

PROPOSTA PARA FUTURO DE PROJETO DE UM COMPLEXO GAMER: ARQUITETURA APLICADA PARA ESPORTES ELETRÔNICOS PARA O MUNICÍPIO DE OURINHOS-SP.

PROPOSAL OF A FUTURE PROJECT OF A GAMER COMPLEX: ARCHTECTURE APLYED TO ELECTRONIC SPORTS IN THE MUNICIPALITY OF OURINHOS-SP.

¹MORAES, A. B. A.; ²MURILHA, D.

^{1 e 2} Departamento de Arquitetura e Urbanismo – Centro Universitário das
Faculdades Integradas de Ourinhos - UniFIO/FEMM.

RESUMO

Os jogos eletrônicos, vistos como diversão e entretenimento durante muitos anos, estão ganhando cada vez mais espaço como forma de trabalho e fonte de renda para as pessoas que se arriscam a entrar nessa realidade. A proposta do projeto é apresentar um Complexo Gamer no município de Ourinhos, interior de São Paulo, com o propósito de oferecer desenvolvimento e formação para atletas de esportes eletrônicos. O principal objetivo é utilizar a arquitetura para agregar melhorias nos espaços destinados a este novo cenário trazendo visibilidade para o tema. O trabalho engloba informações sobre o cenário dos esportes eletrônicos e um estudo sobre os espaços utilizados para estes fins, bem como seus pontos negativos e positivos. Como complemento foram realizados relatos de caso e referências para aprofundar, com mais propriedade, o tema abordado e as necessidades encontradas para cada espaço. Para tanto, foi elaborado um estudo da área a ser implantado o futuro projeto. Todas as informações utilizadas foram encontradas em artigos, trabalhos de graduações finais e entrevistas com pessoas do meio. Os resultados obtidos foram organizados em forma de diretrizes e pré-dimensionamentos dos espaços e recursos fundamentais para a implantação do projeto.

Palavras-Chave: Jogos Eletrônicos; Trabalho; Fonte de Renda; Atletas de Esportes Eletrônicos; Visibilidade.

ABSTRACT

The electronic games, seen as fun and entertainment for many years, are gaining more and more space as a form of work and source of income for people who risk entering this reality. The project's proposal is to present a Gamer Complex in the municipality of Ourinhos, in the interior of São Paulo, with the purpose of offering development and training for electronic sports athletes. The main objective is to use the architecture to add improvements in the spaces destined to this new scenario, bringing visibility to the theme. The work includes information about the electronic sports scenario and a study on the spaces used for these purposes, as well as their negative and positive points. As a complement, case relates and references were carried out to deepen, with more property, the topic addressed and the needs found for each space. For that, a study of the area to be implanted the future project was elaborated. All the information used was found in articles, final graduation papers and interviews with people in the middle. The results obtained were organized in the form of guidelines and pre-dimensioning of spaces and fundamental resources for the implementation of the project.

Keywords: Eletronic Games; Work; Source of Income; Eletronic Sports Athletes Visibility.

INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos teve seu crescimento impulsionado com a chegada da internet e, nos últimos anos, o que era apenas diversão tornou possível competições de jogos eletrônicos. De acordo com a PGB (2022), o hábito de jogar jogos digitais está presente na cultura brasileira em cerca de 74,5% das pessoas. Como resultado da constante popularização dos jogos houve a necessidade de criar espaços de trabalho e moradia para facilitar treinamentos e competições.

O funcionamento desses espaços de treinamento tem grande importância para os atletas melhorando o desempenho da equipe. Embora não o uso desses espaços não seja recente, ainda existe uma grande carência de qualidade em ambientes voltados para jogos. Este trabalho busca demonstrar a importância e aplicar os conceitos de arquitetura na execução e melhoria dos ambientes.

A fim de obter conhecimento em torno da área foi realizada uma pesquisa mais aprofundada a respeito dos conceitos, desenvolvimentos dos jogos ao longo dos anos, os ganhos da indústria de jogos, surgimento dos e-Sports, as pessoas que estão envolvidas no meio, as formas de engajamento nesse meio e o funcionamento das Gaming House e Gaming Office. Também foram desenvolvidos estudos comparativos em três diferentes espaços, sendo de equipes distintas e conhecidas, para poder desenvolver as necessidades que cada espaço tem em comum.

