

Ecossistema gamer em Maricá: percepções sobre condições locais de participação e profissionalização

Gaming ecosystem in Maricá: perceptions of local conditions for participation and professionalization

Diego Rios dos Santos

Universidade de Vassouras

ra202010774@univassouras.edu.br

Carlos Eduardo de Medeiros Gama

Instituto Latino-Americano de Esports

cemgama@gmail.com

Douglas Vieira Barboza

Universidade Iguaçu

douglas.barboza@campus1.unig.br

RESUMO

Este estudo descreve as percepções de participantes sobre participação, infraestrutura, colaboração, apoio institucional, oportunidades profissionais e formação no ecossistema gamer de Maricá, Brasil. Realizou-se um levantamento quantitativo, descritivo e transversal, aplicado on-line a 52 participantes voluntários, selecionados por amostragem não probabilística, que relataram jogar pelo menos uma vez por semana. As respostas foram analisadas por frequências e percentuais. Entre os participantes, 94,2% nunca haviam participado de campeonatos de *e-sports* (perfil casual), 90,4% nunca haviam participado de encontros presenciais e 76,9% não pertenciam a grupos locais de jogadores. As percepções sobre oportunidades de carreira ou geração de renda foram heterogêneas (40,4% na categoria neutra); 51,9% concordaram que há colaboração entre profissionais do setor. Sobre apoio institucional, 67,3% declararam não ter recebido apoio em projetos ou eventos. A prioridade de investir em formação e capacitação recebeu 61,5% de concordância. Os achados são exploratórios e sugerem que a participação em games nesta amostra não se acompanha, necessariamente, de integração em estruturas locais; a formação e as conexões entre atores aparecem como dimensões a investigar.

Palavras-chave: Ecossistemas de inovação. Empreendedorismo. *E-sports*. Desenvolvimento local. Jogos digitais.

ABSTRACT

This study describes participants' perceptions of participation, infrastructure, collaboration, institutional support, professional opportunities, and training in the gaming ecosystem of Maricá, Brazil. A quantitative, descriptive, cross-sectional online survey was conducted with 52 volunteer participants, selected through non-probabilistic sampling, who reported playing at least once a week. Responses were analyzed using frequencies and percentages. Among participants, 94.2% had never taken part in esports championships (casual profile), 90.4% had never attended in-person meetings, and 76.9% did not belong to local player groups. Perceptions of career or income opportunities were heterogeneous (40.4% in the neutral

* Recebido em 02 de agosto de 2025, aprovado em 03 de novembro de 2025, publicado em 30 de dezembro de 2025.

category), and 51.9% agreed that collaboration exists among professionals in the sector. Regarding institutional support, 67.3% reported not having received support in projects or events. Investing in training and professional development was endorsed by 61.5%. The findings are exploratory and suggest that, in this sample, gaming participation is not necessarily accompanied by integration into local structures; training and connections among actors emerge as dimensions for further investigation.

Keywords: Innovation ecosystems. Entrepreneurship. E-sports. Local development. Digital games.

1. INTRODUÇÃO

Os *games*, entendidos neste estudo como jogos digitais ou eletrônicos executados em dispositivos computacionais, são produtos culturais, meio de entretenimento e atividade econômica ligada ao desenvolvimento de software, à propriedade intelectual, à distribuição digital, à produção de conteúdo e a serviços correlatos. Silva (2019) analisa a indústria dos jogos eletrônicos pela articulação entre desenvolvimento tecnológico, modelos de negócio, entretenimento e propriedade intelectual, apontando que jogar é, portanto, apenas uma das práticas dessa cadeia produtiva.

Os *e-sports*, modalidade de prática competitiva e organizada de jogos eletrônicos, acrescentaram a esse conjunto equipes, organizadores, plataformas, produtores de conteúdo, patrocinadores e audiência. Jensen (2017) discute a profissionalização e a espetacularização das competições eletrônicas, e Carrillo Vera e Terrón (2019) analisam os *e-sports* como fenômeno socioeconômico formado por diferentes atores, modelos de negócio, plataformas e formas de participação dos usuários.

Neste artigo, ecossistema *gamer* designa, de forma operacional, o conjunto de atores, relações, práticas, recursos e condições percebidos pelos participantes no universo local de *games* e atividades correlatas. O termo é mais amplo que *e-sports* e não equivale à indústria de jogos, que corresponde às atividades produtivas do setor; à comunidade *gamer*, que enfatiza pertencimento e sociabilidade; ao mercado, que se refere a oferta, demanda e transação; nem ao ecossistema de *e-sports*, centrado na competição organizada. Serve como categoria analítica para organizar as percepções investigadas e não pressupõe que exista, em Maricá, uma estrutura formalizada ou integrada. Nesse contexto, Mocarzel, Savonitti e Barboza (2025) ressaltam a relevância do ecossistema *gamer* no município de Maricá, a partir da política pública “Maricá Games”, o que reforça a pertinência de investigar empiricamente como seus participantes percebem as condições locais de participação, articulação e profissionalização.

A perspectiva de ecossistemas desloca a análise de agentes isolados para as relações que se estabelecem entre diferentes atores e instituições. Nesse sentido, Felizola, Aragão e Silva (2024), considerando as relações entre organizações públicas, instituições de ensino, associações, incubadoras, aceleradoras, parques tecnológicos e empresas, evidenciam a relevância das conexões e das formas de apoio entre esses atores para a compreensão de ambientes locais de inovação. Essa perspectiva contribui para a análise do ecossistema *gamer* ao permitir observar não apenas a presença de diferentes participantes em um território, mas também as relações, formas de colaboração e condições institucionais que podem favorecer seu desenvolvimento.

