtuais. Este com certeza é um caminho a ser expandido no futuro.

Outra área que ainda está evoluindo é a comunicação entre o usuário e a máquina. Os joysticks (controles que permitem interagir com os jogos) perduram desde a criação dos consoles e seu conceito logo será melhorado ou até mesmo inteiramente modificado. Novas formas de interação

com o jogo poderão trazer experiências ainda mais ricas para todos.

Veremos a seguir mais algumas alternativas que a indústria de vídeo games têm encontrado para manter todo o seu poder e também para expandi-lo ainda mais, de forma a conseguir maior divulgação de seus produtos e a criação de fortes raízes na cultura dos povos de todo o mundo.

1.1 – Popularização dos jogos.

Na atual conjuntura, o modelo de criação de jogos e de hardwares para "rodá-los" se baseia no princípio de evolução gráfica e sonora, elevando a experiência de jogo para um nível próximo de ser quase um cinema interativo. Esse tipo de modelo é a base de toda a indústria atual e tende a continuar sendo por mais algum tempo, mas já dá sinais de saturação, levando-nos a pensar que seu limite já foi alcançado.