Carlos Cesar
Domingos do
Amaral
(Umesp)

Resenha

**BGS – Brasil game show:
mais uma versão do maior
legado dos eventos de
games da América Latina**

Submissão: 25-7-2020
Decisão editorial: 4-10-2020

Resenha de: MARTINEZ, Humberto (Org.). **BGS: aqui se joga**. São Paulo: Editora Europa, 2019. 144 p.

O livro de 2019 da BGS – Brasil Game Show mostra em suas primeiras páginas dados importantes que formam o legado desse evento. São mais de 2,1 milhões de pessoas que desde 2009 visitam a feira que começou em um churrasco, depois se tornou o RGS – Rio Game Show, já que era sediada na cidade do Rio de Janeiro. O evento tomou tanta proporção que veio para São Paulo para atingir mais pessoas, principalmente os patrocinadores, graças ao idealizador Marcelo Tavares – que um dia apenas sonhava em trabalhar com sua maior paixão, os games.

Atualmente a BGS é a terceira maior feira aberta ao público gamer do mundo atrás apenas de Gamescom e ChinaJoy. O livro da Brasil Game Show é a cada edição atualizado frente as realizações do evento. Além desse de 2019 existem os de 2015¹ e 2017².

A obra apresenta muitas fotos da atmosfera do que foi o evento em 2019, assim como dos convidados que abrilhantaram a feira e dividiram a

¹ TAVARES, Marcelo. **BGS: O Livro**. Coordenação editorial de Manoel de Souza. São Paulo: Europa, 2015. 100p.

² TAVARES, Marcelo. **BGS: O Livro / Coordenação editorial de Manoel de Souza**. São Paulo: Editora Europa, 2017. 128p.

atenção do público no Meet & Greet para um breve contato, autografo e foto.

Os convidados internacionais foram homenageados com o molde de suas mãos e dessa forma entrando para a história da BGS. Em 2019 foram os atores do GTA V – Steven Ogg, Shawn Fonteno e Ned Luke. Ademais Hidetaka Miyazaki, Howard Scott Warshaw, Gary Stern e Al Lowe foram outros homenageados.

Charles Martinet (dublador do Mario), Yoshinori Ono (produtor de Street Fighter) Shota Nakama (músico e compositor que atua em franquias como Final Fantasy e Kingdom Hearts) e Ed Boon (Mortal Kombat) voltaram para mais uma edição da BGS e encontraram inúmeros fãs.

A BGS é conhecida também pela oportunidade dos gamers brasileiros testarem diversos jogos lançados e outros ainda em desenvolvimento das produtoras nacionais e mundiais. Computadores e vídeo games em consoles estavam aptos a darem uma experiência marcante aos presentes.

São atrações do evento os jogadores profissionais, os pro-players que fazem parte de inúmeras equipes que jogam games. Assim como os streamers que realizam gameplays ao vivo em plataformas online e também os produtores de conteúdo que postam vídeos diariamente em suas redes sociais e canais online.

O livro começa a falar sobre estandes importantes e alguns dos diferenciais da edição. Entretanto os fatores apontados já eram conhecidos ou parecidos com o que aconteceu em edições anteriores. Aponto como verdadeiro diferencial o profissionalismo a mais em aplicar a montagem para cada setor.

A BGS dedicou uma foto no livro para cada estande presente em 2019, sendo isso a primeira vez que acontece. Sem dúvida valoriza quem apoia e ajuda ao evento a ser grandioso. Esse material é o que encerra o primeiro capítulo da obra.

A Playstation apostou em lançamentos em jogos para o console e também para realidade virtual. Aconteceu a estreia da área BGS Pinball & Arcade Matic com Stern Pinball, personalidade de renomada importância na fabricação de pinball, espaço exclusivo para os produtores independentes mostrarem seus jogos a comunidade gamer. O Xbox buscou interagir com seus fãs em um grande estande iluminado pela cor verde, marca registrada da empresa. A Nintendo apresentou lançamentos para o seu console portátil, o Nintendo Switch. Os presentes no evento puderam testar esses games.

Facebook Gaming e YouTube Gaming ofereceram aos fãs verem do palco os convidados internacionais. Acer – Predator e Logitech deram a oportunidade aos presentes para jogarem em PC Gamers potentes. HyperX, Legion, Falkol, Intel, Pichau, Razer, Warrior, DXRacer, Piticas, ROG – Republic of Gamers, Fanta, palco para desfile cosplay e o show da banda Vivalma movimentaram os fãs que fizeram o Expo Center Norte ter capacidade máxima.

O maior estande dessa edição da BGS foi o do game Fortnite que fez sua estreia no evento. Fãs de todas as idades foram ao encontro das atividades oferecidos no local.