Em um mesmo território, podem atuar jogadores recreativos, grupos, organizadores de eventos, competidores, desenvolvedores, produtores de conteúdo e iniciativas de formação. A presença desses diferentes atores, contudo, não significa necessariamente que estejam articulados ou que exista um sistema local consolidado. A literatura utilizada neste estudo contempla temas como *games*, *e-sports*, profissionalização, formação, ecossistemas de inovação, empreendedorismo e financiamento, abordados em diferentes escalas. Por isso, é importante compreender, no âmbito municipal, como os próprios participantes avaliam as condições que favorecem ou dificultam sua participação e profissionalização. Em Maricá, essa análise se mostra relevante diante das iniciativas públicas relacionadas ao setor. A existência dessas ações, entretanto, não permite concluir, por si só, que haja integração entre os atores, oportunidades profissionais ou condições favoráveis ao desenvolvimento do setor no município. O levantamento realizado neste estudo busca, portanto, descrever essas percepções e apontar aspectos do ecossistema local que podem ser investigados.

A pergunta de pesquisa é: como os participantes do ecossistema *gamer* de Maricá percebem as condições locais de participação, infraestrutura, colaboração, apoio institucional, oportunidades de profissionalização e formação? O objetivo geral é analisar essas percepções. Os objetivos específicos são: (a) caracterizar o perfil sociodemográfico dos participantes; (b) descrever suas formas de participação e sociabilidade no universo *gamer* local; (c) identificar percepções sobre infraestrutura e conectividade; (d) examinar percepções sobre oportunidades de carreira ou geração de renda; (e) descrever a percepção sobre colaboração entre atores; (f) analisar percepções sobre apoio institucional; e (g) identificar preferências declaradas quanto a iniciativas de formação e a investimentos.

O delineamento transversal, a amostragem não probabilística e a natureza descritiva dos dados não permitem testar relações entre infraestrutura, apoio, participação e profissionalização. A contribuição pretendida é delimitada: produzir evidência exploratória sobre as percepções de participantes de um município e relacioná-la, com cautela, à literatura sobre *games*, *e-sports*, ecossistemas de inovação e empreendedorismo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 *Games*, *e-sports* e profissionalização

Os jogos digitais integram uma indústria que articula desenvolvimento de software, produção de conteúdo audiovisual, propriedade intelectual e diferentes modelos de distribuição e monetização. Silva (2019) relaciona a expansão desse mercado à evolução tecnológica e à ampliação das plataformas digitais, mudanças que também modificaram as formas de gestão da propriedade intelectual e dos modelos de negócio. No contexto brasileiro, Amélio (2018) analisa a evolução, as características e os desafios da indústria e do mercado de jogos digitais, considerando aspectos como políticas públicas, acesso a capital privado, formação de capital humano e hábitos culturais, além da percepção de desenvolvedores brasileiros.

Essa perspectiva permite compreender que a atividade não depende apenas da produção dos jogos, mas também de condições econômicas, institucionais e formativas que sustentam sua cadeia produtiva. Nesse sentido, a aproximação com a literatura sobre desenvolvimento de software amplia a compreensão dessas condições, especialmente porque os jogos digitais envolvem processos e competências próprios desse campo. Silva e Dias (2025), discutem aspectos relacionados à sustentabilidade social e econômica, contribuindo para a análise das condições de desenvolvimento e continuidade das atividades associadas ao setor.

A participação no universo dos jogos digitais não implica, necessariamente, atuação profissional na indústria. Uma pessoa pode jogar e consumir jogos sem exercer atividade remunerada no setor, assim como um território pode apresentar iniciativas de desenvolvimento de jogos sem possuir um circuito competitivo de *e-sports*. No campo dos *e-sports*, Jensen (2017) destaca elementos como competição organizada, profissionalização, relações financeiras e espetacularização, enquanto Carrillo Vera e Terrón (2019) caracterizam esse campo a partir das relações entre atores, plataformas e modelos de negócio. A profissionalização, portanto, assume características distintas conforme a atividade desenvolvida. Nos *e-sports*, pode envolver equipes, treinamento, competições, audiência e

patrocínio; no desenvolvimento de jogos, relaciona-se a competências técnicas e criativas, gestão de projetos, produção e propriedade intelectual. Essa distinção é relevante para a análise do público pesquisado, uma vez que a condição de jogador, por si só, não permite caracterizar o participante como atleta de *e-sports*, desenvolvedor ou profissional da indústria de jogos digitais.

Além das dimensões produtiva e competitiva, os jogos digitais assumem diferentes significados no campo social. Galanis e King (2025) identificam a permanência de percepções diversas sobre os *games*, incluindo a presença de estigmas e discussões relacionadas ao *gaming disorder*. Em outra perspectiva, Kümpel e Haas (2016), observaram que a forma como os jogos e seus usuários são apresentados pela mídia pode influenciar as atitudes do público. Esses resultados indicam que a compreensão dos *games* não se restringe às atividades de consumo ou às possibilidades econômicas do setor, envolvendo também formas distintas de representação e apropriação social.

A literatura sobre aspectos cognitivos e educacionais reforça essa necessidade de tratar os *games* de maneira contextualizada. Rivero, Querino e Starling-Alves (2012) discutem evidências relacionadas à atenção, à percepção e às funções executivas, ressaltando a necessidade de ampliar as pesquisas sobre essas relações. Fjællingsdal e Klöckner (2019), por sua vez, identificaram possibilidades específicas de utilização do jogo no contexto de educação ambiental. Esses estudos ajudam a situar a diversidade de funções atribuídas aos jogos, essa distinção é importante porque desloca a análise de uma concepção única sobre os jogos digitais para a consideração de diferentes formas de participação, atuação e relação com o setor.

