

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Fernando Cristino Reis



**Queima Cartucho: Uma série de áudio sobre Jogos
Eletrônicos**

Professor Orientador: Carlos Eduardo Esch

Brasília - DF

2018

Fernando Cristino Reis

Queima Cartucho: Uma série de áudio sobre Jogos Eletrônicos

Produto apresentado como projeto experimental de audiovisual ao curso de Comunicação Social com habilitação em Audiovisual na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. Requisito para conclusão e graduação do título de bacharel.

Orientador: Prof. Carlos Eduardo Esch

Banca Examinadora: Prof. Carlos Henrique Novis e Prof. Elton Bruno Ribeiro

Brasília-DF

Julho/2018

Sumário

Resumo.....	3
Introdução.....	4
Objeto da Série.....	8
Justificativa.....	10
Objetivos.....	12
Referencial Teórico.....	13
Metodologia.....	15
Considerações Finais.....	17
Referências Bibliográficas.....	18
Agradecimentos.....	22
Apêndice.....	23

Resumo

O projeto é uma série de áudio, sete programas ao todo, cada um com aproximadamente dez a doze minutos de duração. A série de programas aborda o tema dos Jogos Eletrônicos. O que são Jogos, o que define Jogos Eletrônicos, qual a relevância deles na sociedade e na vida das pessoas, o efeito deles no comportamento, como eles surgiram, como se tornaram uma indústria próspera e a situação dos desenvolvedores desses jogos no Brasil nos últimos anos.

Palavras-Chave: *Série de Áudio, Linguagem Sonora, Rádio, Jogos Eletrônicos, Video game.*

Introdução

Muitos fatores apetezem o mundo moderno, numerosos problemas com que se preocupar, inúmeras influências e incontáveis estímulos atingem as pessoas diariamente desde que os meios de comunicação passaram a ser praticamente onipresentes com a expansão da internet e da telefonia móvel. Novas tecnologias, novos produtos e dispositivos eletrônicos que modificaram profundamente a cultura e o comportamento da sociedade. Um dos produtos dessa recente modernidade é um presente da segunda metade do século vinte, computadores e dispositivos eletrônicos interativos capazes de reproduzir jogos pré-programados. Uma nova forma de entender, interagir e usufruir dessas máquinas surgiu, nasciam os videogames, os jogos eletrônicos. O mundo estava em crescente mudança, e ainda está. Depois da revolução da eletrônica depois da Segunda Guerra Mundial, a miniaturização dos dispositivos, o advento da informática, a expansão dos meios de comunicação, tudo isso mudou e continua a mudar drasticamente a vida das pessoas. Os jogos eletrônicos são uma parcela importante desse novo mundo digital que chegou para humanidade.

Acionar botões para acarretar comandos e reações dentro da tela passou a ser mais do que um brinquedo eletrônico e tomou conta do imaginário popular. Um objeto de desejo que deu seus primeiros passos dentro de laboratórios governamentais dos Estados Unidos à serviço da Guerra Fria, com estudantes e cientistas testando novas possibilidades para seus aparatos laboratoriais, telas de catodo, osciloscópios, computadores do tamanho de apartamentos, mentes geniais experimentando novas operações inofensivas para suas máquinas e processadores. Tudo para fazer pontinhos da tela responderem à comandos simples no teclado, contarem pontos e ditarem um vencedor dentro de um jogo de tênis ou um combate espacial. Dessa simplicidade os jogos evoluíram para as superproduções milionárias com narrativas e epopeias épicas de hoje em dia. E mesmo antes desses jogos eletrônicos atingirem um nível de sofisticação de serem comparados à filmes interativos ou criarem subculturas com legiões de fãs, antes disso já alteravam os costumes e forma de se consumir entretenimento no mundo todo. Os jogos passaram a ser compreendidos como uma nova realidade, uma ferramenta para

fazer todos nós pessoas melhores, como defende Jane McGonigal em seus livros¹ que interpretam novos papéis para os videogames no mundo de hoje. As pessoas estão moldando suas vidas, cultuando esse tipo de entretenimento, gastando grande parcela de seus salários com jogos e equipamentos que as permitem jogar. Os jogos criaram novas formas de se contar histórias, envolver as pessoas, explorar ambientes, estimular a mente e até mesmo ensinar coisas novas. Termos como “gamificação” foram cunhados por conta de aplicativos, processos e etapas de interação de todo tipo se utilizarem da lógica dos jogos eletrônicos, dando objetivos de forma intuitiva e recompensando a pessoa a cada avanço e descoberta. Os jogos ganharam uso para terapias e tratamentos psicológicos para portadores de stress pós-traumático ou déficit de atenção. A amplitude que os jogos atingiram vai bem além do âmbito do mero entretenimento comercial ou de um divertimento casual.

Os videogames começaram a ser comercializados durante a crise econômica dos anos setenta, uma alternativa barata de divertir as famílias dentro de casa numa época em que muitos não podiam gastar diariamente ou semanalmente com passeios e entretenimento. Um dispositivo que permitia uma ou duas pessoas se confrontarem na frente da televisão no conforto econômico de suas casas foi a aposta de empresas como Magnavox, Atari, Mattel, Nintendo, Sega e tantas outras. Uma aposta que se viu frustrada nos Estados Unidos no início dos anos oitenta, mas que retornou mais forte do que nunca. Desde então, nunca mais poderia ser concebida a contemporaneidade sem incluir os videogames na equação. Aquele pequeno aparelho que se conecta à televisão nas salas de estar de casas no mundo todo gerou toda uma nova forma de consumir cultura, de encarar a realidade, de lidar com a vida e até novas formas de distribuição de bens digitais.

Roteiros de cinema foram transcritos dos enredos que recheiam jogos eletrônicos. Os efeitos visuais desenvolvidos para esses jogos invadiram as salas de pós-produção de Hollywood e vice-versa. Acadêmicos, instituições de pesquisa e até mesmo agências de

MCGONIGAL, JANE. **Reality is Broken**. BestSeller, 2012.

segurança governamentais como o FBI fizeram levantamentos, análises e pesquisas sobre a relação entre o videogame e comportamentos violentos depois que vários autores de tiroteios nos Estados Unidos tiveram ligações com videogames como ponto em comum. Pilotos, soldados e motoristas são treinados em simuladores derivados de jogos dia após dia. Empresas inteiras nasceram para monitorar o comportamento do mercado de jogos eletrônicos, que já se tornou mais rentável do que a indústria do cinema e da música juntas. O produto de entretenimento mais lucrativo da história da humanidade é um jogo eletrônico. Comunidades inteiras, sejam virtuais ou presenciais, se organizam todos os dias para se debruçar sobre a temática dos jogos, consoles, videogames e derivados. Milhões de pessoas se sentiram tocadas, estimuladas ou comovidas com as experiências que os jogos lhes garantiram ou criaram junto de seus amigos. Os jogos digitais, ou jogos eletrônicos, não são um fenômeno apenas mercadológico, são de importância cultural, social, de saúde e até mesmo de segurança pública.

As décadas de setenta, oitenta e depois foram profundamente marcadas pelo videogame, gerações inteiras cresceram jogando e cultuando essa forma de entretenimento. Os fliperamas serviam como centros de jogatina e pontos de encontro até mesmo para quem não costumava se meter com esse tipo de diversão. Os jogos ergueram conglomerados empresariais imensos, ditaram moda dentro da ficção, emprestaram seus enredos para o cinema, reinventaram o varejo digital e um deles hoje é o produto cultural mais vendido de todos os tempos.

A abordagem dos temas é feita em conjunto de entrevistas com jogadores, desenvolvedores, estudiosos, profissionais, empresários, psicólogos, especialistas e entusiastas. Pesquisas, projetos e trabalhos acadêmicos também são citados para acrescentar peso, e ocasionalmente neutralidade, aos tópicos. Pontos que são observados e pautados de forma a introduzir até mesmo aquele que não tem qualquer conhecimento sobre videogames e jogos eletrônicos. Fazer uma análise breve sobre o que consiste o jogo eletrônico, quais fenômenos ele acarretou na sociedade, cultura, pensamento, mentalidade, costume e economia desde seu nascimento até os dias de hoje, final da segunda década do terceiro milênio.

Por definição, esse trabalho foi confeccionado para atingir e introduzir a todos sobre o assunto e fenômeno que são os jogos eletrônicos. Um assunto que precisa ser mais deliberado dentro do âmbito acadêmico, não apenas por ser uma parte cada vez mais potente do mercado e indústria cultural, mas por estar integrada a todo o imaginário cultural e comunicacional da atualidade. A mesma indústria que filma, grava e veicula informação hoje também desenvolve

videogames. Relevância que nenhuma faculdade de comunicação pode se dar ao luxo de não estudar.

Essa nova forma de diversão popular sustenta investigações e pesquisas acadêmicas em todo o mundo. Desbravando a forma com que, os jogos eletrônicos, esse produto cultural interativo e digital narra suas histórias, afeta as pessoas, cria vínculos, estimula pacientes, gera novas tendências de mercado, reinventa tecnologias ou mesmo se torna um vício para o consumidor. O que se procura fazer aqui não chega a ser tão profundo, é apenas um panorama informativo sobre o contexto e situação dos jogos eletrônicos sob a forma de programas de áudio. O que por si só é não apenas um exercício de produção e desenho de áudio, mas uma visita perante um tópico sem precedentes para a compreensão da cultura e comunicação da atualidade.

A reflexão sobre a repercussão e importância dos jogos eletrônicos para a Comunicação nos últimos cinquenta anos foi grande motivadora para esse trabalho, além da própria afeição deste autor para com o tema e os produtos que ele engloba.

Objeto da Série

Pesquisar, estudar e em seguida expor o conceito, importância e situação dos jogos eletrônicos sob a forma de peças de áudio foi a proposta deste trabalho. O intuito e preocupação latente de transmitir um resumo do que consiste esse costume, produto e cultura moderna de forma compreensível para desavisados e leigos no assunto foi o maior desafio dentro desse trabalho. Apesar de já ser um obstáculo comum para qualquer produção em rádio, quando já se é bem entendido em um tema, pode ser complexo encontrar meios de se fazer entender e transmitir conhecimento de maneira didática e exatamente isso que emperrou boa parte do processo do trabalho desde sua pré-produção.

Preocupações motivaram e foram motrizes e articuladores para as temáticas da série. Preocupações sobre a definição dos jogos eletrônicos de fato, como isso interferiu a indústria do entretenimento hoje? Como os jogos afetam as pessoas para bem ou para mal, qual a explicação para a paixão que muitos têm para com essas mídias. Quem criou e de onde vieram esses jogos eletrônicos. Como é crescer e passar a vida inteira jogando jogos eletrônicos. Que geração e indivíduos são esses que vêm desde os anos setenta nutrindo e cultuando essa forma de entretenimento eletrônico. Como as pessoas se capacitam para produzir jogos no Brasil, quem são essas pessoas? O que as motivou a entrar nesse nicho e carreira? O que psicólogos, estudiosos e entusiastas pensam sobre o consumo de jogos eletrônicos no âmbito atual? Quais as tendências geradas por essa forma de mídia interativa? Como os jogos fizeram e continuam a fazer parte da vida das pessoas? Essas são as principais pautas dos sete episódios de áudio.

Durante o processo de produção do trabalho diversas perguntas em relação ao conteúdo e desenvolvimento do produto surgiram tais como: Qual a forma mais adequada de apresentar os jogos eletrônicos para um público médio? Como despertar interesse mesmo em pessoas sem qualquer conhecimento ou contato com esse tipo de produto? Como elencar assuntos delicados, como os efeitos psicológicos dos jogos eletrônicos, de forma mais imparcial possível mesmo sendo um grande consumidor deles? Quais relatos e entrevistas são mais importantes para destacar a importância dos jogos eletrônicos para a sociedade e transmitir confiabilidade e credibilidade? Essas questões precisaram ser respondidas para efetivo desenvolvimento desse trabalho de áudio.

Esse trabalho não pretende fazer uma varredura detalhada sobre toda a trajetória dos jogos eletrônicos, tudo que foi feito dentro do âmbito deles e todas as suas marcas na história. Esse trabalho consiste em um produto de áudio, dividido em sete programas de aproximadamente dez minutos de duração onde primeiro o conceito de “jogo” é elencado, para depois especificar e definir os jogos eletrônicos, o nascimento e introdução desses jogos no mercado vem logo a seguir. Uma olhada na amplitude do que o mercado de jogos se tornou nos dias de hoje também elenca um dos episódios, assim como a carreira de estudar ou desenvolver jogos no Brasil. Os jogos eletrônicos e sua relação com a psicologia também entra em pauta por conta da afeição, ligação e experiência de jogadores de crescer e viver consumindo esse tipo esse tipo de entretenimento digital. Diante de uma tela, apertando botões, um passatempo que passou a ser tão desejável e comum quanto qualquer prática de esporte ou diversão casual.

Justificativa

Esse trabalho de áudio vem o com o dever de abordar os jogos eletrônicos e sua relevância para o mercado, cultura e sociedade. Um dos primeiros, talvez o primeiro, com essa temática dentro da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

O trabalho se justifica por meio de duas vertentes, a primeira delas a operacional e técnica de utilizar peças de som como trabalho experimental.

A escolha do áudio como suporte desse trabalho veio como possibilidade de trabalhar a sonoridade, o desenho e ambientação ao mesmo tempo que traz desafios. Os jogos eletrônicos possuem muita carga e potencial sonoro, efeitos inconfundíveis e músicas memoráveis. Contudo, o jogo eletrônico é uma mídia primordialmente visual, por isso chamado também de jogo de vídeo, e daí vem parte do desafio de transpor sensações audiovisuais para dentro de um trabalho apenas contendo som. O campo do áudio permite um espaço de criação interessante onde a voz vinculada com a música e toda uma gama de sons trabalhados para desenvolver uma atmosfera de emoções e informação de forma intimista e estimulante. Ao mesmo tempo que pareça limitado, o som por si só abrange uma profundidade e liberdade criativa que outros suportes e formatos não permitiriam. Abrir mão do impacto, cor, movimento e textura da imagem para favorecer todas as qualidades inerentes que o som solitário pode garantir. Além de ser o meio de linguagem que mais encantou esse autor durante todo o curso, roteirizar, produzir, locutar e montar peças de áudio foram parte importante para minha realização como aluno de Comunicação Social.

A segunda vertente de justificativa se baseia no conteúdo. Jogos eletrônicos são o principal passatempo desse autor, e também um dos principais interesses. A forma com que enredos, situações e histórias podem ser interpretados e contados via jogos digitais é única. E esses mesmos jogos são hoje encarados por muitos como arte e até esporte.

Os jogos eletrônicos fazem parte do imaginário popular, do dia-a-dia da população, é um assunto recorrente em mídias sociais, sites de streaming e estudos sociológicos, comunicacionais e dentro da psicologia. É o setor com maior faturamento dos conglomerados de comunicação e um jogo eletrônico é o produto mais lucrativo da história do entretenimento.

Ante um panorama escasso de matérias, debates, graduações e cursos voltados para os jogos eletrônicos dentro da Faculdade de Comunicação e da Universidade de Brasília como um todo, é necessário lançar essas pautas para dentro da Academia. Colaborar para a agenda desse tema dentro da universidade e servir como incentivo, exemplo e vanguarda para quaisquer colegas que queiram abordar esse tema de jogos eletrônicos no futuro dentro da Faculdade de Comunicação.

Objetivos

Os objetivos desse trabalho consistem em produzir sete episódios com, em média, cerca de doze minutos de duração abordando o tema dos jogos eletrônicos de maneira clara, interessante e informativa. Refletir, ponderar e indagar sobre as várias temáticas acerca dos jogos eletrônicos.

Os programas precisam ser inteligíveis e agregar informação até mesmo para o mais ignorante no assunto de jogos eletrônicos e videogames.

A atmosfera sonora dos programas deve ser totalmente construída com efeitos e músicas oriundas de trilha sonoras originais de jogos eletrônicos para ambientar plenamente o tipo de sonoridade que esses produtos têm na realidade e criar alguma nostalgia e imersão para quem já conhece essas trilhas.

Referencial Teórico

O referencial teórico tem duas frentes. Primeiro sobre o formato e suporte do trabalho, o desenvolvimento de peças de áudio, rádio e som. A decisão de produzir um produto como uma peça de áudio nasceu da afinidade desse autor com a linguagem radiofônica, a junção de narração, música de fundo, efeitos de ambientação e linguagem intimista que produtos de áudio conseguem alcançar. Esses artifícios e especificidades da linguagem são encontrados em obras como Rádio de Luiz Artur Ferrareto², Produção Radiofônica de Robert McLeish³ e Rádio. Produção, Programação e Performance de Carl Hausman e Fritz Messere⁴. Que inclusive foram úteis no processo de estudo e preparação desse trabalho. Outras obras levadas em conta para a confecção do produto foi Como Falar em Rádio de Cyro César⁵ e O novo rádio: cenários da radiodifusão na era digital de Antonio Francisco Magnoni e Juliano Mahur Carvalho⁶. Entender a linguagem do som como um espaço de construção simbólica e criativa que lança mão de percepções da realidade, sensações e memórias afetivas ligadas à sonoridade. Isso se deve à capacidade humana de contaminar e suggestionar a imaginação e o que é visto baseado no que é ouvido e escutado. Mas as sutilezas e poderio que o som resguarda são mais amplamente destacados e levados em conta para a escolha do áudio como suporte desse trabalho nas obras

² FERRARETO, Luiz. **Rádio: Teoria e Prática**. Editora Summus, 2014.

³ MCLEISH, Robert. **Produção de Rádio**. Um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo. Summus Editorial. 1999.

⁴ HAUSMAN e MESSERE. **Rádio. Produção, Programação e Performance**. Cengage Learning, 2011.

⁵ CÉSAR, Cyro. **Como falar em rádio – Prática de Locução Am e Fm**. São Paulo. Editora Summus, 2009.

⁶ MAGNONI, Antônio e CARVALHO, Juliano. **O novo rádio: cenários da radiodifusão na era digital**. São Paulo, Editora SENAC, 2012.

A Afinação do Mundo de Murray Shafer ⁷e A Audiovisão de Michel Chion⁸. O livro Como Fazer o Som de um Filme de Carlos Abbate ⁹teve sua colaboração no processo de compreensão do material, logística de informação e edição desse trabalho. Contatos breves com a obra Reflexões Sobre Podcast de Lúcio Luiz¹⁰ e vários outros autores reunidos colaborou para a escolha do formato do trabalho em áudio apenas.