O objetivo principal deste trabalho é analisar o programa e a ambientação atual dos espaços de trabalho das organizações e de treinamento para atletas profissionais. Ao aprofundar o conhecimento visa-se colocar em evidência a necessidade desses espaços, a relação com os usuários e, com isso, propor um programa de necessidades adequado que possa ser adotado em um projeto local.

Nesse contexto, os objetivos específicos a serem adotados são: compreender o perfil das pessoas envolvidas; compreender a importância do espaço; analisar o programa e ambientes dos espaços escolhidos como exemplo; identificar as características que são positivas e negativas para o projeto; estabelecer as diretrizes e o programa que será utilizado no projeto e aplicar os conhecimentos adquiridos em arquitetura trazendo melhorias nos espaços de trabalho necessários para um Complexo Gamer.

Para atingir os objetivos sobre este trabalho será tomado como base os estudos realizados criando espaços com melhor aproveitamento trazendo

privacidade, conforto e estratégias de ergonomia para que todos possam desenvolver suas atividades de maneira segura e eficiente. A proposta visa também a utilização de espaços de decompressão para trazer descanso, relaxamento e descontração com foco em recarregar as energias e evitando, assim, uma sobrecarga emocional no ambiente de trabalho.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada baseou-se nas pesquisas webgráfica e bibliográfica na área voltada aos jogos, dos atletas profissionais e na busca de formas de conforto presentes na arquitetura para este tipo de edificação, na qual também foram efetuadas visitas *in loco* para obter mais informações a respeito deste tipo de projeto.

Os relatos de caso realizados serão apresentados neste trabalho para auxiliar o desenvolvimento do projeto, visto que na cidade de Ourinhos-SP e região não há (até o presente momento) um espaço que atenda esta função.

Também foi pesquisado um referencial teórico para que o mesmo contribua para o processo criativo projetual, onde será importante compreender alguns conceitos quando se fala de games, sua origem, sua cultura e a importância no mercado de trabalho, além de entender os espaços que envolvem o seu funcionamento.

DESENVOLVIMENTO

O Bario Bar está localizado na Rua Coropé, 41 em Pinheiros, zona oeste de São Paulo. O espaço, com acomodação para até 350 pessoas, oferece cervejas, drinks artesanais e possui um cardápio de comidas variadas no estilo americano com entradas e lanches artesanais. O principal atrativo do bar são as máquinas de jogos Arcade e Pinball que resgatam a cultura dos jogos eletrônicos vintage e a nostalgia dos fliperamas dos anos 80 e 90.

Figura 01. Mapa de localização do Bario Bar, São Paulo, S.P.



Fonte: Google Maps, adaptada. Visita em: 01 març. 2022.

O conceito adotado no edifício foi inspirado nos Barcades de Chicago, nos EUA, pelo empreendedor Paulo Esteban que conheceu o estilo durante uma viagem de negócios. Trata-se da junção “bar” e “arcade”, um ambiente que surgiu a partir da ideia de revitalizar os antigos fliperamas transformando-os em uma experiência moderna.

As máquinas de jogos encontradas no Bario foram fabricadas pela empresa de seu pai, a Matic, que atua há 45 anos produzindo fliperamas e outras máquinas de entretenimento.

Pode-se observar na Figura 02 que o programa do bar foi definido para que as áreas dinâmicas de jogos e áreas estáticas (bar, mesas e poltronas) sejam integradas.

As áreas são divididas em dois níveis sendo: térreo, onde concentra a maior parte das atividades e, o mezanino, formado por uma área mais restrita. O espaço conta com diferentes ambientes abertos e fechados: área interna (1), deck externo (2), mezanino (3) e uma área aberta nos fundos (4).

Figura 02. Principais áreas do Bar Bario, São Paulo, S.P.



Fonte: Arquivo pessoal. Visita em: 01 de março de 2022.

O primeiro nível (térreo) é composto por uma entrada principal com acesso direto a um deck externo e a área da recepção onde há os primeiros contatos de comunicação. Logo adiante, temos as primeiras máquinas de jogos e o acesso da escada que leva ao mezanino. Em seguida, bem em frente ao bar, encontra-se a área de estática destinada a mesas, poltronas e os sanitários. Ao lado está localizada a maior parte das máquinas de jogos que são dispostas em um “corredor” dando acesso a outro espaço com o segundo bar.

