



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

JOSÉ SAMARCOS MAHON NETO

PORQUE AS PESSOAS PARARAM DE FREQUENTAR ARCADES?

Caruaru
2022

JOSÉ SAMARCOS MAHON NETO

PORQUE AS PESSOAS PARARAM DE USAR ARCADE?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador (a): Profº. Me. Fábio Caparica de Luna.

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

MAHON NETO, José Samarcos.

PORQUE AS PESSOAS PARARAM DE USAR ARCADE? / José
Samarcos MAHON NETO. - Caruaru, 2023.

46 : il., tab.

Orientador(a): Fábio Caparica de LUNA

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Videogame. 2. Arcade. 3. Indústria de Jogos. 4. Jogos. 5. Games. I.
LUNA, Fábio Caparica de. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

JOSÉ SAMARCOS MAHON NETO

PORQUE AS PESSOAS PARARAM DE USAR ARCADE?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 11/05/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Me. Fábio Caparica de Luna (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Verônica Emília Campos Freire (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino (Examinadora Interna)
Universidade Católica de Pernambuco

Dedico este trabalho a Camila, que enxergou potencial em mim como designer e me incentivou a largar a carreira de engenheiro de software para seguir este sonho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Nete, minha mãe do coração, que me deu meu primeiro jogo e me levava à feira e arcades na infância para ver o que havia de novo no mercado. O amor aos jogos que ela plantou me fez criar o interesse que mais tarde viria a esculpir minha formação profissional.

Agradeço a Norma e Natanael, meus pais de sangue, que mantiveram minha paixão por jogos - um hobby tão caro - aquecida durante minha infância e adolescência. Agradeço também a eles, e neste incluo Bárbara, minha irmã, por terem sido pilares emocionais e financeiros tão importantes quando decidi largar tudo para seguir o sonho de ser designer.

Agradeço a Wesley, meu amor, que me deu todo o apoio e cobertura necessária para escrever este documento.

Agradeço ao 1º Governo Lula que introduziu o Programa de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), fazendo-se possível que eu, residente do Agreste Pernambucano, pudesse ter acesso ao ensino superior de qualidade, público e gratuito.

Agradeço aos meus professores da UFPE-CAA pela dedicação comigo durante todos estes anos. Devo o profissional que sou primeiramente a vocês.

E, por fim, agradeço a Ricky, meu melhor amigo, que partiu em 2022. Ele que desde os meus 12 anos me acompanhou em tudo, inclusive nesta graduação. Queria que você estivesse aqui para me ver formado.

RESUMO

Os arcades foram, para muitos, o seu primeiro contato com jogos eletrônicos. Mais democráticos que os videogames domésticos devido ao baixo custo para o usuário e comportando tecnologia mais avançada, o arcade explodiu em popularidade até meados dos anos 90. Porém, houve um claro declínio em seu interesse a partir do início do século XX, período que coincide com mudanças em hábitos de consumo e popularização de novas tecnologias no mercado de videogames domésticos. O que antes era uma indústria que movia US \$38 bilhões por ano, hoje não consegue ter relevância frente às demais. Este trabalho busca resgatar experiências e discuti-las frente aos fatos que desencadearam paralelamente para entender os motivos que levaram os usuários de arcade a deixar de frequentá-los. Para tal foram realizadas entrevistas semiestruturadas com um grupo de pessoas que frequentavam arcades na década de 70, 80 e 90. Estas entrevistas revelaram fatos tais como a importância do aspecto social e a empolgação do grupo com os aspectos técnicos das máquinas, mas também revelou o desinteresse quando a tecnologia dos jogos domésticos e seu design inovador alcançaram o arcade. Os dados destas entrevistas foram então contrapostos com fatos relacionados para melhor entendê-los e discuti-los. Este trabalho entende, portanto, que existem certos aspectos do arcade que são lembrados com um forte sentimento de nostalgia e que isso deve ser explorado em novos produtos e serviços.

Palavras-chave: arcade; videogame; indústria; popularidade.

ABSTRACT

The arcade was for many their first contact with electronic gaming. Cheaper than domestic consoles due to a low entry price and sporting higher technology, the arcade exploded in popularity until the later half of the 90s. However, there was a clear decline in its popularity since early this century, which coincides with changes in consumer habits and popularity of news technologies in the domestic gaming market. What was once a 38 billion dollar industry is now basically irrelevant for gaming as a whole. This paper compiles experiences and sets to understand the reasons why users stopped going to arcades. To achieve that a series of semi structured interviews were conducted with a set of users who played on arcades during the 70s, 80s and 90s. Those interviews revealed information such as the importance of social play and the awe of new technology, but also how advancements in domestic consoles made some of those aspects not as relevant. This paper therefore concludes that there are aspects in the arcade experience that are remembered fondly and it can translate into product and service opportunities.

Keywords: arcade; videogame; industry; popularity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Criança utilizando um motoscópio na década de 80.....	12
Figura 2 –	Propaganda do Baffle Ball.....	13
Figura 3 –	Cabine de Pong e tela do jogo Pac-Man.....	14
Figura 4 –	SEGA Ikebukuro GiGO Arcade.....	15
Figura 5 –	Arcade abandonado em Ontário, Canada.....	16
Figura 6 –	Arcade em lanchonete.....	18
Figura 7 –	Bar com máquinas de arcade.....	19
Figura 8 –	Fachada de arcade.....	20
Figura 9 –	Arcade em Shopping de São Paulo.....	21
Figura 10 –	Arcade para quatro jogadores simultâneos.....	22
Figura 11 –	Arcade de Street Fighter II ao lado de Pac-Man.....	23
Figura 12 –	Comparação entre o jogo das Tartarugas Ninja no Arcade e no NES.....	24
Figura 13 –	Comparativo de Pac-Man no Arcade (à esquerda) e no Atari (à direita)...	25
Figura 14 –	Lan House no Brasil.....	26
Figura 15 –	O Playstation.....	28
Figura 16 –	Wireframe de Soul Calibur no Dreamcast (à esquerda) e no Arcade (à direita).....	30
Figura 17 –	Tela de Phantasy Star Online de Dreamcast.....	31
Figura 18 –	Comparação entre Final Fantasy VI (1994), VII (1997) e X (2001).....	32
Figura 19 –	Spring Island Arcade, aberto desde a década de 1930 em Rhode Island, EUA.....	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	CONTEXTO DO ARCADE.....	12
3	METODOLOGIA.....	17
4	ANÁLISE DE DADOS.....	18
4.1	QUANTO AO ESPAÇO DO ARCADE.....	18
4.2	QUANTO AO JOGO EM GRUPO.....	21
4.3	QUANTO À EXPERIENCIÊNCIA DO ARCADE.....	23
4.4	QUANTO AO PÚBLICO.....	24
4.5	QUANTO A VIDEOGAME X ARCADE.....	25
4.6	QUANTO A DEIXAR DE JOGAR ARCADE.....	26
5	DISCUSSÃO DOS DADOS.....	28
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
	REFERÊNCIAS.....	35
	APÊNDICE A – FORMULÁRIO PRELIMINAR.....	44
	APÊNDICE B – ROTEIRO DA ENTREVISTA.....	45
	APÊNDICE C – LISTA DE ENTREVISTADOS.....	46

1 INTRODUÇÃO

O jogo é uma atividade praticada por indivíduos ou grupo de indivíduos desde a antiguidade até os dias atuais. O aspecto social do jogo é muito importante. O The British Museum mostra que o Jogo Real de Ur foi jogado na Mesopotâmia em meados do terceiro milênio antes da Era Cristã e consistia em um tabuleiro com regras para dois participantes. Tais atividades continuaram a se desenvolver ao longo dos séculos, gerando jogos como xadrez, baralho e dominó, além de aparelhos mecânicos e eletrônicos.