A segunda frente de referencial teórico abrange o conteúdo do trabalho, investigações, artigos e elaborações sobre a temática dos jogos eletrônicos. Boa parte dos artigos estudados para a compreensão do tema dos Jogos Digitais foi derivado de vários livros. A exemplo Game Design: Theory and Practice de Richard House III¹¹. Outros são, por exemplo, Theory of Fun for Game Design de R. Koster ¹²e Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice de Janet Murray¹³. Esses textos são fundamentais para o entendimento de como são concebidos e desenvolvidos os jogos eletrônicos.

Outros livros são ainda mais profundos no entendimento e compreensão do que os jogos eletrônicos representam. Como o Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative on the Cyberspace ¹⁴de Janet Murray, que discorre sobre a forma com que meios interativos, como jogos eletrônicos, contam histórias. Jane McGonigal analisa ainda mais a fundo a espacialidade

SCHAFER, Murray. **A Afinação do Mundo**. São Paulo, Editora Unesp, 2002.

CHION, Michel. **La audiovisión**. Barcelona, Piados Comunicación. 1998.

ABBATE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Editora Libraria, 2012.

LUIZ, Lúcio. **Reflexões sobre Podcast**. Marsupial Editora, 2014.

ROUSE, R. **Game Design: Theory and Practice**. Wordware Publishing, 2005.

KOSTER, R. **Theory of Fun for Game Design**. Arizona: Paraglyph Express, 2005.

MURRAY, Janet. **Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. MIT Press, 2011

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative on the Cyberspace**. MIT Press, 1997.

e realidade gerada pelos videogames em seu livro *Reality is Broken*¹⁵. Ou então analisar como o funcionamento e lógica dos videogames pode reinventar a forma com que trabalhamos a interatividade hoje em dia no livro *Gamificar* de Brian Burke

MCGONIGAL, JANE. **Reality is Broken**. BestSeller, 2012.

Metodologia

O trabalho foi classificado em três fases. O levantamento de informações.

Inicialmente um longo e amplo trabalho de pesquisa foi feito. Meses anteriores ao semestre da matéria do Trabalho Experimental em Audiovisual foram usados para colher informações, contatos e desenvolver um melhor método de apresentar todas as possíveis pautas sobre jogos eletrônicos da maneira mais informativa e interessante possível. Alguns livros e teóricos foram usados dentro da medida de manter o conteúdo acessível. Contatos foram feitos dentre amigos, conhecidos, presentes em eventos e pessoas indicadas. O levantamento de informação se firmou sobre os pináculos da definição e entendimento dos videogames e da situação deles hoje como produto, cultura e indústria. Depoimentos e entrevistas foram gravados pessoalmente, por telefonia, via áudio gravado de Whatsapp Messenger e Facebook Messenger. A orientação de conseguir a maior variedade de opiniões foi clara e com todo esse material decupado a próxima fase se adiantou.

O segundo momento desse trabalho foi a constituição do objeto dessa série. Nessa fase reuniões foram feitas com o meu orientador e, com base em todo o arcabouço de informações levantadas até então eu elaborei as questões que iriam alimentar, e que me interessavam abordar, essa série. A partir daí, estruturar a proposta da série, a forma de abordar esses temas. As reuniões também abrigaram um debate sobre como organizar os tópicos, assuntos e questões que iriam preencher o trabalho. Em seguida aí então foi possível avançar para a fase de roteirização. Já com os dados apurados, ordenados, entrevistas feitas e citações devidamente definidas.

O processo de elaboração do roteiro foi sem dúvida o mais trabalhoso e desgastante. Atingir o nível de simplicidade, redundância, oralidade e clareza que a linguagem falada, dentro ou não do universo radiofônico, é um processo árduo. A labuta diante das várias temáticas possíveis, assuntos mais relevantes e métodos de abordar tudo isso exigiu mais esforço do que quaisquer outras frases de desenvolvimento desse projeto. Originalmente foram imaginados três blocos de episódios com cerca de dois minutos de duração. Um primeiro bloco introduzindo o conceito dos videogames. O segundo abrangendo o universo que foi construído e toda a cultura e forma com que a sociedade e mercado interagem com os videogames. O bloco final

englobaria toda uma variedade de discussões legais, psicológicas e culturais sobre a utilidade, benefícios e malefícios dos jogos eletrônicos.

Dentro do processo de roteirização esse formato de dois minutos não foi atingido, muita informação precisava ser anunciada e lembrada a cada um dos programetes. A meta de dez minutos foi o passo seguinte para cada episódio. Diante da qualidade e relevância do material colhido nas entrevistas, as pautas originais foram aglutinadas em sete episódios. Que iriam introduzir desde o conceito de jogo em geral, jogo eletrônico, peculiaridades do mercado, o princípio da história dos videogames, o desenvolvimento desses jogos no Brasil, a visão da psicologia ante os videogames e a paixão e dia-a-dia de jogadores inveterados.

A orientação pediu uma introdução e conceituação do básico dos jogos eletrônicos. O uso de blocos e quebras dentro da linguagem do produto para criar mais variedade e interesse dentro dos programas. Para isso dois locutores principais serviriam de ancora para os assuntos pautados nos programas, uma narradora que faria a introdução e encerramento de todos os episódios, dois personagens encarnando jogadores conversando casualmente e uma outra personagem que serviria para explicar certas palavras e conceitos cruciais para o entendimento dos assuntos de cada programa.

Depois de nove tratamentos no roteiro o processo de gravação se iniciou com dois narradores masculinos, dois femininos e mais dois personagens masculinos fazendo papel de jogadores conversando em quadros em alguns episódios.

A terceira e última fase de desenvolvimento e produção em estúdio. Com as gravações das locuções, offs e montagem de vinhetas. Finalização de roteiro, ajustes na montagem, revisão geral de todas as peças montadas e a escrita dessa Memória de Produção.

Devido ao resultado e performance de um dos narradores ser insatisfatório suas linhas de fala foram substituídas e regravadas pelo segundo narrador. A segunda versão dos programas já montados e editados conta com apenas um narrador âncora.

A montagem e edição foi feita usando o programa Sony Vegas Pro 13.0, o tratamento das sonoras foram feitas no Audacity e as gravações em estúdio foram feitos com Sound Forge.

O processo de elaboração da Memória de Produção foi um tanto trabalhoso, nem todo referencial e processo estava anotado ou claro em minha mente. Posso dizer que foi uma das

partes mais desafiadoras do projeto, não tanto quanto a de compor o roteiro, mas com certeza mais difícil que as gravações e a montagem.

Considerações Finais

O trabalho de inserir desavisados da temática de jogos eletrônicos e provocar discussões foi complexo. Acredita-se que ao menos parte dos objetivos foi atingida com sucesso, construindo programas usando músicas e efeitos provenientes da trilha sonora de jogos eletrônicos enquanto elenca assuntos sobre o valor cultural, econômico, social e psicológico desses produtos culturais.

Trazer essas temáticas pouco fomentadas antes dentro da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília por si só já são uma vitória e trazer programas de áudio minimamente interessantes e informativos são parte integrante da conclusão desse trabalho de conclusão de curso. Pois lançar mão de linguagem sonora para traduzir e abordar um produto não apenas audiovisual, mas interativo que nasceu mais de cinquenta anos após o radialismo pode parecer paradoxal. No entanto, acredita que justamente dentro desses encontros inesperados de formas comunicação é que se descobre e desbravam novas formas de se contar histórias, trazer informação e entretenimento.

Acredito que o meu maior crescimento dentro de todo esse processo foi aprimorar minha capacidade de ordenar as ideias, organizar material e dados para apropriadamente construir um trabalho com uma linha lógica de temas e raciocínios.

Foi importante colocar em prática meus esforços e estudos como narrador e locutor, ainda mais tendo que substituir o segundo locutor e tomando toda a narração do projeto só para mim. Conseguir criar mais de setenta minutos da minha própria voz constante ser interessante com ritmo e entonação adequados foi estimulante, desafiador e divertido.

A experiência de, devidamente orientado, passar por todas as etapas de produção que uma série de áudio precisa passar foi fundamental para essa última empreitada dentro da graduação. Anteriormente todos os meus programas de áudio, dentro ou fora do âmbito acadêmico, pecavam ou pulavam algumas das etapas necessárias para uma produção de qualidade. A viagem árdua por todas essas etapas foi importante para criar algum do senso estético, estilístico e de organização necessários em qualquer produtor de áudio.

Referências Bibliográficas

ABBATE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Editora Libreria, 2012.

BRAGA, A.; MARINHO, C. **Jogos como Sistemas: análise dos elementos do jogo que divertem o jogador**. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES). Artigo. São Leopoldo, 2007.

BURKE, Brian. **Gamificar**. DVS Editora, 2015.

CÉSAR, Cyro. **Como falar em rádio – Prática de Locução Am e Fm**. São Paulo. Editora Summus, 2009.

CHION, Michel. **La audiovisión**. Barcelona, Piados Comunicación. 1998.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. Lisboa, Pergaminho, 1993.

FERRARETO, Luiz. **Rádio: Teoria e Prática**. Editora Summus, 2014.

HAUSMAN E MESSERE. **Rádio. Produção, Programação e Performance**. Cengage Learning, 2011.

HOUSE, R. **Game Design: Theory and Practice**. Wordware Publishing, 2005.

KOSTER, R. **Theory of Fun for Game Design**. Arizona: Paraglyph Express, 2005.

LUIZ, Lúcio. **Reflexões sobre Podcast**. Marsupial Editora, 2014.

MCGONIGAL, J. **Reality is Broken**. BestSeller, 2012.

MCLEISH, Robert. Produção de Rádio. **Um guia abrangente de produção radiofônica**. São Paulo. Summus Editorial. 1999.

¹MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: **The Future of Narrative on the Cyberspace**. MIT Press, 1997.

MURRAY, Janet. **Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. MIT Press, 2011

PEREIRA, K; OLIVEIRA, F. N.; GUEDES, A. da C. B. **Uma Abordagem de Game Design Centrada no Usuário Através dos Estilos de Aprendizagem de Kolb**. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). Artigo. Rio de Janeiro, 2009.

PERUCIA et. al. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos**. São Paulo: Novatec, 2005.

RODRIGUEZ, Ángel. **La dimensión sonora del lenguaje audiovisual**. Barcelona, Paidós, 1998.

SCHAFER, Murray. **A Afinação do Mundo**. São Paulo, Editora Unesp, 2002.

SCHAFER, Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo, Editora Unesp, 1999.

Agradecimentos

Devo agradecer a todos que apoiaram ou colaboraram para que esse trabalho fosse possível. Primeiro aos meus pais, parentes e amigos próximos. Assim como para com todos os que prestaram entrevista e consultoria. Segue a lista de entrevistados para essa série de áudio:

Cláudia May Filippi

Daniel Christino

Elio Gonçalves dos Reis

Evandro Veiga Torres

Felipe Everson Braga Cerqueira

Felipe Roboredo

Fernando Pereira Miranda

João Guilherme

João Vítor

Larissa Rios

Lúcia Andréia Reis

Luiz Gustavo Castiço

Luke Marcelino

Nana Calimeris

Patrícia Alves

Vitória Tobias

William Almeida

Apêndice

Segue em anexo o roteiro da série de áudio na íntegra. Parte das locuções foi adaptada durante as gravações. Alguns trechos foram acrescentados ou cortados. As técnicas foram modificadas e alteradas durante o processo de montagem.

EPISÓDIO 1 – O QUE SÃO JOGOS?

TÉCNICA: ENTRA BG “DATA MENU – MARIO 64”

LOC1: EXISTEM MUITAS FORMAS DE SE PASSAR O TEMPO. SE DIVERTIR.

LOC2: TEM GENTE QUE ASSISTE TEVÊ, NAVEGA PELA INTERNET, SE REÚNE PRA BATER PAPO, BATER UMA BOLA, JOGAR UM CARTEADO.

LOC1: AS PESSOAS JOGAM PARA SE DIVERTIR E PASSAR O TEMPO, MAS AFINAL O QUE É UM JOGO?

LOC2: JOGOS DE TABULEIRO, DE CARTAS, ESPORTES... OU ELETRÔNICOS.

LOC1: FICA NA ESCUTA, NÓS JÁ TEMOS A BALA NA AGULHA NESSA SÉRIE DE PROGRAMAS COMEÇANDO AGORA MESMO.

LOC2: UMA SÉRIE SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS, MAS ANTES DE FALAR DE JOGOS ELETRÔNICOS É PRECISO ENTENDER O QUE SÃO JOGOS DE FATO.

LOC1: LÁ VAI O QUEIMA CARTUCHO.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA. SOBE BG “VAMPIRE KILLER” POR TRÊS SEGUNDOS E VAI PARA SEGUNDO PLANO.

LOC2: ESSE É O QUEIMA CARTUCHO, UMA SÉRIE CHEIA DE INFORMAÇÕES SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DIGITAIS!

LOC1: TAMBÉM CHAMADOS DE JOGOS ELETRÔNICOS, GAMES OU VIDEOGAMES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOGOS 8, 16, 32 E 64 BITS”.

LOC1: AFINAL O QUE SÃO JOGOS?

LOC2: UMA ATIVIDADE COM OBJETIVOS, METAS, DESAFIOS E REGRAS BEM DEFINIDAS. MAS QUE NO FUNDO É BASICAMENTE UMA BRINCADEIRA, COM O OBJETIVO DE DIVERTIR.

LOC1: UM AMBIENTE ONDE VOCÊ DESAFIA OUTROS OU A SI MESMO. POIS TODO JOGO PRECISA DE REGRAS PARA FUNCIONAR E MANTER A INTERAÇÃO DOS JOGADORES.

LOC2: ONDE VOCÊ QUER GANHAR, DISPUTAR COM OS AMIGOS, SUPERAR O QUE CONSEGUIU FAZER ANTES E APRENDER COISAS COM ISSO. E TUDO ISSO FUNCIONA DENTRO DE CERTAS REGRAS.

LOC1: ESSAS REGRAS EXISTEM PELO MENOS PARA ESTABELEECER A VEZ DE CADA UM JOGAR. POR EXEMPLO NO JOGO DA VELHA CADA UM DOS DOIS JOGADORES TEM A SUA VEZ DE AGIR. E PARA VENCER É PRECISO FAZER UMA SEQUÊNCIA DE SÍMBOLOS. DAÍ JÁ VEMOS PELO MENOS DUAS REGRAS, A DA VEZ DE JOGAR E A CONDIÇÃO PARA VENCER.

LOC2: SABE O JOGO DE DAMAS? AQUELE NUM TABULEIRO QUADRICULADO PRETO E BRANCO E TAMPINHAS? ESSAS TAMPINHAS SE MEXEM PELO TABULEIRO E COMEM AS DO ADVERSÁRIO. O JEITO CERTO DE MOVER ESSAS PEÇAS É LIMITADO PELAS REGRAS.

LOC1: NO JOGO DE DAMAS CADA JOGADOR TEM A SUA VEZ, ASSIM COMO NO JOGO DA VELHA. MAS CONTA COM REGRAS QUE LIMITAM QUE TIPO DE JOGADAS QUE ELE PODE FAZER NO TABULEIRO.

LOC2: ESSE LIMITE DE OPÇÕES E DECISÕES NO TABULEIRO DE DAMAS EXIGE ESFORÇO DOS DOIS JOGADORES. ELES PRECISAM RACIOCINAR, USAR A IMAGINAÇÃO E A LÓGICA PARA FAZER SUAS JOGADAS. E QUEM ELIMINAR TODAS AS TAMPAS DO OUTRO JOGADOR. VENÇA A PARTIDA DE DAMAS.

LOC1: ESSE CONFRONTO PARA DECIDIR QUEM VENÇA É A PARTE PRINCIPAL DE QUALQUER JOGO. POIS ENFRENTANDO AS REGRAS E Oponentes do jogo esforçamos nossa mente e nosso corpo.

LOC2: MESMO NÃO VENCENDO A PARTIDA O ESFORÇO PODE TE

FAZER MELHORAR O SEU RACIOCÍNIO, A SUA MEMÓRIA E A SUA CONCENTRAÇÃO.

LOC1: ESSE ESFORÇO TE FAZ FICAR CADA VEZ MELHOR NAQUELE

JOGO. MESMO QUE VOCÊ JOGUE PRA SE DIVERTIR OU PARA COMPETIR... TUDO NO JOGO DEPENDE DE COMO VOCÊ TOMA DECISÕES. COMO VOCÊ ESCOLHE AGIR.

LOC2: A CADA ATITUDE O JOGADOR ENFRENTA AS REGRAS E SUPERA

MAIS ADVERSÁRIOS OU OBSTÁCULOS DO PRÓPRIO JOGO. POIS AS

VEZES VOCÊ NÃO JOGA CONTRA OUTRAS PESSOAS. DEPENDE DO JOGO.

LOC1: AS VEZES JOGAMOS SOZINHOS! EXISTEM JOGOS QUE O OBJETIVO É APENAS CONCLUIR UMA META. SUPERAR AS REGRAS E AS SITUAÇÕES. É O CASO DO JOGO DE CARTAS CHAMADO DE PACIÊNCIA.

LOC2: NESSE JOGO O OBJETIVO É ORDENAR UM MONTE DE CARTAS

EMBARALHADAS EM ORDEM DE ACORDO COM O NÚMERO E O NAIPE.

DISTRIBUINDO E TROCANDO CARTAS DE VÁRIAS PILHAS E FILEIRAS.

LOC1: É SÓ VOCÊ CONTRA AS CARTAS E AS REGRAS DEFINIDAS.

TENTANDO COMPOR AS CARTAS. ACHAR MANEIRAS DE TROCAR UMA

CARTA AQUI E ACÓLÁ ATÉ FINALMENTE ORGANIZAR TODAS ELAS E COMPLETAR O JOGO.

LOC2: SUPERAR AS REGRAS, OS OBSTÁCULOS, QUEBRA-CABEÇAS E

DILEMAS QUE FAZEM PARTE DO QUE O JOGO É. TODO JOGO TEM

QUATRO COISAS EM COMUM, OBJETIVOS, REGRAS, DESAFIOS E INTERAÇÃO.

LOC1: O QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS FIZERAM FOI TRANSFERIR UM

MUNDO DE REGRAS, DESAFIOS E OBJETIVOS PARA DENTRO DE UMA TELA. EM UM APARELHO ELETRÔNICO.

LOC1: DENTRO DE UMA TELA, COM O JOGADOR INTERAGINDO POR

MANCHES, BOTÕES E CONTROLES. ALI AINDA EXISTEM REGRAS E

CONFLITOS FEITOS PARA DIVERTIR E DESCOBRIR O JOGADOR MAIS APTO. SÓ QUE ALI O JOGO TODO FUNCIONA DENTRO DE APARELHOS DIGITAIS.

LOC2: CONFRONTOS ENTRE DOIS JOGADORES OU DE UM JOGADOR CONTRA OS DESAFIOS QUE A MÁQUINA GUARDA.

