

## TRANSFORMAÇÕES DA INDÚSTRIA CULTURAL NO BRASIL: O SEGMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Leandro Soares Arantes\*, Sílvio Cesar Camargo.

### Resumo

O presente artigo visou investigar o mercado de games por meio da produção e da circulação de jogos eletrônicos no Brasil, no período de 2005 a 2012, procurando compreender em que medida tal ramo de bens culturais representa transformações da Indústria Cultural no território nacional. Partindo de uma abordagem teórica a primeira etapa consiste em uma revisão bibliográfica sobre a problemática da Indústria Cultural no Brasil e levantamento dos dados para dar prosseguimento a outra etapa do trabalho, cuja visada empírica consistiu em entrevista com jogadores.

### Palavras-chave

Jogos Eletrônicos, Mercado de Games, Indústria Cultural no Brasil.

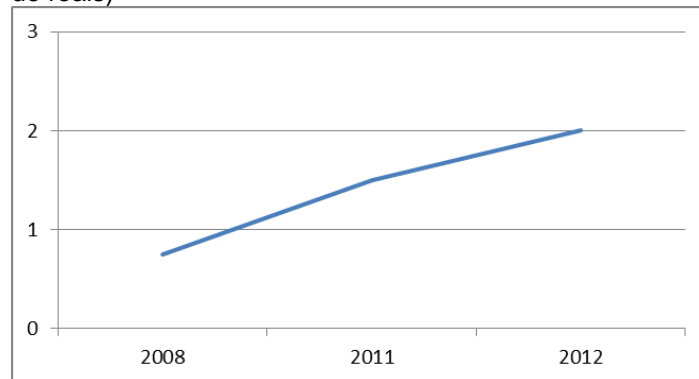
### Introdução

Esse relatório final possui o intuito de analisar introdutoriamente o seguinte problema: as transformações da indústria cultural ocorridas no cenário brasileiro tomando como objeto o mercado de jogos eletrônicos entre 2005 e 2012. Num primeiro instante apresentaremos o surgimento do termo “Indústria Cultural” das ideias sobre Teoria Social Crítica da Escola de Frankfurt, especificamente de Adorno e Horkheimer. Nessa lógica, debruçando em autores sobre os assuntos, apontaremos de forma sucinta a Indústria Cultural no Cenário brasileiro. De tal maneira que a indústria cultural no Brasil passa por transformações substantivas quanto a sua estrutura de funcionamento desde meados dos anos 1990, implicadas no conceito de globalização, logo, havendo um novo papel da informação e da comunicação na sociabilidade humana como um todo. Nesse sentido, ganha relevância o aspecto empírico na pesquisa, ao passo que por intermédio dos dados de pesquisas sobre o crescimento do mercado de games no Brasil, conseguimos caracterizar as mudanças que indústria cultural do país sofreu ao longo do tempo. Por fim, apresentaremos o resultado das entrevistas que efetuamos com usuários de jogos eletrônicos com o desígnio de mapear as semelhanças e as modificações no decorrer dos anos, no que se refere aos padrões de consumo dentro da indústria cultural, com advento da internet e o enaltecimento significativo do espaço privado em relação ao espaço público pelo capitalismo instrumentalizado.

### Resultados e Discussão

Após a realização desta pequena pesquisa de Iniciação Científica, fundamental para nossa formação acadêmica, podemos dizer numa perspectiva sociológica que os jogos eletrônicos ou, usualmente falado, os videogames apresentam mudanças na temática da indústria cultural brasileira. Sendo assim, no decorrer deste trajeto de estudos, conseguimos apresentar as diferenciações da indústria da cultura, que antes, entre as décadas de 1960 e 1990, se caracterizava pelo rádio, televisão e cinema e agora, em circunstâncias do avanço tecnológico, possibilitou o advento de novos artefatos como o vídeo game e os jogos eletrônicos em geral.

Figura 1. Mercado de videogames no Brasil (em bilhões de reais)



### Conclusões

Esperamos que este trabalho seja uma provocação, no sentido de contribuir para pensar a indústria cultural brasileira nos moldes socioeconômico que o país passou nas últimas décadas, com grandes transformações geopolíticas e tecnológicas, tendo nos jogos eletrônicos uma das novas formas de consumo da indústria da cultura no Brasil, trazendo diferenciações das formas de sociabilidade instrumental instituída pela racionalidade capitalista.

### Agradecimentos

Ao meu orientador, professor Dr. Sílvio Camargo, eu agradeço pela orientação, dedicação e, principalmente, pela paciência durante os últimos meses. Ao CNPq, através do projeto PIBIC UNICAMP, agradeço por ter possibilitado e financiado essa pesquisa.

Adorno, T.; Horkheimer, M. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Zahar. 1985.

Camargo, Sílvio. Sobre o conceito de “indústria cultural” na teoria social brasileira. XVII Congresso Brasileiro de Sociologia. 2015.

Machado, F. R. Entretenimento Digital – Aspectos Mercadológicos. Monografia: Universidade Federal de Pernambuco. 2006.