O termo Penny Arcade é utilizado desde a primeira década do século XX e consiste de uma máquina operada a partir de uma moeda de valor pré-estabelecido. (NASAW, 1999). Modelos mecânicos surgiram nos EUA desde o início do século XX, enquanto que modelos eletrônicos, que utilizam videogames, começaram a surgir a partir do início da década de 70 e receberam estabelecimentos dedicados até sua conclusão. Pong, lançado em 1972 e focado em competição entre dois indivíduos, seria o primeiro jogo de arcade comercialmente bem sucedido. (J. P. WOLF, 2007)

Segundo o levantamento da Pelham Smithers em 2020 e compilado pela Visual Capitalist¹, o arcade gerou sua maior receita de US \$38 bilhões no início da década de 80 e apresentou uma certa estabilidade até 1995, quando começou a experimentar um declínio que apenas se estabilizou em meados de 2005. O ano de 1994 marca o lançamento do PlayStation, o primeiro console de videogame doméstico a quebrar a marca de 100 milhões de unidades vendidas ao redor do mundo (SONY, 2007) e protagonizou um rápido aumento na receita do segmento até os primeiros anos do século XXI e goza de estabilidade até os dias atuais.

Tendo isso em vista, o **objetivo geral** é compreender a correlação entre o desinteresse dos usuários de arcade da segunda metade da década de 90 com o crescimento do mercado de consoles no mesmo período.

¹ A *Visual Capitalist* é uma editora focada em tratamento e apresentação de dados para estudos de mercado.

Os **objetivos específicos** são:

- Compreender os motivos que os levaram a adotar o console como seu jogo eletrônico principal a partir deste período de tempo.
- Compreender o contexto dos arcades naquele período de tempo.

Este trabalho se justifica como um importante instrumento para entender o declínio do arcade a partir das experiências de seus usuários, buscando assim identificar e expor mudanças no padrão de consumo de jogos eletrônicos.

Portanto, a principal contribuição deste trabalho está em apresentar uma compreensão destas experiências para melhor entender os aspectos que fizeram o público do arcade se afastar.

2 CONTEXTO DO ARCADE

O *arcade*, em definição abrangente, existe desde o início do século XX nos EUA, onde algumas atrações começaram a ser operadas a partir da inserção de uma ou mais moedas para liberar acesso. Entre as mais comuns na época estavam caça níqueis, *hockey* de mesa, *jukeboxes*, máquinas de cartomante e pinball mecânico. Eram conhecidos como *Penny Arcade* por normalmente custar um centavos de dólar por partida e eram comumente encontradas em parques de diversão fixos e itinerantes. (NSAW, David, 1999)

Figura 1 - Criança utilizando um motoscópio na década de 80.



Fonte: Flickr.

O primeiro jogo *arcade* comercial de sucesso produzido em massa foi Baffle Ball, projetado por David Gottlieb e lançado em 1931 pela Gottlieb and Co.. Desde então o mercado, especialmente o de Pinball, gozou de grande popularidade que inclusive incentivou alguns estados e municípios dos EUA a proibir, até meados da década de

70, tal tipo de entretenimento sob a alegação de ser uma espécie de jogo de azar. (THE VERGE, 2013)

Figura 2 - Propaganda do *Baffle Ball*.

BAFFLE BALL!

THE GREATEST VALUE EVER OFFERED

Absolutely the **FINEST**
 Pin Board Game Made!
NO BUGS IN THIS GAME!

*Meet Us at the Big
 Show, Hotel Sherman
 Booths 45-47*

10 Shots for 1c

ALSO MADE FOR **5c** PLAY



AIR MAIL

Gentlemen:
 If possible give me better price on my future order. If you will look up my records you will find that I have purchased last three weeks. However, do not delay the enclosed order on this account.
EDDIE MACK
 New York

SPECIAL DELIVERY

Attention Paul Bennett:
 To say I was surprised when I opened the cash box of my Baffle Ball machine is putting it mildly. The total receipts were \$22.35. As I give the merchant only 25% I received more money from this machine than I do from my best Jack Pot Slot Machines.
C. F. HALL
 Ohio

TELEGRAM

Ship at once via Acme Fast Freight 25 Baffle Ball machines with stand stop Sample machine took in \$54.00 in 8 days less Wire price lots of fifty.
C. A. MARTIN
 California

OUR RISK
 Banishing Guarantee

YOU CAN'T LOSE

Order your trial B A F F L E BALL MACHINE TODAY while your territory is still WIDE OPEN. Demonstrate B A F F L E BALL'S money-making power to your own satisfaction for seven days after delivery. If for ANY reason you wish to return your first machine before the seven days expire, ship it back, express prepaid, and we will promptly REFUND THE ENTIRE PURCHASE PRICE! No questions asked.

CAN WORDS SAY MORE?

OPERATORS: BEFORE BUYING MACHINES GET OUR LOW PRICES—THEY ARE ASTONISHING!

We are Direct Factory Distributors for

BAFFLE BALL • BINGO BALL
BUSTER BALL • PLANET BALL

THE "ACES" IN PIN BOARD GAMES

ROCK-OLA MFG. CO. Dept. CUK, Jackson Blvd. at Desplains St., CHICAGO, ILL.

Fonte: IPDB.

Na década de 70 viu o desenvolvimento de outra ramificação do *Arcade*: Os jogos eletrônicos, ou video game. O primeiro jogo do tipo foi *Computer Space*, lançado em

1971 pela *Nutting Associates*. Embora longe de ser um sucesso, *Computer Space* abriu espaço para o desenvolvimento de Pong pela Atari, um *arcade* tão bem sucedido que deixou claro os benefícios do *arcade* eletrônico em cima do *Pinball* mecânico: Mais simples de produzir e barato devido à falta de partes móveis. (THE VERGE, 2013)

Com estas vantagens, e longe das restrições impostas pelas suas raízes em jogos de azar, o *arcade* pôde finalmente gozar do que é chamado de Era de Ouro nos EUA. Em 1980 era lançado *Pac-Man*, o *arcade* de maior sucesso na história, gerando U\$ 1 bilhão apenas em seu primeiro ano nos EUA. Porém, assim como todo segmento do mercado de jogos em solo norte americano, os *arcades* sofreram bastante com o crash de 1983, um conjunto de fatores que geraram um desinteresse por este tipo de entretenimento como um todo. (THE VERGE, 2013)

Figura 3 - Cabine de Pong e tela do jogo *Pac-Man*.



