

O MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO ESTADO CEARÁ EM UM PERÍODO DA PANDEMIA COVID-19

Maria Ivoneide Vital Rodrigues, Filipe Vaz Silva, Suellen Lima Correia, Rafael Braz Azevedo Farias

Em períodos de pandemia, as pessoas passam muito tempo dentro de sua própria casa devido às normas de isolamento social, necessitando criar e/ou inventar suas atividades na intenção de ocupar sua mente e não se deparar com problemas psicológicos. Nessas circunstâncias, os jogos eletrônicos são ferramentas que podem auxiliar a diversão, o entretenimento, a concentração nos estudos e trabalho além de proporcionar a socialização dos familiares. Nesse contexto, a pergunta que instigou a atual pesquisa foi: durante a pandemia COVID-19 que iniciou no ano de 2020, houve crescimento no mercado de jogos eletrônicos no estado do Ceará? Para responder a essa questão, o objetivo desse trabalho investigativo foi de analisar o mercado de jogos eletrônicos em um período de pandemia no estado do Ceará. Para o atual processo investigativo foi realizado um estudo estatístico descritivo que pudesse apresentar os dados coletados a partir do instrumental de pesquisa criado pelos autores. Em relação à pesquisa de campo, foi aplicado um questionário utilizando o Google Formulários para os mais diversos públicos que possam ser possíveis consumidores potenciais de jogos eletrônicos e foi aplicado no período de 07 a 20 de fevereiro de 2021. Trezentas e onze pessoas responderam o instrumental de coleta de maneira eletrônica. Os resultados revelaram que a maioria dos consumidores de jogos eletrônicos é residente no município de Fortaleza - Ceará (80,71%); é formado por jovens entre 15 e 19 anos de idade (74,92%); jogam no celular (52,25%) ou no computador (26,42%), sozinhos (47,91%) ou com amigos (42,12%) e somente 8,04% jogam com familiares; 66,56% dos participantes não compraram jogos eletrônicos e 45,44% dos respondentes consideraram que os jogos tiveram um aumento em seus preços durante o período de aplicação do questionário. Com esses resultados, constatou-se que o mercado de jogos eletrônicos não ficou aquecido no estado do Ceará.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Comercialização de jogos. Isolamento social. Estado do Ceará.