O BGS ESPORTS, palco dedicado para os jogos com jogadores profissionais, recebeu os games de Crossfire, Mortal Kombat 11 e CS:GO – Counter Strike: Global Offensive. Todos os campeões foram

premiados com as quantias US\$ 15 mil, US\$ 5 mil e R\$ 20 mil respectivamente.

Outro espaço de destaque ficou por conta da BGS Jam, na qual jovens desenvolvedores recebem um tema para criarem um jogo em 48 horas em um estande fechado com paredes de vidro. Em 2019 o tema foi "Procurar e Achar". A equipe vencedora ficou por conta dos universitários Camila Naomi, Danilo Almeida e Pedro Gabriel que representaram a Anhembi Morumbi.

O capítulo dois conta a história de vida de Marcelo Tavares em uma releitura dos apresentados nas duas edições anteriores. Sempre será importante contar tais fatos, pois é um exemplo de sonho realizado e de que para fazer uma diferença significativa em um setor é preciso acumular experiências positivas e negativas. Além de uma extrema dose de trabalho incessante. Sem isso é impossível pensar que a BGS existiria.

O capítulo três da obra relata um breve histórico do que foram as edições de 2009 até 2018. Algo que também é uma forte característica que segue os dois primeiros exemplares. A importância está para quem não leu os outros dois terem a oportunidade de conhecer todos os detalhes da linha histórica da feira. Sendo 2017 e 2018 com históricos maiores do que os demais.

Em 2009 o evento se chama RGS – Rio Game Show e acontece no Rio de Janeiro com cerca de 4 mil pessoas presentes. No mesmo ano é realizada a 2ª RGS que aprimorou o primeiro evento e com fortes parcerias se tornou a marca de Maior Feira de Games do Brasil.

O ano de 2010 faz com que a RGS se tornasse em BGS – Brasil Game Show, nome que é mantido até

hoje. Foram mais de 30 mil pessoas no local e uma nova marca alcançada: A Maior Feira de Games da América Latina.

Em 2011 foi o ano de realização com a chegada de empresas internacionais, os fãs chegaram a marca de 60 mil pessoas e uma nova marca foi batida, a BGS se solidificou como a Maior Feira de Games da América Latina.

Na busca de continuar a crescer é que em 2012 a BGS se muda para São Paulo, pelo menos o evento. A empresa ainda é sediada no Rio de Janeiro. Com um local mais amplo foram mais de 100 mil visitantes.

Os anos seguintes fizeram a quantidade de visitantes crescer. Em 2013 foram 150 mil pessoas, 2014 com 250 mil presentes. No ano de 2015 o YouTube estreia no evento, assim como acontece o anúncio de Laura, a nova personagem brasileira em *Street Fighter V*. A característica em 2016 ficou por conta pela presença de Ubisoft e Capcom proporcionando junto aos presentes a oportunidade de experimentarem seus jogos.

Em 2017 foi comemorado os 10 anos de Brasil Game Show e como presente dos fãs ao evento aconteceu a presença de 317 mil fãs e mais de 200 lançamentos de games. Além da participação de Hideo Kojima (*Metal Gear*, *Zone of The Enders*, *Snatcher* e *Death Stranding*) que reforçou de forma mundial a capacidade que a BGS proporciona para a indústria de eventos de videogame.

O ano de 2018 o número de presente foi de 325 mil pessoas, 320 estandes e 3.500 jornalistas credenciados. A edição ficou marcada pela volta da Nintendo ao evento com o palco cosplay. Além das empresas do setor, área para testar games e a

presença de jogadores profissionais internacionais e nacionais que fazem conteúdo para plataformas como YouTube, Twitch e etc.

O capítulo quatro é a última parte do livro e nela são mostrados números que formam toda a existência da Brasil Game Show. Foram mais de 1900 estandes em 12 edições. Somados todos os dias que aconteceram o evento a marca chega a 49. São mais de 300 colaboradores com necessidades especiais que já trabalharam no evento. Foram doadas 442 toneladas de alimentos durante todos esses anos. Com a doação de 1kg, o visitante paga apenas metade do ingresso. Já foram mais 23 mil profissionais de imprensa credenciados para o evento, na qual esse que escreve a resenha esteve em 2017, 2018 e 2019. Por fim é mostrado a evolução da logo da BGS.

O livro *BGS: aqui se joga* é indicado a todos os fãs de videogames e feiras. Aos primeiros para mostrar que os games são muito mais do que apenas entretenimento. Os que gostam de feiras pela possibilidade de acompanhar esse caso de sucesso. Além de todas as pessoas que possuem um sonho. A história de vida de Marcelo Tavares é uma prova de que com muito esforço, os sonhos se realizam.