LOC1: E QUE MÁQUINA SERIA ESSA? O APARELHO EM QUE FUNCIONA OS JOGOS ELETRÔNICOS. ESSES SÃO OS COMPUTADORES, VIDEOGAMES, TABLETS E CELULARES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “BAIXA DE ENERGIA”. QUE MARCA A ENTRADA DO QUADRO DE JOGADORES. AMBIENTE DE QUARTO DE JOGOS, DUAS PESSOAS DIANTE DO VIDEOGAME.

PLAYER2: CARA, JÁ PAROU PRA PENSAR SOBRE O QUE É JOGAR?

PLAYER1: COMO É QUE É?

PLAYER2: O ATO DE JOGAR, TODO O LANCE DE APERTAR OS BOTÕES, FAZER ESCOLHAS, REAGIR RÁPIDO

PLAYER1: A PARTIDA AQUI DEVE TÁ MUITO FÁCIL PRA VOCÊ CONSEGUIR JOGAR E FILOSOFAR TUDO ISSO.

PLAYER2: NÃO, SÉRIO... O QUE É JOGAR, NO REAL.

PLAYER1: EEEER... JOGAR É TOMAR DECISÃO. ESCOLHER O QUE FAZER E LIDAR COM OS RESULTADOS. EXPLORAR AS POSSIBILIDADES, EXPERIMENTAR VÁRIOS CAMINHOS. BUSCAR A SOLUÇÃO PARA PROBLEMAS E QUEBRA-CABEÇAS.

PLAYER2: TIPO ENTENDER QUE SE VOCÊ FOR PRA ESSE LADO VAI ACONTECER ISSO E SE VOCÊ FOR PRO OUTRO ACONTECE AQUILO. COMO NA VIDA, MAS COM MENOS RISCOS.

PLAYER1: IR ATÉ O LIMITE DA ESPERTEZA E DA COORDENAÇÃO MOTORA DOS DEDOS. EXERCITANDO NOSSA MENTE.

PLAYER2: EITA, PENSOU NISSO TUDO AGORA?

PLAYER1: É, PÔ... PAREI PRA PENSAR AQUI NESSE PAPO DE JOGO E...

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE “DERROTA NO JOGO”.

PLAYER2: PENSOU DEMAIS E PERDEU PRA MIM (DEBOCHANDO)

PLAYER1: PFFF... NÃO É À TOA QUE TANTA GENTE GOSTA DISSO.
(SARCÁSTICO)

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “ALTA DE ENERGIA” QUE SEPARA O QUADRO DOS JOGADORES DO RESTO DO PROGRAMA. SOBE BG, ENTRA EFEITO DE “CHICOTE CASTLEVANIA” E EM SEGUIDA EFEITO “DIE MONSTER, YOU DONT BELONG ON THIS WORLD!”. DESCE O BG.

LOC1: TANTA GENTE GOSTA DE JOGOS ELETRÔNICOS. QUE ESTÃO DENTRO DE CELULARES, COMPUTADORES, TABLETS E CONSOLES, QUE SÃO OS XBOX E OS PLAYSTATIONS, POR EXEMPLO.

LOC2: SÃO JOGOS COMO QUALQUER OUTROS, SÓ QUE NÃO FUNCIONAM COM PEÇAS, CARTAS OU TABULEIROS. NÃO SE JOGA NO CHÃO COMO AMARELINHA OU COM BOLA COMO FUTEBOL.

LOC1: ACONTECE QUE OS JOGOS DIGITAIS FUNCIONAM COM HARDWARE E SOFTWARE.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DO “RESPONDE SOFIA”.

SOFIA: OLHA SÓ, HARDWARE É A PARTE FÍSICA DO COMPUTADOR OU QUALQUER APARELHO ELETRÔNICO. HARDWARE É A MÁQUINA, O EQUIPAMENTO. A TRALHA ELETRÔNICA QUE PODE SER CHEIA DE BOTÕES OU LUZES. É O MONITOR, O TECLADO, O MOUSE, CONTROLES. AS PLACAS DE CIRCUITOS, O PROCESSADOR. ENFIM, É TUDO AQUILO QUE VOCÊ PODE TOCAR, OS APARELHOS.

TÉCNICA: BARULHO DE FERRAMENTAS, AMBIENTE DE OFICINA.

SOFIA: JÁ O SOFTWARE É A PARTE PENSANTE DA MÁQUINA. PARTE

LÓGICA. É A PROGRAMAÇÃO, O QUE FAZ TUDO FUNCIONAR. SÃO OS PROGRAMAS QUE VOCÊ USA PRA VER REDES SOCIAIS, VER VÍDEOS OU PRODUIR ESSES VÍDEOS. MONTAR IMAGENS, ESCREVER DOCUMENTOS. TUDO ISSO SÃO SOFTWARES... E JOGOS SÃO UM DELES. SÓ QUE COM A FUNÇÃO DE ENTRETER.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE BARULHO DE DIGITAÇÃO.

SOFIA: OS HARDWARES SÃO OS APARELHOS E OS SOFTWARES SÃO OS PROGRAMAS QUE FUNCIONAM DENTRO DESSES APARELHOS E FAZEM ELES FUNCIONAREM.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE FERRAMENTA CAINDO NO CHÃO E CHUTES NUMA MÁQUINA.

SÓFIA: DROGA! BEM... RESUMINDO. SOFTWARE É O QUE TRAVA E HARDWARE É O QUE VOCÊ CHUTA DE RAIVA.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DO “RESPONDE SOFIA”.

LOC2: HARDWARE SÃO MÁQUINAS, APARELHOS E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS. SOFTWARE OS APLICATIVOS E PROGRAMAS QUE FUNCIONAM NESSES APARELHOS. SOFTWARES TAMBÉM SÃO CHAMADOS DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR.

LOC1: O APLICATIVO QUE VOCÊ USA PRA OUVIR RÁDIO FM OU OUVIR

MÚSICA EM MP3 É UM PROGRAMA DE COMPUTADOR. O NAVEGADOR DE INTERNET TAMBÉM É UM. JOGOS DIGITAIS TAMBÉM SÃO PROGRAMAS DE COMPUTADOR, FICAM GUARDADOS NOS APARELHOS E DEPENDEM DELES PARA FUNCIONAR.

LOC2: EXISTEM OS JOGOS DE CONSOLE, QUE FUNCIONAM NOS

VIDEOGAMES. EXISTEM OS JOGOS CHAMADOS DE MOBILE, QUE FUNCIONAM EM CELULARES E TABLETS E EXISTEM OS JOGOS PARA COMPUTADORES PESSOAIS.

LOC1: E QUE JOGOS SÃO ESSES QUE FUNCIONAM DENTRO DE TODOS ESSES APARELHOS ELETRÔNICOS?

LOC2: QUE TIPO DE DIVERSÃO É ESSA QUE DISPENSA USO DE BOLAS, CAMPOS, PEÇAS, TABULEIROS OU CARTAS? ONDE TUDO DEPENDE DE DISPOSITIVOS DIGITAIS?

LOC1: COMO NASCERAM OS JOGOS ELETRÔNICOS? COMO SÃO FEITOS? QUEM OS JOGA? QUE TIPO DE EFEITO ISSO TEM NAS PESSOAS?

LOC2: ISSO E MUITO MAIS É O QUE VEREMOS NESSA SÉRIE DE PROGRAMAS SOBRE O MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC1: NÃO PERCA O PRÓXIMO EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO FALANDO ESPECIALMENTE SOBRE O QUE SÃO OS **JOGOS ELETRÔNICOS**.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.

EPISÓDIO 2 – O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS?

TÉCNICA: ENTRA BG “INTRO TOP GEAR”

LOC1: NO PROGRAMA ANTERIOR DESCOBRIMOS O QUE DEFINE UM JOGO. QUE JOGOS SÃO BRINCADEIRAS, DESAFIOS E COMPETIÇÕES ONDE VOCÊ TENTA VENCER OUTRAS PESSOAS OU ATÉ SUPERAR A SI MESMO DENTRO DE CERTAS REGRAS.

LOC2: OS JOGOS ESTÃO NOS ESPORTES, NOS TABULEIROS, NAS CARTAS, NAS BRINCADEIRAS... E ATÉ DENTRO DE COMPUTADORES E APARELHOS ELETRÔNICOS.

LOC1: ESSES JOGOS QUE FUNCIONAM A PARTIR DE TELAS E CONTROLES SÃO CHAMADOS DE JOGOS ELETRÔNICOS, OU JOGOS DIGITAIS.

LOC2: E QUE JOGOS SÃO ESSES?

LOC1: OS JOGOS DIGITAIS, GAMES, VIDEOGAMES, JOGUINHOS, VIDEOJOGOS, TELEJOGOS... APARELHOS QUE AS MÃES DIZIAM ANTIGAMENTE QUE ESTRAGAVA A TEVÊ.

LOC2: O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS NO PROGRAMA QUE COMEÇA AGORA!

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA. ENTRA BG “ZELDA THEME”.

LOC1: OS JOGOS ELETRÔNICOS SÃO AQUELES JOGOS QUE FUNCIONAM A PARTIR DE MÁQUINAS.

LOC2: HARDWARE E SOFTWARE. O HARDWARE É A PARTE FÍSICA, A MÁQUINA E APARELHAGEM. O SOFTWARE É A PARTE LÓGICA, OS PROGRAMAS QUE FAZEM OS COMPUTADORES FUNCIONAREM...

ALGUNS DESSES PROGRAMAS SÃO USADOS PARA TRABALHAR, OUTROS SÃO USADOS PARA DIVERSÃO.

LOC1: E ESSES PROGRAMAS PRA DIVERTIR QUE SÃO OS JOGOS ELETRÔNICOS. ELES FUNCIONAM BASEADOS NA INTERAÇÃO ENTRE O JOGADOR E PROGRAMA DE COMPUTADOR.

LOC2: ESSES COMPUTADORES PODEM SER OS MODERNOS TABLETS E SMARTPHONES, OS MICROCOMPUTADORES PESSOAIS OU OS CONSOLES, QUE SÃO NADA MAIS QUE COMPUTADORES DEDICADOS A EXECUTAR JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC1: O JOGO FUNCIONA DENTRO DESSES DISPOSITIVOS DIGITAIS POR MEIO DE UMA IMAGEM DE VÍDEO. QUE PODE SER UM MONITOR UMA TEVÊ.

LOC2: VOCÊ OLHA PARA A TELA, ACIONA BOTÕES, TECLAS, CONTROLES E FAZ AS COISAS ACONTECEREM, MUDAREM E REAGIREM DENTRO DO JOGO. TUDO DEPENDE DA IMAGEM, NÃO É ATOA QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS TAMBÉM SÃO CHAMADOS DE JOGOS DE VIDEO, OU VIDEOGAMES.

LOC1: COM O TEMPO O SOM FOI INTRODUZIDO NESSES JOGOS. MAS LÁ NO INÍCIO ELES SÓ EXISTIAM EM TELAS REDONDAS E OVAIS DE COMPUTADORES DO TAMANHO DE GELADEIRAS, LÁ NO INÍCIO DOS ANOS SESSENTA.

LOC2: AS PRIMEIRAS INVENÇÕES QUE ENVOLVIAM CONTROLES, JOGADOR E UMA TELA ACONTECERAM EM CENTROS TECNOLÓGICOS CONTROLADOS POR MILITARES OU LABORATÓRIOS DE UNIVERSIDADES DURANTE A DÉCADA DE MIL NOVECENTOS E SESSENTA NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.

LOC1: STEVE RUSSEL E SEUS COLEGAS ESTUDANTES DO INSTITUTO DE TECNOLOGIA DE MASSASHUSETTS FICARAM FAMOSOS EM MIL NOVECENTOS E SESSENTA E DOIS POR CRIAR UM JOGO CHAMADO SPACEWAR!

LOC2: ESSE JOGO CONSISTIA EM DOIS FOGUETES BRANCOS FLUTUANDO NO ESPAÇO ESTRELADO SE MEXENDO NA TELA... CADA FOGUETE CONTROLADO POR UM JOGADOR PARA VOAR PELA TELA E ATIRAR UM NO OUTRO.

LOC1: O SPACEWAR INSPIROU TODOS OS JOGOS QUE VIRIAM MAIS TARDE COMO GALAXY GAME E ASTEROIDS, JÁ NOS ANOS SETENTA.

LOC2: NO ENTANTO, LÚCIA ANDRÉIA REIS, BACHAREL EM HISTÓRIA

PELA UNIVERSIDADE DE GOIÁS E PESQUISADORA DA HISTÓRIA DA COMUNICAÇÃO DESTACA QUE O PRIMEIRO JOGO ELETRÔNICO FOI FEITO UM POUCO ANTES PELAS MÃOS DE WILLIAM HIGINBOTHAM.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LÚCIA-BOMBAATÔMICA”.

LOC1: HIGINBOTHAM ERA FÍSICO E NA DÉCADA DE QUARENTA HAVIA COLABORADO COM O PROJETO MANHATTAN, CRIANDO BOMBAS ATÔMICAS PARA O GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS.

LOC2: ELE INVENTOU UM JOGO DENTRO DE UM APARELHO DE LABORATÓRIO CHAMADO OSCILOSCÓPIA. SE CHAMAVA TENNIS FOR TWO, OU TÊNIS PARA DOIS. UM PONTO LUMINOSO SALTAVA DE UM LADO AO OUTRO DA TELA COMO UMA BOLA QUE PINGAVA NA PARTE DE BAIXO.

LOC2: ALUNOS DE INSTITUTOS DE TECNOLOGIAS OU CIENTÍSTAS...

POUCAS PESSOAS TINHAM ACESSO À TECNOLOGIA NOS ANOS SEXTENTA, E ELAS TRATARAM DE INVENTAR NOVAS FORMAS DE USAR OS COMPUTADORES E APARELHOS ELETRÔNICOS QUE IRIAM SURTINDO.

LOC1: OS JOGOS ELETRÔNICOS SURTIRAM, AGORA OS COMPUTADORES PODERIAM SERVIR PARA OUTRAS COISAS ALÉM DE GUARDAR INFORMAÇÕES E ELABORAR CÁLCULOS EM ESCRITÓRIOS E LABORATÓRIOS. AGORA DAVA PARA VOCÊ SE DIVERTIR COM UM COMPUTADOR.

LOC2: COM O TEMPO AS IMAGENS NAS TELAS COMEÇARAM A TER MAIS CORES, MAIS MOVIMENTOS. LOGO HAVIA SOM E MÚSICA, OBJETOS E PERSONAGENS GANHAVAM VIDA EM ANIMAÇÕES. VOCÊ PODERIA CONTROLAR TUDO ISSO, PODERIA JOGAR, SE DIVERTIR, MERGULHAR EM UM MUNDO INTERATIVO DIFERENTE DA TELEVISÃO.

LOC1: VOCÊ NÃO SÓ ASSISTE, VOCÊ JOGA, ESCOLHE, CONTROLA, EXPLORA E VÊ TUDO NO JOGO REAGIR À VOCÊ. E QUANTO MAIS A TECNOLOGIA E A INFORMÁTICA FICAVAM MAIS AVANÇADAS E ACESSÍVEIS... MAIS OS JOGOS FICAVAM BONITOS E ATRAENTES.

LOC2: TODA ESSA INTERAÇÃO FUNCIONA COMO ENTRETENIMENTO, DIVERSÃO QUE CATIVOU MUITA GENTE DESDE A INFÂNCIA. COMO É O

CASO DE EVANDRO TORRES, DE VINTE E SETE ANOS E UM ENTUSIASTA DE GAMES QUE TRABALHA COM MARKETING.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO JOGOS NA MINHA VIDA DESDE SEMPRE”.

LOC1: E ESSE COSTUME DE JOGAR MUITAS VEZES COMEÇA MUITO CEDO E CONTINUA PELO RESTO DA VIDA, COMO CONTA PROFISSIONAL DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, LUIZ GUSTAVO CASTIÇO DE VINTE E TRÊS ANOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LUIZ DESDE OS 4 ANOS”.

LOC2: E DESDE SEMPRE OS VIDEOGAMES ANDARAM CONQUISTANDO CORAÇÕES, SEJA COMO PASSATEMPO OU SEJA COMO COMPANHIA. ISSO É O QUE DIZ O ESTUDANTE DE ARQUITETURA LUKE MARCELINO QUE TEM VINTE E CINCO ANOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LUKE DIVERSÃO E COMPANHIA”

LOC1: TODA ESSA PAIXÃO QUE SEGUE DA INFÂNCIA ATÉ A VIDA

ADULTA CRIA UM LAÇO COM A PESSOA QUE A FAZ CONTINUAR A JOGAR O RESTO DA VIDA. A JOGATINA VIRA UM PADRÃO DE COMPORTAMENTO SEGUNDO A PSICÓLOGA PATRÍCIA ALVES.

LOC2: PATRÍCIA É ESPECIALIZADA NO ACONSELHAMENTO FAMILIAR

. EM SEUS ATENDIMENTOS TEM PERCEBIDO COMO OS JOGOS ANDARAM MUDANDO O DIA-A-DIA DE SEUS PACIENTES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES RELACIONAMENTO”

LOC2: E PATRÍCIA RESSALTA TAMBÉM A IMPORTÂNCIA QUE OS JOGOS TEM PARA ESTRAVAZAR O STRESS E IRRITAÇÃO DO DIA A DIA. AJUDA A REALAXAR AS PESSOAS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES ESVAZIAMENTO”

LOC1: OS JOGOS CONSEGUEM TIRAR AS PESSOAS DA REALIDADE, A

SENSAÇÃO DE Mergulhar em outro lugar através da imaginação e concentração. da mesma forma que acontece

QUANDO SE LÊ UM LIVRO, SE ASSISTE UM FILME, ACOMPANHA UM JOGO DE FUTEBOL OU VÊ UMA PEÇA DE TEATRO.

LOC2: VOCÊ CONSEGUE ESQUECER TUDO À SUA VOLTA E PERCEBER APENAS O QUE ACONTECE NA TELA. SE ENVOLVE EMOCIONALMENTE COM AQUILO. ISSO É CHAMADO DE CATARSE.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DO “RESPONDE SOFIA”.

SOFIA: O FAMOSO FILÓSOFO GREGO ARISTÓTELES DIZIA QUE CATARSE É UMA FORMA DE PURIFICAÇÃO DA ALMA. ELE SE REFERIA ÀS VÁRIAS EMOÇÕES QUE O PÚBLICO DESPERTA DURANTE E DEPOIS DE ENCENAÇÕES TEATRAIS DE TRAGÉDIAS GREGAS. AS PESSOAS ASSISTIAM E SENTIAM VÁRIAS EMOÇÕES POR SE LIGAREM AO QUE ACONTECIA NO PALCO. QUANDO ALGUÉM SENTA NO SOFÁ, SE DESLIGA DE SEUS PROBLEMAS E ASSISTE UMA NOVELA TAMBÉM PODE ACONTECER UMA CATARSE. TUDO DEPENDE DO TANTO DE EMOÇÕES QUE A PESSOA SENTE. POIS CATARSE É ISSO, SOLTAR EMOÇÕES GUARDADAS DENTRO DE VOCÊ.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA ENCERRANDO “RESPONDE SOFIA”.