2.2 Ecossistemas, empreendedorismo e apoio institucional

A noção de ecossistema desloca a análise de organizações isoladas para as relações entre atores com funções complementares, como instituições de ensino e pesquisa, empresas, organizações governamentais, associações, incubadoras e empreendedores. Felizola, Aragão e Silva (2024), em estudo qualitativo baseado em diferentes fontes de evidência, destacam a importância das conexões entre instituições e organizações para o funcionamento do ecossistema paranaense de inovação. Rodrigues et al. (2024), por sua vez, aplicaram modelagem de equações estruturais a dados de 300 estudantes de uma universidade pública brasileira e identificaram relações entre elementos do ecossistema empreendedor e aspectos da intenção empreendedora. Costa et al. (2025a) apresentam uma síntese integrativa sobre orientação empreendedora e desempenho organizacional, considerando dimensões como

inovação, aprendizagem e contexto. Em conjunto, esses estudos contribuem para compreender o ecossistema como um ambiente constituído não apenas pela presença de organizações, mas também pelas relações estabelecidas entre seus diferentes atores e pelas condições institucionais que podem favorecer iniciativas empreendedoras.

Em ambientes de inovação, instituições públicas, privadas e acadêmicas podem desempenhar diferentes funções de formação, conexão, financiamento, infraestrutura e suporte organizacional. Nessa perspectiva, o apoio institucional não se reduz à existência de programas ou à oferta de recursos, pois sua efetividade também depende das condições de acesso e das relações estabelecidas entre os atores. Arenhardt e Simonetto (2023), em estudo qualitativo com 13 pequenas e médias empresas (PMEs) finalistas do Prêmio Nacional de Inovação, identificaram que os gestores entrevistados atribuíam importância ao financiamento público, ao mesmo tempo em que relatavam dificuldades relacionadas à burocracia, às garantias exigidas e ao conhecimento necessário para acessar esses recursos. Esses estudos evidenciam que a presença de mecanismos de apoio não implica, por si só, acesso efetivo a eles. Complementarmente, Felizola, Aragão e Silva (2024) ampliam essa compreensão ao enfatizar a articulação entre diferentes atores, permitindo considerar o apoio institucional não apenas como transferência de recursos, mas também como conexão, cooperação e suporte entre organizações.

A formação de capital humano constitui, portanto, uma dimensão relevante para a compreensão das condições de desenvolvimento, com Amélio (2018) a situando entre os elementos associados à indústria brasileira de jogos, juntamente com políticas públicas e acesso a capital privado, enquanto Rodrigues et al. (2024) relacionam características do ecossistema empreendedor à intenção empreendedora de estudantes universitários. Em conjunto, esses estudos sustentam a pertinência de considerar as instituições educacionais e as iniciativas de formação como componentes do ambiente de desenvolvimento do setor, sem pressupor, contudo, que sua presença produza diretamente profissionalização ou empreendedorismo.

3. METODOLOGIA

3.1 Delineamento

A pesquisa é um levantamento quantitativo, descritivo e transversal, de caráter exploratório. Os dados representam as respostas dos participantes no momento de aplicação do questionário, sem acompanhamento longitudinal dos mesmos indivíduos. A análise apresenta a distribuição das respostas e não testa relações causais; os resultados são interpretados como

percepções e características observadas na amostra. A pesquisa contou com parecer do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade que autorizou sua continuidade, e todos os participantes aceitaram o Registro de Consentimento Livre e Esclarecido (RCLE).

3.2 Procedimento de análise dos artefatos

O questionário foi disponibilizado on-line, pelo Google Forms, e respondido por 52 participantes, todos moradores de Maricá. A amostragem foi não probabilística e voluntária. Eram elegíveis pessoas vinculadas ao universo *gamer* de Maricá, incluindo jogadores com diferentes níveis de envolvimento, organizadores e desenvolvedores, que relatassem jogar videogames pelo menos uma vez por semana.

Por ser voluntária e não probabilística, a amostra não é estatisticamente representativa da população *gamer* do município. Os percentuais descrevem as respostas dos 52 participantes e não constituem estimativas populacionais.

3.3 Instrumento e variáveis

Utilizou-se questionário estruturado, com questões fechadas e abertas. As questões abordaram informações sociodemográficas e aspectos da experiência dos participantes no universo *gamer*: local de prática, equipamentos utilizados, conectividade, pertencimento a grupos, participação em encontros presenciais e em campeonatos, percepção sobre a organização do ecossistema, oportunidades de carreira ou geração de renda, colaboração entre profissionais, apoio institucional, eventos, suporte ao desenvolvimento profissional, preferências de investimento, comparação da produção local com a de outros polos e formação ou capacitação. As respostas foram organizadas em seis dimensões: perfil e participação; infraestrutura e acesso; sociabilidade e colaboração; profissionalização e oportunidades; apoio institucional; e formação, eventos e preferências de investimento. As dimensões funcionam como categorias organizadoras e não constituem modelo causal. Financiamento, governança e número de organizações locais não foram avaliados.

Os itens de percepção apresentados como afirmações usaram cinco categorias de concordância (concordo totalmente, concordo, nem concordo nem discordo, discordo e discordo totalmente). A conexão de internet foi avaliada em escala de satisfação (de muito insatisfeito a muito satisfeito) e o grau de organização do ecossistema em escala de organização (de nada organizado a totalmente organizado, com organização média como categoria central), ambas também com cinco categorias. As respostas foram analisadas pelas categorias textuais,

sem atribuição de valores numéricos. Para sintetizar cada item, somaram-se as duas categorias positivas como respostas favoráveis e as duas negativas como desfavoráveis; a categoria central foi mantida separada e não é interpretada como desconhecimento nem como ausência do fenômeno. Participantes que informaram nunca ter participado de campeonatos de *e-sports* são descritos como jogadores de perfil casual.

As questões medem percepções e relatos individuais. Não medem renda obtida, número de profissionais empregados, faturamento, número de empresas, contratos ou empregabilidade, nem características técnicas da infraestrutura de telecomunicações. Todos os 52 participantes responderam a pelo menos uma questão aberta.

