



PERFIL SOCIOECONÔMICO DOS JOGADORES DE CARD GAME NO MUNICÍPIO DE SANTARÉM, PARÁ

Jessyca Nunes Pereira, Sidney Santos Fraga, Mahyanny Karoline Da Silva Lameira e João Ricardo de Vasconcelos Gama

Jogos de cartas (card games) sempre foram objeto de diversão e lazer, porém, atualmente, alguns jogos entram na classificação de esporte. Com o advento de elementos da cultura japonesa, como mangás (quadrinhos) e animes (animações), o mundo foi apresentado a novas formas de exploração para os antigos jogos de cartas. Com uma mecânica divertida e inteligente, esses jogos atraem cada vez mais pessoas. Existe um ambiente competitivo de jogo, com ligas e torneios oficiais, premiações e ranking de jogadores. Os jogadores competitivos testam seus decks (baralhos) constantemente, e os aprimoram criando combinações de cards imbatíveis, prezando pelo fair play (jogo limpo) e pela diversão. Considerando esse fenômeno, e sua abrangência, o presente trabalho teve como objetivo traçar um perfil socioeconômico dos jogadores de card games, bem como suas perspectivas enquanto atletas desse esporte no município de Santarém, Pará. Foram aplicados 14 questionários com base em um modelo utilizado pelo MEC. Esses questionários foram preenchidos por jogadores em uma loja especializada, localizada no município de Santarém, Pará. Os questionários são compostos por duas partes: a primeira parte fala sobre a questão socioeconômica desses jogadores, e a segunda parte contém uma parte mais específica, sobre o perfil atlético desses jogadores, seja jogando somente por hobby, seja jogando profissionalmente em torneios. Os dados desses questionários foram contabilizados, utilizando suporte bibliográfico na tarefa de analisar e refletir sobre esses dados. Com os dados aferidos observou-se, aproximadamente, 93% de dominância do público masculino, mostrando um baixo interesse nesse tipo de jogo por parte do público feminino; a média de idade dos jogadores é de 21,6 anos; 57% com Ensino Médio completo, e 64% com renda média de 2 a 5 salários mínimos, já que, para ser possível a prática desse esporte, é necessária a montagem dos decks, preparação para torneios, bem como na compra ou troca de itens colecionáveis, como cartas raras ou especiais, que são itens de maior valor nesse esporte. Diante disso, observa-se que a maioria dos jogadores são adultos e possuem a própria renda, já que, para ser um jogador assíduo de card game, os esportistas necessitam de capital para terem acesso aos materiais do esporte.

Palavras-chave: Card Game; perfil socioeconômico; jogadores; esporte.