LOC1: OS JOGOS ENVOLVEM O JOGADOR COM SUAS IMAGENS, SONS E DESAFIOS. O ISOLANDO DO RESTANTE DO MUNDO UM POUCO MAIS QUE UM FILME. E VÁRIOS DESSES JOGOS CONSEGUEM DESPERTAR VÁRIAS EMOÇÕES, CONTAR HISTÓRIAS E CRIAR VÍNCULOS COM O JOGADOR.

LOC2: POIS O JOGADOR PRECISA ESCOLHER, PRESTAR ATENÇÃO E AGIR PARA QUE O JOGO SIGA EM FRENTE. O JOGADOR ASSUME O PAPEL DE PROTAGONISTA DO JOGO, O QUE ACONTECE DENTRO DO JOGO SE TORNA REALIDADE. DA MESMA FORMA QUE AS VEZES PODEMOS SENTIR DENTRO DE UM FILME POR CONTA DAS IMAGENS E DOS SONS. DA MESMA FORMA TAMBÉM PODEMOS NOS SENTIR DENTRO DE UM JOGO.

LOC1: SAINDO DO NOSSO MUNDO FÍSICO E ENTRANDO EM UM OUTRO MUNDO VIRTUAL. MERGULHADOS NA ILUSÃO DE LUZES, SONS, VOZES E REAÇÕES ÀS AÇÕES QUE O JOGADOR FAZ. É O QUE CHAMAMOS DE IMERSÃO.

LOC2: A IMERSÃO EXPLICA POR QUE OS JOGOS CONSEGUEM IR UM POUCO ALÉM DO QUE A MÚSICA E OS FILMES. CONSEGUEM FAZER VOCÊ REALMENTE SE SENTIR DENTRO DE UM ESPAÇO NOVO E INEXPLORADO. UMA NOVA REALIDADE CRIADA DENTRO DOS JOGOS.

LOC1: SOBRE ISSO FALA DANIEL CHRISTINO, PROFESSOR ADJUNTO DA FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE GOIÁS. UM MESTRE EM FILOSOFIA E DOUTOR EM COMUNICAÇÃO QUE VOLTA SEUS ESTUDOS PARA A NOÇÃO DE ESPACIALIDADE DENTRO JOGOS ELETRÔNICOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE “VAI ENTREVISTA”. ENTRA TRECHO DA “ENTREVISTA DANIEL CHRISTINO 1” SOBRE A DEFINIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS. ENTRA EFEITO DE “SAI ENTREVISTA” **LOC2:** JOGOS SÃO PRODUTOS CULTURAIS!
TÉCNICA: ENTRA VINHETA “RESPONDE SOFIA”. AMBIENTE DE OFICINA. PAPELADA SENDO REMECHIDA E GRAMPEADA.

SOFIA: PRODUTOS CULTURAIS SÃO POR EXEMPLO REVISTAS, FILMES, FOTOS, JORNAIS, MÚSICAS OU PROGRAMAS DE RÁDIO. SÃO OBRAS DE ARTE, COM A VANTAGEM DE QUE PODEM SER REPRODUZIDOS.

TÉCNICA: EFEITO DE FOTOCOPIADORA FUNCIONANDO.

SOFIA: NA VERDADE OS PRODUTOS CULTURAIS FORAM INVENTADOS PARA SEREM REPRODUZIDOS EM GRANDE QUANTIDADE. E ESSE NOME É UM TERMO CRIADO POR FILÓSOFOS ALEMÃES NO INÍCIO DO SÉCULO VINTE PRA NOMEAR A ARTE FABRICADA PELO CAPITALISMO. CULTURA PARA O GRANDE PÚBLICO CONSUMIR. HERÓIS DE QUADRINHOS, SÉRIES DE TEVÊ, FILMES DE AÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS SÃO TODOS PRODUTOS CULTURAIS.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA “RESPONDE SOFIA”. VOLTA BG.

LOC1: OS JOGOS CRIAM LUGARES IMAGINÁRIOS ONDE PODEMOS IMERGIR, MERGULHAR LÁ DENTRO ENQUANTO JOGAMOS. ENTRAR EM AMBIENTES COM LUZ, SOM, MÚSICA E PERSONAGENS COM QUEM PODEMOS INTERAGIR E CONVERSAR.

LOC2: LUGARES CHEIOS DE CORES, IMAGENS, SONS E ANIMAÇÕES QUE FASCINAM E ENVOLVEM O JOGADOR. É SOBRE ESSES AMBIENTES QUE O PROFESSOR DANIEL CHRISTINO FOCA SEUS ESTUDOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE “VAI ENTREVISTA”. ENTRA EFEITO “ENTREVISTA DANIEL CHRISTINO 2” SOBRE SUA ÁREA DE ESTUDO. ENTRA EFEITO DE “SAI ENTREVISTA”

LOC1: AMBIENTES VIRTUAIS ONDE O JOGADOR TRAVA SUAS BATALHAS, ENFRENTA OS DESAFIOS E SE ENVOLVE COM AS ESTÓRIAS CONTADAS DENTRO DESSES JOGOS.

LOC2: O JOGADOR ASSUME O PAPEL DE UM PROTAGONISTA NUM ENREDO, DE VÁRIOS PERSONAGENS OU ASSUME UM PAPEL DE ESPECTADOR ENQUANTO A ESTÓRIA PROSSEGUE.

LOC1: OS DESAFIOS NO JOGO SÃO AS ESCOLHAS E AÇÕES, QUEM JOGAR FAZ ESSAS ESCOLHAS E AVANÇA NO JOGO. AVANÇA NA HISTÓRIA CONTADA NESSE JOGO.

LOC2: HISTÓRIA CONTADA COM IMAGENS, SONS E INTERAÇÃO. UMA NOVA FORMA DE ENTRETER E NARRAR ESTÓRIAS. ESSES SÃO OS JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC1: E ELES TEM UMA HISTÓRIA. OS PRIMEIROS JOGOS NASCERAM EM LABORATÓRIOS NOS ANOS SESSENTA COMO EXPERIMENTOS DE ESTUDANTES E CIENTISTAS... MAS COMO ELES SE TORNARAM OS PRODUTOS E A INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO QUE SÃO HOJE?

LOC2: NO PRÓXIMO EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO VOCÊ VAI CONHECER O INÍCIO DA TRAJETÓRIA E HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES.

LOC1: POIS TUDO VEM DE ALGUM LUGAR. ATÉ MESMO O QUE É VIRTUAL, COMO JOGOS DIGITAIS.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.

EPISÓDIO 3 – NASCIMENTO DOS JOGOS

TÉCNICA: ENTRA BG “MOON PATROL GUITAR COVER (ATARI)”.

LOC2: OS JOGO POSSUEM UMA HISTÓRIA. NASCERAM EM LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA CRIADOS CIENTISTAS DO GOVERNO NORTE-AMERICANO OU ESTUDANTES DE TECNOLOGIA NOS ANOS SESSENTA.

LOC1: MAS COMO OS JOGOS ELETRÔNICOS PASSARAM DE EXPERIÊNCIAS DE PROGRAMAÇÃO PARA UM DOS GRANDES PASSATEMPOS DO SÉCULO VINTE UM?

LOC1: MAS DE ONDE SAÍRAM ESSES VIDEOGAMES QUE TANTA GENTE TEM EM CASA? ONDE TUDO COMEÇOU? A ORIGEM DOS VIDEOGAMES É O ASSUNTO DESSE TERCEIRO PROGRAMA.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA.

LOC2: NO PROGRAMA ANTERIOR FALAMOS SOBRE O JOGO CRIADO POR ESTUDANTES DO INSTITUTO DE TECNOLOGIA DE MASSASHUSSETS, O SPACEWAR. LÁ NOS IDOS DE MIL NOVECENTOS E SESSENTA E DOIS.

LOC1: UM JOGO DE COMBATE ENTRE DUAS NAVES, BEM SIMPLES. MAS EM MIL NOVECENTOS E SETENTA E UM ELE VOLTOU. UM GRUPO DE ESTUDANTES DA UNIVERSIDADES DE STANFORD, TAMBÉM NOS ESTADOS UNIDOS, FEZ UMA VERSÃO DO SPACEWAR EM UMA MÁQUINA QUE FUNCIONAVA POR MOEDAS.

LOC2: ESSAS MÁQUINAS COM JOGOS DE VÍDEO FICAVAM EM LUGARES PÚBLICOS, FEIRAS, LOJAS E LANCHONETES SÓ PERMITIAM QUE VOCÊ JOGASSE SE INSERISSE UMA MOEDA OU UMA FICHA. SÃO AS CHAMADAS DE ARCADES. E A VERSÃO DE SPACEWAR FOI SÓ A PRIMEIRA DE MUITAS QUE SURGIRAM NOS ANOS SETENTA.

LOC1: ERA COLOCAR A FICHA E PODER JOGAR NOS APARELHOS, NAS MÁQUINAS ARCADE. QUE ERAM BASICAMENTE TELEVISORES ACOPLADOS COM UM MANCHE E BOTÕES COLORIDOS EM QUE

OS JOGOS FUNCIONAVAM. LOGO HAVIAM LOJAS INTEIRAS CHEIAS DESSAS MÁQUINAS, E ESSAS LOJAS FICARAM CONHECIDAS NO BRASIL COMO FLIPERAMAS.

LOC2: ESSES VIDEOGAMES EM ARCADE FIZERAM MUITO SUCESSO.

FOI PARTE DO INÍCIO DA CULTURA DE VIDEOGAMES NA

HISTÓRIA. NESSA PRIMEIRA FASE OS JOGOS ELETRÔNICOS EXISTIAM

APENAS NOS ARCADES, MAS COM O AVANÇO DA TECNOLOGIA NOS ANOS SETENTA AS COISAS MUDARAM.

LOC1: O SONHO DE TODOS OS JOGADORES ERA TER UMA MÁQUINA

DE ARCADE EM CASA. PODER JOGAR VIDEOGAME A HORA QUE QUISESSE E SEM PRECISAR PAGAR FICHAS.

LOC2: E ESSE FOI O PRÓXIMO PASSO DA EMERGENTE INDÚSTRIA DE

JOGOS ELETRÔNICOS, CRIAR APARELHOS PEQUENOS E BARATOS O

BASTANTE PARA AS PESSOAS TEREM EM SUAS CASAS. ESSES APARELHOS SÃO CHAMADOS DE VIDEOGAMES DOMÉSTICOS, OU

VIDEOGAMES CASEIROS. MAIS TARDE CHAMADOS DE CONSOLES.

LOC2: MAS AFINAL, QUANDO COMEÇARAM A EXISTIR OS VIDEOGAMES CASEIROS?

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE “BAIXA TENSÃO” DEPOIS INICIA

AMBIENTAÇÃO DE SALA QUIETA, SOM DE VENTONHAS DE COMPUTADOR, BOTÕES DE TECLADO E CONTROLES DE VIDEOGAME SENDO PRESSIONADOS.

PLAYER2: HEI CARA.

PLAYER1: HMM (PREGUIÇOSAMENTE)

PLAYER2: QUAL FOI O PRIMEIRO VIDEOGAME MESMO?

PLAYER1: SEI LÁ... UM ATARI QUALQUER

PLAYER2: TEM CERTEZA?

TÉCNICA: ENTRA “ALTA TENSÃO”. VOLTA O BG.

LOC1: É BEM COMUM ACHAR QUE OS JOGOS DOMÉSTICOS COMEÇARAM COM A ATARI EM MIL NOVECENTOS E SETENTA E SETE, POR CONTA DO SUCESSO QUE FEZ. MAS OS JOGOS NASCERAM DEZ ANOS ANTES, E COM BEM MENOS GLAMOUR.

LOC2: TUDO COMEÇOU COM UM ENGENHEIRO ALEMÃO QUE SE NATURALIZOU NOS ESTADOS UNIDOS, ELE SE CHAMAVA RALPH BAER. POR VOLTA DE MIL NOVECENTOS E SESSENTA E SETE ELE CONSTRUIU UM APARELHO MARROM DO TAMANHO DE UMA CAIXA DE SAPATOS QUE ELE CHAMOU DE BROWN BOX.

LOC2: O BROWNBOX ERA UM PEQUENO COMPUTADOR CAPAZ DE REPRODUZIR JOGOS ELETRÔNICOS EM UMA TELEVISÃO QUE VINHA COM DOIS CONTROLES COM BOTÕES GIRATÓRIOS.

LOC1: ESSE PROJETO FOI COMPRADO PELA MAGNAVOX, RECÉM ADQUIRIDA PELA PHILIPS, AMBAS EMPRESAS NO RAMO DE ELETRÔNICA. A BROWNBOX SERVIU DE BASE PARA O PRIMEIRO CONSOLE DE VIDEOGAME DOMÉSTICO COMERCIALIZADO: O MAGNAVOX ODYSSEY.

LOC1: ELE FOI LANÇADO EM MIL NOVECENTOS E SETENTA E DOIS, MAS ATÉ HOJE O SEU INVENTOR RALPH BEAR É CONSIDERADO O PAI DOS VIDEOGAMES.

LOC2: O ODYSSEY ERA FOCADO EM JOGOS DO TIPO PONG. IGUAIS AO PING PONG, OU TÊNIS DE MESA. O JOGO É BASICAMENTE UMA TELA PRETA, CADA JOGADOR CONTROLA UM RETÂNGULO E PRECISA REBATER UMA BOLINHA DE UM LADO AO OUTRO DA TELA. AINDA NÃO HAVIA NENHUM SOM NOS JOGOS.

LOC1: OS VIDEOGAMES DESSA PRIMEIRA GERAÇÃO ABUSARAM DE JOGOS ESTILO PING PONG, ATÉ MESMO O CONSOLE TELEJOGO. A TECNOLOGIA SÓ PERMITIA ESSE TIPO DE COISA. O CHAMADO TELEJOGO ERA UM APARELHO VENDIDO NO BRASIL PELA PHILCO EM

MIL NOVECENTOS E SETENTA E SETE. QUADRADINHOS BRANCOS BATENDO E REBATENDO UMA BOLA PELA TELA.

LOC2: HAVIAM CONCORRENTES AO ODYSSEY, COMO O COLECO

TELSTAR E O NINTENDO COLOR TV GAME... MAS A MAIORIA DOS JOGOS SEMPRE ERAM VARIAÇÕES DE PONG, COM AQUELE MESMO PING PONG COM OBSTÁCULOS DIFERENTES OU FIGURAS DIFERENTES. LOGO ISSO CANSOU O PÚBLICO.

LOC1: O COSTUME JOGAR NA FRENTE DA TELEVISÃO DA SALA

EXPLODIU MESMO COM A CHEGADA DO FAMOSO VIDEOGAME ATARI.

LANÇADOS NOS ESTADOS UNIDOS EM MIL NOVECENTOS E SETENTA E

SETE, CINCO ANOS DEPOIS DO ODYSSEY. O LENDÁRIO VIDEOGAME

ATARI VCS 2600 TINHA UMA CAMPANHA DE MARKETING FORTE E VÁRIOS JOGOS NOVOS E COLORIDOS.

LOC2: FOI O FIM DA ERA PONG, NASCEU A SEGUNDA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES DOMÉSTICOS, COM MAIS PODER DE PROCESSAMENTO, MAIS CORES E AGORA COM SOM.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “MÚSICA ATARI”

LOC1: ALÉM DOS AVANÇOS VISUAIS E DA INTRODUÇÃO DE SONS

AGORA TODOS OS NOVOS VIDEOGAMES FUNCIONAVAM POR CARTUCHOS. MAS O QUE É UM CARTUCHO, AFINAL?

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DO “RESPONDE SOFIA”. SOFIA MASCA UM CHICLETE, AMBIENTE DE OFICINA.

SOFIA: O QUE SÃO CARTUCHOS?

TÉCNICA: ESTOURA CHICLETE, SOFIA COSPE O CHICLETE DEPOIS.

SOFIA: VEJA SÓ. CARTUCHO É UMA FORMA DE SUPORTE, LUGARES ONDE SE GUARDA, SE REGISTRA INFORMAÇÕES. TIPO UM CD, UM DVD, FITA CASSETE OU UM DISQUETE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO DE SOLDA ELÉTRICA.

SOFIA: OS CARTUCHOS FORAM MUITO USADOS EM MÁQUINAS DE FLIPERAMA. ESSES APARELHOS DO TAMANHO DE UMA GELADEIRA QUE TEM UMA TELA E VÁRIOS CONTROLES QUE VOCÊ PRECISA COMPRAR UMA FICHA PRA JOGAR.

TÉCNICA: BARULHO DE FERRAMENTAS E SOLDA ELÉTRICA MAIS INTENSA.

SOFIA: DEPOIS OS VIDEOGAMES CASEIROS COMEÇARAM A USAR CARTUCHOS PARA GUARDAR SEUS JOGOS. OS CARTUCHOS ERAM VENDIDOS SEPARADAMENTE. COMPRE O VIDEOGAME E DEPOIS VÁ COMPRANDO VÁRIOS JOGOS EM CARTUCHOS PRA JOGAR. É COMO TER UM TOCADISCOS E DEPOIS IR COMPRANDO DISCOS PRA OUVIR NELE.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA “RESPONDE SOFIA”.

LOC2: OS CARTUCHOS ERAM PARECIDOS COM CASSETES OU FITAS DE VÍDEO, SÓ QUE MENORES. PEDAÇOS DE PLÁSTICO QUE CONTÊM DENTRO UMA PLACA DE CIRCUITOS QUE SERVE PARA ARMAZENAR INFORMAÇÃO. VOCÊ LIGAVA O VIDEOGAME NA TELEVISÃO E ENCAIXAVA NELE CARTUCHOS DIFERENTES PARA CADA JOGO DIFERENTE QUE QUISESSE JOGAR.

LOC1: O COLECO TELEVISION JÁ UTILIZAVA CARTUCHOS E O ODYSSEY USAVA CARTÕES DE CHIPES PARA GUARDAR NOVOS JOGOS ALÉM DOS QUE VINHAM GUARDADOS NA MEMÓRIA DOS VIDEOGAMES. NO ENTANTO A NOVA GERAÇÃO DE CONSOLES DE VIDEOGAMES DE SETENTA E SETE APROVEITOU O MÁXIMO ESSA TECNOLOGIA.

