



Press Start: Como os videogames influenciam a sociedade contemporânea¹

Guilherme VIAN²

Edilene Maia de Almeida MACEDO³
Universidade de Taubaté, Taubaté, SP

RESUMO

Quais os efeitos dos videogames sobre a sociedade atual? De que formas os jogos eletrônicos repercutem no ambiente familiar, nas atividades pedagógicas, nas estratégias de marketing e nos tratamentos médicos? Desde quando os videogames deixaram de ser meros brinquedos infantis para conquistar posições de destaque no mercado global, superando a indústria fonográfica e cinematográfica? Essas três questões, que orientaram a construção do livro-reportagem, são analisadas a partir dos perfis de seis personagens cujas vidas foram diretamente influenciadas pelos videogames. Por meio de um estilo narrativo que combina relatos individuais e informações técnicas, o trabalho propõe uma reflexão sobre o progresso tecnológico proporcionado pelos jogos eletrônicos e suas implicações nas relações sociais.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; cultura; sociedade; videogames.

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Edição de Livro.

² Aluno líder do grupo e recém-graduado do Curso de Jornalismo, email: gui_vian@yahoo.com.br.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo, email: maia.edilene1@gmail.com.



INTRODUÇÃO

A indústria dos jogos eletrônicos se estabeleceu ao longo de quase meio século como um verdadeiro império do entretenimento. O que no início era apenas uma forma de distração para as crianças e jovens-adultos, que passavam horas interagindo com games simples e limitados, hoje representa um mercado bastante sólido, no qual o desenvolvimento de games é tratado com a seriedade de um empreendimento financeiro.

A partir de análise mercadológica realizada nos Estados Unidos, o Instituto NPD Group revelou a atual supremacia dos videogames sobre as indústrias fonográfica e cinematográfica: cerca de 20 bilhões de dólares foram recolhidos com a venda de jogos. Os resultados, divulgados em 2009, apontaram a ascensão progressiva deste setor, mesmo durante o período crise econômica e recessão enfrentadas pelo país.

Contudo, pensar em games tomando como base apenas estatísticas e gráficos comparativos é o mesmo que negligenciar a essência subjetiva desta mídia que tanto encanta os diversos públicos desde os primeiros estágios de vida. Jogos podem divertir, entreter, emocionar, assustar, irritar, sensibilizar. Com as relações humanas convergindo velozmente para o contexto virtual, os games assumem o encargo de pilares desta cibercultura em constante mutação.

2 OBJETIVO

- Evidenciar a repercussão do mercado de games na sociedade atual a partir da apresentação de perfis que destacam a rotina de jogadores e os mecanismos que estes utilizam para interagir com a tecnologia e entretenimento proporcionados pelos jogos.

3 JUSTIFICATIVA

Com a popularização do mercado de games, os recursos das empresas para captação de novos públicos-alvo repercutiram diretamente na estrutura familiar. Em uma visão preconceituosa e limitada, as empresas desenvolvedoras e os veículos de informação tratavam o público de consumidores de jogos eletrônicos como inteiramente masculino e adolescente. No entanto, após o sucesso das novas tecnologias para consoles e a expansão dos diferentes públicos-alvo consumidores, tais como o feminino e adulto, a indústria de games uniu ciência e entretenimento gerando novos recursos para diversão e aprendizado.



Ao analisar tamanha mudança no cenário social, o projeto sintetiza, por meio de perfis, a influência dos jogos eletrônicos na vida e cotidiano das pessoas. O formato escolhido, livro-reportagem, permite que o assunto seja abordado com a profundidade necessária e no estilo literário ideal para que as histórias despertem ao mesmo tempo sentimentos de nostalgia, surpresa, entusiasmo e admiração nos leitores interessados. Devido às divulgações constantes de informações preconceituosas e estereotipadas veiculadas pelas mídias informativas, este trabalho se faz necessário para apresentar os reais personagens por trás do mercado de jogos, personagens estes que, muito mais do que simples consumidores, são os verdadeiros responsáveis pelo amadurecimento da indústria de games.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

4.1. DELIMITAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

Com uma linguagem prática, fundamentada pela humanização do tema por meio da apresentação de perfis, o trabalho destina-se tanto às pessoas interessadas em videogames e tecnologias em geral como também àquelas que encontraram no hábito de jogar games um saudável e equilibrado estilo de vida.

