



O CRESCIMENTO DOS JOGOS NO MERCADO MOBILE E SUAS ACESSIBILIDADES

Leonardo Ferreira Silva

leonaydo@hotmail.com

Matheus Dias Pinheiro

matheus.pinheiro@hotmail.com.br

Rick Rodrigues dos Santos

titiogoogle2011@hotmail.com

Juliano Schimiguel

schimiguel@gmail.com

Universidade Cruzeiro do Sul – São Paulo, SP

1. Resumo

Este trabalho apresenta três tópicos que serão os mais abordados neste artigo. Os jogos, suas influências e história, os mobiles com sua evolução e mercado, finalizando com a relação entre os dois gerando principalmente a acessibilidade. Mas além desses três também veremos novos métodos de introdução de jogos no campo da medicina, os advergames chamados de jogos propaganda e os Indie Games.

Segundo Bruno Maletta, o crescimento rápido da base de usuários pode dificultar a percepção de melhoria nos serviços. "Apesar dos investimentos, o número de usuários de internet móvel cresce no Brasil, aumentando cada vez mais a demanda pelo serviço. O serviço precisa atender os atuais clientes e estar preparado para os novos consumidores e para as novas tecnologias".

Palavras-Chave: Artigo científico, jogos digitais, mobiles, acessibilidade, mercado, indie games, advergames.

1.1 Abstract

This work presents three topics that will be the most discussed in this article. Games, their influences and history, mobiles with its evolution and market, ending with the relationship between the two mainly generating accessibility. But beyond these three games we will also see new input methods in the field of medicine, called advergames advertising games and Indie Games.

According to Bruno Maletta, the rapid growth of user base can hinder the perception of improvement in services. "Despite the investment, the number of mobile Internet users grows in Brazil, continually increasing demand for the service. The service needs to meet current customers and be prepared for new consumers and new technologies. "

Keywords: scientific article, digital games, mobiles, accessibility, market, indie games, advergames.

2. Introdução

Ano de 2015, o mercado mobile que está em crescente ascensão desde 2000 está fervendo, cada vez mais visado pelas indústrias essas plataformas móveis trouxeram consigo a cada ano inovações que estão cada vez mais

presentes em nosso dia a dia, mais que isso, trouxe também diversos benefícios aos usuários, facilidades e portabilidade.

E o mercado de games não foi diferente, de 2000 até hoje os desenvolvedores das mais diversas áreas passaram a desenvolver os famosos APPs (Aplicativos) para os celulares quanto games no começo mais simples, mas que hoje por conta da evolução rápida de software e hardware os jogos estão cada vez mais elaborados e se aproximando dos consoles de mesa.

Outro ponto muito interessante que será abordado nesse artigo é a acessibilidade que os mobiles introduziram no antigo cenário da indústria, pessoas que nunca tiveram contato algum com jogos eletrônicos hoje nem veem as horas passarem enquanto estão em um metro esperando chegar ao seu destino, por exemplo, assim como a revolução que os jogos vêm trazendo nos últimos anos como tratamento e auxílio a doenças motoras, melhoramento no sistema cognitivo entre outras mais. Com a promessa que até 2018 os celulares e tablets estariam funcionando com gráficos ao mesmo nível de um Playstation 3.

Quais são as vantagens dessa crescente ascensão do mercado mobile? Quais são as relações entre os jogos e esse mercado? Quais suas desvantagens e o que uma indústria interfere na outra? Quais foram as mudanças causadas desde seu início até hoje? Quais são as expectativas para o futuro? Quais são os bônus e ônus desse crescimento? São algumas das perguntas que você encontrará a resposta ao ler esse artigo.

3. Referencial teórico

3.1 A história dos vídeo games e jogos

No início, antes do mercado de mobiles surgir, principalmente relacionado aos games junto aos mobiles, surgiram primeiramente os Games, suas plataformas junto com sua origem e história até chegarmos a tempos atuais.

No início dos videogames, surge à dúvida de quem criou o primeiro jogo, ou o termo usado pela maioria das pessoas, quem é o pai dos videogames? Não há uma resposta concreta para essa pergunta, pois desde a guerra fria já encontravam indícios de que estavam tentando fazer jogos, bem antes de quando realmente foi feito um por Steve Russell em 1962 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts em um dos modelos mais primitivos de PC chamado PDP-1 o primeiro computador a utilizar uma exibição visual o jogo jogável Space War.



Figura 2: Steve Russel jogando Space War em um PDP-1. Fonte: Wikipédia

Porém não muito conhecido, a maioria das pessoas consideram Nolan Bushnell o criador do Atari ou Ralph Baer que criou o PONG quem realmente é o pai dos videogames. Nolan entendia como funcionavam os jogos por jogá-los e entendê-los, e desde então ele já tinha percebido que o que fazia sucesso eram coisas de fácil aprendizado, que as pessoas não tivessem que gastar horas aprendendo, mas sim coisas simples, e segundo ele o PONG foi como um acidente que deu certo, por ser algo simples, pode ser jogado por duas pessoas e de certa forma inacabável se tornou divertido.