3.4 Análise dos dados

A análise foi descritiva, por frequências absolutas e percentuais calculados sobre $n = 52$ e arredondados a uma casa decimal, o que pode gerar somas de 99,9% ou 100,1%. Não são reportados testes de significância, correlações, regressões, modelagens ou outras técnicas inferenciais. Também não são reportados protocolos de codificação ou análise qualitativa formal das respostas abertas, que funcionam apenas como informação complementar.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Perfil dos participantes

A Tabela 1 apresenta a caracterização da amostra. Predominaram mulheres (63,5%), participantes com 25 anos ou mais (32; 61,5%) e participantes com ensino médio (42,3%). Doze participantes (23,1%) tinham menos de 18 anos. Esses dados descrevem a composição da amostra e não permitem inferir o perfil da população *gamer* de Maricá nem a evolução da participação feminina ao longo do tempo.

Tabela 1: Caracterização dos participantes

Variável	Categoria	n	%
Gênero	Feminino	33	63,5
	Masculino	19	36,5
Faixa etária	Menos de 18 anos	12	23,1
	18 a 24 anos	8	15,4
	25 a 34 anos	17	32,7
	35 anos ou mais	15	28,8
Escolaridade	Ensino fundamental	11	21,2
	Ensino médio	22	42,3
	Ensino superior incompleto	11	21,2

Ensino superior completo	7	13,5
Pós-graduação	1	1,9

Fonte: Os autores.

4.2 Práticas de jogo, participação e sociabilidade

A prática ocorre predominantemente em casa (48; 92,3%) e o celular ou tablet é o equipamento mais utilizado (36; 69,2%) (Tabela 2). Três participantes (5,8%) indicaram, na questão sobre local de prática, que não jogam ou não têm o hábito de jogar, o que diverge do critério de elegibilidade; eles foram mantidos em todas as análises.

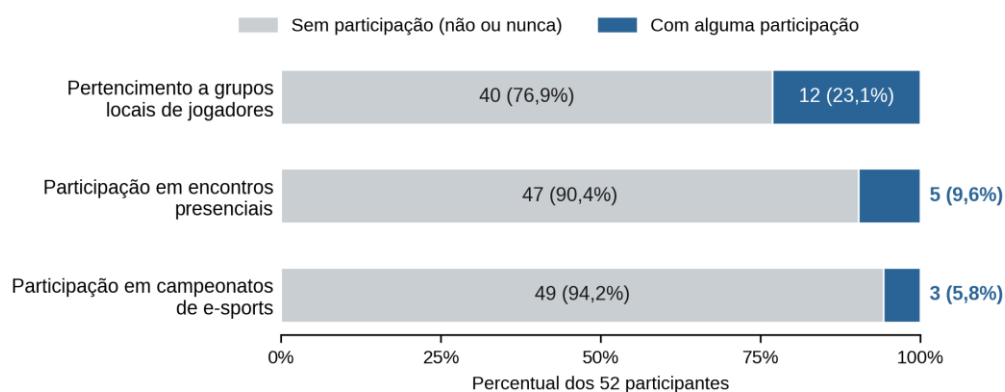
Tabela 2: Local de prática e equipamento utilizado

Variável	Categoria	n	%
Local de prática	Em casa	48	92,3
	Em vários lugares	1	1,9
	Não jogo	2	3,8
	Não tenho o hábito de jogos	1	1,9
Equipamento	Celular ou tablet	36	69,2
	Console (PlayStation, Xbox etc.)	7	13,5
	Computador de mesa (desktop)	7	13,5
	Notebook	2	3,8

Fonte: Os autores.

A participação social e competitiva foi baixa (Figura 1). Doze participantes (23,1%) pertenciam a algum grupo local de jogadores. Quarenta e sete (90,4%) nunca haviam participado de encontros presenciais, 3 (5,8%) participavam raramente e 2 (3,8%), às vezes. Quarenta e nove (94,2%) nunca haviam participado de campeonatos de *e-sports*, e 3 (5,8%) haviam participado, por times profissionais (2) ou amadores (1).

Figura 1: Participação social e competitiva dos participantes



Fonte: Os autores.

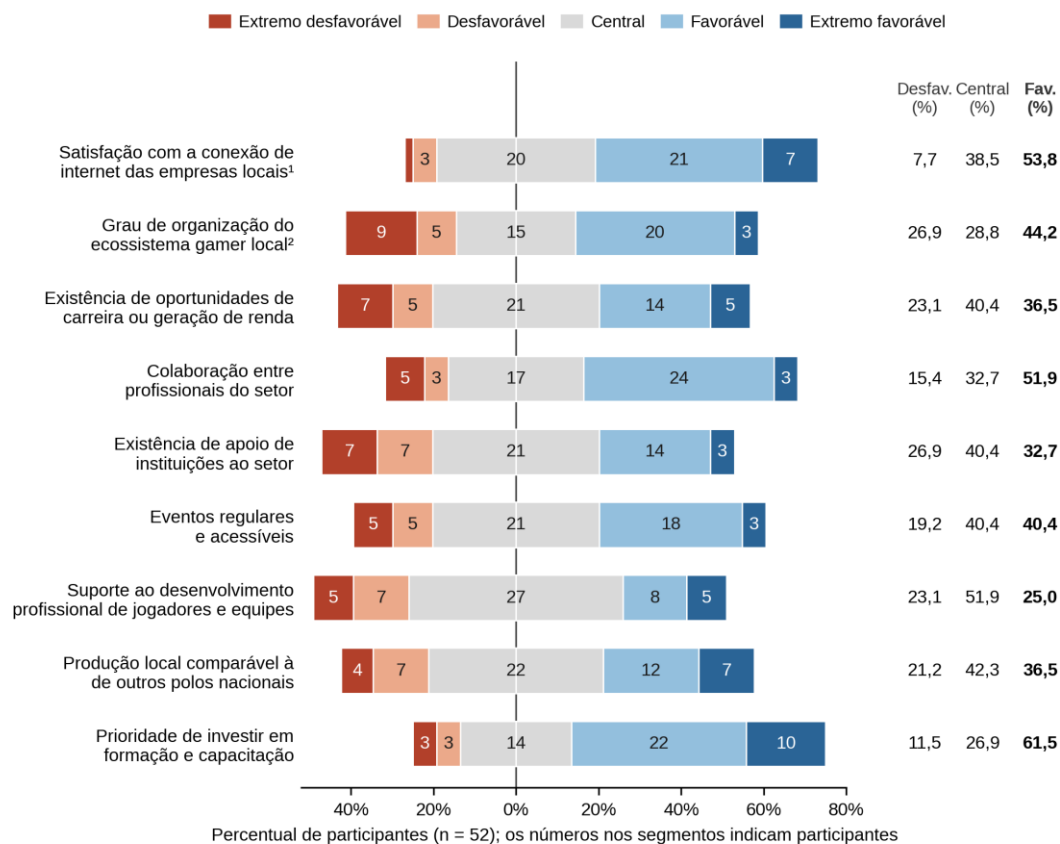
Os três participantes com experiência em campeonatos classificaram-na como estruturada (1), semiestruturada (1) e amadora (1) e informaram que os três eventos mencionados foram organizados pela prefeitura e contaram com algum tipo de premiação. São informações pontuais, que não permitem caracterizar os eventos realizados no município nem dimensionar o setor.