Fonte: Wikimedia Commons; CNN

Muito embora a indústria nunca tenha recuperado seu auge, o início dos anos 90 viu, em 1991 e 1992, respectivamente, o lançamento de *Street Fighter II* e *Mortal*

Kombat, catapultando um interesse renovado pelo *arcade*. Não foi o mesmo sucesso que na década passada, mas era um negócio popular o suficiente para justificar estabelecimentos não dedicados a disponibilizá-los novamente, além da sobrevivência aos estabelecimentos dedicados. (THE VERGE, 2013)

Este sucesso se manteve durante a década, mas no começo do século, junto à popularização na camada mainstream do console doméstico, o *arcade* foi perdendo cada vez mais mercado. Em 2005 a cidade de Nova Iorque possuía apenas 25 estabelecimentos dedicados ao *arcade* e em 2011 este número não chegava a 10. Perto da segunda década do século XXI boa parte das franquias de jogos que nasceram no *arcade* sequer recebiam versões de seus novos jogos para a plataforma. Experiências únicas, que envolviam danças ou acessórios caros e elaborados, ainda mantinham uma certa popularidade com o público geral, mas estas também sumiram com o passar do tempo e desinteresse. (THE VERGE, 2013)

Figura 4 - SEGA Ikebukuro GiGO Arcade



Fonte: *Japan Today*

Durante as duas primeiras décadas deste século, a cultura do *arcade* ainda se mostrou presente em estabelecimentos como bares e pubs voltados ao público adulto. Donos destes estabelecimentos apostam na nostalgia como grande motivo

para o interesse, servindo como uma forma de atingir um público que possui boas memórias com estes jogos. (THE VERGE, 2013) No Japão, país que viu a quantidade de *arcades* diminuir de 26.573 em 1986 para apenas 4.022 em 2019 (JAPAN TIMES, 2021), ambientes voltados para *arcade* começaram inclusive a ser frequentados por idosos que os utilizavam como espaço para socializar e fazer novas amizades. (NIKKEI, 2010)

Figura 5 - *Arcade* abandonado em Ontário, Canada.



Fonte: PC Mag.

Tal situação mudou bastante nos dias atuais. A pandemia de Covid-19 causou sérios impactos ao mercado de *arcades* comerciais. Paralelamente a isso, o mercado de *videogames* domésticos sofreu um aumento exponencial no mesmo período. (MANICHI, 2021). Diante deste cenário, algumas empresas estão apostando vender o *arcade* diretamente ao consumidor doméstico que quer ter a experiência em sua casa. A mais bem sucedidas destas, a *Arcade1up*, está presente em grandes varejistas dos EUA e possui contratos de distribuição com as maiores editoras de jogos do mundo, com novos modelos sendo lançados regularmente. (YAHOO, 2020)

3 METODOLOGIA

Para atingir seus objetivos, este trabalho busca realizar uma análise de discurso a partir de uma série de entrevistas semi estruturadas com 8 usuários de *arcade* durante as décadas de 70, 80 e 90 e que transacionaram a jogar exclusivamente em consoles domésticos. Busca-se realizar uma correlação estatística entre o perfil destes usuários, os principais aspectos que os levaram a realizar esta transição e os principais aspectos da experiência de jogar no *arcade* que sentem falta nos dias de hoje.

Os dados obtidos nas entrevistas buscarão responder algumas hipóteses.

1. Acredita-se que a popularização do console de mesa a partir da segunda metade da década de 90 gerou desinteresse no *arcade*. Consoles apresentam a comodidade do entretenimento em casa, algo que o *arcade* não oferece. Porém, a diferença tecnológica de ambos mantém o interesse alto nos *arcades*. Com o estreitamento desta diferença, e o aumento na popularidade dos consoles, acredita-se que isso gerou uma queda de interesse no *arcade*.
2. Pessoas que experienciaram os *arcades* na década de 70, 80 e início dos anos 90 possuem uma memória afetiva maior do que os que experienciaram na segunda metade dos anos 90.

Um formulário online preliminar será enviado com o intuito de realizar uma triagem de público, visando direcionar as entrevistas aos que se encaixam no perfil buscado.

1. Idade: Busca-se estudar um público com idade a partir de 32 anos. Isto garante que eles possuíam entre no mínimo 10 anos ao final da década de 90.
2. Se jogava *arcades* na década de 70, 80 ou 90: Busca-se estudar o público que jogava em máquinas de *arcade*, sejam elas em locais dedicados ou não à atividade, anterior ao final da década de 90.

Email: Uma forma de contato é necessária para realizar a entrevista no futuro.

4 ANÁLISE DE DADOS

4.1 QUANTO AO ESPAÇO DO ARCADE

Os entrevistados apresentaram diversas descrições de locais para *arcades*. Alguns frequentaram predominantemente um certo tipo de espaço, enquanto que outros variam a depender da circunstância. Podemos agrupar estes locais em:

Lanchonetes: Localizadas em bairros residenciais e subúrbios, serviam como ponto de encontro de crianças e adolescentes. O negócio principal eram os lanches, mas também apresentavam elementos de recreação como bônus que incluíam os *arcades*. Mencionadas pelos **entrevistados A, C e E**, eles mencionam que não haviam muitas máquinas - e que as que haviam não eram tão recentes quanto as de locais dedicados - mas a proximidade de casa e a facilidade de ir de bicicleta tornaram estes os lugares mais frequentados por eles.

Figura 6 - *Arcade* em lanchonete.



Fonte: Garotas Geeks.

Bares: Eram locais menos convidativos e frequentados por adultos. Podiam estar localizados em bairros ou centros de cidade. O **Entrevistado A** menciona que às vezes brigas aconteciam. O **Entrevistado D** lembra que o ambiente possuía apenas uma máquina e servia como um entretenimento para os filhos enquanto os pais bebiam com os amigos. Os **Entrevistados C e D** mencionam que além dos *arcades* também haviam máquinas pinball e que elas eram populares entre os adultos.

Figura 7 - Bar com máquinas de *arcade*.



Fonte: *Pin Repair*.

Rua: *Arcades* de rua eram espaços dedicados que não estavam inseridos num espaço maior, sendo acessíveis direto da rua. Frequentado por crianças e adolescentes, com alguns poucos adultos.

Figura 8 - Fachada de arcade.



Fonte: *Pin Repair*.

Galerias: Mencionadas pelos **entrevistados C e F**, as galerias eram espaços menores que os shopping e mais distribuídos pela cidade. Sempre apresentavam lanchonete e os *arcades* serviam como um dos atrativos de lazer. As máquinas, mais recentes que as das lanchonetes de bairro, se encontravam em espaços dedicados ou nos *halls* de travessia destas galerias.

Shoppings: Eram espaços maiores e com as máquinas mais recentes do mercado. Mencionados pelos **entrevistados B, C e H**, eram espaços em que eles apenas iam a passeio com os pais. Jogar no *shopping* custava bem mais caro que nas demais localidades e o público era compreendido por classes mais altas.

Figura 9 - Arcade em Shopping de São Paulo.



Fonte: Folha de São Paulo.

4.2 QUANTO AO JOGO EM GRUPO

À exceção do **Entrevistado D**, todos os demais disseram que preferiam ir acompanhados ao *arcade* e consideravam este aspecto social como um de seus pilares.