LOC2: AGORA EXISTIA CENTENAS DE JOGOS À VENDA, TODOS GRAVADOS EM CARTUCHOS. BEM DIFERENTE DOS POUCOS JOGOS QUE HAVIAM NO ODYSSEY. AGORA COM MAIS VARIEDADE, O COSTUME DE JOGAR TOMOU NOVAS PROPORÇÕES.

LOC1: NESSA ÉPOCA SURGIRAM JOGOS NOVOS, COM MECÂNICAS DIFERENTES NUNCA VISTAS, COMO PAC-MAN, CONHECIDO NO BRASIL COMO COME-COME E O SPACE INVADERS.

LOC2: E COM AS VÁRIAS OPÇÕES DE JOGOS DISPONÍVEIS, O VIDEOGAME DA ATARI SE MANTEVE COMO A PREFERIDO DO PÚBLICO. O ATARI 2600 TINHA RIVAIS COMO O FARSCHILD CHANNEL F, NOVAS VERSÕES DO ODYSSEY DA MAGNAVOX E O INTELLIVISION DA MATTEL AQUELA FAMOSA FABRICANTE DE BRINQUEDOS CONHECIDA PELAS BONECAS BARBIE. MAS AINDA SIM REINOU COMO LÍDER DO MERCADO POR DE CINCO ANOS, ATÉ O INÍCIO DOS ANOS OITENTA.

LOC1: MESMO ENFRENTANDO CONCORRENTES COM MAIOR QUALIDADE, A ATARI SE SUSTENTOU COMO LÍDER DO MERCADO COM SEU VIDEOGAME ATARI 2600. POIS POSSUÍA MAIS JOGOS DISPONÍVEIS. MAS NO INÍCIO DOS ANOS OITENTA AS COISAS MUDARAM, NÃO SÓ PARA A ATARI... PARA TODAS AS EMPRESAS NO RAMO DE VIDEOGAME.

TÉCNICA: DESCE O BG. ENTRA VINHETA DE “RESPONDE SOFIA”.
ENTRA BG “MARCO”.

SOFIA: EM MIL NOVECENTOS E OITENTA E TRÊS OCORREU A CHAMADA QUEBRA DA INDÚSTRIA DE VIDEOGAME. DIMINUIÇÃO DE FATURAMENTO NOS ESTADOS UNIDOS QUE ANTES ATINGIA MAIS DE TRÊS BILHÕES DE DÓLARES EM OITENTA E TRÊS E PASSOU PARA OITOCENTOS MIL NO ANO OITENTA E CINCO. ISSO SEGUNDO REGISTROS NO SITE ARQUIVE.ORG E O ESTUDO PROFUNDO SOBRE O INÍCIO DA INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES FEITA POR MARK J. P. WOLF, QUE FICOU REGISTRADO NO LIVRO BEFORE THE CRASH.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE SAÍDA DO BLOCO “RESPONDE SOFIA”.
MUDA O BG PARA “MAGUS THEME”.

LOC1: O CRAQUE, OU QUEBRA, OU CRASH... FOI O FIM DA CHAMADA SEGUNDA GERAÇÃO DE CONSOLES. A PRIMEIRA FOI MARCADA POR PONG E SUAS VARIAÇÕES ODISSEY. A SEGUNDA POR ATARI E SEUS VÁRIOS RIVAIS. MAS O QUE CAUSOU O FIM DESSA GERAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS?

LOC2: POR UM TEMPO O VIDEOGAME MAIS POPULAR, O ATARI 2600, POSSUÍA MUITOS JOGOS. ISSO GARANTIU A LIDERANÇA DE VENDAS DO CONSOLE POR CINCO ANOS. MAS TAMBÉM GEROU MUITA ARROGÂNCIA POR PARTE DOS EXECUTIVOS DA EMPRESA.

LOC1: A MANEIRA COM QUE A ATARI LIDAVAM COM OS DESENVOLVEDORES DE SEUS JOGOS COMEÇOU A CORTAR A CRIATIVIDADE E ESTÍMULO DOS EMPREGADOS... O RESULTADO FOI JOGOS CHATOS E SEM GRAÇA. CORTAVAM CUSTOS, NÃO DAVAM TEMPO PARA CRIAÇÃO E AINDA POR CIMA NÃO DAVAM CRÉDITO PARA QUEM CRIAVA SEUS JOGOS.

LOC2: OS JOGOS OFICIAIS DA ATARI SAÍAM CADA VEZ COM MENOS QUALIDADE, MENOS INOVAÇÃO, MASSANTES E CHEIOS DE ERROS. OS JOGOS BONS ESTAVAM VELHOS E OS NOVOS QUE LANÇAVAM ERAM RUINS. MAS OS PROBLEMAS NÃO PARARAM POR AÍ.

LOC1: COM O TEMPO ALGUMAS PESSOAS DESCOBRIRAM COMO DESENVOLVER OU MODIFICAR JOGOS PARA O ATARI 2600. ALGUMAS LOJAS PASSARAM A VENDER ESSES JOGOS CASEIROS. NÃO ERAM LICENCIADOS, CHAMADOS DE JOGOS PIRATAS.

LOC2: ESSES JOGOS PIRATAS ERAM PROGRAMADOS POR AMADORES, NÃO POR PROFISSIONAIS. MUITOS DESSES JOGOS ERAM MAL PLANEJADOS E QUE NÃO FUNCIONAVAM DIREITO. OS PIRATAS COLABORARAM PARA A FEBRE DE JOGOS RUINS QUE SE ESPALHAVA NO ATARI. COM JOGOS OFICIAIS RUINS E JOGOS PIRATAS TAMBÉM HORRÍVEIS, NÃO HAVIA NOVIDADE DE QUALIDADE.

LOC2: ENQUANTO ISSO VÁRIOS DOS DESENVOLVEDORES DE JOGOS DA ATARI CANSARAM DE NÃO TEREM LIBERDADE CRIATIVA E NEM CRÉDITOS PELO SEU TRABALHO. SAÍRAM DA EMPRESA E CRIARAM NOVAS EMPRESAS DE JOGOS COMO A ACTIVISION.

LOC1: NOVAS EMPRESAS SURGIRAM E TINHA A LIBERDADE DE PRODUZIR E DESENVOLVER JOGOS DA MANEIRA QUE ACHASSEM MELHOR E PARA O CLIENTE QUE PREFERISSEM.

LOC2: E MUITAS EMPRESAS COMO A ACTIVISION, ELETRONIC ARTS E SIERRA ON-LINE AGORA VOLTAVAM SUAS ATENÇÕES PARA OUTRO TIPO DE PLATAFORMA DE JOGOS. OS COMPUTADORES PESSOAIS, OS PCs.

LOC2: OS COMPUTADORES PESSOAIS SURGIRAM COMO VERSÕES

BARATAS PARA USO DE UMA PESSOA OU UM GRUPO DE PESSOAS E TRAZIAM VÁRIAS FUNCIONALIDADES, UMA DELAS A DE REPRODUZIR JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC1: OS JOGOS PARA OS VIDEOGAMES CASEIROS ESTAVAM FICANDO CADA VEZ MAIS RUINS. COM MUITOS VIDEOGAMES DIFERENTES QUE TRAZIAM JOGOS PARECIDOS. O MERCADO DE VIDEOGAMES ESTAVA SATURADO E COM MUITOS JOGOS DE MÁ QUALIDADE.

LOC2: AS PESSOAS PARARAM DE COMPRAR VIDEOGAMES. SE TORNOU BEM MAIS INTERESSANTE COMPRAR UM COMPUTADOR PESSOAL, QUE PODIA SERVIR PARA MANIPULAR IMAGENS, ESCREVER TEXTOS, PARA TRABALHAR. E TAMBÉM PODIA SER USADO PARA JOGAR.

LOC1: OS JOGOS FEITOS PARA COMPUTADORES TINHAM MAIS CORES, MAIS RESOLUÇÃO, MELHOR IMAGEM E SOM. JÁ QUE A CAPACIDADE E TECNOLOGIA DOS NOVOS COMPUTADORES PESSOAIS ERA BEM SUPERIOR À DOS CONSOLES DE VIDEOGAME.

LOC1: AÍ ENTÃO ACONTECEU A QUEBRA DA INDÚSTRIA NORTEAMERICANA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM MIL NOVECENTOS E OITENTA E TRÊS.

LOC2: E ENQUANTO NOS ESTADOS UNIDOS TUDO IA MAL, AS COISAS CRESCIAM COMO NUNCA NO OUTRO LADO DO OCEANO PACÍFICO, NO JAPÃO.
TÉCNICA: ENTRA EFEITO “ORIENTE”.

LOC1: NOVAS EMPRESAS JAPONESAS SURGIAM E ENTRAVAM NO MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS. EMPRESAS COMO KONAMI E NAMCO JÁ DESENVOLVIAM JOGOS COMO CONTRA E PAC-MAN. MAS O FUTURO DOS VIDEOGAMES IRIA SER GARANTIDO POR OUTRAS DUAS EMPRESAS NIPÔNICAS, A NINTENDO E A SEGA.

LOC2: NOS ANOS OITENTA OS COMPUTADORES PESSOAIS COMEÇARAM A SE TORNAR ACESSÍVEIS E POPULARES NA AMÉRICA DO NORTE, ÁSIA E EUROPA. E CRESCIA TAMBÉM OS JOGOS FEITOS PARA ESSES COMPUTADORES.

LOC1: ISSO CRIOU CONCORRÊNCIA E AMPLIOU AINDA MAIS O MUNDO DO ENTRETENIMENTO DIGITAL.

LOC2: ENQUANTO HOUVE UMA CRISE NOS VIDEOGAMES NOS ESTADOS UNIDOS EM OITENTA E TRÊS, NO JAPÃO NOVOS CONSOLES NASCIAM EM JULHO DO MESMO ANO. O SG-1000 DA SEGA E O FAMICOM DA NINTENDO.

LOC1: ESSA FOI A MARCA DA MUDANÇA DO EIXO, DO CENTRO DO MERCADO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS.

SAINDO DOS ESTADOS UNIDOS PARA O JAPÃO. E ATÉ HOJE O JAPÃO CONCENTRA GRANDE PARTE DAS PRODUTORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC2: A INFORMÁTICA EXPLODIU NOS ANOS NOVENTA, JUNTO COM UMA NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES NASCIDA NO JAPÃO. COMO DIZ O ESTUDANTE DE ANIMAÇÃO E ENTUSIASTA DE GAMES FELIPE ROBOREDO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FELIPE EXPLOSÃO AOS 90”

DESDE ENTÃO OS JOGOS ELETRÔNICOS NUNCA MAIS PARARAM DE CRESCER, TANTO EM LUCRO QUANTO EM POPULARIDADE.

LOC1: OS VIDEOGAMES NASCERAM NOS ANOS SETENTA, FORAM DESCREDITADOS NOS ANOS OITENTA E RENASCERAM NOS ANOS NOVENTA ATÉ SE TORNAREM O FENÔMENO CULTURAL E ECONÔMICO DE HOJE EM DIA.

LOC2: DE LÁ PRA CÁ OS VIDEOGAMES DEIXARAM DE SER APENAS UM PASSATEMPO E SE TORNARAM UM FENÔMENO DA CULTURA E DO IMAGINÁRIO POPULAR. MOVIMENTANDO MUITO DINHEIRO.

LOC1: E QUANTO DINHEIRO JOGOS ELETRÔNICOS PODEM MOVIMENTAR?

LOC2: O PRÓXIMO EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO SERÁ SOBRE TODO O VALOR E PODER QUE A INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES CONQUISTOU HOJE EM DIA.

LOC1: FIQUE LIGADO NA QUANTIDADE DE GRANA QUE ISSO TÁ DANDO.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.

EPISÓDIO 4 – O MERCADO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

TÉCNICA: ENTRA BG “SUPER MARIO THEME”

LOC2: JOGOS ELETRÔNICOS SÃO UMA FEBRE HOJE EM DIA.

LOC1: BILHÕES DE CONSUMIDORES, INÚMEROS JOGOS LANÇADOS POR ANO E A MAIOR LUCRATIVIDADE DA INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO MUNDIAL.

LOC1: PARA VOCÊ TER NOÇÃO DA QUANTIDADE GENTE E DE GRANA ENVOLVIDA NOS VIDEOGAMES HOJE EM DIA, CONTINUE NO QUEIMA CARTUCHO.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA. SOBE BG “TOP GEAR STAGE 1”.

LOC1: EM DOIS MIL E TREZE A NEWZOO, UMA RENOMADA AGÊNCIA DE MARKETING INTERNACIONAL VOLTADA PARA JOGOS ELETRÔNICOS, DIVULGOU QUE O MUNDO TEM UM BILHÃO E DUZENTOS E TRINTA MILHÕES DE JOGADORES. MAIS DE DEZESSETE PORCENTO DA HUMANIDADE.

LOC2: PORCENTAGEM QUE A NEWZOO DESTACOU COMO UMA PROVA DO AVANÇO SOCIAL E TECNOLÓGICO EM TODO O PLANETA. POIS MAIS GENTE NO MUNDO ESTÁ TENDO ACESSO À DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS.

LOC1: A PESQUISA DA NEWZOO TAMBÉM MOSTRA QUE A INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES É MESMO UM SETOR QUE MOVIMENTA BILHÕES DE DOLARES AO ANO. ISSO APESAR DE SÓ ATINGIR QUASE UM QUINTO DA POPULAÇÃO MUNDIAL, QUE É A PARCELA DAS PESSOAS QUE JOGAM ALGUM JOGO ELETRÔNICO.

LOC2: SÓ PARA COMPARAR. EM DOIS MIL E DEZESSEIS A INDÚSTRIA FONOGRÁFICA FATUROU MAIS DE QUINZE BILHÕES DE DÓLARES NO MUNDO TODO. A INDÚSTRIA CINEMATOGRÁFICA RENDEU QUASE

TRINTA E NOVE BILHÕES. ENQUANTO ISSO, NO MESMO ANO, OS JOGOS ELETRÔNICOS RENDERAM NOVENTA E UM BILHÕES.

LOC1: A CONECTAÍ, UMA INSTITUIÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISAS ONLINE FUNDADA EM DOIS MIL E ONZE FEZ UMA ENTREVISTA COM DOIS MIL INTERNETAS EM MARÇO DE DOIS MIL E DEZESSEIS. E VEJAM SÓ, SESSENTA E NOVE PORCENTO DELES JOGAM JOGOS ELETRÔNICOS. QUASE SETENTA PORCENTO DOS USUÁRIOS DE INTERNET CONSUMIRIAM ALGUM TIPO DE JOGO.

LOC2: O GRUPO NPD É UMA EMPRESA DE ANÁLISE E PESQUISA DE MERCADO ESTADUNIDENSE. ELA CONSTATOU EM DOIS MIL E QUINZE QUE OITENTA E DOIS PORCENTO DOS JOVENS E ADULTOS BRASILEIROS JOGAM ALGUM TIPO DE JOGO ELETRÔNICO, SEJA NUM CONSOLE DE VIDEOGAME, EM UM COMPUTADOR OU NUM CELULAR.

LOC1: ISSO TUDO NÃO É DE SE ESTRANHAR. POIS UMA PESQUISA FEITA EM DOIS MIL E QUINZE PELAS EMPRESAS BRASILEIRAS DE PESQUISA DE MERCADO SIOUX E PELA BLEND NEW RESEARCH DESTACARAM QUE MAIS DE OITENTA PORCENTO DOS USUÁRIOS DE TELEFONIA MÓVEL NO BRASIL JOGAM ALGUM JOGO ELETRÔNICO NOS SEUS CELULARES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “BAIXA DE ENERGIA”. QUE MARCA A ENTRADA DO QUADRO DE JOGADORES. AMBIENTE DE QUARTO DE JOGOS, LATA DE REFRIGERANTE SENDO BEBIDA POR CANUDO.

PLAYER2: AINDA JOGA AQUELE JOGUINHO DE CELULAR?

PLAYER1: SIM, É BOM PRA PASSAR O TEMPO NO METRÔ E NO ÔNIBUS.

PLAYER2: JOGA NO ÔNIBUS PRA DEPOIS JOGAR MAIS EM CASA?

PLAYER1: MAS É CLARO, POR QUE NÃO?

PLAYER2: MAS NÃO ANDA GASTANDO DINHEIRO MAIS NESSES JOGUINHOS, NÉ?

PLAYER1: É SÓ TRÊS REAIS, TROCO DO LANCHE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “ALTA DE ENERGIA”. ENTRA BG
“MORROWIND THEME”.

LOC2: O MERCADO DE JOGOS NÃO LUCRA APENAS VENDENDO GAMES, MAS TAMBÉM POR PEQUENAS TRANSAÇÕES, CONHECIDAS COMO MICROTRANSAÇÕES.

LOC1: VOCÊ NÃO PAGA PELO JOGO, JOGA ELE DE GRAÇA. MAS SE GASTAR ALGUNS POUCOS REAIS CONSEGUE ALGUMAS REGALIAS, EXCLUSIVIDADES E FACILIDADES NO SEU JOGO. ESSES PEQUENOS VALORES COBRADOS AQUI E ALI DE UM OU OUTRO JOGADOR TÊM RENDIDO MUITO DINHEIRO PARA AS EMPRESAS NO RAMO DE JOGOS ELETRÔNICOS. MUITA GRANA MESMO.

LOC1: A NEWZOO, AQUELA AGÊNCIA DE MARKETING INTERNACIONAL FOCADA EM JOGOS, FEZ UM LEVANTAMENTO MOSTRANDO QUE OS JOGOS DE COMPUTADOR FORAM OS QUE MAIS VENDERAM EM DOIS MIL E QUINZE. ACUMULANDO TRINTA E DOIS BILHÕES DE RENDA AO REDOR DO MUNDO.

LOC2: OUTRA PESQUISA DA NEWZOO EM DOIS MIL E DEZESSETE MOSTROU O FATURAMENTO DO MERCADO DE GAMES PULANDO PARA MAIS DE NOVENTA E NOVE BILHÕES EM DOIS MIL E DEZESSEIS. OS JOGOS DE COMPUTADOR PESSOAL FICANDO COM A MAIOR FATIA.

LOC1: SIM, OS JOGOS FEITOS PARA COMPUTADORES BARATOS QUE COMEÇARAM A SE POPULARIZAR NOS ANOS OITENTA NO MEIO DA QUEBRA DOS VIDEOGAMES NOS ESTADOS UNIDOS. DALI EM DIANTE O PC SE FIRMOU COMO UMA PLATAFORMA DE SUCESSO PARA JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC2: OS DEZ JOGOS QUE MAIS RENDERAM GRANA NO PC SÃO JOGOS GRATUITOS QUE VENDEM PEQUENAS VANTAGENS OU JOGOS QUE FUNCIONAM BASEADOS NUMA ASSINATURA DE MENSALIDADE.

