

Resumo da Aula 3 – Jogos

Danilo Santiago Baptista – DRE: 124057567

¹PESC – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

`danilo.santiago.20241@poli.ufrj.br`

O professor Geraldo Xexéo fez uma apresentação muito interessante sobre jogos. Na palestra ele elencou alguns tópicos sobre o tema, tais como: curiosidades sobre jogos, mitos relacionados a prática de jogar algum jogo, ecossistema e cadeia de valor da indústria de jogos, jogos com propósito e a contribuição da computação para a construção e apoio a jogos. Primeiramente, o professor falou sobre a definição de jogo. Apesar de ser um pouco abstrato, um jogo é basicamente um ambiente imaginário, com regras imaginárias que não fazem sentido na realidade. Temos como exemplo o basquete: fora do ambiente proposto (quadra), não tem sentido uma pessoa competir para colocar uma bola dentro de uma cesta a 3m de altura e tentar impedir que outras façam o mesmo.

Além disso, ainda no tópico de curiosidades, existem motivos pelos quais uma pessoa se submete a entrar em um jogo. São 4 principais: entretenimento, engajamento, socialização e identificação. Desses, o que mais me chamou a atenção foi o último, representando 15% dos motivos. Ele basicamente representa aquelas pessoas que se sentem representadas pelo personagem a que escolheram ou receberam, seja pela vida fictícia desse personagem, ou pela aparência física.

Ademais, foram abordados alguns mitos a respeito dos jogos. De acordo com a PGB (Pesquisa Games Brasil), a faixa etária que mais consome jogos são adultos entre 35 e 39 anos, o que vai de encontro com o senso comum de que jogo é coisa de criança. Outra crença desmistificada foi a de que o sexo que mais consome jogos é o masculino, segundo a mesma PGB, mulheres representam 51% dos jogadores no Brasil.

O professor Xexéo nos apresentou também a cadeia de valor original de jogos: Desenvolvedor, Editora, Distribuidor, Varejo e por fim Consumidor. Todavia, com a criação e o desenvolvimento da internet, essa cadeia é muito mutável, podendo ter apenas duas instâncias: de Desenvolvedor direto para Consumidores, isso porque uma plataforma online pode fazer a ponte direta e servir de “editora, distribuidor e varejista”.

Um impacto social positivo são os jogos com propósito, podendo estar presente em ambientes profissionais e educacionais. Eles auxiliam no aprendizado facilitado e na motivação para realizar uma tarefa que se não fosse “gamificada” seria chata.

Por fim, existe diversas áreas relacionadas a computação no desenvolvimento e manutenção de jogos online, tais como: engenharia de software, interface homem-máquina, análise de dados, etc. Logo, pra quem se interessa por desenvolvimentos de jogos e está se especializando em uma área de TI, não faltam oportunidades

Referências

Geraldo Xexéo (2024). Jogos para eci. https://moodle.cos.ufrj.br/pluginfile.php/49389/mod_resource/content/1/Jogos%20para%20ECI%20-%20Prof%20Geraldo%20Xexeo.pdf. Acessada em 16 de abril de 2024.