Fazer novas amizades no *arcade* era raro. Apenas o **Entrevistado G** fez amizades duradouras jogando em *arcade*. Para os demais, havia apenas uma troca de interação e a necessidade de jogar partidas quando era desafiado por um estranho. O **Entrevistado C** menciona que estes desafios eram comuns por ser a única forma de "remover" alguém que estava fazendo uso prolongado da máquina. Crianças mais novas tinham dificuldade com esta dinâmica por falta de habilidade ou apenas timidez.

Figura 10 - Arcade para quatro jogadores simultâneos.



Fonte: Wikimedia Commons.

O desafio de algumas máquinas era apenas superar um placar. O **Entrevistado D** se mostrou muito empolgado com isso. "Eu gostava de jogos de nave e corrida. Estes eram *single player*", se referindo a serem jogos para apenas um jogador. O entrevistado comenta que a interação social deste tipo de jogo era observar outros jogadores para descobrir os "macetes", elementos escondidos do game design que facilitam alcançar um placar maior ou chegar mais longe no jogo.

Os dois gêneros de jogo mais comentados pelos entrevistados foram os *beat em' up* e jogos de luta. Estes eram títulos projetados para jogar sozinho ou em grupo, mas raramente os entrevistados os apreciavam de forma solitária. "Luta era o mais animado. Todo mundo queria jogar", disse o Entrevistado F.

Figura 11 - Arcade de *Street Fighter II* ao lado de *Pac-Man*.



Fonte: 81 Arcade.

4.3 QUANTO À EXPERIÊNCIA DO ARCADE

Os aspectos técnicos são muito lembrados pelos entrevistados. O *arcade* era visto como algo de gerações à frente dos consoles de videogame domésticos. Era como "comparar a música em MP3 com o ao vivo", disse o **Entrevistado C** ao tentar traçar um paralelo entre as duas tecnologias.

Mesmo sendo muito criança e sem ter noção de aspectos tecnológicos, o **Entrevistado B** ficou marcado pela qualidade sonora de uma máquina. "A máquina falava com você", disse ao mencionar a voz robotizada do jogo. "Eram muitas luzes, muitas cores. Eu fiquei fascinado com aquilo", lembra.

A interação com as máquinas também era algo único, como, por exemplo, utilizar volantes em jogos de corrida ou réplicas de armas em jogos de tiro. "Você não tinha como ter aquilo em casa", disse o **Entrevistado C**. Tais interações ainda são de difícil acesso ao jogador comum nos dias de hoje, sendo mantidas como um diferencial do *arcade*. O **Entrevistado D** menciona que estes acessórios aumentavam a imersão do jogador com a máquina. Não era apenas apertar botões, mas tornar o jogo uma extensão de suas ações.

Figura 12 - Comparação entre o jogo das Tartarugas Ninjas no Arcade e no NES.



Fonte: *Hardcore Gaming 101*.

Mesmo jogos mais comuns possuem diferenciais nos *arcades*. O **Entrevistado C** menciona o jogo das Tartarugas Ninjas e dos *Simpsons*, onde era possível jogar 4 pessoas simultaneamente. Foi também a primeira experiência do **Entrevistado H** com jogos 3D.

Os espaços de *arcades* também incluíam jogos mecânicos, como *pinball*, *hockey* de mesa e *sinuca*. O **Entrevistado D** lembra do *pinball* com muito afeto e sente falta de não encontrar mais tais máquinas nos dias de hoje.

4.4 QUANTO AO PÚBLICO

Os *arcades* localizados em bares, galerias e na rua eram frequentados por pessoas diversas. Bares eram os lugares onde haviam pessoas mais velhas, com

quem os entrevistados não interagiam muito. Os *arcades* de rua eram frequentados por crianças de baixa renda até classe média e ambos os grupos interagiam entre si.

Os **entrevistados B e C** falaram bastante sobre os *arcades* de *shoppings*. Eles os descreveram como limpos e organizados, mas exclusivamente frequentados por pessoas de classe social mais alta. Eram lugares onde os pais deixavam as crianças enquanto passeavam no *shopping*.

4.5 QUANTO A VIDEOGAME X ARCADE

Quase todos os entrevistados possuíam videogame em casa, mas eles enxergaram o *arcade* como o lugar onde os jogos possuíam mais qualidade e tecnologia. O **Entrevistado C** diz que "(...) a velocidade que as coisas aconteciam era impressionante.", comparando com a lentidão dos sistemas domésticos. O mesmo entrevistado disse que algumas vezes tinha o mesmo jogo em casa, mas gostava de ir ao *arcade* só para experienciá-lo com maior qualidade.

Figura 13 - Comparativo de *Pac-Man* no Arcade (à esquerda) e no Atari (à direita).



Fonte: *Videogames Chronicles*.

Algumas tecnologias também apareceram pela primeira vez nos *arcades*. O **Entrevistado C** menciona o jogo com quatro jogadores simultâneos, algo que só viria a se tornar realidade anos depois nos consoles. O **Entrevistado B** falou como o

áudio do *arcade* era superior, apresentando vozes gravadas e música com "qualidade de *CD*". O **Entrevistado H** menciona que foi nos *arcades* onde primeiro viu jogos tridimensionais.

Os *arcades* sempre possuíam os títulos mais recentes e os jogadores podiam testar vários num mesmo dia. O **Entrevistado C** lembra que jogos de videogame eram caros e a necessidade de comprá-los diminuía a variedade disponível em casa, mas que no começo do século se tornaram mais acessíveis. "Depois do *CD* pirata ficou mais acessível ter *videogame*", disse ele. O mesmo discurso foi repetido pelo **Entrevistado H**.

Ao longo da década de 90 os videogames e *PCs* passaram a receber jogos mais complexos, duradouros e envolventes. Os gêneros *RPG* e *Adventure*, em especial, foram mencionados como sendo algo que apenas os consoles e computadores domésticos ofereciam. Os **entrevistados B e E** mencionaram que estes jogos eram envolventes e o jogador podia continuar o progresso no outro dia.

4.6 QUANTO A DEIXAR DE JOGAR ARCADE

O **Entrevistado A** deixou de frequentar *arcades* no início dos anos 2000. Ele disse que com os avanços dos consoles ficou difícil justificar a ida ao *arcade*. O entrevistado passou a suprir a interação com uma comunidade de jogadores através das *lan houses*, que o mesmo aponta como "o sucessor natural dos *arcades*".

Figura 14 - *Lan House* no Brasil.



Fonte: Jovem Nerd.

O **Entrevistado B** perdeu o interesse por *arcades* pouco tempo depois que adquiriu seu primeiro computador. Ele passou a usar a máquina para jogar e produzir música. O entrevistado não sente falta dos *arcades*. "Prefiro o conforto do lar", disse ele.

O **Entrevistado C** disse que abandonou o *arcade* assim que os console e *PC* que tinha em casa os ultrapassaram no quesito tecnologia.

O **Entrevistado D** deixou de frequentar *arcades* quando percebeu que o foco havia mudado dos jogos com os quais era acostumado para algo mais voltado para crianças, com máquinas de capturar pelúcias ou de arremessar bolas. Hoje joga apenas em *PC*, mas sente saudades dos *arcades*.