LOC1: MAS FALANDO NÃO SÓ DE JOGOS DE COMPUTADOR, CONSOLE OU APENAS DE ELETRÔNICOS. UM JOGO CONSEGUIU SER O PRODUTO DE ENTRETENIMENTO MAIS VENDIDO NA HISTÓRIA: GTA CINCO, LANÇADO PELA ROCKSTAR EM DOIS MIL E TREZE VENDEU MAIS DE NOVENTA MILHÕES DE UNIDADES. RENDENDO MAIS DE SEIS BILHÕES DE DÓLARES DESDE SEU LANÇAMENTO.

LOC1: A UKIE, UMA ONG DO REINO UNIDO QUE ESTUDA E PROMOVE ENTRETENIMENTO INTERATIVO, PROJETA QUE O MERCADO GLOBAL DE JOGOS DIGITAIS VAI PASSAR DOS CENTO E DEZESSEIS BILHÕES DE DÓLARES EM DOIS MIL DE DEZESSETE PARA CENTO E QUARENTA E TRÊS BILHÕES AO FIM DE DOIS MIL E VINTE.

LOC2: É MUITA COISA. MUITA GENTE JOGANDO, MUITA GENTE GASTANDO E MUITO DINHEIRO CIRCULANDO ANO APÓS OUTRO.

LOC1: O QUE COMEÇOU COMO UM RAMO DE BRINQUEDOS ELETRÔNICOS AGORA É UMA INDÚSTRIA MULTIMILHONÁRIA! GAMES, PRODUTOS QUE MOVEM DINHEIRO, CRIAM PARQUES TEMÁTICOS, GERAM FILMES E FÃ-CLUBES POR TODO O MUNDO.

LOC2: JOÃO GUILHERME, SÓCIO DA PLAYBORE, A PRIMEIRA PRÉACELERADORA DE DESENVOLVEDORES DE GAMES É CATEGÓRICO COM A POSIÇÃO DE PODER DA INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES HOJE.

LOC1: UMA PRÉ-ACELERADORA É UMA EMPRESA QUE AGE ANTES DE UMA ACELERADORA. UMA ACELERADORA É COMO UMA CAÇA-TALENTOS DE EMPRESAS E GRUPOS COM POTENCIAL COMERCIAL PARA PRODUZIR. ESSE É RAMO DE JOÃO GUILHERME E SEUS SÓCIOS NA EMPRESA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOÃO GUILHERME 0”. ENTRA BG “SONIC EMERALD HILL”.

LOC2: CONTRARIANDO A ECONOMIA BRASILEIRA EM CRISE DESDE DOIS MIL E CATORZE, O DINHEIRO GASTO COM JOGOS CRESCE FORTE TANTO AQUI NO BRASIL QUANTO NO RESTO DO MUNDO.

LOC1: O MERCADO DE GAMES É MAIOR QUE O MERCADO DA MÚSICA E DO CINEMA. E JÁ ATÉ FAZ PARTE DOS GRANDES CONGLOMERADOS DE COMUNICAÇÃO, COMO É O CASO DA WARNER, DA DISNEY E DA SONY. EMPRESAS QUE PRODUZEM MÚSICA, FILMES E JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC2: ESSAS EMPRESAS SE ENCARREGARAM DE TRANSPORTAR PERSONAGENS DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA AS TELAS DE CINEMA.

LOC1: ATÉ O INÍCIO DE DOIS MIL E DEZOITO JÁ SÃO TRINTA E UM FILMES BASEADOS EM JOGOS ELETRÔNICOS JÁ FEITOS AO TODO. COM O ENREDO RETIRADO DA TRAMA DE VIDEOGAMES. O ÚLTIMO DELES FOI ASSASSINS CREED, LANÇADO EM DOIS MIL E DEZESSEIS ESTRELADO POR MICHAEL FASSBENDER, QUE FICOU FAMOO INTERPRETANDO MAGNETO NOS ÚLTIMOS TRÊS FILMES DA FRANQUIA X-MEN.

LOC2: CONTUDO, BOA PARTE DO PÚBLICO RECLAMA QUE A MAIORIA DESSES FILMES É DE QUALIDADE DUVIDOSA. APENAS BUSCANDO AGARRAR ALGUM DINHEIRO DE FÃS DE VIDEOGAME CURIOSOS COM UM FILME BASEADO NO SEU JOGO FAVORITO.

LOC1: A MAIORIA DESSES FILMES DE JOGOS FORAM MAL RECEBIDOS. O SITE IMDB, INTERNET MEDIA DATABASE. É RESPEITADO POR REUNIR INFORMAÇÕES E OPINIÕES SOBRE TODO TIPO DE MÍDIA. A LISTA DE FILMES BASEADOS EM VIDEOGAME NÃO TEM NENHUM FILME QUE CHEGUE À SETE PONTOS, NUMA ESCALA DE ZERO À DEZ.

LOC1: MUITOS VEÍCULOS DA MÍDIA DISCUTEM SOBRE ESSES FILMES BASEADOS EM JOGOS. POR EXEMPLO, O SITE HOLLYWOODREPORTER FEZ UMA LISTA DE VINTE E CINCO FILMES BASEADOS EM JOGOS NO INÍCIO DE DOIS MIL E DESESSETE. DO MELHOR PARA O PIOR.

LOC2: ALÉM DE FILMES, AS PRODUTORAS DE JOGOS COSTUMAM LICENCIAR TODO TIPO DE PRODUTO DERIVADO DE SEUS JOGOS, COMO BRINQUEDOS, ESTÁTUAS, CAMISETAS, PÔSTERS E TODO TIPO DE MERCHANDISING E ARTIGO RELACIONADO.

TÉCNICA: ENTRA BG “SUPER MARIO WORLD WATER STAGE”.

LOC1: NO LICENSING.BIZ AS EMPRESAS DE GAMES REALIZAM UMA FEIRA DE LICENCIAMENTO DE PRODUTOS TODO ANO NA EUROPA. EM DOIS MIL E TREZE O EVENTO DESTACOU QUE O MERCADO DE PRODUTOS LICENCIADOS DE VIDEOGAMERS MARCAVA DEZESSEIS BILHÕES DE DÓLARES EM TODO O GLOBO.

LOC2: EM DOIS MIL E DEZESSETE AOS NÚMEROS CRESCERAM MAIS. O LICENSINGEXPO, UM OUTRO EVENTO DE LICENCIAMENTO DE MARCAS. SÓ QUE SÓ DE JOGOS ELETRÔNICOS E QUE ACONTECE EM LAS VEGAS NOS ESTADOS UNIDOS. O EVENTO DIVULGOU QUE O MERCADO DE PRODUTOS LICENCIADOS BATE MAIS DE DEZOITO BILHÕES DE DÓLARES EM MUNDO TODO.

LOC1: GRANA DE BRINQUEDOS, CHAVEIROS, ROUPAS E TODO TIPO DE MATERIAL QUE REMETE A JOGOS E PERSONAGENS DE VIDEOGAME. PARECIDO COM O QUE SEMPRE FOI FEITO COM PERSONAGENS DE SÉRIES ANIMADAS E FILMES, SÓ QUE BEM MAIS LUCRATIVO E ATINGINDO PESSOAS DE TODAS AS IDADES.

LOC2: DINHEIRO QUE CIRCULA AO REDOR DE JOGOS PRODUZIDOS PRINCIPALMENTE NA AMÉRICA DO NORTE, NA EUROPA E NO JAPÃO. MAS QUAL É A FATIA DO BRASIL E AMÉRICA DO SUL NESSA ÁREA DE DESENVOLVER JOGOS ELETRÔNICOS?

LOC1: JOÃO GUILHERME MEDEIROS DA PLAYBORE QUE LIDA DIRETAMENTE COM NOVOS DESENVOLVEDORES DE GAMES EM TODO O BRASIL DIZ QUE A PERCENTAGEM É BAIXA E POUCO EXPLORADA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOÃO GUILHERME 2”.

LOC2: POUCO ESPAÇO POR ENQUANTO, POIS A CRIAÇÃO DE JOGOS NO BRASIL ESTÁ CRESCENDO RAPIDAMENTE. QUER SABER MAIS SOBRE A CRIAÇÃO DE JOGOS NO BRASIL?

LOC1: SE LIGUE NO PRÓXIMO EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS BRASILEIROS.

TÉCNICA: ENTRA “VINHETA DE ENCERRAMENTO”.

EPISÓDIO 5 - PRODUÇÃO DE JOGOS NO BRASIL

TÉCNICA: ENTRA BG “TEMA INICIAL CHRONO TRIGGER”.

LOC1: O BRASIL ANDOU CRESCENDO EM VÁRIAS ÁREAS DA TECNOLOGIA, UMA DELA É O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS.

LOC2: CRIAR JOGOS E SEGUIR ISSO COMO UMA COMO CARREIRA OU ÁREA DE ESTUDO SE TORNOU UMA REALIDADE PARA MUITA GENTE.

LOC1: O QUE MOTIVA ESSAS PESSOAS EM DESENVOLVER JOGOS E ONDE NO BRASIL SE CONCENTRAM MAIS EMPRESAS QUE FAZEM ISSO? EXISTE MERCADO E TRABALHO PRA CRIAR JOGOS NO BRASIL?

LOC2: ESSE É O ASSUNTO DESSE EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA. MUDA BG PARA “MEGA MAN X ARMORED ARMADILLO”

LOC1: NO INÍCIO DE DOIS MIL E DEZESSETE A ABRAGAMES, A ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS ELETRÔNICOS, DIVULGOU QUE O NÚMERO DE EMPRESAS QUE CRIAM JOGOS NO BRASIL AUMENTOU SETE VEZES EM OITO ANOS.

LOC2: HAVIAM QUARENTA E TRÊS EMPRESAS PRODUZINDO JOGOS NO BRASIL EM DOIS MIL E OITO. EM DOIS MIL E CATORZE PASSARAM PARA CENTO E TRINTA EMPRESAS. E NO ANO DE DOIS MIL DEZESSETE ESSE NÚMERO PASSA DE TREZENTAS EMPRESAS DESENVOLVEDORAS DE GAMES.

LOC1: UMA DAS PRINCIPAIS AGÊNCIAS DE PESQUISA DA INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES NO MUNDO, A NEWZOO, DEMONSTROU QUE EM DOIS MIL E DEZESSEIS ESSAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS NO BRASIL FATURARAM UM TOTAL DE UM BILHÃO E SEISCENTOS MILHÕES DE DÓLARES. UM CRESCIMENTO DE VINTE E CINCO PORCENTO

COMPARANDO COM DOIS ANOS ANTES EM DOIS MIL E CATORZE.

LOC1: E MESMO ARRECADANDO MUITO DINHEIRO, É UM MUNDO PROFISSIONAL QUE AINDA SOFRE MUITO PRECONCEITO. ISSO É O QUE DIZ JOÃO GUILHERME SÓCIO DA

PLAYBORE, EMPRESA QUE AGENCIA E IMPULSIONA DESENVOLVEDORES DE JOGOS NO BRASIL.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOÃO GUILHERME 1”.

LOC2: APESAR DE ESTAR EM CRESCIMENTO E RENDER CADA VEZ MAIS DINHEIRO ENTRAR NO MERCADO DE JOGOS NO BRASIL AINDA É BEM DIFÍCIL SEGUNDO WILLIAM ALMEIDA.

LOC1: WILLIAM ALMEIDA É FORMADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO TEM MESTRADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ E TRABALHA COMO PROFESSOR DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO SENAI DE PALMAS NO TOCANTINS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “WILLIAM ALMEIDA 1”

LOC2: PARA WILLIAM O QUE MOTIVOU O ESTUDO SOBRE CRIAÇÃO DE JOGOS É A PAIXÃO, NÃO SE IMPORTANDO COM LUCRO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “WILLIAM ALMEIDA 2”.

LOC1: ESSE AMOR PELO TRABALHO DE ESTUDAR E DESENVOLVER JOGOS É O QUE MAIS MOVE OS INTERESSADOS NESSA ÁREA NO BRASIL. SEGUNDO WILLIAM O MERCADO DE DESENVOLVER JOGOS NO BRASIL PODE SER BEM DESAFIADOR.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “WILLIAM ALMEIDA 3”

LOC2: WILLIAM ALMEIDA DEFENDE QUE OS DESENVOLVEDORES DO BRASIL PRECISAM APOSTAR EM SE UNIR EM GRUPOS E EMPRESAS PARA CONSEGUIREM CRESCER NO MERCADO. MELHOR DO QUE PERMANECEREM TRABALHANDO SOZINHOS, COMO É O CASO DE MUITOS.

LOC1: JÁ DANIEL CHRISTINO, DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E PROFESSOR DA UNIVERSIDADE DE GOIÁS COM ESTUDOS VOLTADOS PARA A ESPECIALIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS ENCARA COM OTIMISMO A REALIDADE DE PRODUÇÃO DE GAMES NO BRASIL.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “DANIEL CHRISTINO 3”.

LOC2: TIPO VALVE? O QUE SERIA DISTRIBUIÇÃO ONLINE DO TIPO

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA “RESPONDE SOFIA”.

SOFIA: A VALVE É UMA DESENVOLVEDORA DE JOGOS DOS ESTADOS UNIDOS QUE EM DOIS E MIL E TRÊS COMEÇOU A DISTRIBUIR JOGOS POR UMA PLATAFORMA CHAMADA STEAM. ONDE VOCÊ ACESSA UMA CONTA ONLINE, COMPRA JOGOS, BAIXA E JOGA NO COMPUTADOR ATRAVÉS DO APLICATIVO. ISSO BARATEIA MUITO OS CUSTOS DE DISTRIBUIÇÃO POIS TUDO É FEITO VIA INTERNET. TAMBÉM FAZ COM QUE SEJA MAIS FÁCIL PEQUENOS CRIADORES E EMPRESAS DE JOGOS GANHAREM DESTAQUE E VENDEREM SUAS OBRAS.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE FECHAMENTO “RESPONDE SOFIA”.

LOC2: A DIVULGAÇÃO É FUNDAMENTAL PARA O SUCESSO DE QUALQUER PRODUTO, INCLUSIVE JOGOS.

LOC1: DEPOIS QUE O JOGO É COMPLETO E TERMINADO CHEGA A HORA DE DIVULGAR. O MOMENTO DE DISTRIBUIR E VENDER O JOGO. E ESSA PARTE DE MARKETING É UM PONTO FRACO NOS DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS NO BRASIL.

LOC2: LARISSA RIOS É PUBLICITÁRIA FORMADA NO IESB E UMA DAS PRIMEIRAS PESSOAS NO BRASIL A CONCENTRAR ESTUDOS NA PARTE DE MARKETING DE GAMES E ATUALMENTE TRABALHA COMO CONSULTORA DE MARKETING PARA PEQUENOS ESTÚDIOS DE JOGOS PRINCIPALMENTE EM BRASÍLIA.

LOC1: PARA LARISSA O MAIOR PROBLEMAS DOS DESENVOLVEDORES BRASILEIROS DE JOGOS ELETRÔNICOS É QUE ELES NÃO SÃO CAPACITADOS PARA VENDER SEUS JOGOS E PROJETOS. ALOG QUE OS CURSOS E ESCOLAS QUE ENSINAM A PRODUZIR JOGOS AINDA NÃO EXPLORARAM MUITO

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LARISSA RIOS 2”.

LOC2: MUITA ATENÇÃO NO DESENVOLVIMENTO E POUCA ATENÇÃO NA ÁREA DE MARKETING DE JOGOS FOI O QUE CHAMOU A ATENÇÃO DE LARISSA, ELA VIU COMO UMA OPORTUNIDADE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LARISSA RIOS 3” DEPOIS “LARISSA RIOS 4”

LOC1: APESAR DESSA FALHA, OS CURSOS PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS CRESCERAM BASTANTE NO BRASIL. SÃO GRADUAÇÕES,

LOC2: O PRIMEIRO CURSO NUMA FACULDADE PARA CRIAR GAMES NASCEU EM DOIS MIL E TRÊS NA ANHEMBI MORUMBI EM SÃO PAULO.

EM DOIS MIL E OITO JÁ EXISTIAM ONZE CURSOS E EM DOIS MIL E CATORZE PASSARAM A SER QUARENTA E QUATRO CURSOS DE FORMAÇÃO DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS NO BRASIL.

LOC1: UM AUMENTO COMANDANDO PRINCIPALMENTE PELA INICIATIVA PRIVADA. MAS QUE NOS ÚLTIMOS ANOS OBTEVE A ATENÇÃO DO GOVERNO FEDERAL. O MINISTÉRIO DA CULTURA ANUNCIOU NO INÍCIO DE DOIS MIL E DEZOITO UM CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS À DISTÂNCIA E GRATUITO.

LOC2: EM DOIS MIL E DEZESSETE JÁ PASSAM DE CINQUENTA CURSOS POR TODO O PAÍS EM FACULDADES, ESCOLAS ESPECIALIZADAS E ATÉ FORMAÇÕES DE TÉCNICOS INTEGRADOS AO ENSINO MÉDIO.

LOC1: CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO SÃO OFERECIDOS EM INSTITUTOS DO EIXO RIO-SÃO PAULO E NA REGIÃO SUL DO BRASIL.

COMO É O CASO DA ESTÁCIO DE SÁ, SENAC E PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA.

LOC2: E NO SUL, EM FLORIANÓPOLIS, FICA UM IMPORTANTE PÓLO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS SEGUNDO WILLIAM ALMEIDA. QUE É PROFESSOR DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PELO SEBRAE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “WILLIAM ALMEIDA 4”. MUDA BG PARA “ZELDA MEDLEY”.

LOC1: ALÉM DE FLORIANÓPOLIS O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO BRASIL SE CONCENTRA EM SÃO PAULO, RIO DE JANEIRO, BRASÍLIA E RECIFE SEGUNDO LEVANTAMENTO DA ASSOCIAÇÃO DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS NO BRASIL, A ABRAGAMES.

LOC2: ESSES LUGARES SE TORNARAM PÓLOS POR CONTA DO SURGIMENTO DE CURSOS DE FORMAÇÃO DE DESENVOLVEDORES DE GAMES E INCENTIVOS PARA AS PEQUENAS QUE ESSES DESENVOLVEDORES FORAM CRIANDO COM O TEMPO.

LOC2: EM TODO O PAÍS OS JOGOS BRASILEIROS SE DESTACAM PELA CRIATIVIDADE QUE WILLIAM ALMEIDA CONSIDERA UM FATOR CULTURAL. OS BRASILEIROS COSTUMAM IMAGINAR E CRIAR DE MANEIRAS QUE LÁ FORA AINDA NINGUÉM HAVIA TENTADO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “WILLIAM ALMEIDA 5”

LOC1: ESSA CRIATIVIDADE BRASILEIRA CONTINUA A FLORESCER E DEVE SER ONDE OS DESENVOLVEDORES PRECISAM APOSTAR NA SEGUNDO FALA DANIEL CHRISTINO. PRINCIPALMENTE PARA DISTRIBUIR OS JOGOS POR MEIOS INOVADORES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “DANIEL CHRISTINO 4”.