4.3 Percepções sobre as condições locais

A Figura 2 reúne as nove questões de percepção, todas medidas em cinco categorias. A conexão de internet oferecida por empresas locais foi avaliada com satisfação por 28 participantes (53,8%), e 4 (7,7%) declararam insatisfação. Quanto ao grau de organização do ecossistema *gamer* local, 23 participantes (44,2%) o consideraram organizado ou totalmente organizado, 15 (28,8%) indicaram organização média e 14 (26,9%) o consideraram pouco ou nada organizado; a categoria isolada mais frequente foi “organizado” (20; 38,5%).

Nas sete afirmações, a categoria central foi a mais frequente em cinco: existência de oportunidades reais de carreira ou geração de renda (21; 40,4%), existência de apoio de instituições públicas, privadas e acadêmicas ao desenvolvimento de jogos (21; 40,4%), existência de campeonatos e eventos de *e-sports* e cultura *geek* regulares e acessíveis (21; 40,4%), existência de apoio ao desenvolvimento profissional de jogadores e equipes, incluindo patrocínio, treinamento e espaços (27; 51,9%) e comparabilidade da produção local de jogos com a de outros polos nacionais (22; 42,3%). Nessas cinco afirmações, as respostas favoráveis variaram de 25,0% a 40,4% e as desfavoráveis, de 19,2% a 26,9%. Sobre apoio institucional e apoio ao desenvolvimento profissional, favoráveis e desfavoráveis ficaram próximas (17 e 14; 13 e 12 participantes, respectivamente).

Colaboração e formação foram as duas afirmações com predomínio de respostas favoráveis. Vinte e sete participantes (51,9%) concordaram que há colaboração entre desenvolvedores, artistas, programadores e outros profissionais do setor em Maricá, e 8 (15,4%) discordaram. Trinta e dois (61,5%) concordaram que é prioritário investir em formação e capacitação de profissionais de *games*, e 6 (11,5%) discordaram.

Figura 2: Percepções dos participantes sobre condições locais do ecossistema *gamer*

Notas: ¹ escala de satisfação (de muito insatisfeito a muito satisfeito); ² escala de organização (de nada organizado a totalmente organizado, com organização média como categoria central). Os demais itens usaram escala de concordância (de discordo totalmente a concordo totalmente, com nem concordo nem discordo como categoria central). Desfav. e Fav. somam as duas categorias desfavoráveis e as duas favoráveis, respectivamente.

Fonte: Os autores.

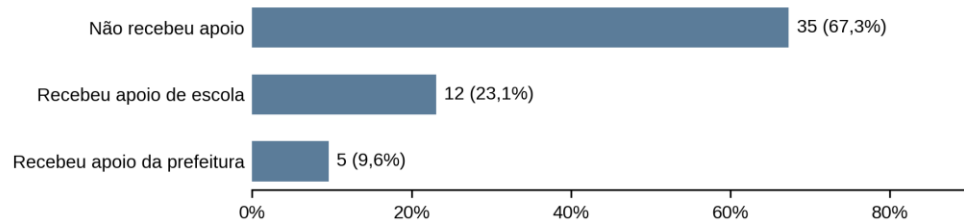
4.4 Apoio institucional recebido e preferências de investimento

Sobre o recebimento efetivo de apoio de instituições em projetos ou eventos de *games*, 35 participantes (67,3%) declararam não ter recebido; 12 (23,1%) indicaram apoio de escola e 5 (9,6%), da prefeitura (Figura 3A). Essa questão difere da apresentada na Figura 2: aquela registra a percepção sobre a existência de apoio, e esta, o relato individual de recebimento.

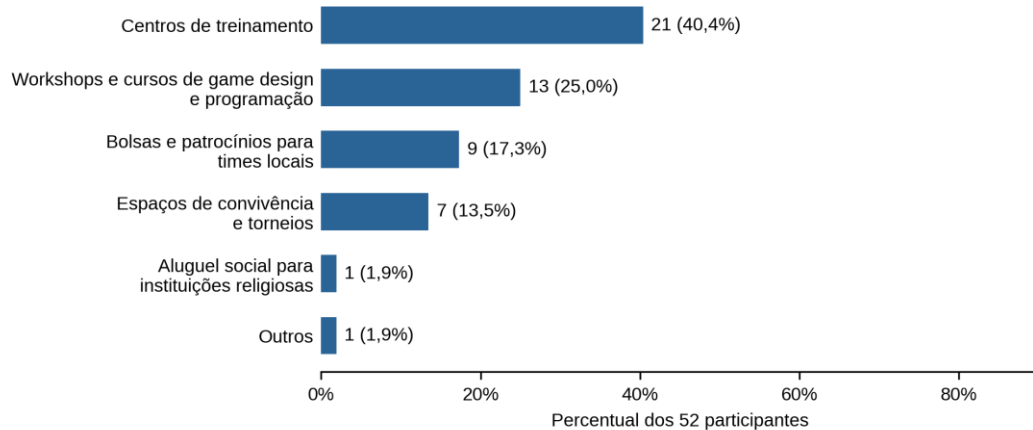
Quanto à iniciativa que deveria receber investimentos futuros no setor, centros de treinamento foram a alternativa mais escolhida (21; 40,4%), seguidos por workshops e cursos de *game design* e programação (13; 25,0%), bolsas e patrocínios para times locais (9; 17,3%) e espaços de convivência e torneios (7; 13,5%). Aluguel social para instituições religiosas e outros foram indicados por um participante cada (1,9%) (Figura 3B).