O **Entrevistado E** gostava de sair com os amigos e competir. Ele se refere a isso como "zoeira", um sinônimo para algazarra. Deixou de jogar no início do século XXI, quando parou de realizar estas atividades com seus amigos.

O **Entrevistado F** parou de jogar quando se mudou para uma localidade que não possuía *arcades* em ruas ou galerias.

O **Entrevistado G**, único a morar fora de uma região metropolitana, frequenta *arcades* até hoje, mas em um ritmo bem menor. Sua cidade ainda possui alguns locais dedicados.

O **Entrevistado H** não frequenta *arcades* porque não gosta do público, mas investe em equipamento para simular a experiência em casa. Ele sente muita falta da atividade.

5 DISCUSSÃO DOS DADOS

Podemos observar que a grande maioria dos entrevistados deixaram de frequentar *arcades* próximo à segunda metade da década de 90. Este período foi marcado pela popularização de visuais poligonais renderizados em tempo real - algo antes exclusivo dos *arcades* - e distribuição de jogos em *CD-ROM* em consoles domésticos. (PECKHAM, 2014) Esta também seria a primeira vez que um console de *videogame* doméstico atingiria a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo. (SONY, 2007)

Figura 15 - O Playstation.



Fonte: Wikimedia Commons.

O fim da década de 90 foi também o ápice da pirataria em *arcades*. Em entrevista ao *Spong*, Yoshihito Koyama, diretor de negócios da SNK² para assuntos estrangeiros, disse que o que matou o *Neo Geo*³ fora do Japão foi a pirataria. Enquanto que seus jogos comumente figuravam nos mais rentáveis em seu país de origem, o mesmo não era observado no restante do mundo, mesmo com popularidade altíssima. (SPONG, 2004)

Algo recorrente na fala dos entrevistados desta pesquisa é que a pirataria em consoles domésticos foi algo muito marcante em suas vidas. Enquanto que o custo de entrada de um console era alto, os jogos piratas tornavam a manutenção baixa o

² Multinacional do ramo de *arcades*, consoles domésticos e videogames.

³ Plataforma de *arcade* e console doméstico.

suficiente para eles enxergarem vantagem em tê-lo em suas casas. A pirataria é uma prática bastante enraizada na cultura brasileira de videogames. O documentário *Paralelos da Red Bull* mostra que o contrabando desses produtos acontecia de forma livre no Brasil, contando até com empresas locais fabricando clones de consoles importados. (HADDAD e FALCÃO, 2017)

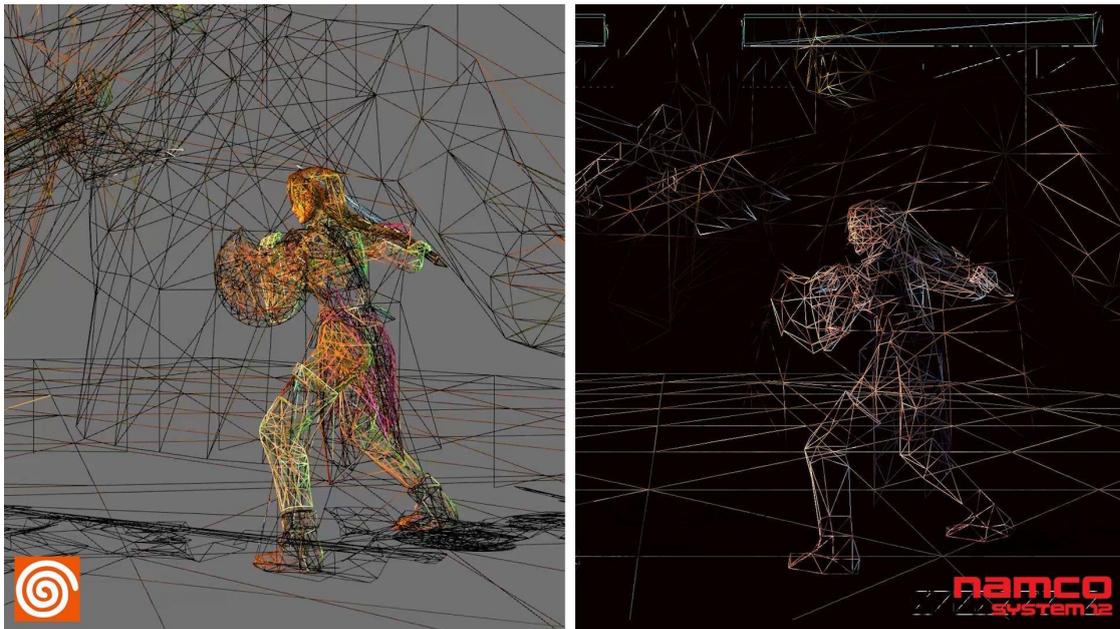
Enquanto que os produtos piratas do começo da década de 90 ainda eram fabricados na China, a popularização dos jogos em *CD*, e sua facilidade para cópia doméstica, tornou a prática muito mais popular e diminuiu bastante os custos na segunda metade da década. Isso permitiu inclusive a distribuição de consoles que não haviam sido lançados oficialmente no Brasil, como o *PlayStation 1* e *2*. (PASE, 2013)

A pirataria de jogos de console conseguiu democratizar o que antes era um produto extremamente caro para manter, tornando-o muito mais atrativo para boa parte da população em países como o Brasil. Enquanto que jogos de PS2 eram vendidos oficialmente por R\$ 119,00 (NUNNELEY-JACKSON, 2013), a versão pirata do mesmo jogo podia ser encontrada em camelôs por menos de R\$ 3,00, valor não muito diferente de uma ficha de *arcade*.

O final dos anos 90 marca também o momento em que a qualidade dos jogos domésticos ultrapassou aquilo que o *arcade* produzia. Foi nesta época que o *PlayStation* e seu concorrente *Saturn*, da SEGA, ofereceram os primeiros jogos considerados *arcade perfect*⁴. (OHBUCHI, 2000) John Linneman aponta em seu documentário *DF Retro: Soul Calibur* que o *Dreamcast*, sucessor do *Saturn*, usaria a mesma arquitetura de *hardware* dos *arcades* da SEGA, anulando as diferenças entre ambas as plataformas. (LINNEMAN, 2017) Com o lançamento do *PlayStation 2* já era possível inclusive ver jogos exibindo visuais com qualidade além das suas versões *arcade*, a exemplo de *Tekken Tag Tournament*, como aponta Dave Bieron em seu documentário sobre a evolução da franquia *Tekken*. (BIERTON, 2017)

⁴ *Arcade Perfect* é um termo usado para se referir a jogos em consoles domésticos que oferecem a mesma experiência que a versão de *arcade*. (ROBINSON, 2019)

Figura 16 - Wireframe de *Soul Calibur* no *Dreamcast* (à esquerda) e no *Arcade* (à direita).



Fonte: Eurogamer.