Também temos a origem do nome “VideoGame” que seria pelo fato do vídeo ser o dispositivo de exibição com suas imagens em bitmap que são imagens tratadas pixel por pixel, tendo cada uma sua frequência de cores no sistema RGB, quando a soma desse RGB é feita temos a imagem, quanto mais bits melhor o gráfico, no entanto quanto mais usar, mas será necessário memória e poder de processamento, necessitando um avanço que não havia ainda na época. E por conta desse fator crucial os jogos tinham uma aparência muito mais simples, apenas com quadrados e

cores chapadas todos em 8 bits, mas nada disso impediu para que os designers e desenvolvedores trabalhassem com todo o afinco tentando trazer games criativos, diferentes, inovadores e principalmente divertidos.

Com o passar dos anos começaram as evoluções gráficas passando de 8 bits para 16 em 1991, 32 em 1998, 64 em 1998 e 128 em 2002 e assim por diante, e a cada evolução gráfica os jogos passavam a ficar mais complexos, extensos, profundos e bonitos.

Em 1972 o primeiro “console” ou projeto de um chamado Magnavox Odyssey foi criado, mas não era um de fato, permitia com que se jogasse em casa porem ele era apenas quadrados de luz se movimentando atrás da tela com uma imagem em cima, utilizando muito mais a propaganda e o conceito de imaginação para impulsionar as vendas, sendo o primeiro contado de um videogame em casa. Fechando esse período com o Magnavox Odyssey e o PONG em arcade.



Figura 3: Magnavox Odyssey com o clássico Pong. Foto: Wikipédia

Em 1977 de fato iniciou a febre dos videogames com o Atari 2600 com seus jogos interativos como Pac-Man, Space Invaders, Pitfall, entre outros que começaram a surpreender tanto adultos, mas principalmente as crianças, com comercias exagerados os pais se viam em uma posição difícil de não comprar quando podiam, e aqueles que não podiam sempre existia aquele amigo que tinha. A partir desta época já começou a existir algo que é muito mais raro hoje em dia, que é o jogar entre amigos, trocar as fitas e acabar construindo duradouras amizades, sem falar que praticamente todos os veteranos da indústria de games descobriram suas paixões por assim se dizer já nessa época, jogando os primeiros jogos para de fato um console mais acessível ao público.

Com o passar dos anos foram surgindo outras versões com mais jogos como em 1980 o Intellivision, em 1982 o Atari 5200, e em 1985 chegou o Nes, em 1986 o Sega Master, em 1988 o Sega Genesis, em 1989 o primeiro console portátil o Gameboy, e finalmente em 1991 o Super Nes marcando a memoria de milhões pelo mundo inteiro com sua grande coletânea de clássicos como Super Mario, Zelda, Megaman, Mortal Kombat entre outros

Em 1994 o sistema de classificação indicativa chamada ESRB foi fundado e apenas um ano depois em 1995 veio outro console que trouxe consigo o início do império da polemica Sony, o Playstation one, e também o Sega Saturn. O Playstation trouxe uma revolução à indústria trazendo consigo o mundo 3D e as mídias como reprodutor. Também com sua biblioteca memorável de games.

Em 1996 foi a vez do Nintendo 64 consolidando ainda mais a revolução do 3D mostrando que agora, essa liberdade e diferença de jogabilidade, melhor qualidade de imagem e som seria o caminho para expandir essa indústria ainda mais.



Figura 4: Evolução do 2D sem cor para o 2D colorido e 3D. Fonte: www.icomedia.eu/evoland/

Em 1998 veio o DreamCast, e em 2000 veio o estrondoso Playstation 2. Em 2001 Ed Fries trouxe ao mundo o Xbox, com a ideia original de colocar o Windows e DirectX dentro de uma caixa pela sugestão dos próprios desenvolvedores da IDE do Windows. Também em 2001 foi lançado o GameCube.

Em 2005 surge o Xbox 360 na mesma data do lançamento do PSP, e um ano após em 2006 há o lançamento do Playstation 3 e Wii, em 2012 o WiiU e por fim em 2013 o Xbox One e o Playstation 4.

Na atualidade uma nova tecnologia vem sendo explorada mais a fundo que se chamada Nuvem, esse sistema de armazenamento através de servidores vem sendo muito útil tanto para armazenamento online quanto para que qualquer pessoa possa carregar de maneira rápida arquivos em qualquer lugar.

Mas antes de todo esse sucesso e evolução, a indústria de jogos foi quase dizimada por fatores cruciais em seu início, com o Atari 2600 e a explosão dos jogos com o público, muitas pessoas começaram a perceber também que os jogos davam sim dinheiro e de repente começaram a surgir desenvolvedores da noite para o dia, criando muitos jogos com uma qualidade horrível, saturando o mercado e fazendo o público deixar de querer comprar jogos. A última cartada foi com a explosão do filme E.T. foram feitos comerciais e propagandas para a venda do jogo no natal só que o jogo era muito ruim e todas as pessoas que ainda tinham alguma esperança desistiram nesse momento dos videogames achando que foi realmente algo de momento e que estava fadada a ficar estagnado ao mais do mesmo, ao modismo.

Até que em meados de 90 a Nintendo surgiu novamente e conseguiu trazer todo o público de volta e muito mais para os videogames, a Nintendo percebeu que o público queria personagens carismáticos, memoráveis, com nomes ao menos, não só um monte de pixels na tela, e assim surgiram seus personagens, e a partir disso começaram a vir uma preocupação maior com a ergonomia do jogador também, com as regras dentro dos jogos, do design dos personagens e leves, colocar histórias diferentes em cada jogo, dar profundidade aos personagens, lançando periféricos também como a mão robótica e a pistola para diversificar ainda mais seus jogos.

