

## **A EVOLUÇÃO NO MUNDO DOS VIDEOGAMES NO MERCADO DE TRABALHO.**

### **ODS 8**

Allan Moreira (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

Clara Marques (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

Eduardo Nicolas (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

João Antônio (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

João Guilherme (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

Lucas Emanuel (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

Thiago Apolinário (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

André Luís Galvão Cesar Amaral (Escola Estadual Doutor Alfredo Pujol)

A indústria de videogames consolidou-se, nas últimas décadas, como um dos setores mais dinâmicos e influentes do entretenimento e da economia criativa. O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a evolução dos jogos eletrônicos impactou o mercado de trabalho e contribuiu para o surgimento de novas profissões digitais. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em levantamento bibliográfico em livros, artigos científicos, dissertações, relatórios de mercado e anais de congressos da área. A análise contemplou aspectos econômicos, sociais e cognitivos, buscando compreender tanto as oportunidades como os desafios gerados pela indústria dos games. Os resultados indicam que os videogames deixaram de ser vistos apenas como lazer e se transformaram em um setor estratégico, que movimenta desde funções técnicas, como programação e design, até áreas complementares, como marketing, produção de conteúdo, gestão de comunidades e atuação de influenciadores digitais. Além disso, verificou-se que a prática de jogos pode desenvolver competências socioemocionais valorizadas no mercado, como criatividade, raciocínio lógico, tomada de decisão e trabalho em equipe. Contudo, também foram identificados riscos associados ao uso excessivo, como vício, sedentarismo e isolamento social, que exigem atenção e equilíbrio. Como conclusão, compreende-se que a indústria de videogames exerce influência significativa na formação de novas carreiras e no desenvolvimento de



habilidades digitais, representando um campo relevante para jovens profissionais, empresas inovadoras e pesquisadores interessados nas transformações da economia digital.

**Palavras-chave:** videogames; profissões digitais; mercado de trabalho; plataformas digitais; influenciadores.

# XIV CICTED

CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIA,  
TECNOLOGIA E DESENVOLVIMENTO