A partir dos anos 2000 também é observada a popularização de jogos *online*. A SEGA lançou o *Dreamcast*, um console pronto para conexão com a *internet*, em 1999, enquanto que a Microsoft viria a lançar o seu em serviço *online* em 2002 e ambas Nintendo e Sony em 2006. (GAMESPOT, 1999; 2002; 2006) Enquanto isso, jogos no *PC* com suporte à *internet* e rede local ganhavam popularidade em casa e *lan houses*⁵, algo marcante para alguns dos entrevistados. (GONÇALVES, 2010) O fator social como lugar de encontro para fins de entretenimento que o *arcade* apresentava não tinha mais o mesmo impacto num mundo interconectado por novas tecnologias.

⁵ Uma *Lan House* é um estabelecimento comercial onde usuários podem pagar um valor para alugar computadores.

Figura 17 - Tela de *Phantasy Star Online* de Dreamcast.



Fonte: Green Hills Zone.

A linguagem de *design* dos jogos em console também mudou bastante após os anos 90. Tomoyuki Takeshi, CEO da *SquareSoft*, explica que em 1997 sua empresa gastaria US \$40 milhões no desenvolvimento de *Final Fantasy VII* e que US \$10 milhões seriam apenas relativos aos vídeos em *CGI*⁶ que contam sua história. (LEONE, 2017) Jogos focados em história como *Final Fantasy* e *Metal Gear Solid*, este último da Konami, tiveram excelentes vendas e começaram a nortear o caminho que a indústria seguiria nos anos 2000 até hoje. (SQUARE ENIX, 2004) A popularidade de jogos como *Uncharted* e *The Last of Us* mostra o interesse de uma grande parcela de jogadores em experiências mais longas e com foco maior em narrativa do que quando comparado à característica efêmera do *Arcade*. (REEVES, 2019).

⁶ Acrônimo para Computer Generated Imagery. São imagens e vídeos gerados total ou parcialmente por computadores.

Figura 18 - Comparação entre Final Fantasy VI (1994), VII (1997) e X (2001).



Fonte: MM 99; MeuPS; UV List.

Mas esta mudança para mundos complexos e visuais avançados não foi algo orgânico. Yoshihito Koyama explica que a Sony dificilmente apoiava o lançamento de jogos 2D, um subgênero tão comum em *arcades*. *"A Sony simplesmente não está interessada em jogos 2D"*, disse ele. (SPONG, 2004) Este distanciamento de uma linguagem de *design* mais direta, seja por *marketing* ou contratos internos, machucou a habilidade dos fabricantes de *arcade* de entregar novos jogos e manter o público interessado.

As próprias fabricantes de *arcade* também possuem uma parcela de culpa. Em entrevista à Eurogamer, Yoshinori Ono, antigo produtor de *Street Fighter*, conta que não havia um processo de *design* muito bem estruturado na década de 90. *"Quando Third Strike⁷ lançou não consideramos muito (expandir) as vendas. (...) Não éramos muito orientados ao mercado como hoje em dia, queríamos apenas fazer o melhor jogo para nossos fãs mais assíduos"*, disse ele. Tal mentalidade resultou em jogos demasiadamente complexos que afastaram o público novato dos *arcades*. Ao desenvolver *Street Fighter IV* para consoles domésticos, lançado em 2008, tal público foi levado muito mais em consideração e o resultado foi um imenso sucesso em vendas. (CAPCOM, 2022)

Porém, é uma inverdade dizer que o interesse em *arcades* sumiu por completo. Um exemplo disso é a *Arcade 1UP*, fabricante estadunidense de *arcades* domésticos focada em réplicas de títulos das décadas de 70, 80 e 90 e que já vendeu 3 milhões de máquinas apenas em seu mercado local. (DONALDSON, 2022) A união entre bar e *arcade* também é algo que faz sucesso nos dias de hoje. Redes como Barcade

⁷ Revisão de *Street Fighter III*.

estão presentes em nove localidades dos EUA (BARCADE, 2023), mas também há outros locais e redes bastante populares. (BERTZ, 2017)

Muito desta resiliência do arcade se deve à nostalgia. A experiência com o *arcade* é lembrada de forma muito emocionante pelos entrevistados desta pesquisa. O potencial de vendas para produtos que simulam experiências do passado é alto. Durante os anos de 2016 até 2018 a Nintendo vendeu 10 milhões de consoles *NES Classic* e *SNES Classic* (NINTENDO, 2019), réplicas de seus consoles de 1985 e 1991, respectivamente. A mesma Nintendo mantém um serviço de assinatura com 36 milhões (NINTENDO, 2022) de usuários para dar acesso a estes jogos antigos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *arcade* foi o primeiro exemplo de jogo digital comercial e cresceu ao ponto de movimentar US \$38 bilhões por ano - a maior fatia da indústria de entretenimento digital - servindo como porta de entrada para muitos quando o assunto é *videogame*. Porém, observou-se um profundo declínio em sua popularidade a partir do final do século XXI. Este trabalho procurou analisar o discurso de usuário de arcade nas décadas de 70, 80 e 90 para entender suas experiências, traçá-las com mudanças socioculturais que impactaram seu consumo e, assim, compreender melhor os motivos que fizeram as pessoas pararem de frequentá-los.

Um total de 8 pessoas foram entrevistadas. Os aspectos mais comuns no discurso deste grupo foram o social, onde a grande maioria enxergava o arcade como uma atividade em grupo, seguido da apreciação pelos aspectos técnicos avançados das máquinas e seus jogos. A maioria possuía consoles em casa, mas mesmo assim ainda via vantagens em jogar nos arcades por conta destes dois aspectos. Entretanto, no final dos anos 90 houveram mudanças em seu consumo de *videogames*. Os consoles e PCs domésticos alcançaram as máquinas de *arcade* quando o assunto eram questões técnicas e investimento financeiro a longo prazo, além do conforto e novas formas de interação social, como jogos *online*.

A popularidade dos consoles e PCs domésticos foi tão grande que a indústria viu, pela primeira vez, um aparelho vender mais de 100 milhões de unidades ao redor do mundo. Os jogos também mudaram: Mais acessíveis, com foco maior na narrativa e personagens e orçamentos exorbitantes, era uma proposta diferente do arcade que falhava em renovar seu público. Era também uma terra fértil para pirataria, aspecto que os tornavam muito convidativos, ou simplesmente viáveis, em diversos mercados do mundo, incluindo o Brasil.

Entretanto, é importante ressaltar que existe uma memória afetiva muito forte atrelada ao arcade. Esta pesquisa mostra que os entrevistados almejam uma volta a esta experiência do seu passado. Tal vontade se reflete no sucesso de negócios relacionados a esta indústria, sejam bares ou novos fornecedores de máquinas, fortemente incentivado pela nostalgia de seu público.

Figura 19 - *Spring Island Arcade*, aberto desde a década de 1930 em *Rhode Island*, EUA.



Fonte: Only in Your State.

O potencial para se estudar a fundo e desenvolver novos modelos de negócios que enquadrem artefatos como o arcade existe e precisa ser mensurado e explorado. Este trabalho se faz necessário como ferramenta para alcançar este objetivo, apresentando e discutindo uma pesquisa focada em usuários de arcade e apresentando dados relevantes para mostrar o potencial desta indústria.