Eles passaram a perguntar a si mesmos se gostariam de jogar aquilo que estavam produzindo, e com tudo isso eles elevaram para um novo nível a indústria de jogos, um novo padrão de qualidade, o público gostou, aprovou e caiu de cabeça nos novos jogos da Nintendo, considerando agora não só como “Sistemas de VideoGame”, mas sim de fato um meio de entretenimento solo, entre amigos ou em família.

O primeiro campeonato de videogames que levou o primeiro contato a uma grande massa de pessoas foi em 1972 organizado por um pequeno grupo de estudantes de ciência da computação na Universidade de Stanford de Laboratório de Inteligência Artificial, com o jogo SpaceWar nos próprios PDP-1, que deu início a uma comunidade que logo se tornaria uma cultura.

A Sociedade global nasceu à cultura já estava passando de geração a geração pelo mundo, sendo mais uma das revoluções do mundo dos games, que com essa expansão de tecnologia influenciou de forma direta todas as indústrias relacionadas, agora eram possíveis partidas locais online e partidas verdadeiramente globais, aprimorando toda a parte de transferência de dados em servidores e online também além de abrir novas possibilidades, os jogadores passaram a fazer mais amizades ainda ao longo da vida e criar prósperas comunidades, e até casamentos. E estudos já confirmaram que o público gamer não é somente mais um público nesse meio online, são os mais fiéis ao mesmo, e as amizades forjadas no ambiente online tendem a ser dificilmente quebradas comparadas as amizades feitas em outros lugares como, por exemplo, em redes sociais.

As pessoas passaram a querer mais e mais dos jogos, passaram a serem mais exigentes, coisas que antes nunca seria imaginável passaram a acontecer como pessoas como citado anteriormente se casando e se conheceram através da paixão em comum pelo jogo, pessoas que choram com a morte de seus personagens favoritos, que realmente se emocionam com aquilo que jogam, pessoas que chegam a fazer tatuagens no corpo como símbolo de amor pelo jogo ou pessoas que gastam muitas horas de seu tempo criando fóruns e sites do gênero com detonados e todas as informações que puderam encontrar do jogo, as pessoas passaram a não somente conectar suas redes, mas sim se conectarem umas com as outras através dos jogos.

Os videogames começaram com a curiosidade, inovação e necessidade dos humanos, e com o passar dos anos se tornou não só uma forma de poder fazer de certa forma arte, mas sim de exibir seu trabalho ao mundo, além de servir com os intuítos de diversão e desafios. Essa indústria abriu portas para diversas carreiras antes inexistentes e fez com que a tecnologia crescesse absurdamente, diversas áreas de produção e pós-produção tiveram e tem influência direta dos videogames e jogos como por exemplo os mobiles também.

Pessoas passaram a notar que o crescimento dos videogames tem influências diretas nas pessoas, e quem os produz passou a procurar transmitir as emoções da mesma forma de como quando assistimos um filme ou ouvimos uma música, jogos possuem uma mistura de tudo isso, de toda a parte cinematográfica, a parte de sonoplastia, roteiro, e diversas áreas que englobam todo esse nicho, mesmo os mais simples como os jogos para a plataforma mobile devido as suas limitações de software e hardware comparado as plataformas fechadas.

E sem dúvida já são parte da cultura de quase todos os países, cada empresa com sua estrutura, forma de negócio, exclusivos, e personagens carismáticos que geram confusão em muitos sites pelos fãs querendo defender seus favoritos.

3.2 A Acessibilidade

Os Mobiles trouxeram consigo um dos mais se não o maior de seus atrativos, a acessibilidade, tornando fácil e rápido a conectividade com outras pessoas, interação em redes sociais, e o tema desse artigo a expansão do mercado de jogos. Hoje vemos pessoas de todas as idades jogando jogos mobiles devido a sua acessibilidade, crianças desde cedo desenvolvendo o raciocínio lógico, suas habilidades perceptuais e motoras, assim como idosos que teoricamente já teriam “passados do tempo” para jogarem, vimos essa interatividade em todos os lugares, ônibus, filas, em casa, na rua.



Figura 8: Exemplo de jogos que servem para a família inteira e todas as idades. Fonte: www.ragezone.com

Assim como os diversos benefícios trazidos com essa nova ascensão também há os malefícios como a crescente onda de viciados nos tablets e celulares, pessoas deixando de interagir com outras pelo vício, colocando como prioridade o celular ao invés da interação social e nos piores dos casos, o desenvolvendo de doenças como abstinência caso não possa usar os aparelhos ou ter alucinações ouvindo os barulhos de mensagem ou alarme de notificações.

Em contrapartida assim que essas doenças foram reconhecidas e mais casos começaram a aparecer, foram criados centros de reabilitação e tratamento para estes usuários, com os jogos não foi diferente como, por exemplo, um famoso jogo da atualidade o Clash of Clans, primeiramente ele mostra um aviso que não é recomendável que passe muitas horas no jogo seguidas e algumas horas depois caso o usuário permaneça no jogo o próprio jogo bloqueia o usuário temporariamente. As redes sociais não ficaram de fora, diversas campanhas já foram feitas para que os usuários deixem um pouco seus celulares de lado e comecem a gastar mais tempo com outras atividades de lazer, gerando também sátiras e piadas pela internet a fora.