LOC2: O GOVERNO FEDERAL ATRAVÉS DO MINISTÉRIO DA CULTURA E DA ANCINE, AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA, COMEÇOU A LANÇAR EM

DOIS MIL E DEZESSEIS EDITAIS PARA INCENTIVO À PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS.

LOC1: NO INÍCIO DE DOIS MIL E DEZOITO NOVOS EDITAIS COM DEZ VAGAS COM VALORES DE DUZENTOS E CINQUENTA MIL REAIS FORAM DIVULGADOS PELO FUNDO DE APOIO À CULTURA. ESSES INCENTIVOS PÚBLICOS ESTÃO SENDO IMPORTANTES PARA O MERCADO DE GAMES, SEGUNDO JOÃO GUILHERME.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOÃO GUILHERME 3”

LOC2: EMPRESAS PARALELAS ÀS QUE CUIDAM DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COMO É O CASO DA PLAYBORE, EMPRESA EM QUE JOÃO GUILHERME É SÓCIO E QUE FUNCIONA ASSESSORANDO E SELECIONANDO TALENTOS NA CRIAÇÃO DE JOGOS NO BRASIL. OUTROS EXEMPLOS DESSE TIPO DE EMPRESA SÃO AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE, ESTÚDIOS DE ARTE E CONSULTORAS DE MARKETING.

LOC1: ESSES TALENTOS BRASILEIROS PARA DESENVOLVER JOGOS SURGEM DO FASCÍNIO QUE OS JOGOS CRIAM NO JOGADOR. COMO CONTA JOÃO VÍTOR, DONO E PROGRAMADOR DE JOGOS NA INSTALL GAMES EM BRASÍLIA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “JOÃO VÍTOR 1”

LOC2: O SONHO DE CRIAR JOGOS PARA VITÓRIA TOBIAS VEIO DEPOIS DE ASSISTIR UM TRAILER DE UM JOGO. HOJE ELA É ARTISTA 3D NA ONIRIC TALES EM BRASÍLIA, DESENVOLVEDORA DO JOGO SWEET DREAMS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “VITÓRIA TOBIAS 1”

LOC1: O DESEJO DE CRIAR MÍDIA INTERATIVAS, JOGOS ELETRÔNICOS, COM AS PRÓPRIAS MÃOS VEIO CRESCENDO NO BRASIL DESDE A VIRADA DO MILÊNIO. COM O NÚMERO DE EMPRESAS AUMENTANDO EM SEISENTOS PORCENTO DESDE O ANO DOIS MIL, SEGUNDO A ABRAGAMES.

LOC2: TUDO INDICA QUE O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS VAI

CONTINUAR A CRESCER NO BRASIL JUNTO DO ACESSO À
INFORMAÇÃO E TECNOLOGIA. MAIS BRASILEIROS CRIANDO SEUS
PRÓPRIOS JOGOS ELETRÔNICOS EM VEZ DE APENAS CONSUMIR GAMES
ESTRANGEIROS.

LOC1: MAS JOGOS DIGITAIS, SEJAM DE ONDE FOREM, TEM EFEITOS NA MENTE
E NO COMPORTAMENTO DAS PESSOAS.

LOC2: QUER SABER MAIS? JOGOS E PSICOLOGIA NO PRÓXIMO CAPÍTULO DE
QUEIMA CARTUCHO.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.

EPISÓDIO 6 – JOGOS E PSICOLOGIA

TÉCNICA: ENTRA BG “MARIO 64 CASTLE”.

LOC1: QUAL O EFEITO DO VIDEOGAME NA MENTE E NO COMPORTAMENTO?

LOC2: O QUE A PSICOLOGIA TEM A DIZER SOBRE O CONSUMO DOS JOGOS ELETRÔNICOS?

LOC1: ESSE É O TEMA DESSE EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO QUE COMEÇA AGORA.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ABERTURA. ENTRA BG “WHITE FRENZY – HIGH SEAS HAVOC”

LOC1: AS OPINIÕES DE VÁRIOS ESTUDOS E PROFISSIONAIS DA PSICOLOGIA VARIAM QUANDO O ASSUNTO SÃO OS EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NOS USUÁRIOS. MAS SERÁ QUE ELES CONCORDAM EM ALGUMA COISA?

LOC2: PARA A PSICÓLOGA CLÁUDIA MAY FILIPPI, PROFESSORA NO UNICEUB E PÓS GRADUADA EM ANÁLISE DO COMPORTAMENTO E TERAPIA FAMILIAR, O EFEITO DO VIDEOGAME DEPENDE DE COMO ELE É USADO. O QUE PODE TRAZER COISAS BOAS OU RUINS PARA O USUÁRIO.

TÉCNICA: ENTRA 0:02 ATÉ 0:28 DA PRIMEIRA RESPOSTA DE ENTREVISTA COM CLAUDIA FILIPPI.

LOC1: OS JOGOS ELETRÔNICOS SERVEM COMO UMA FORMA DE ESTIMULAÇÃO MENTAL PARA QUALQUER UM, IMPORTANTE INCLUSIVE PARA TERAPIAS VOLTADAS PARA IDOSOS, COMO DESTACA PSICÓLOGA CLÁUDIA MAY.

TÉCNICA: ENTRA PRIMEIRA RESPOSTA 0:30 ATÉ 0:46 DA ENTREVISTA COM CLAUDIA FILIPPI.

LOC1: A PSICÓLOGA PATRÍCIA ALVES QUE SE

ESPECIALIZOU NO ACONSELHAMENTO FAMILIAR E FEZ PÓSGRADUAÇÃO EM ESTRATÉGIA DE ATENDIMENTO CLÍNICO DIZ QUE OS JOGOS MAIS REALISTAS CRIAM MAIS IDENTIFICAÇÃO COM AS CRIANÇAS E DAÍ SE TORNAM MAIS POPULARES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES REALIDADE”.

LOC1: PARA A PSICÓLOGA CLÁUDIA MAY FILLIPI O CONSUMO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMEÇA A SER PROBLEMÁTICO QUANDO A PESSOA COMEÇA A MISTURAR O MUNDO REAL E O MUNDO VIRTUAL.

O MUNDO CONSTRUÍDO DENTRO DO JOGO ELETRÔNICO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY AMIGO VIRTUAL 1”

LOC2: PARA CLÁUDIA MAY, AS COISAS FICAM PROBLEMÁTICAS

QUANDO ALGUÉM MANTÉM CONTATO APENAS COM PESSOAS POR MEIOS ELETRÔNICOS. SÓ TEM AMIGOS VIRTUAIS E INTERAGE APENAS PELA INTERNET.

LOC1: SE ISOLAR DOS AMIGOS E MANTER CONTATO COM AS PESSOAS APENAS PELA INTERNET NÃO É SAUDÁVEL.

LOC2: CLAUDIA MAY DIZ QUE ESSES JOGOS ONLINE, ONDE OS JOGADORES INTERAGEM ENTRE SI VIA INTERNET CONSEGUEM ATÉ MESMO MUDAR A FORMA COMO AS PESSOAS ESCOLHEM AMIGOS E SE COMPORTAM COM ESSES AMIGOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY AMIGO VIRTUAL 2”

LOC2: A PSICÓLOGA PATRÍCIA ALVES TAMBÉM ALERTA QUE LIMITAR O CONVÍVIO SOCIAL POR CAUSA DE JOGOS É PROBLEMÁTICO, PRINCIPALMENTE EM DURANTE CERTAS FASES DE DESENVOLVIMENTO DA PESSOA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES INTERAÇÃO”

LOC1: A PSICÓLOGA CONCORDA QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM ATÉ SER UMA BOA FORMA DE CONHECER PESSOAS, MAS PODE LIMITAR OS RELACIONAMENTOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES RELACIONAMENTOS”

LOC1: MUITOS ESTUDOS INVESTIGARAM OS EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE AS PESSOAS. EXISTEM PESQUISAS QUE

APOIAM OS BENEFÍCIOS E OUTROS QUE APONTAM OS MALEFÍCIOS PARA A MENTALIDADE E COMPORTAMENTO DAS PESSOAS.

LOC2: CONTUDO, JOGOS DIGITAIS PODEM SER ÚTEIS NA FORMAÇÃO DE SUJEITOS CRÍTICOS, COMO CONCLUI UM ARTIGO PUBLICADO EM DOIS MIL E SETE PELO ACADÊMICO EM PSICOLOGIA DA UNICAMP LUIZ HENRIQUE MAGNANI. ISSO ACONTECE POR CONTA DOS JOGOS ELETRÔNICOS EXIGIREM CONSTANTEMENTE QUE O JOGADOR ANALISE UMA SITUAÇÃO E TOME UMA DECISÃO SOBRE O QUE ACONTECE DENTRO DO JOGO.

LOC1: MAS OUTRAS COISAS PODEM ACONTECER NA MENTE DO JOGADOR. O PSICÓLOGO CHRISTOPHER BARLETT DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE IOWA EM DOIS MIL E TREZE DIVULGOU SEU ESTUDO COM GRUPOS DE UNIVERSITÁRIOS APRESENTANDO MAIS COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS LOGO APÓS QUINZE MINUTOS JOGANDO GAMES VIOLENTOS.

LOC2: UM ESTUDO APONTOU QUE MAIS DE TRÊS HORAS DE TELEVISÃO POR DIA PODEM COMPROMETER O COMPORTAMENTO DE CRIANÇAS ENTRE CINCO E NOVE ANOS. ESSE ESTUDO FOI DIVULGADO TAMBÉM EM DOIS MIL E TREZE E FAZ PARTE DE UM PROJETO DA UNIVERSIDADE DE LONDRES. O PROJETO MILLENNIUM COHORT STUDY QUE ACOMPANHOU AS CRIANÇAS DESDE SEU NASCIMENTO.

LOC1: ESSE PROJETO DUROU DEZ ANOS PARA SER CONCLUÍDO FOI PUBLICADO NA REVISTA BMJ, UM CONCEITUADO PERIÓDICO INGLÊS DIZ QUE JOGOS NÃO CAUSAM VIOLÊNCIA. O ESTUDO INDICA QUE NÃO EXISTE RELAÇÃO ENTRE JOGAR VIDEOGAMES E DESENVOLVER COMPORTAMENTOS

AGRESSIVOS. CRIANÇAS QUE JOGAM VIDEOGAME NÃO SOFREM NENHUM EFEITO RUIM NO SEU COMPORTAMENTO E ATENÇÃO. O VIDEOGAME FUNCIONOU APENAS COMO UM PASSATEMPO SEM MAIOR EFEITO NA VIDA DAS CRIANÇAS.

LOC1: EM TODO CASO A RELAÇÃO DE VIOLÊNCIA E VIDEOGAMES CONTINUOU SENDO ALVO DE MUITOS ESTUDOS. UM ARTIGO PUBLICADO EM DOIS MIL E DOZE ESCRITO PELOS ESTUDIOSOS HASAN, BÈGUE E BUSHMAN É CATEGÓRICO EM CONCLUIR QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS ESTIMULAM COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS EM SEUS JOGADORES. CHAMADO DE “QUANTO MAIS VOCÊ JOGA, MAIS VOCÊ SE TORNA AGRESSIVO” O ARTIGO DEFENDE QUE OS JOGOS INCENTIVAM ATITUDES VIOLENTAS QUANTO MAIS A PESSOA EXPERIMENTA TAIS JOGOS DIARIAMENTE.

LOC2: A PSICÓLOGA CLAUDIA MAY, ACREDITA QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM CAUSAR IRRITAÇÃO NAS PESSOAS. NERVOSISMO E FRUSTRAÇÃO POR COMPETITIVIDADE, PARECIDO COM O QUE ACONTECE QUANDO TORCEDORES ASSISTEM UM JOGO DE FUTEBOL, POR EXEMPLO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY AGRESSIVA”

LOC1: O DEBATE DE VIOLÊNCIA RELACIONADA COM JOGOS DIGITAIS VOLTOU À TONA QUANDO O PRESIDENTE DOS ESTADOS UNIDOS DONALD TRUMP ACUSOU OS JOGOS EM DISCURSOS E MENSAGENS NO TWITTER. SEGUNDO ELE OS VIDEOGAMES SÃO OS RESPONSÁVEIS POR INSPIRAR COMPORTAMENTOS VIOLENTOS NA JUVENTUDE. ISSO EM FEVEREIRO DE DOIS MIL E DEZOITO.

LOC2: O DEBATE SOBRE OS EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS AINDA NÃO É UM CONSENSO DENTRO DA PSICOLOGIA, MAS TODOS OS TERAPEUTAS CONCORDAM QUE O CONSUMO DE JOGOS ELETRÔNICOS PRECISA SER FEITO COM CUIDADO E ATENÇÃO, DA MESMA FORMA QUE SE ASSISTE FILMES OU TELEVISÃO. AINDA MAIS AGORA QUE OS JOGOS ESTÃO APRESENTANDO CADA VEZ MAIS REALIDADE GRÁFICA.

LOC2: ESSE DITO REALISMO CADA VEZ MAIS PRESENTE DENTRO DOS JOGOS ELETRÔNICOS VAI DE ENCONTRO COM A OPINIÃO DE OUTRO

PSICÓLOGO, FERNANDO MIRANDA. ELE É MESTRE EM PSICOLOGIA, PROFESSOR NA UNIVERSIDADE DO DISTRITO FEDERAL E PSICÓLOGO FORENSE.

LOC1: FERNANDO MIRANDA ACREDITA QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS

ESTÃO SE TORNANDO MAIS COMPLEXOS, ABORDANDO ASSUNTOS IMPORTANTES E CONTANDO HISTÓRIAS MAIS ELABORADAS. OS JOGOS FICARAM MAIS INSTIGANTES E COM TEMÁTICAS MAIS PRÓXIMAS DA REALIDADE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FERNANDO MIRANDA ENTREVISTA 2”

LOC2: PARA FERNANDO OS JOGOS TÊM MOSTRADO ULTIMAMENTE UMA NARRATIVA MAIS CINEMATOGRAFICA, IMPACTANTE E REALISTA. ALÉM DE ABORDAR ASSUNTOS MAIS SÉRIOS NA HISTÓRIA. ESSES FATORES EXPLICARIAM O MOTIVO DE CADA VEZ MAIS GENTE ESTAR JOGANDO VIDEOGAMES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “BAIXA TENSÃO”.

PLAYER1: VOCÊ ACHA QUE JOGOS DEIXAM AS PESSOAS VIOLENTAS?

PLAYER2: JOGOS? QUEM DEIXA O POVO NERVOSO SÃO OS HACKERS. TRAPACEIROS É QUE DEIXAM AS PESSOAS VIOLENTAS.

PLAYER1: E O LAG

PLAYER2: SIM, PRINCIPALMENTE O LAG. NINGUÉM AGUENTA INTERNET LENTA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “ALTA TENSÃO”.

TÉCNICA: MUDA O BG PARA “SOMBRIO SKYRIM”

LOC1: OS PSICÓLOGOS CONCORDAM QUE EXAGEROS SÃO RUINS PARA QUALQUER UM. INCLUINDO EXAGEROS NA HORA DE JOGAR VIDEOGAMES OU QUALQUER TIPO DE JOGO ELETRÔNICO. JOGAR EM EXCESSO É UM PROBLEMA E PODE CAUSAR VÍCIO.

LOC2: EM DEZEMBRO DE DOIS MIL E DEZESSETE A ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, O OMS, INCLUIU O VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS COMO DISTÚRBO MENTAL.

LOC1: PARA PATRÍCIA ALVES ESSA RESOLUÇÃO REPRESENTA UMA NOVA FORMA DE ENCARAR A SITUAÇÃO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES POSSIBILIDADE”.

LOC1: PATRÍCIA DEFENDE CAUTELA E QUE NOVOS ESTUDOS PRECISAM SER FEITOS SOBRE OS EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS E ATÉ MUDAR A FORMA COMO É ENTENDIDA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES FAIXA ETÁRIA.

LOC2: OS JOGOS PODEM SER ENTENDIDOS DE FORMA

DIFERENTE AGORA COM ESSA NOVA POSIÇÃO DA OMS. MAS PARA O PSICÓLOGO FERNANDO MIRANDA O DISTÚRBO ACONTECE QUANDO A PESSOA ABANDONA OUTRAS ATIVIDADES PARA FICAR JOGANDO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FERNANDO MIRANDA DISTÚRBO”.

LOC2: PARA FERNANDO MIRANDA OS JOGOS SE TORNAM UM

PROBLEMA QUANDO SE TORNA PRIORIDADE NA VIDA DA PESSOA. NÃO

DEPENDE SÓ DO TEMPO GASTO COM JOGOS. O PROBLEMA

REINA QUANDO O INDIVÍDUO JOGA ENQUANTO DEVERIA ESTAR FAZENDO OUTRAS COISA NA SUA VIDA.

LOC1: JÁ A PSICÓLOGA PATRÍCIA ALVES ACREDITA QUE CRIANÇAS

PASSANDO MUITO TEMPO COM JOGOS ELETRÔNICOS ESTÃO PERDENDO EXPERIÊNCIAS IMPORTANTES. QUE OS VIDEOGAMES NA INFÂNCIA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES VÍCIO”.

LOC1: PATRÍCIA ALVES TAMBÉM ACREDITA QUE EXERCÍCIOS E BRINCADEIRAS QUE EXIGEM MOVIMENTO E INTERAÇÃO DAS CRIANÇAS PRECISAM SER MUITO INCENTIVADOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “PATRÍCIA ALVES COORDENAÇÃO”.

LOC2: A PSICÓLOGA CLAUDIA MAY DESTACA QUE MUITO ANTES DA ORIENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE SOBRE O VÍCIO EM JOGOS, ESSES PROBLEMAS JÁ VINHAM SENDO ESTUDADOS E TRATADOS. INCLUSIVE, CLÁUDIA DIZ QUE A DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS ESTÁ MUITO VINCULADA À OUTROS VÍCIOS DO MUNDO VIRTUAL. COMO O VÍCIO EM REDES SOCIAIS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY VÍCIO”

LOC1: PARA CLÁUDIA MAY PHILIPPI O GRANDE PROBLEMA QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM CAUSAR É SERVIR COMO FUGA DA REALIDADE PARA QUEM JÁ TEM PROBLEMAS DE SE SOCIALIZAR. EM VEZ DE ENFRENTAR O MUNDO, A PESSOA SE ISOLA E SE RELACINA APENAS DENTRO DOS LIMITES VIRTUAIS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLÁUDIA MAY ESQUIVA”

LOC2: CLÁUDIA TAMBÉM CONTA SOBRE COMO JÁ EXISTE REGULAMENTAÇÃO NO BRASIL SOBRE FAZER TRATAMENTOS À DISTÂNCIA DE VICIADOS EM INTERNET E JOGOS DE COMPUTADOR. ORIENTAÇÕES DO CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY TRATAMENTO”.