Figura 3: Apoio institucional recebido e iniciativas prioritárias para investimento

A. Recebimento de apoio institucional em projetos ou eventos de games



B. Iniciativa que deveria receber investimentos futuros no setor (resposta única)



Fonte: Os autores.

5. DISCUSSÃO

Os resultados descrevem percepções e relatos de 52 participantes voluntários. Não medem o tamanho do mercado local, o número de empresas, a renda ou o nível objetivo de infraestrutura, e a discussão se restringe ao que os participantes declararam.

A predominância feminina (63,5%) dialoga com a literatura sobre a presença do público feminino nos jogos digitais, como os dados de 2014 a 2024 discutidos por Feitosa, Aquino e Sá (2025). Ainda que a comparação seja limitada com os objetivos e as populações diferentes, e a composição de uma amostra local, voluntária e não probabilística não permita equivalência com a população brasileira de jogadores.

Quase toda a amostra nunca disputou campeonatos (94,2%), 90,4% nunca participaram de encontros presenciais e 23,1% pertenciam a algum grupo local. Esses resultados são coerentes com a distinção entre comunidade *gamer*, prática recreativa e *e-sports*: jogar com regularidade não implica participação competitiva, pertencimento a equipes ou intenção profissional, e a baixa participação presencial não indica rejeição a atividades presenciais nem baixa sociabilidade. Menegali e Fadel (2021) discutem a presença social em jogos digitais e

apontam elementos associados à percepção de si e do outro, como imersão, corporeidade, atenção, natureza da atividade e configuração multijogador, o que impede equiparar interação digital e participação presencial. A pesquisa não mediu disponibilidade de espaços e eventos, distância, custos, horários, segurança ou preferências pessoais, de modo que as causas da baixa participação presencial permanecem em aberto. O mesmo vale para o predomínio da prática em casa e do uso de celular ou tablet: os dados descrevem esse padrão, mas não permitem associá-lo a menor profissionalização nem a obstáculos à atividade competitiva.

Ecossistemas pressupõem relações entre atores, e a literatura sobre ecossistemas de inovação destaca a articulação e a conexão entre eles (FELIZOLA; ARAGÃO; SILVA, 2024). A baixa participação em grupos locais indica que a presença de jogadores não configura, por si, um ecossistema integrado, ao menos na perspectiva desta amostra. O estudo, porém, não realizou análise de redes nem identificou os grupos existentes, e por isso não permite afirmar que a densidade objetiva de relações no município seja baixa.

A maior parte da amostra avaliou com satisfação a conexão de internet (53,8%), o que não sustenta tratar a conectividade como problema identificado pelos participantes. Conexão, contudo, não equivale à infraestrutura necessária para produzir, competir ou aprender: essas atividades podem depender de computadores, periféricos, espaços, software, competências, organização e recursos financeiros, e a satisfação declarada não mede velocidade, estabilidade ou cobertura. Um estudo sobre propulsores e barreiras da virtualização indica que fatores tecnológicos e organizacionais interagem na adoção produtiva de tecnologias (COSTA et al., 2025b). O grau de organização do ecossistema também recebeu avaliações divididas: 44,2% o consideraram organizado ou totalmente organizado, contra 26,9% que o consideraram pouco ou nada organizado. Esse resultado convive com a baixa participação em grupos e encontros, contraste que os dados não permitem explicar.

A categoria central foi a mais frequente em cinco das sete afirmações (oportunidades de carreira ou renda, apoio institucional, eventos, apoio ao desenvolvimento profissional e comparação com outros polos). Ela pode expressar incerteza, desconhecimento, ambivalência ou juízo intermediário, mas não deve ser lida como ausência de oportunidades. Jensen (2017) mostra que a profissionalização dos *e-sports* envolve organização, competição e espetacularização próprias, características que este estudo não mediu de forma objetiva. Os dados não permitem, portanto, afirmar que Maricá tenha um mercado profissional consolidado,

que a oferta de eventos ou de apoio profissional seja suficiente, nem que a produção local esteja acima ou em convergência com a de outros polos.

A colaboração entre profissionais recebeu mais respostas favoráveis (51,9%) que desfavoráveis (15,4%). A literatura de ecossistemas atribui posição central à articulação entre atores (FELIZOLA; ARAGÃO; SILVA, 2024), mas, como as relações concretas não foram identificadas, a colaboração percebida não pode ser tomada como evidência de rede institucionalizada. Permanece em aberto se ela corresponde a relações recorrentes ou a interações pontuais e como se concilia com a baixa participação em grupos locais.

As duas questões sobre apoio institucional medem aspectos distintos. A percepção sobre a existência de apoio foi dividida (32,7% favoráveis, 40,4% neutras e 26,9% desfavoráveis), enquanto 67,3% declararam não ter recebido apoio em projetos ou eventos, e os que o receberam citaram escolas (12) e a prefeitura (5). A diferença indica que percepção geral e experiência individual precisam ser analisadas separadamente e sugere possível distância entre a percepção de que existem mecanismos de apoio e o acesso efetivo a eles. Não se pode concluir que inexistam iniciativas no município ou que sejam ineficazes: os relatos são individuais e podem depender do tipo de projeto e do vínculo do participante com instituições, fatores não mensurados. Arenhardt e Simonetto (2023) identificaram, em PMEs inovadoras, reconhecimento da importância do financiamento público acompanhado de dificuldades de acesso, o que sugere que o apoio institucional envolve capacidade de acesso e utilização, além da existência formal de programas.