Uma história interessante é a de Mikey Neumann, um escritor e ator de 32 anos, ele diz que literalmente os jogos salvaram a vida dele, e isso anda se tornando cada vez mais frequente, a indústria de games a alguns anos está entrando no campo medicinal também como por exemplo o jogo da Ubisoft chamado Dig Rush que ajuda no tratamento contra a doença de “olho preguiçoso”.

Outro exemplo é que após um acidente de carro há 11 anos, o veterinário Michael Rigon, de 32 anos, perdeu todos os movimentos do pescoço para baixo. Mas com a ajuda de equipamentos especiais ele ainda consegue jogar um jogo em especial, controlado pelos impulsos elétricos de seu sistema nervoso, que o ajuda a recuperar parte da atividade perdida de seus membros. Ele é um dos muitos pacientes, em diversos países, que estão usando os jogos eletrônicos em tratamentos médicos. O objetivo é ter resultados mais rápidos e menos doloridos.



Figura 9: “Jogos pela Saúde.” Fonte: www.touchemarketing.ca

O game que Rigon joga é parte de um programa chamado “biofeedback”, que surgiu como técnica psicoterápica para a promoção de uma mudança de comportamento. Hoje, o biofeedback rompeu fronteiras e é utilizado tanto

como um auxiliar à clínica médica como fora dela -- por exemplo, para ajudar equipes esportivas a melhorar seu desempenho. Nele, eletrodos colocados em partes-chave do organismo ajudam o paciente a entender como o movimento funciona e como recuperá-lo.

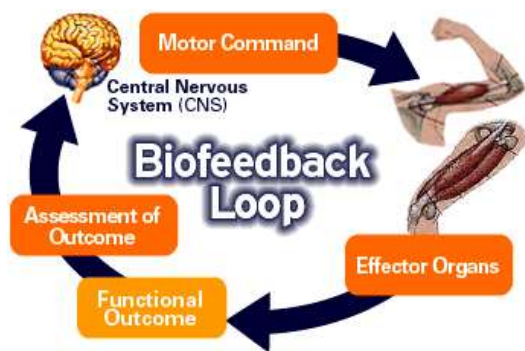


Figura 10: Loop do programa Biofeedback. Fonte: www.vebidoo.de

Tetraplégico desde os 21 anos, ele já cruzou duas vezes os quase três mil quilômetros que separam Ariquemes, em Rondônia, onde mora, de São Paulo, onde passa por sessões de biofeedback na fisioterapia. “Descobri músculos que, para mim, eu tinha perdido”, afirma Rigon.

Com sessões diárias por cerca de um mês, o veterinário conseguiu recuperar parte dos movimentos, por exemplo, do tríceps. Ele, que tinha dificuldade para locomover sua cadeira de rodas e já tinha deixado de dirigir por falta de força nos braços, voltou ao volante após a terapia e hoje até corre de kart, em um modelo adaptado.

Assim como o renomado hospital Albert Einstein adotou também os vídeo games na reabilitação dos pacientes tendo como auxílio a fisioterapia na recuperação de pacientes com sequelas neurológicas, utilizando como plataforma o Nintendo Wii, os pacientes realizam exercícios de reabilitação cognitiva e motora com ajuda do aparelho, jogando os jogos como Boxe, Tênis, Futebol entre muitos outros.

As cinco categorias de tratamento dos jogos são:

- Cognitivo e Emocional;
- Interativo
- Fitness e exercícios;
- Reabilitação;
- Simuladores e jogos educacionais voltados ao treinamento.

4. Metodologia

Outra grande questão da atualidade são os Indies, jogos desenvolvidos por pequenos grupos de pessoas ou uma pessoa só, eles provam que o que realmente é visado nesta indústria é a criatividade, a inovação. Os Indies sempre existiram, mas só apenas após o surgimento da Steam que realmente se tornaram possíveis de distribuí-los de uma forma acessível, grandes empresas com uma equipe de 200 pessoas praticamente não têm como ter inovações no meio do projeto, há um prazo a cumprir e um roteiro a se seguir, já em um Indie não, é feito sem pressão do jeito que o desenvolvedor deseja.

Uma das grandes novidades dos tempos atuais é que o mercado mobile fez com que os empregos para os profissionais da área aumentassem consideravelmente não só da área de desing de games, mas sim da área de publicidade e profissionais em geral das áreas de TI também.



Figura 7: Negócios e os Advergames. Fonte: www.airofmelty.fr

Agora com um novo mercado autossustentável as empresas inclusive as grandes procuram por profissionais qualificados para desenvolver jogos, as vezes até advergimes que ultimamente vem ganhando grande popularidade desde 2000 e rendendo 7,2 bilhões até 2016, são jogos que em algum ponto fazem a publicidade e propaganda de alguma marca ou produto, causando um efeito similar a comerciais marcantes como os da Coca-Cola por exemplo.

Uma referência recente foi o jogo Game Hero lançado em 2013 que tem o intuito de promover o Ultrabook 2 em 1 da Intel, e consigo traz a temática para a velha guarda tendo como referência jogos como Pitfall, Space Invaders entre outros mais. Seja a forma que for explorado como a integração do produto no jogo, anúncios durante as transições, anúncios ao redor da tela do jogo ou anúncios dinâmicos, sua repercussão sem dúvida é alta, principalmente entre o próprio público gamer quem não nota e lembra as propagandas nos jogos de corrida nas faixas e bandeiras balançando ao vento ou nos jogos de futebol recheado de anúncios de seus patrocinadores?