Como próximos passos recomenda-se utilizar esta pesquisa como base para o desenvolvimento de um produto ou serviço que utilize-se de um modelo de negócios que se adeque às necessidades apresentadas pelos entrevistados e levantadas pela pesquisa. Este produto ou serviço precisará ser prototipado e validado com usuários que se encaixem no perfil dos entrevistados nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS

AMOS, Evan. PlayStation. 2014. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PlayStation-SCPH-1000-with-Controller.jpg>

>. Acessado em 26 de Abril de 2023.

ASHCRAFT, Brian. Japanese gaming arcades are on their last life. Disponível em:

<<https://www.japantimes.co.jp/life/2021/06/06/digital/japanese-gaming-arcades-pandemic/>>. Acessado em 12 de out. de 2022.

AZEVEDO, João. Tela de Final Fantasy VII. 2021. 1 figura. Disponível em:

<<https://meups.com.br/noticias/final-fantasy-vii-5-anos-depois-kitase/>>. Acesso em 1

de Maio de 2023.

BARCADE. Barcade, 2023. The Original Arcade Bar. <<https://barcade.com/about/>>.

Acessado em 17 de Abril de 2023.

BASEEL, Casey. Fachada do Ikebukuro GiGO Arcade. 2021. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://japantoday.com/category/tech/sega-closing-iconic-tokyo-arcade-that's-been-in-business-for-almost-30-years>>. Acesso em 26 de Abril de 2023.

BERTZ, Matt. Game Informer, 2017. The 10 Best Arcade Bars In America.

<<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/12/30/game-informer-picks-the-10-best-arcade-bars-in-america.aspx>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

BIERTON, Dave. Digital Foundry, 2017. Tech Evolution: Tekken - 9 Games, 23 Years, 4 Console Generations! Disponível em:

<<https://www.digitalfoundry.net/tech-evolution-tekken-9-games-23-years-4-console-generations>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

BRITISH MUSEUM. Game-board. The British Museum. Disponível em <https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378>. Acessado em 1 de dez. de 2021.

CAPCOM. Capcom, 2022. Platinum Titles. <<https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

CNN. Tela do jogo Pac-Man. 2020. 1 figura. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/style/article/pac-man-40-anniversary-history/index.html>>. Acesso em 1 de Maio de 2023.

CRADDOCK, David L. Comparação de Pac-Man no Arcade e no Atari. 2019. 1 figura. Disponível em <<https://www.videogameschronicle.com/features/arcade-perfect-how-pac-man-was-p-orted-to-consoles/>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

DONALDSON, Alex. VG247, 2022. Arcade1Up steps up its replica arcade cabinets with full-size 'pro' machines. <<https://www.vg247.com/arcade1up-steps-up-its-replica-arcade-cabinets-with-full-size-pro-machines>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

EDWARDS, Benj. Arcade abandonado em Ontário, Canadá. 2017. 1 fotografia. Disponível: <<https://www.pcmag.com/news/the-eerie-world-of-abandoned-arcade-games>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

ESTRADA, Beto. Imagem de Lan House no Brasil. 2016. 1 fotografia. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/coluna-ah-que-saudade-dos-tempos-de-lan-house/>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

FAHS, Travis. IGN, 2010/2014. IGN Presents the History of Dreamcast. Disponível em:

<<https://www.ign.com/articles/2010/09/10/ign-presents-the-history-of-dreamcast>>.

Acessado em 10 de Abril de 2023.

GONÇALVES, Marina. EXTRA, 2020. Lan houses representam 50% do total de acessos à internet. Disponível em :

<<https://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/lan-houses-representam-50-do-total-de-acessos-internet-214790.html>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

GREENHILLSZONE. Tela de Phantasy Star Online de Dreamcast. 2013. 1 figura.

Disponível em:

<<https://greenhillszone.com/2013/08/28/phantasy-star-online-dreamcast/>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

HADDAD, Hugo. FALCÃO, Pedro. Redbull, 2017. Exclusivo: Assista à série "Paralelos" e descubra como a pirataria e o jeitinho brasileiro explicam a cultura de games no Brasil.

<<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>>.

Acessado em 17 de Abril de 2023.

IPDB. Cartaz promocional de Baffle Ball de 1931. 1 fotografia. Disponível em

<<https://www.ipdb.org/showpic.pl?id=129&picno=16257>>. Acesso em: 30 de Abril de 2023.

JUNE, Laura. For Amusement Only: the life and death of the American arcade.

Disponível em

<<https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>>. Acessado em 31 de ago. de 2022.

LEONE, Matt. Polygon, 2017. Final Fantasy VII: An Oral History Disponível em:

<<https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

LINNEMAN, John. Digital Foundry, 2017. DF Retro: Soul Calibur. Disponível em:

<<https://www.digitalfoundry.net/df-retro-soul-calibur>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

LINNEMAN, John. Comparação em *wireframe* entre Soul Calibur de Arcade e de Dreamcast. 2017. 1 figura. Disponível em:

<<https://www.digitalfoundry.net/df-retro-soul-calibur>>. Acessado em 26 de Abril de 2023.

MAKAR, Connor. Arcades vs COVID-19: How communities can save small businesses. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/arcades-vs-covid-19>>. Acessado em 12 de out. de 2022.

MM 99. Tela de Final Fantasy VI. 2023. 1 figura. Disponível em:

<<https://www.mm-99.top/ProductDetail.aspx?iid=81762430&pr=55.96>>. Acesso em 1 de Maio de 2023.

MONTE, Nick. Arcade game cabinet maker Arcade1Up sales surge during coronavirus pandemic: exclusive. Disponível em : <<https://finance.yahoo.com/news/arcade-1-up-sales-surge-during-coronavirus-pandemic-122020305.html>>. Acessado em 31 de ago. de 2022.

NASAW, David. Going Out: The Rise and Fall of Public Amusement. Harvard: First Harvard University Press, 1999.

https://books.google.pt/books?id=P0eySLn7b6EC&pg=PA154&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

NINTENDO. Nintendo, 2019. Six Months Financial Results Briefing for Fiscal Year Ending March 2019. <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2018/181031_2e.pdf>. Acessado em 24 de Abril de 2023.

NINTENDO. Nintendo, 2022. Second Quarter Financial Results and Corporate Management Policy Briefing for Fiscal Year Ending March 2023. <<https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2022/221109e.pdf>>. Acessado em 24 de Abril de 2023.

NIKKEI. お年寄りがゲーセン集合 1日1000円、交流の場にDisponível em: <https://www.nikkei.com/article/DGXNASDG0901M_Z21C10A1CC0000/>. Acessado em 12 de out. de 2022.

NUNNELEY-JACKSON, Stephany. VG247, 2009. Brazil finally getting PS2, costs lotes do dinheiro. <<https://www.vg247.com/brazil-finally-getting-ps2-costs-lotes-do-dinheiro>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

OHBUCHI, Yutaka. IGN, 2000. How Naomi Got Its Groove On. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/how-naomi-got-its-groove-on/1100-2464869/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

PARKIN, Simon. Eurogamer, 2014. The Rise and Collapse of Yoshinori Ono From the archive: How Street Fighter gave the Capcom director a life and then almost took it away again. <<https://www.eurogamer.net/the-rise-and-collapse-of-yoshinori-ono>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

PECKHAM, Matt. Time, 2014. The First Sony PlayStation Changed Everything About Gaming. Disponível em: <<https://time.com/3613610/sony-playstation/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

PIN REPAIR. Fotografias de arcades. 2007. 3 fotografias. Disponível em: <<http://www.pinrepair.com/arcade/arcade.htm>>. Acesso em: 26 de Abril de 2023.