A formação reuniu a maior concordância (61,5%), e centros de treinamento (40,4%) e workshops e cursos de *game design* e programação (25,0%) foram as alternativas de investimento mais escolhidas. O resultado é compatível com a atenção que Amélio (2018) dá à formação de capital humano entre os desafios da indústria brasileira de jogos digitais e com a relação que Rodrigues et al. (2024) observaram, em contexto universitário, entre elementos do ecossistema empreendedor e a intenção empreendedora. A convergência com a literatura ocorre no plano conceitual, mas não permite ler a preferência por centros de treinamento como intenção profissional, pois ela pode estar associada a aprendizagem, lazer, socialização ou desenvolvimento de competências. A combinação entre perfil casual e preferência por formação não é contraditória, entretanto, o estudo não mediu intenção de mudança de perfil.

No conjunto, os resultados mostram participação em *games* acompanhada de baixa inserção em grupos e encontros presenciais, alta proporção de respostas neutras sobre

oportunidades e apoio, maior concordância quanto à colaboração e à prioridade da formação e relato predominante de não recebimento de apoio institucional. Esses achados podem ser lidos à luz da noção de ecossistema sem pressupor que o município já disponha de estrutura consolidada: em sentido analítico, um ecossistema é observado pelas relações entre atores, recursos, instituições e práticas, e este estudo oferece a perspectiva dos participantes.

A distribuição de perfis é concentrada, e o delineamento transversal e a análise descritiva não permitem estabelecer causalidade, tendências temporais ou associações estatísticas entre as dimensões. Os dados são autorrelatados e medem percepções, sem indicadores objetivos de infraestrutura, mercado, apoio institucional ou redes de colaboração, e a categoria central das escalas não distingue neutralidade de incerteza. O critério de elegibilidade baseou-se em autorrelato, e três participantes indicaram não ter o hábito de jogar.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão central da pesquisa foi compreender em que medida a participação em jogos digitais se articula às condições percebidas de um ecossistema local. Os resultados mostram que, na amostra investigada, a prática regular de jogos ocorre predominantemente em ambientes domésticos e convive com baixa participação em grupos, encontros presenciais e campeonatos. Esse padrão não permite inferir as razões da reduzida inserção presencial, mas indica que a participação em jogos, por si só, não corresponde necessariamente à integração em estruturas locais de sociabilidade, competição ou profissionalização.

As percepções sobre as demais dimensões do ecossistema foram heterogêneas. A conectividade recebeu avaliações predominantemente satisfatórias, enquanto oportunidades de carreira ou geração de renda, apoio institucional, regularidade de eventos e suporte ao desenvolvimento profissional concentraram respostas em posições intermediárias ou distribuídas entre avaliações favoráveis e desfavoráveis. A colaboração entre profissionais apresentou maior concordância favorável, embora esse resultado não permita caracterizar uma rede local institucionalizada, uma vez que as relações concretas entre os atores não foram analisadas. Em paralelo, a formação foi uma das dimensões de maior convergência entre os participantes. Esse resultado indica uma demanda declarada por desenvolvimento de competências, mas não permite, isoladamente, associá-la a intenção de profissionalização.

A diferença entre percepção e experiência direta de apoio institucional acrescenta uma dimensão importante à interpretação desses resultados, embora os participantes tenham apresentado avaliações distintas sobre a existência de apoio. A presença percebida de

mecanismos institucionais, portanto, não deve ser tomada como equivalente ao acesso efetivo a eles. Consideradas em conjunto, as evidências descrevem um cenário no qual a participação em *games* está estabelecida entre os respondentes, mas sua articulação com espaços presenciais, mecanismos institucionais e oportunidades de desenvolvimento permanece menos definida. Nesse sentido, a principal contribuição empírica do estudo é qualificar a caracterização do universo *gamer* em escala municipal, mostrando que a existência de jogadores e de práticas relacionadas aos *games* não é, por si só, evidência suficiente de um ecossistema local integrado e profissionalizado.

Essa contribuição deve ser situada em relação à literatura sobre ecossistemas, formação e profissionalização no setor, que frequentemente aborda essas dimensões em escalas mais amplas. Os dados de Maricá acrescentam uma perspectiva centrada nos participantes, mas a relevância desses achados está menos em estabelecer um diagnóstico definitivo do ecossistema local do que em distinguir dimensões que não devem ser tratadas como equivalentes: jogar regularmente não implica participação presencial; perceber colaboração não demonstra a existência de redes estruturadas; e reconhecer ou demandar formação não significa, necessariamente, profissionalização. Essa distinção oferece uma base mais precisa para investigações sobre como participação, formação, relações entre atores e oportunidades econômicas se articulam no contexto municipal.

O alcance das conclusões é condicionado pelo delineamento transversal e descritivo, e a ausência de indicadores objetivos de infraestrutura, atividade econômica, financiamento, governança, eventos e redes de colaboração também limita a possibilidade de confrontar as percepções dos participantes com características observáveis do ecossistema. Assim, os resultados são aplicáveis ao conjunto investigado e devem ser entendidos como evidência exploratória, sem pretensão de representar estatisticamente o universo *gamer* do município.