4.1 Jogos na Educação

É na educação que aposta a Qranio, startup brasileira que desenvolveu um aplicativo de perguntas e respostas sobre temas como história, biologia, cinema ou física. “Percebi que minha filha adorava brincar, mas não gostava de ir à escola. Achei que era hora de criar uma maneira do aprendizado ser divertido para as pessoas”, conta Samir Iásbeck, fundador da empresa de Juiz de Fora (MG). Com mais de 1 milhão de usuários cadastrados, o game é um espaço no qual respostas certas significam pontos que, ao serem acumulados, podem ser trocados por prêmios.

“Queremos que as pessoas parem de perder seu bem mais precioso – o tempo –, aprendam e possam acumular coisas com o seu conhecimento”, explica Iásbeck, cuja empresa já tem um escritório em Portugal e, em breve, terá sedes em Pequim, na China, Miami, nos Estados Unidos, e Cingapura. “Nossa meta é ter 10 milhões de usuários até o fim do ano e virar referência no setor de educação, em tecnologia”, sonha o mineiro, dono de uma empresa hoje avaliada em R\$ 20 milhões.

5. Estudo de Caso

Para a surpresa da cresça popular, a pesquisa feita em 2013 pela ESA (Entertainment Software Association) revela que 47% do público que joga são de mulheres, que a média antes era que quem jogava mais antes eram homens de 14 a 16 anos e mulheres de 12, já em 2013 passou para 30 anos, a causa desse crescimento tão alto? A possibilidade mais provável é que os jogos de certa forma ficaram mais acessíveis sim, mas é outro tempo, agora crianças e adolescentes estão mais ligadas nos tablets e celulares, enquanto os consoles ficaram mais para os adultos já que os jogos mais atuais se tornaram um entretenimento mais caro.

Continuando com a pesquisa 49% dos Norte Americanos possuem ao menos um console dedicado, já os mais afincos possuem dois, e as maiorias desses consumidores acreditam que gastam melhor seu dinheiro em computadores, jogos e vídeo games do que filmes, música e ir ao Cinema. A idade dos consumidores mais frequentes é de 35 anos, e apenas 15% pagam para jogar jogos online enquanto 33% jogam em seus smartphones com um crescimento potencial a cada ano de 4%.

Com o crescimento da indústria foi deveras necessário a criação de um sistema de classificação de faixa etária chamado de ESRB, mais de 85% dos pais estão cientes sobre esse sistema, que está ligado ao conteúdo do jogo e a partir de qual idade seria mais apropriado para que a pessoa possa jogar. Mais de 73% acreditam que os controles parentais disponíveis em todos os novos consoles de vídeo game são úteis e ajudam para que tenham controle sobre os filhos, além disso, os pais relatam que limitam as horas que a criança passará em frente ao vídeo game.



Figura 5: Exemplo do sistema de classificação indicativa ESRB Fonte: www.deltaattack.com

Assim como os filmes os jogos possuem gêneros e subgêneros como, por exemplo: Jogos de RPG, jogos casuais, aventura, ação, shooters, jogos de estratégia, jogos de mundo aberto, esportes, corrida, lineares entre outros gêneros que são uma mistura de entretenimento interativo, cada gênero já teve títulos que fizeram um relativo sucesso somando para o lucro anual que inicialmente em 2003 de seis bilhões e que em 2013 subiu para 24 bilhões de dólares superando as indústrias de música e cinema.

Com tamanho crescimento desde sua origem os jogos sempre foram criticados por serem prejudiciais às pessoas, que incentiva o ato de cometer crimes e assassinatos. Analisando todas as acusações de tais pessoas nenhuma condiz realmente com o que falam, e muitos estudos provam o contrário, que na verdade os jogos auxiliam a melhor o processamento rápido de informações, melhora os reflexos e jogadores de RPG conseguem tomar decisões mais bem pensadas e rápidas. O sistema de classificação indicativa chamado ESRB citado anteriormente, que define a idade indicativa para cada título, não existiria se isso fosse verdade, se crianças estão jogando jogos de adultos, parte dos responsáveis parare-los, e deixar com que joguem os jogos da faixa etária da criança.

O desafio da inovação, uma grande dificuldade na criação de jogos, em qualquer gênero que se produza já existem centenas de títulos do mesmo gênero, é um mercado feroz com espaço para todos, mas para ser reconhecido? Ai é que vem o grande desafio. Um grande passo para os desenvolvedores foram começar a desenvolver versões betas e alfas, tendo contato com profissionais em testar os games para encontrar problemas, dar suas sugestões e críticas construtivas, algo que subiu os jogos para um novo padrão de qualidade já que antes os desenvolvedores só faziam para si mesmos o que achavam divertidos e vendiam, agora é muito diferente, eles pensam muito mais no público alvo de seus próprios jogos.



