

Passado, Presente e Futuro dos Games: Contextos e Tendências Culturais, Sociais e Mercadológicas

Filipe Mesquita dos Santos
53º Defesa - 30 de abril de 2019

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral (Orientador/UNIVILLE)

Prof. Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo (UFSC)

Prof. Me. Elcio Ribeiro da Silva (UNIVILLE)

Profa. Dra. Elenir Carmen Morgenstern (UNIVILLE)

RESUMO:

Este estudo é uma reflexão sobre a participação dos videogames nos cenários sociais, culturais e mercadológicos, para tanto foi contextualizado o conceito de jogos, jogos eletrônicos e gamificação, em perspectivas temporal, passado, presente e um possível futuro para estas relações. Com o objetivo de compreender os impactos da cultura gamer, neste contexto contemporâneo, e vice-versa, e como os games impactarão na construção do futuro, para tal, utilizou-se uma abordagem fenomenológica, sobre uma pesquisa bibliográfica. Como resultado, o trabalho apresenta as principais estruturas que influenciam o desenvolvimento dos jogos e tendências relacionadas ao segmento que podem ser vistas como oportunidade de negócio. Entre as estruturas de influência, destaca-se: a tecnologia, a narrativa no contexto cultural, o desenvolvimento de habilidades e a evolução dos modelos monetização do segmento. Entre as tendências, identificou-se: o envelhecimento do público gamer, a expansão dos esportes eletrônicos e o crescente uso da gamificação para a solução de problemas da realidade.

Palavras-chave: conceitos de jogos, história dos videogames, futuro dos videogames, gamificação no futuro