O segundo nível (mezanino), exibido no organograma acima, é um espaço mais restrito que pode receber reservas de grupos fechados. Essa área menor é composta por mesas e sofás, poucas máquinas de jogos e um bar. Além disso, é possível perceber que os ambientes apesar de serem integrados são bem distribuídos, evitando que as pessoas fiquem concentradas em uma mesma área. As máquinas de jogos estão dispostas sempre nos cantos dos ambientes e nas mesmas regiões para que não atrapalhe a circulação de passagem e de quem está jogando, na qual, as mesas ficam próximas dos fliperamas, evitando os deslocamentos entre diferentes ambientes.

Outro detalhe notável na decoração do Bar Bario é que todos os espaços foram criados para que haja integração: o ambiente é marcado de artes e referências de ícones da música, cinema e games. Os antigos fliperamas eram ambientes escuros e sem atrativos na decoração. No Bar Bario os espaços são

“instagramáveis”, ou seja, podem ser utilizados para tirar fotos legais e postar nas redes sociais.

O estudo do espaço do Bar Bario foi importante para a elaboração do conceito do projeto, sendo utilizado como um ideal de espaço de desconpressão. Esses espaços são relevantes pois funcionam como um “escape” no dia a dia de trabalho, muitas vezes cansativo. Por meio desse estudo, ainda foi possível ter um auxílio em detalhes utilizados como decoração, setorização, iluminação e até mesmo interiores.

Em relação ao Edifício do CEBRAC, este está localizado na Rua São Paulo, 277, região central da cidade de Ourinhos, interior do Estado de São Paulo. O CEBRAC ou Centro Brasileiro de Cursos é uma escola de cursos profissionalizantes que oferece cursos em diferentes seguimentos e, assim, os alunos podem desenvolver competências e habilidades empreendedoras. Para o estudo de caso, foi feita uma análise do prédio e das áreas voltadas para o setor de tecnologia.

Figura 03. Mapa de localização CEBRAC, Ourinhos, S.P.



Fonte: Google Maps, adaptada. Visita em: 20 de maio de 2022.

O prédio do CEBRAC conta com uma recepção, uma sala comercial (vendas de cursos), uma coordenação, um hall de espera, dois banheiros (feminino e masculino), seis salas de aula, dois laboratórios de informática, um laboratório de manutenção de computadores e celulares, um auditório e uma cozinha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a elaboração das pesquisas a respeito deste tema, pode-se perceber a necessidade da constante popularização dos jogos onde há a necessidade de se criar espaços de trabalho e moradia para facilitar treinamentos e competições para os competidores, na qual, o funcionamento destes espaços de treinamento tem grande importância para os atletas melhorando assim o desempenho das equipes. Embora não o uso desses espaços não seja recente, ainda existe uma grande carência de qualidade em ambientes voltados para jogos. Este trabalho buscou demonstrar a importância de se aplicar os conceitos da arquitetura na execução e melhoria dos ambientes destinados aos jogos e aos competidores.

REFERÊNCIAS

ANDREUZZA, Santiago. **A ascensão dos games: porque ficar de olho nesse mercado.** O futuro das coisas, 2021. Disponível em: <<https://ofuturodascoisas.com/a-ascensao-dos-games-porque-ficar-de-olho-nesse-mercado/>>. Acesso em: 12 de março. 2022.

ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Publicado em 14 fev. 2011). Ciências & Cognição, Volume 3, págs. 21 – 62. Disponível em: <<http://cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473>>. Acesso em: 08 de março 2022.

ESPORTS, Confederação Brasileira de. **O que são os eSports?** Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#quando-e-esports>>. Acesso em: 12 de março de 2022.

PACETE, Luiz Gustavo. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023.** Forbes, 2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em: 12 de março de 2022.

RAPHAEL, Pablo. **Principais gêneros de jogos e suas características.** Disponível em: <<https://gogamers.gg/blog/principais-generos-de-jogos>>. Blog GoGamers, 2021. Acesso em: 18 de março de 2022.

SUTARELI, Jonas. **Discussão: Como a internet afetou os jogos eletrônicos.**

Disponível em:

<<https://www.gameblast.com.br/2013/02/discussao-como-internet-afetou-os-jogos.html>>. Acesso em: 08 de março de 2022.

SKWARCZEK, Bartosz. **Como a indústria de jogos subiu de nível durante a**

pandemia. Forbes, 2021. Disponível em:

<<https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/06/17/how-the-gaming-industry-has-leveled-up-during-the-pandemic/?sh=50882ab1297c>>. Acesso em: 12 de março de 2022.