Figura 6: Ascensão dos desenvolvedores Indies. Fonte: www.gameloading.tv

5.1 Os Mobiles e o Mercado

A relação entre jogos e as plataformas mobiles começaram desde cedo, nos meados de 1990 surgiram os primeiros jogos para plataformas móveis em calculadoras gráficas programáveis, mas a primeira geração mesmo de jogos começou com o jogo Snake (jogo da Serpente no Brasil) que vinha pré-instalado nos modelos da Nokia em 1997 e a

partir desta data começou a expansão e intersecção entre os mobiles e games, tendo integração com diversos clássicos como o Tetris, Space Impact, Jogo da Memória, Sudoku entre outros mais. A evolução dos celulares mais “tijolões” até os smartphones aconteceu naturalmente, com o passar de 40 anos desde o seu surgimento ficaram menores, mais versáteis, funcionais, úteis, indispensáveis e comuns no nosso dia a dia, mas é de 2010 até 2015 que iremos abordar a real invasão se assim pode ser dita no dia a dia das pessoas através dos dispositivos começou nesta época com as redes sociais em alta, o compartilhamento de informações se tornando cada vez mais rápido e interativo, com os games não foi diferente, diversas empresas passaram a voltar seus olhos para esse mercado aquecido e em seus lucros anuais.

O Brasil já é o 4º maior mercado mobile do mundo, com mais de 272 Milhões de linhas móveis ativas, Só em 2014 teve um crescimento vendas de mais de 27% em relação a 2013. Também é possível ver que os brasileiros têm optado em ter mais linhas móveis do que fixas, com mais de 127 milhões de usuários conectados a sinal 3G ou 4G. Conectados em diversos horários do dia e realizando diversas atividades em seus dispositivos, com maior concentração no sistema operacional do Android pode-se notar que 52% das atividades mais realizadas pelos usuários são os Jogos em geral. O mercado mobile revolucionou a forma de produzir jogos, hoje em dia é possível que desenvolvedores independentes façam jogos para esta plataforma, coloquem a venda como na App Store, façam uma propaganda e possam iniciar suas carreiras, ou até mesmo tornando o seu próprio jogo uma mina de dinheiro como podemos ver com o caso de Crossy Road, jogo desenvolvido para IOS e Android que traz de volta a sensação de estar jogando o clássico Frogger, lançado em novembro de 2014 rendeu em três meses após seu lançamento mais de US\$ 10 milhões de dólares e 50 milhões de download. Ou podemos citar Flappy Bird, lançado por apenas um desenvolvedor, em maio de 2013 chegou a render 119 mil de dólares por dia, com uma proposta simples e viciante.

Não são poucos os casos de sucessos, e diante deles muitos desenvolvedores passaram a desenvolver só para mobile, porque seus benefícios são dos mais diversos, a longevidade de um jogo é muito maior do que, por exemplo, para uma plataforma fechada, quando colocado à venda ele fica rendendo por dia, sendo possível ter estatísticas precisas de vendas e downloads, outro atrativo é a facilidade para venda, enquanto os consoles de mesa e empresas grandes precisam de contratos duradouros e concretos, para os moveis é muito mais prático e fácil. Outra palavra que define bem o porquê está sendo tão visada nos últimos anos essa plataforma: Monetização, que pode ser feita a partir de um jogo gratuito que através de propagandas das mais diversas é possível adquirir lucro real com os jogos. Em suma além de ser uma plataforma mais simples e fácil de desenvolver, seu custo é menor e dependendo do sucesso o retorno é rápido e muito maior que o investimento, porem também há o outro lado da moeda, uma pesquisa recente afirma que por mês são lançados 6 mil jogos na Play Store e App Store, e muitos, muitos jogos não chegam nem a 50 downloads. Tudo depende muito da publicidade investida no jogo e a qualidade, inovação e criatividade do próprio.

Outro ponto interessante a ser observado é como a evolução dos jogos nos mobiles está rápida, em cinco anos os jogos que antes tinham funções e gráficos de jogos de Super Nintendo ou Playstation 1 hoje já estão bem próximos da geração anterior de consoles, o Playstation 3 e Xbox 360, com processamento e memória cada vez melhores, os celulares e tablets estão cada vez ganhando mais espaço no mercado e investidores para que a tecnologia possa melhorar cada vez mais.

As estimativas para o futuro do mobile no Brasil, com o aumento de tráfego de dados móveis 19 vezes maior entre 2011 e 2016. Uma incrível taxa anual de crescimento de 79% em 2016, muito maior relacionado a outros aparelhos eletrônicos. Aumento fundamental na velocidade média das conexões, uma das menores do mundo, crucial para acompanhar a tamanha demanda de pessoas querendo se comunicar atreves dos mesmos.

Outra novidade para o futuro é a interação dos jogos mobile com o mundo real, como por exemplo o jogo Night Terrors que tem como premissa de ser jogado em sua própria casa com todas luzes apagadas e sem nenhum barulho, tendo em mãos apenas seu smartphone com o flash acesso, tendo como objetivo achar em sua própria casa uma criança chorando, atreves de seu smatphone você começa a ver assombrações na casa tendo que se esquivar e fugir das mesmas, com prévia de lançamento para o final de 2015 ou começo de 2016. Uma bomba que estourou recentemente foi que empresas gigantes a Nintendo que está para começar a investir de forma massiva no mercado Mobile, trazendo seus grandes clássicos de forma remasterizada e integrada aos controles desta plataforma, algo que causou certa polemica entre os fóruns e comunidade, com prévia de um jogo para o fim desse ano mais 4 até 2017.

