



## RESENHA

### **BRASIL GAME SHOW: REFERÊNCIA CONTINENTAL DA CULTURA DOS JOGOS**

**Carlos Cesar Domingos Do Amaral <sup>1</sup>**

**RESUMO:** O livro da Brasil Game Show (BGS) possui 100 páginas e tem como objetivo contar a história da Maior Feira de Games da América Latina. Algo que se deu pelo árduo trabalho de Marcelo Tavares, presidente da BGS. Com três capítulos, o mesmo passa pela vida de seu fundador e como isso o motivou até a criação da feira de games. Erros e acertos na forma de organizar. Em 2009 o empreendimento toma forma e inicia seu imenso crescimento que abrange toda a América Latina. O segundo capítulo destrincha todas as edições até 2014. No terceiro se finaliza com a grande coleção de videogames de Marcelo Tavares.

**PALAVRAS-CHAVE:** *América Latina, BGS, Brasil Game Show, Marcelo Tavares, Videogames.*

**ABSTRACT:** The Brazilian Game Show (BGS) has 100 pages and aims to tell the story of the biggest Games Fair in Latin America. Something that was due to the hard work of Marcelo Tavares, president of BGS. With three chapters, it goes through the life of its founder and how it motivated him until the creation of the game fair. Errors and correctness in the way of organizing. In 2009 the enterprise takes shape and begins its immense growth that covers all of Latin America. The second chapter uncovers all editions until 2014. The third one ends with the great collection of Marcelo Tavares' video games.

**KEYWORDS:** *Latin America, BGS, Brazil Game Show, Marcelo Tavares, Videogames.*

---

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação na Universidade São Caetano do Sul – USCS. Jornalista pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), Especialista em Jornalismo Esportivo e Negócios do Esporte pela FMU Faculdades Metropolitanas Unidas. E-mail: carlaomestre@hotmail.com

O livro da Brasil Game Show (BGS) possui 100 páginas e tem como objetivo contar a história da Maior Feira de Games da América Latina. Algo que se deu pelo árduo trabalho de Marcelo Tavares, presidente da BGS.

O início se dá em um churrasco com fãs de videogames. A cada ano o número de pessoas presentes crescia e foi o que construiu o sucesso atual.

Marcelo acreditou que sua paixão pelos games podia reunir outros que amavam também tal segmento e assim ele fez.

O primeiro capítulo conta a história de Marcelo e sua coleção de games. Atualmente ele possui a maior dentro desse ramo. Na infância se divertia com os jogos e na adolescência acompanhava as revistas desse nexo. Assim ele começou a colecionar ambos os produtos. Isso começou a incomodar os familiares, pois o preconceito de que os games são algo apenas para as crianças é muito forte.

Ele persiste no que gosta e consegue em 2002 organizar o Gamemaníacos ou “Gamechurrasco” como ficou mais conhecido. O evento reuniu cerca de 200 pessoas que tinha a oportunidade de jogarem produções clássicas, mas o descuido de muitos fizeram com que alguns fossem danificados, assim como memory cards (produto que tem a capacidade de salvar campanhas dos jogos) que foram roubados.

A experiência moldou Marcelo e no segundo já possuía alguns patrocinadores. GamesRJ: 2ª encontro de gamemaníacos do Rio de Janeiro ou simplesmente 2ª GamesRJ. Logo em seguida aconteceu o 3ª GamesRJ. Para cada um desses citados o local de realização precisou ficar maior, pois a demanda de pessoas sempre ficou maior.

Esses três eventos deram a Marcelo a oportunidade de fazer muitos trabalhos na mídia e logicamente relacionados aos games. Ele fez programa de TV / WebTV, revista digital e colunista de meios impressos. Ele conheceu os formatos de feiras nos Estados Unidos, no caso a E3 e sabia que no Brasil faltava algo do tipo.

O capítulo dois do livro faz um resumo de cada evento da Brasil Game Show.

Em 2009 acontece a RGS – Rio Game Show em solo carioca e o evento se mostrou em crescimento nesse setor. No primeiro evento (28 – 29 de novembro) 4 mil pessoas compareceram, número acima do esperado.

Ainda no mesmo ano acontece a 2ª RGS que buscava melhorar o que aconteceu na primeira edição do evento. Investimento alto no local e assim a RGS chegou a marca de Maior Feira de Games do Brasil.

2010 traz uma grande mudança, a RGS agora é BGS – Brasil Game Show e mais de 30 mil pessoas foram ao evento que estava melhor fundamentada e ambientada. Nesse momento, Marcelo se sentiu realizado, pois sempre buscou levar boas experiências ao público. Com esses números a BGS se tornava na Maior Feira de Games da América Latina.

2011 as empresas internacionais voltaram para comporem a BGS e o número de visitantes dobrou frente a última edição: 60 mil pessoas! O que a tornou na Maior Feira de Games da América Latina, algo que é condecorado a ela até os dias atuais.

2012 a BGS faz de São Paulo a sua casa! Tudo isso buscando maior exposição, o que agradou os patrocinadores e público paulista que puderam conferir de perto as atrações. Isso gerou a visita de 100 mil pessoas.

2013 os números de fãs volta a crescer e ultrapassam os 150 mil e viram com exclusividade os lançamentos do Playstation 4 e Xbox One.

171

2014 traz a consolidação e ainda mais olhares do público. Com um local ainda maior, em comparação ao primeiro evento, era de 70 vezes maior do que a realizada em 2009. 250 mil pessoas estiveram presentes.

Na última parte do livro se conta a coleção de games de Marcelo. 45 consoles dedicados a obra, mas o que o presidente da BGS possui em seu acervo totaliza 350 consoles. São então mostrados todas as gerações do mesmos que se inicia no Odyssey 300 e termina no Xbox One e Playstation 4.

## Referência

TAVARES, Marcelo. **BGS: O Livro**. Coordenação editorial de Manoel de Souza. São Paulo: Europa, 2015. 100p.