POISSON, Bonnie. Arcade em Rhode Island, nos EUA. 2018. 1 fotografia. Disponível em: <<https://www.onlyinyourstate.com/rhode-island/penny-arcade-ri/>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

RAND, Chris. Cabine de Pong exposta no Neville Public Museum em Green Bay, Wisconsin, EUA. 2013. 1 fotografia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Signed_Pong_Cabinet.jpg>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

REEVES, Brianna. Playstation Lifestyle, 2019. The Last of Us and Uncharted 4 Reach Incredible Sales Milestones. Disponível em: <<https://www.playstationlifestyle.net/2019/10/14/the-last-of-us-sales-uncharted-4-sales/>> Acessado em 10 de Abril de 2023.

ROBINSON, Martin. Eurogamer, 2019. Arcade perfect: charting the often tortured journey of old school ports. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/arcade-perfect-charting-the-often-tortured-journey-of-old-school-ports>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

SAKII. Hamburgueria com Arcade. 2017. 1 fotografia. Disponível em: <<https://www.garotasgeeks.com/gamerz-burguer-a-hamburgueria-mais-nerd-e-nostalgica-de-recife/>>. Acesso em: 26 de Abril de 2023.

SATTERFIELD, Shane. Gamespot, 1999. SegaNet Launches. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/seganet-launches/1100-2625699/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

SHAH, Sarju. Gamespot, 2006. Wii Hands-On: Hardware, Wii Channels, and Virtual Console. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/wii-hands-on-hardware-wii-channels-and-virtual-console/1100-6162297/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

SONOBE, Hitoshi. Video arcades in Japan face extinction as console sales hit record high amid pandemic. Disponível em: <<https://mainichi.jp/english/articles/20210226/p2a/00m/0et/041000c>>. Acessado em 12 de out. de 2022.

SONY. PlayStation Cumulative Production Shipments of Hardware. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110524023857/http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html>. Acessado em 9 de Abril de 2023.

SONY. PlayStation Cumulative Production Shipments of Hardware. Sony Computer Entertainment Inc.. 2007. <https://web.archive.org/web/20110524023857/http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html>. Arquivo acessado em 1 de dez. de 2021.

SORLIE, Audun. Jogo das Tartarugas Ninja. 2011. 2 figuras. Disponível em: <<http://www.hardcoregaming101.net/teenage-mutant-ninja-turtles-the-arcade-game/>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

SPONG STAFF. Spong, 2004. Exclusive: SNK Executives on Japanese Arcade Industry and the Problems with Sony America: As global franchise roll-out looms, seminal developer talks. <<https://spong.com/article/7095/Exclusive-SNK-Executives-on-Japanese-Arcade-Industry-and-the-Problems-with-Sony-America>>. Acessado em 17 de Abril de 2023.

SQUARE ENIX. February 2004 Report. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20130120084840/http://www.jp.square-enix.com/ir/e/explanatory/download/0404-200402090000-01.pdf>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

THOMPSON, Benjamim. Criança utilizando um motoscópio na década de 80. 2009. 1 fotografia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Disneyland_Penny_Arcade_-_Mutoscopes.jpg>. Acesso em: 30 de Abril de 2023.

UV LIST. Tela de Final Fantasy X. 2001. 1 figura. Disponível em: <<https://www.uvlist.net/game-48467-Final+Fantasy+X>>. Acesso em 1 de Maio de 2023.

VARANINI, Giancarlo. Gamespot, 2006. Xbox Live Launches. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/xbox-live-launches/1100-2897734/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

VISUAL CAPITALIST. Visual Capitalist, 2020. 50 Years of Gaming History, by Revenue Stream (1970 - 2020). Disponível em

<<https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>>.

Acessado em 1 de dez. de 2021.

WIKIMEDIA COMMONS. The Simpsons Arcade em Calgary, Canadá. 2019. 1 fotografia. Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Simpsons_Arcade_Game.jpg>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

WOLF, Luiza. Arcade em Shopping do Morumbi, São Paulo. 2016. 1 fotografia.

Disponível em:

<<https://guia.folha.uol.com.br/passeios/2016/01/1729610-guia-testa-tres-fliperamas-e-m-shoppings-de-sp-veja-a-avaliacao.shtml>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

WYMAN, Walt. Gamespot, 2006. Sony drops PlayStation Network details. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/articles/sony-drops-playstation-network-details/1100-6160549/>>. Acessado em 10 de Abril de 2023.

81 ARCADE BAR. Máquina de arcade de Street Fighter II e Pac-Man. 2013. 1

fotografia. Disponível em: <<https://eightyonearca.de/blog/2015/11/4/sfii>>. Acesso em 30 de Abril de 2023.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO PRELIMINAR

1. Qual é a sua idade?
2. Você jogava *arcade* nas décadas de 70, 80 ou 90?
3. Posso realizar uma entrevista com você?
4. Qual é o seu email?
5. Qual é o seu telefone?

APÊNDICE B – ROTEIRO DA ENTREVISTA

PERFIL

1. Qual é o seu gênero?
2. Qual é a sua classe social atual?
3. Qual era sua classe social na década de 90?
4. Você era independente financeiramente na década de 90?

ASPECTOS DE CONSUMO DO ARCADE

1. Você jogava *arcades*?
2. Até que ano você consumiu *arcades*?
3. Onde costumava jogar?
4. Era um espaço dedicado aos *arcades*?
5. Você pode descrever como estes locais eram?
6. Você tinha um videogame em casa?
7. Caso não possuísse, quais eram os motivos para tal?
8. Porque você deixou de usar o arcade?

ASPECTOS DA EXPERIÊNCIA DO ARCADE

1. Quais eram os jogos que você costumava jogar?
2. Como era a relação com outros jogadores no espaço dos *arcades*?
3. Você preferia jogar títulos competitivos, cooperativos ou aqueles voltados para atingir um placar?
4. Você se considera uma pessoa competitiva? Você acha que isso influenciou sua experiência nos *arcades*?
5. Dada sua experiência na época, o que era mais **legal**: Videogames ou *arcades*?
6. Caso sejam *arcades*: Qual o motivo para esta opinião?
7. Quais são os aspectos mais marcantes do *arcade* para você?
8. Você sente falta de algum aspectos da experiência de jogar *arcades* hoje em dia?

APÊNDICE C – LISTA DE ENTREVISTADOS

	Gênero	Idade	Classe Social	Localização
A	Homem	42	Média	Campina Grande - PB
B	Homem	47	Média/Alta	Recife - PE
C	Homem	44	Média/Alta	Vitória - ES
D	Homem	50	Média	Recife - PE
E	Homem	43	Média/Alta	Recife - PE
F	Homem	44	Média/Alta	Recife - PE
G	Homem	30	Média	Moreno - PE
H	Homem	31	Média/Alta	Recife - PE