5.2 Parte Prática

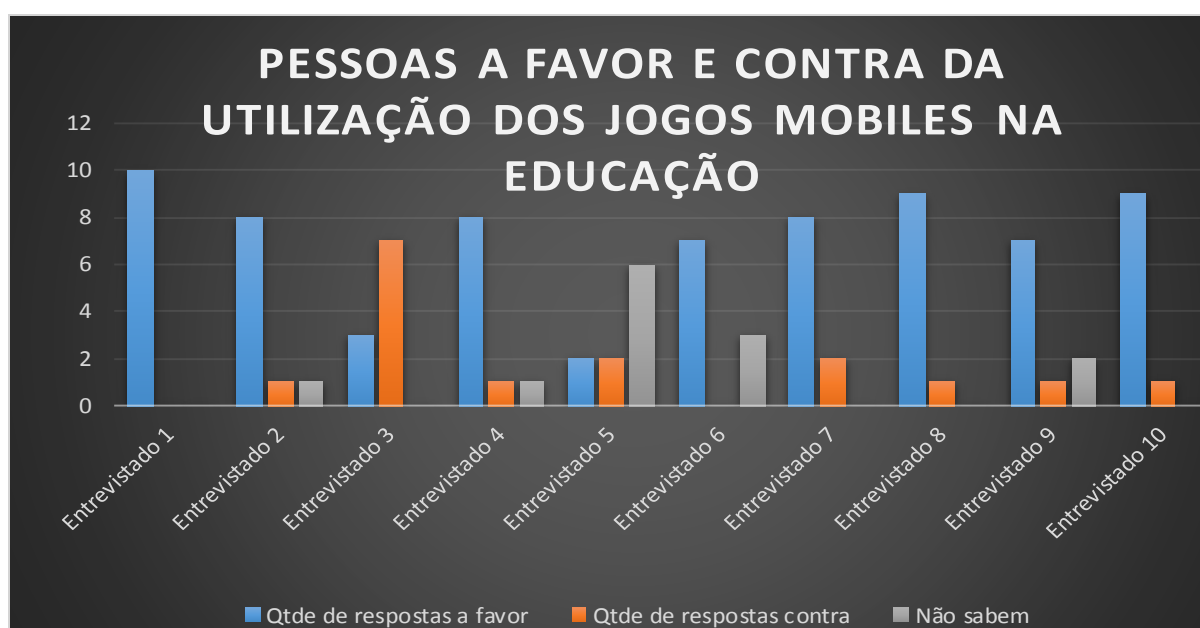
Nós decidimos criar um questionário para avaliar a opinião sobre os jogos junto a educação nas plataformas mobiles. O jogo utilizado para o questionário foi o Jogo do Milhão – Show Infantil, desenvolvido pelo estúdio Snow Games, lançado em 18 de abril de 2015, com mais de 100.000 downloads esse jogo tenta ser o mais fiel

possível ao clássico Jogo do Milhão protagonizado pelo Silvio Santos da emissora SBT, com mais de 500 perguntas sobre filmes, desenhos, conhecimento geral, matemática, português, história entre outros, Jogo do Milhão infantil desenvolveu as perguntas para crianças a partir de 8 anos, mas também há perguntas para crianças de 10 anos para cima, quanto mais perguntas acertar melhor será sua pontuação podendo compartilhá-la nas redes sociais e entre amigos.

Nós fizemos a avaliação através do questionário com 10 pessoas de 21 a 55 anos e coletamos os dados para termos as seguintes conclusões, o questionário tinha as alternativas Sim, Não e Não sei. E possuía as seguintes perguntas:

1. Você aprova o uso de jogos educativos para incentivar o ensino das crianças?
2. Você acha que seria interessante a implementação da aprendizagem através dos jogos nas escolas?
3. Se você fosse uma criança de 8 a 12 anos, se sentiria motivada aprender através do jogo Show do Milhão Infantil?
4. Do ponto de vista educacional, com a supervisão dos pais, você acha que os jogos são má influência ou fazem mal as crianças?
5. Você conhece o sistema de classificação indicativa ESRB?
6. Você permitiria que seus filhos aprendam com os jogos educativos?
7. Você acha que os jogos em plataformas mobile facilitaram a interação entre humano e máquina?
8. Você acredita que o desenvolvimento precoce das crianças da nova geração, tem relação com os Mobiles?
9. Você ensinaria seus filhos através de jogos mobile?
10. Você concorda com a afirmação que o futuro do desenvolvimento das crianças e jovens está diretamente ligada a interação dos jogos e os mobiles?

Após as 10 perguntas feitas aos 10 participantes obtivemos os seguintes resultados que podem ser observados no gráfico:



Podemos identificar que a maioria das pessoas entrevistadas foram a favor da utilização dos jogos na educação das crianças e seus filhos, entre as pessoas a favor tivemos a opinião de Letícia dos Santos de 21 anos “ Os jogos nada mais são do que somente mais uma forma interativa e mais divertida de ensinar nossas crianças coisas que até nós mesmos já esquecemos a muito tempo, tenho certeza que eu e meu futuro marido iremos educar e se divertir com nossos filhos jogando”. Alípio Ferreira de 35 anos complementou dizendo que “ Interação e diversão, quem não quer aprender se divertindo? Além de fixar melhor as coisas jogando ainda deixa as crianças quietinhas por algum tempo”, em contrapartida a participante Dona Lourdes de 55 anos que apresentou o maior índice de Nãos nas perguntas argumentou “ Sei que esses jogos são o vício da criança e que ensinam a eles ficarem rapidinhos nos computadores, mas eu não vejo mais as crianças brincando juntos na rua como via antes”. Já o entrevistado que respondeu com o maior índice de indecisão, foi a Rayane Gomes de 25 anos “ Eu acho legal a ideia de educar as crianças com os jogos, mas fico com medo com todas essas

notícias sobre a influência deles nos jovens, precisa ter um controle rigoroso dos pais para saber o que seus filhos estão jogando, há casos e casos”