LOC1: QUANDO OS JOGOS ACABAM SUBSTITUINDO A REALIDADE É QUE SE TORNAM REALMENTE UM PROBLEMA. ISSO OS PSICÓLOGOS CONCORDAM. PODE SE TORNAR UM VÍCIO SE A PESSOA EXAGERAR OU NÃO CONSEGUIR VIVER SEM. PARA O VÍCIO EXISTE TRATAMENTO E TERAPIA ADEQUADOS.

LOC2: SE NÃO EXAGERAR, ESTÁ TUDO BEM. MAS E O CASO DE QUEM PASSOU A VIDA INTEIRA JOGANDO VIDEOGAMES E ACREDITA QUE ISSO FOI MUITO BOM? COMO OS JOGOS AFETARAM A VIDA DESSAS PESSOAS?

LOC1: AH, ISSO AÍ FICA PARA O PRÓXIMO EPISÓDIO DE QUEIMA CARTUCHO. O DEPOIMENTO DE JOGADORES E O EFEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA VIDA DOS JOGADORES. ATÉ LÁ.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.

EPISÓDIO 7 – JOGOS PARA A VIDA

TÉCNICA: ENTRA BG “FINAL FANTASY TACTICS DATA SCREEN” INICIA DESCE BG SUAVEMENTE.

LOC1: TODOS NÓS TEMOS NOSSOS AMORES, NOSSOS PASSATEMPOS, AS NOSSAS DIVERSÕES!

LOC2: ALGUMAS PESSOAS ESCOLHERAM OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO SEU PASSATEMPO PREFERIDO. DIZEM ATÉ QUE JOGOS FIZERAM BEM PARA SUA VIDA.

LOC1: UM QUINTO DA HUMANIDADE JOGA ALGUM TIPO DE JOGO ELETÔNICO. MAIS DE SEIS VEZES A POPULAÇÃO DO BRASIL. PESSOAS EM TODA PARTE DO MUNDO OCUPAM SEU TEMPO E GASTAM DINHEIRO COM VIDEOGAMES, FAZENDO DELES UMA DAS MAIS RENTÁVEIS INDÚSTRIAS DO MUNDO.

LOC2: JOGAR VIDEOGAME HOJE FAZ PARTE DA VIDA E HISTÓRIA DE MUITAS PESSOAS.

LOC1: QUE TIPO DE PESSOAS SÃO ESSAS? QUE BENEFÍCIOS SÃO ESSES E O QUE A PSICOLOGIA PODE DIZER SOBRE ISSO?

LOC2: ESSE É O ASSUNTO DESTE EPISÓDIO DE QUEIMA DE CARTUCHO.

TÉCNICA: DESCE BG. ENTRA VINHETA DE ABERTURA. SOBE BG “FINAL FANTASY VI THEME”

LOC2: MUITOS DOS QUE COMEÇARAM A JOGAR VIDEOGAMES NA INFÂNCIA NUNCA MAIS ABANDONARAM O COSTUME.

LOC1: O ESTUDANTE DE ARQUITETURA LUKE MARCELINO COMEÇOU A JOGAR VIDEOGAME MUITO JOVEM. HOJE COM VINTE E CINCO ANOS CONSIDERA TÃO IMPORTANTE QUANTO JOGAR BOLA E QUE ATÉ HOJE É UMA ATIVIDADE ESSENCIAL EM SUA VIDA.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LUKE ESSENCIAL”.

LOC2: LUKE TEM VINTE E CINCO ANOS E NÃO PRETENDE PARAR DE JOGAR VIDEOGAMES. É APENAS UM EXEMPLO DE MUITOS JOGADORES NO BRASIL.

LOC1: SEGUNDO ESTUDO FEITO PELA SIUX E NEW BRAND RESEARCH, AGÊNCIAS DE TECNOLOGIA INTERATIVA, DUAS EM CADA TRÊS DAS PESSOAS QUE JOGAM JOGOS ELETRÔNICOS TEM ENTRE VINTE E CINCO E TRINTA E QUATRO ANOS.

LOC2: O PUBLICITÁRIO EVANDRO TORRES CONTA QUE COMEÇOU A JOGAR CEDO E DIZ QUE SUA RELAÇÃO COM JOGOS ELETRÔNICOS NÃO É DESSE MUNDO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO OUTRO MUNDO”.

LOC2: COM VINTE E OITO ANOS, EVANDRO DIZ QUE OS JOGOS LHE RENDERAM CONHECIMENTO E AMIZADES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO UNIÃO”.

LOC2: EVANDRO DIZ QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS SÃO UMA FORMA DE MANTER E CONSEGUIR AMIGOS. UM ESTUDO DA UNIVERSIDADE DE NOTTINGHAM TRENT, PUBLICADO EM DOIS MIL E SETE NO REINO UNIDO DEMONSTROU QUE OS JOGOS ONLINE SÃO UMA FORMA EFICIENTE DE ENCONTRAR NOVOS AMIGOS E ATÉ RELACIONAMENTOS AMOROSOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO UNE AS PESSOAS”.

LOC1: MAS O QUE OS JOGOS TÊM QUE DESPERTA TANTA EMOÇÃO? UMA RESPOSTA POPULAR É A INTERATIVIDADE. A POSSIBILIDADE DE ESCOLHER O RUMO DE UMA HISTÓRIA. DECIDIR COMO A AÇÃO E A ESTÓRIA SE DESENROLA. COMO CONTA EVANDRO TORRES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO CONTROLE”

LOC2: ESSE CONTROLE QUE O JOGADOR TEM DENTRO DO JOGO É UMA DAS COISAS QUE FAZEM OS JOGOS ELETRÔNICOS TÃO SEDUTORES SEGUNDO A PSICÓLOGA CLAUDIA MAY, PÓS-GRADUADA EM TERAPIA FAMILIAR E PROFESSORA DO UNICEUB. OS ESTÍMULOS

DOS JOGOS ACABAM SENDO MAIS INTERESSANTES QUE OS ESTÍMULOS DA REALIDADE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY CONTROLE”. TROCA BG PARA “CHRONO TRIGGER OST – MEMORIES OF GREEN”.

LOC1: A MESMA COISA QUE FASCINA OS JOGADORES PODE FAZER COM QUE CRIEM DEPENDÊNCIA OU USEM OS JOGOS COMO FORMA DE FUGA DA REALIDADE. POIS DENTRO DO JOGO VOCÊ ESCOLHE COM QUEM INTERAGIR E O QUE FAZER. É DIFERENTE DA VIDA REAL, ALERTA A PSICÓLOGA CLÁUDIA MAY PHILIPPI.

LOC2: A PSICÓLOGA DEFENDE CAUTELA COM O USO DE VIDEOGAMES. PARA CLAUDIA MAY, JOGOS ELETRÔNICOS DEVEM SER CONSUMIDOS COM MODERAÇÃO E NINGUÉM DEVE DEIXAR OUTRAS ATIVIDADES IMPORTANTES NA VIDA PARA FICAR JOGANDO VIDEOGAME.

LOC1: JÁ O PSICÓLOGO FERNANDO MIRANDA É MAIS OTIMISTA QUANTO AOS EFEITOS DOS JOGOS. ELE É PROFESSOR NA UNIVERSIDADE DO DISTRITO FEDERAL E ATENDE COMO PSICÓLOGO CLÍNICO. ELE NÃO TEM RECEIOS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FERNANDO MIRANDA JOGOS”.

LOC1: FERNANDO MIRANDA DIZ QUE JOGA DESDE PEQUENO E QUE INCLUSIVE INCENTIVA QUE O FILHO PEQUENO JOGUE VIDEOGAMES.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FERNANDO MIRANDA FILHO”

LOC2: PELO PONTO DE VISTA DE FERNANDO MIRANDA OS JOGOS ELETRÔNICOS TRAZEM MAIS COISAS BOAS DO QUE RUINS. OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS ESTÃO SENDO EXPOSTOS CADA VEZ MAIS NAS ÚLTIMAS PESQUISAS.

LOC1: O PSICÓLOGO FERNANDO MIRANDA AINDA GARANTE QUE OS JOGOS MELHORARAM TANTO O SEU RACIOCÍNIO QUANTO O DE SEU FILHO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FERNANDO MIRANDA MELHORA”

LOC2: O QUE FERNANDO MIRANDA DIZ COLABORA COM A SENSAÇÃO DO ESTUDANTE DE DIREITO FELIPE ROBOREDO DE QUE AS PESSOAS MAIS JOVENS, EXPOSTAS MAIS CEDO Á VIDEOGAMES ESTÃO CADA VEZ MAIS ESPERTAS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “FELIPE RACIOCÍNIO”. ENTRA BG “SCARS OF TIME – CHRONO CROSS”.

LOC1: A FORMA COM QUE OS VIDEOGAMES CONSEGUEM CAPTURAR A ATENÇÃO DAS PESSOAS. ENVOLVER O JOGADOR EM DINÂMICAS PARA RESOLVER PROBLEMAS. ESSE FATOR É CHAMADO DE GAMIFICAÇÃO.

LOC2: TRABALHAR OS DESAFIOS E RECOMPENSAS DA MESMA FORMA QUE UM JOGO JÁ SÃO USADAS EM CURSOS ONLINE DE GRADUAÇÃO, POR EXEMPLO. A PSICÓLOGA CLAUDIA MAY ACREDITA MUITO NA UTILIDADE E RESULTADOS QUE A GAMIFICAÇÃO TRÁZ PARA A EDUCAÇÃO A APRENDIZAGEM.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “CLAUDIA MAY GAMIFICAÇÃO”

LOC1: ISSO ACONTECE POR CONTA DA FORMA COM QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS FUNCIONAM ESTABELECENDO METAS, RECOMPENSAS E ESTÍMULOS PARA O JOGADOR. DESSA FORMA EXISTEM JOGOS DESENVOLVIDOS PARA AJUDAR NO ENSINO...

LOC2: ...E EXISTEM JOGOS DESENVOLVIDOS EXATAMENTE PARA A MELHORA DA CONCENTRAÇÃO OU PARA TRATAMENTO DE TRANSTORNOS PSICOLÓGICOS.

LOC1: É O CASO DE JOGOS E TREINAMENTOS DESENVOLVIDOS PARA TRATAR ATÉ PESSOAS QUE SOFREM COM TRANSTORNO DE DÉFICT DE ATENÇÃO COM HIPERATIVIDADE OU TRANSTORNO DE STRESS PÓSTRAUMÁTICO.

LOC2: OU ALGUNS JOGOS QUE FAZEM PARTE DE CERTOS TRATAMENTOS DESENVOLVIDOS PELOS LABORATÓRIOS BOSTON ATTENTION AND LEARNING, NOS ESTADOS UNIDOS.

LOC1: UMA PARCERIA ENTRE A UNIVERSIDADE DE DUKE, NOS ESTADOS UNIDOS, COM A UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO E A UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS COMEÇOU A CRIAR UM JOGO QUE AJUDA A TRATAR A CONCENTRAÇÃO DE JOVENS COM TRANSTORNO DE DEFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE. ESSE PROJETO SE CHAMA PROJECT NEUMANN, TAMBÉM CHAMADO DE NEURO GAMES, COMEÇOU EM DOIS MIL E TREZE E CONTINUA ATIVO.

LOC2: A PÁGINA DE FACEBOOK NEURO GAMES CONTINUA A DIVULGAR SOBRE OS AVANÇOS DO JOGO DE COMPUTADOR QUE DESENVOLVERAM.

LOC1: UM ARTIGO PUBLICADO EM DOIS MIL E CATORZE PATRÍCIA ROCHA, LYNN ALVES E JESSE NERY ATRAVÉS DA UNIVERISDADE DO ESTADO DA BAHÍA ANALISA COMO JOGOS DIGITAIS PODEM SER ÚTEIS NA REABILITAÇÃO NEUROPSICOLÓGICA. AJUDANDO A TREINAR A CONCENTRAÇÃO E REAÇÃO DOS PACIENTES.

LOC2: OS ESTUDOS E PESQUISAS PARECEM CONFIRMAR O INCRÍVEL PODER QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS TÊM DE GERAR INTERESSE E IMERSÃO. QUE É FAZER COM QUE O JOGADOR SE IDENTIFIQUE, SE ENVOLVA, E SE ENCANTE COM O QUE ACONTECE DENTRO DO JOGO.

LOC1: PARA EVANDRO TORRES, JOGADOR DESDE A INFÂNCIA , NENHUMA OUTRA FORMA DE MÍDIA HOJE EM DIA CONSEGUE ATINGIR TÃO PROFUNDAMENTE UMA PESSOA QUANTO OS JOGOS ELETRÔNICOS.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO IMERSÃO”.

LOC2: O UNIVERSO DE ESCOLHAS PRESENTE NO AMBIENTE VIRTUAL ESTÁ TÃO PODEROSO NOS JOGOS ELETRÔNICOS QUE FOI ASSUNTO DO ARTIGO DE GUSTAVO AUDI E FÁTIMA REGIS, PROFESSORES DE COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO: IMERSÃO EM JOGOS NARRATIVOS DE VIDEOGAME. O ARTIGO PUBLICADO EM DOIS MIL E CATORZE PELA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE DENTRO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO.

LOC1: O ARTIGO ANALISA A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS E ESTÍMULOS QUE CRIAM A SENSAÇÃO DE FAZER PARTE DE UM MUNDO FICTÍCIO DENTRO DE JOGOS DIGITAIS.

LOC2: E TODA ESSA CONSTRUÇÃO É COMPREENDIDA POR MUITOS COMO ARTE.

LOC1: PARA LUKE MARCELINO, ESTUDANTE DE ARQUITETURA, JOGOS COM CERTEZA SÃO UM TIPO DE ARTE.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “LUKE ARTE”.

LOC2: EVANDRO TORRES DIZ QUE JOGOS SÃO ARTE POR EXIGIR MUITO TRABALHO E CAPRICHOS EM TODA SUA PRODUÇÃO.

TÉCNICA: ENTRA EFEITO “EVANDRO ARTE”.

LOC2: E O QUE ACADÊMICOS JÁ DISSERAM SOBRE ISSO?

LOC1: UM PROFESSOR DE MÍDIAS DIGITAIS DO INSTITUTO DE TECNOLOGIA DE MASSASHUSETTS LÁ NOS ESTADOS UNIDOS DEFENDEU OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FORMA DE ARTE.

LOC2: SEU NOME É NICK MONTFORT DISSE EM DOIS MIL E DEZ DECLAROU QUE JOGOS PREENCHEM TODOS OS REQUISITOS DE UMA OBRA DE ARTE: DESPERTAM SENSIBILIDADE E ESTÉTICA, PODEM SER EXPOSTOS E NEGOCIADOS COMO QUALQUER TIPO DE ARTE.

LOC2: DENNIS BUTTON, QUE É PROFESSOR DE FILOSOFIA NA UNIVERSIDADE DE CANTEBURY NA NOVA ZELÂNDIA E AUTOR DO LIVRO THE ART INSTINCT PENSA QUE OS JOGOS SE UTILIZAM DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS EM SEU DESENVOLVIMENTO E SÃO DIVERTIDOS E INTERESSANTES O SUFICIENTES. INDEPENDENTE SE A SOCIEDADE O VALIDA COMO ARTE OU NÃO.

LOC1: INDEPENDENTE DE COMO CHAMEM, OS JOGOS ELETRÔNICOS JÁ SÃO PARTE CONSOLIDADA DO ENTRETENIMENTO DE HOJE EM DIA.

LOC2: EM DOIS MIL E TREZE JÁ ERA A TERCEIRA ATIVIDADE MAIS COMUM DENTRE USUÁRIOS DE COMPUTADORES E CELULARES SMARTPHONE NO BRASIL. SEGUNDO AS AGÊNCIAS DE PESQUISA SIOUX, ESPM E BLEND NEW RESEARCH.

LOC1: E SUA TENDÊNCIA É CRESCER CADA VEZ MAIS TANTO EM IMPORTÂNCIA MERCADOLÓGICA QUANTO NOS COSTUMES E IMAGINÁRIO POPULAR.

LOC2: É IMPORTANTE CONHECER MAIS ESSE FENÔMENO DOS VIDEOGAMES E JOGOS ELETRÔNICOS, POR ISSO SÉRIE DO QUEIMA CARTUCHO FOI CRIADA. TRAZER INFORMAÇÃO.

LOC1: QUE TIPO DE COISAS ESSES JOGOS ELETRÔNICOS VÃO NOS TRAZER NO FUTURO?

LOC1: OS JOGOS NASCERAM COMO UMA FORMA DE ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO DENTRO DE INSTALAÇÕES MILITARES NA GUERRA FRIA, PASSOU POR VÁRIOS TESTES DE MERCADO ATÉ AMADURECER E FINALMENTE SE ETERNIZAREM COMO PARTE DA CULTURA POPULAR, VIDA E DIA-A-DIA DE GERAÇÕES INTEIRAS.

LOC2: SE TORNARAM UMA ÁREA DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL E ARTÍSTICA MESMO NO BRASIL. AJUDAM A ALIVIAR O STRESS, ESTIMULAR A MENTE E ATÉ A TRATAR PROBLEMAS PSICOLÓGICOS.

LOC1: OS VIDEOGAMES, JOGOS ELETRÔNICOS, CONTINUAM A CRESCER E A INFLUENCIAR CADA VEZ MAIS O MUNDO GLOBALIZADO DE HOJE.

LOC2: OS JOGOS VÃO MUDAR AINDA MAIS A FORMA COMO AS PESSOAS CONSUMEM CULTURA E SE DIVERTEM?

LOC1: AS PESSOAS VÃO CONTINUAR A SE ISOLAR DENTRO DE AMBIENTES VIRTUAIS MAIS E MAIS COM O INCENTIVO QUE OS JOGOS TRAZEM PARA OS SENTIDOS? COM TODAS AS CORES, ANIMAÇÕES E SONS?

LOC2: ISSO SÓ O FUTURO PODE NOS DIZER. E TOMARA QUE O QUE FOI FALADO AQUI NESSA SÉRIE TENHA TE PREPARADO UM POUCO PARA ESSE FUTURO. POIS COM CERTEZA OS JOGOS ESTARÃO LÁ.

TÉCNICA: ENTRA VINHETA DE ENCERRAMENTO.