Pesquisas futuras podem avançar a partir dessas lacunas, em vez de apenas ampliar a descrição das percepções. O mapeamento de grupos, espaços, eventos, organizações e instituições, associado à análise dos mecanismos efetivos de acesso ao apoio e das relações de colaboração, permitiria verificar se a colaboração percebida corresponde a conexões concretas entre atores. A incorporação de desenvolvedores, equipes, empresas, organizadores, patrocinadores e instituições de ensino também possibilitaria observar o ecossistema para além da perspectiva dos jogadores. Estudos longitudinais ou desenhos de avaliação antes e depois de iniciativas específicas poderiam, por sua vez, examinar se ações de formação, eventos ou

articulação institucional se associam a mudanças em competências, participação, desenvolvimento de projetos e oportunidades profissionais. O principal resultado deste estudo, portanto, não é afirmar a ausência de um ecossistema *gamer* estruturado em Maricá, mas mostrar que sua existência e seu grau de integração não podem ser deduzidos apenas da participação em jogos: é necessário considerar conjuntamente as conexões entre atores, o acesso efetivo a instituições, a participação presencial, a formação e as oportunidades que se materializam no território.

6. REFERÊNCIAS

AMÉLIO, Camila de Oliveira. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: evolução, características e desafios. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 17., 2018, Foz do Iguaçu. **Anais do SBGames 2018**. Foz do Iguaçu: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 1497-1506. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/188510.pdf>. Acesso em: 19 set. 2026.

ARENHARDT, Daniel Luís; SIMONETTO, Eugenio de Oliveira. A importância do financiamento público para pequenas e médias empresas (PMEs) inovadoras com atuação no Brasil. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 17, n. 1, p. 21-38, 2023. DOI: <https://doi.org/10.48099/1982-2537/2023v17n1p2138>.

CARRILLO VERA, José Agustín; TERRÓN, Juan Miguel Aguado. The eSports ecosystem: stakeholders and trends in a new show business. **Catalan Journal of Communication & Cultural Studies**, v. 11, n. 1, p. 3-22, 2019. DOI: https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1.

COSTA, Gleiner Vinicius Vieira; LIMA, Jessé Lugon; CEZARIO, Bruno Santos; MIRANDA, Maria Geralda de. Orientação empreendedora e desempenho organizacional: uma síntese integrativa sobre inovação, aprendizagem e contexto. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 19, n. 2, p. 1-24, 2025a. DOI: <https://doi.org/10.6034/rmpe.v19i2.2172>.

COSTA, Leandro Loffeu Pereira; DIAS, Fabrício Tadeu; BARBOZA, Douglas Vieira; GARRIDO, Marcio Alexandre Dias. Propulsores e barreiras da virtualização em micro e pequenas empresas. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 19, n. 2, p. 135-164, 2025b. DOI: <https://doi.org/10.6034/rmpe.v19i2.2182>.

FEITOSA, Ângelo Carlos Avelino; AQUINO, Simone Azevedo Bandeira de Melo; SÁ, Varley Santos. Cenário de mulheres nos jogos digitais: discussões e análise de dados em relação à presença do público feminino nos games de 2014 a 2024. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 24., 2025. **Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 871-879. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10084>.

FELIZOLA, Matheus Pereira Mattos; ARAGÃO, Iracema Machado de; SILVA, Amanda Luiza Soares. A articulação dos atores do ecossistema paranaense de inovação. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 18, n. 1, p. 41-58, 2024. DOI: <https://doi.org/10.6034/rmpe.v18i1.1695>.

FJÆLLINGSDAL, Kristoffer S.; KLÖCKNER, Christian A. Gaming green: the educational potential of Eco – a digital simulated ecosystem. **Frontiers in Psychology**, v. 10, art. 2846, 2019. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02846>.

GALANIS, Christina R.; KING, Daniel L. Stigma and other public perceptions of recreational gaming and gaming disorder: a large-scale qualitative analysis. **Computers in Human Behavior Reports**, v. 17, art. 100581, 2025. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100581>.

JENSEN, Larissa. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>. Acesso em: 19 set. 2026.

KÜMPEL, Anna Sophie; HAAS, Alexander. Framing gaming: the effects of media frames on perceptions of game(r)s. **Games and Culture**, v. 11, n. 7-8, p. 720-744, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412015578264>.

MENEGALI, Camila; FADEL, Luciane Maria. Presença social nos jogos: percepção de si mesmo e do outro na cibersociedade. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CONHECIMENTO E INOVAÇÃO, 11., 2021, Maringá. **Anais do XI Congresso Internacional de Conhecimento e Inovação**. Maringá: CIKI, 2021. DOI: <https://doi.org/10.48090/ciki.v1i1.1131>.

MOCARZEL, Rafael Carvalho da Silva; SAVONITTI, Gabriel Almeida; BARBOZA, Douglas Vieira. Estruturando os eSports para a inserção no contexto olímpico. **RBDE - Revista Brasileira do Desporto Eletrônico**, v. 1, n. 3, p. 69-92, 2025.

RIVERO, Thiago Strahler; QUERINO, Emanuel Henrique Gonçalves; STARLING-ALVES, Isabella. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. **Neuropsicologia Latinoamericana**, v. 4, n. 3, p. 38-52, 2012. DOI: <https://doi.org/10.5579/ml.2012.109>.

RODRIGUES, Henrique Geraldo; VASCONCELOS, Andréa Costa Van Herk; OLIVEIRA, Márcia Freire de; CARRIJO, Michelle de Castro; MAEMURA, Marcia Mitie Durante; FERNANDES, Vivian Duarte Couto. A influência do ecossistema empreendedor na formação da intenção empreendedora de estudantes universitários: um estudo em uma universidade pública brasileira. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 18, n. 3, p. 135-151, 2024. DOI: <https://doi.org/10.6034/rmpe.v18i3.1991>.

SILVA, Carolina Brasil Romão e. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2019. DOI: <https://doi.org/10.26668/IndexLawJournals/2526-0014/2019.v5i1.5394>.

SILVA, Luan Santos Brandão da; DIAS, Fabrício Tadeu. Desenvolvimento de software com foco em sustentabilidade social e econômica: mapeamento sistemático da literatura. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 19, n. 2, p. 25-46, 2025. DOI: <https://doi.org/10.6034/rmpe.v19i2.2176>.