Conclusão

Nós os autores deste artigo, através de muita pesquisa conseguimos expandir ainda mais nossos conhecimentos desse mercado que está crescendo tanto. Podemos notar que sem dúvidas as estimativas para os próximos anos são muito boas, e prova disso foram o crescimento de mais de 100% de um ano para o outro como vem ocorrendo desde 2010. Interessante é ver como os Mobiles e os jogos estão relacionados desde o começo, fazendo com que cada um tivesse suas características próprias, particularidades e dessem sempre suporte para a evolução de ambos, também não deixamos de notar a força que vem ganhando os Advergames e os Indies, tendo participação direta sobre esse os resultados das pesquisas, os advergamos estão ganhando cada vez mais força devido a uma maior interação com o publico através dos mobiles, atingindo um público-alvo maior, já os indies estão ganhando cada vez mais popularidade devido as suas peculiaridades e verdadeiras pérolas, provando que mesmo com pouco dinheiro e quantidade de pessoas, quando se tem criatividade, força de vontade, marketing estratégico, um pouco de sorte e persistência é possível sim fazer sucesso com jogos. Também conhecemos melhor a grande imensidão da história dos jogos, sua evolução e amadurecimento com o passar dos anos, a interatividade com o mundo real e agora implementação de novos jogos em auxilio de tratamento de doenças como o olho preguiçoso visto aqui no artigo, os benefícios que os jogos trouxeram a educação, o controle dos pais e a classificação indicativa ESRB. Por último, mas não menos importante, com nosso questionário podemos perceber como as opiniões se divergem com gerações mais novas e as mais velhas, pessoas contra e a favor dessa Ascensão que são os jogos e os mobiles. Sem sombra de dúvidas com toda essa pesquisa podemos de fato confirmar que os jogos em si são a maneira máxima da arte.

Referencias:

- Porto F. (2011). Crescimento do mercado mobile no Brasil e no mundo [on-line]. Disponível: <http://tectriadebrasil.com>. Último acesso: 20/05/2015.
- Hi-Media. (2012). Pesquisa analisa o mercado mobile e de e-commerce no Brasil [on-line]. Disponível: <http://www.ebricksdigital.com.br>. Último acesso: 20/05/2015
- Rocha K. (2015). Como será 2015 para o mercado mobile [on-line]. Disponível: <http://startupi.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Ricardo N. (2015). Como está o mercado mobile digital e social para 2015. [on-line]. Disponível: <http://jera.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- WebTool. (2013). Infográfico – Mercado mobile no Brasil. [on-line]. Disponível: <https://webxtool.com>. Último acesso: 20/05/2015.
- Soares L. (2014). Infográfico – O crescimento do mercado mobile no Brasil. [on-line]. Disponível: <http://www.internetparaempreendedores.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Perez P. (2014). O mercado publicitário e os jogos mobile. [on-line]. Disponível: <http://portaldacomunicacao.uol.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Hisao V. S. (2014). Como entrar no mercado de jogos para celulares. [on-line]. Disponível: <http://www.devmedia.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Gugelmin F. (2014). Dispositivos mobile devem dominar o mercado de games em 2015. [on-line]. Disponível: <http://www.tecmundo.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Brigatti G. (2014). Games mobile e educativos estão em alta no mercado. [on-line]. Disponível: <http://wp.clicrbs.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Marcel. (2012). Infográfico - Mercado de games mobile [on-line]. Disponível: <http://blog.bytequeueugosto.com.br>. Último acesso: 20/05/2015.
- Juste M. (2009). Videogames entram na medicina e tratam de depressão a tetraplegia. [on-line]. [on-line]. Disponível: <http://g1.globo.com>. Último acesso: 20/05/2015.

Tricate C. (2014). Einstein adota videogame na reabilitação de pacientes. [on-line]. Disponível: <http://www.einstein.br>. Último acesso: 21/05/2015.

Tadeu R. (2011). Veja como e porque os videogames são ótimos aliados para uma vida mais saudável [on-line]. Disponível: <http://www.techtudo.com.br>. Último acesso: 21/05/2015.

Kleina N. (2015). Ubisoft cria jogo para ajudar no tratamento contra 'olho preguiçoso'. [on-line]. Disponível: <http://www.baixakijogos.com.br>. Último acesso: 21/05/2015.

G1. (2014). 'Flappy Bird' retorna aos celulares com modo para 2 jogadores. [on-line]. Disponível: <http://g1.globo.com>. Último acesso: 22/05/2015.

Vieira D. (2015). Futuro da Konami está nos jogos mobile, diz presidente da empresa. [on-line]. Disponível: <http://www.baixakijogos.com.br>. Último acesso: 22/05/2015.

Harada E. (2015). Primeiro game mobile da Nintendo chega ainda este ano; mais 4 até 2017. [on-line]. Disponível: <http://www.tecmundo.com.br>. Último acesso: 22/05/2015.

Capelas B. (2014). 'Gamificação' traz lógica dos jogos para áreas como educação e saúde. [on-line]. Disponível: <http://blogs.estadao.com.br>. Último acesso: 23/05/2015.