A leitura do projeto é de fundamental importância àqueles que, seja por ignorância ou por falta de referências, acreditam que os jogos eletrônicos escravizam e isolam os jogadores em um universo de solidão e vício. Com o crescimento do jornalismo de games no Brasil, fato atrelado à ascensão das indústrias de jogos no cenário nacional, o trabalho representa uma vital fonte de pesquisas para futuras leituras acadêmicas.

4.2. ESTRUTURAÇÃO TEMÁTICA

Logo no início do projeto foi estabelecido um *brainstorming* com a finalidade de elaborar uma “árvore temática” com os possíveis assuntos a serem trabalhados. Neste procedimento, evidenciou-se a riqueza do universo dos videogames. Com tantas pautas em mãos, entretanto, tornou-se um verdadeiro desafio delimitar os conteúdos. Temas de pouca relevância foram sacrificados em prol dos temas mais importantes para o trabalho como um todo. Finalizada a delimitação dos temas, o próximo passo foi estipular os enfoques de cada capítulo e como eles se relacionariam com os assuntos secundários. Foi nesta etapa,



inclusive, que se tornou possível visualizar o quadro de perfilados e suas respectivas qualificações. As informações técnicas dos capítulos servem de complemento aos relatos pessoais, promovendo a imersão dos leitores no contexto do projeto.

4.3. ENTREVISTAS

Com o suporte das referências bibliográficas e da leitura de revistas e blogs especializados, foi estipulada a relação de pautas a serem trabalhadas ao longo do projeto. Iniciado o ciclo de entrevistas, especial atenção foi dedicada aos procedimentos sequenciais de decupagens. Conforme as entrevistas foram sendo realizadas, o livro começava a ganhar os contornos arquitetados pelo anteprojeto. Não ocorreram grandes problemas com adiamentos ou cancelamentos; pelo contrário, todas as fontes foram bem receptivas e voluntárias, incluindo os não-perfilados.

4.4. ELABORAÇÃO DOS PERFIS

Após cada entrevista, a semana subsequente era destinada aos procedimentos de decupagem. Desta forma, tornou-se mais prático organizar as informações pessoais coletadas, bem como as estratégias para disponibilizá-las harmonicamente com os dados sobre videogames. Finalizados os textos, o próximo passo foi submetê-los à aprovação da orientadora. Essa dinâmica foi fundamental no processo de eliminação dos excessos, ou seja, os detalhes e passagens irrelevantes a proposta de cada perfil. Já com os textos lapidados, a última etapa foi a revisão de língua portuguesa, de acordo com as novas normas gramaticais. Escrever os perfis foi um verdadeiro exercício de sensibilidade jornalística. No caso deste trabalho, um cuidado especial teve de ser tomado visando o equilíbrio entre a parcela humana do texto e a parcela técnica.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

5.1. NOME DO LIVRO

Curiosamente, a escolha do nome foi um dos últimos afazeres a ser realizado durante a produção do projeto. Para o título, havia a necessidade de uma expressão chamativa, que resumisse em poucas palavras o teor do livro. Em referência a um termo comum na linguagem gamer, evidenciou-se a imperativa *Press Start*, do inglês “Aperte o botão de Start”, bastante usual nas telas iniciais dos jogos eletrônicos. Ao refletir sobre

minha atual posição acadêmica, um formando do curso de Jornalismo, prestes a ingressar no mercado, imagino que tal expressão possa conferir outro significado, mais relacionado à área. Neste caso, *Press* seria traduzido como “Imprensa” e *Start*, como “Início”. De qualquer forma, ambas as traduções fazem sentido. Para o subtítulo, com o intuito de delimitar o tema, foi selecionado *Como os videogames influenciam a sociedade contemporânea*. Tal escolha teve por finalidade captar a atenção dos leitores com uma frase de efeito, que instigasse a curiosidade do público-alvo.

5.2. PROJETO GRÁFICO

O projeto gráfico foi inicialmente visualizado antes mesmo de os primeiros textos serem produzidos. A intenção era criar um material que não apenas tratasse o tema videogames como também se assemelhasse a interface de um jogo. Para tanto, foram analisados gráficos de games de diversos gêneros, plataformas e datas de lançamento. A partir dessa análise constatou-se que, ao interagir com um game, os jogadores devem se preocupar com vários elementos e atributos, simultaneamente, tais como barras de vida, magia, ícones de habilidades, eventos, objetivos, equipamentos, mini-mapas, números e estatísticas, entre outros. Por mais caóticos que tais modelos de interface possam parecer a um indivíduo desabitado à dinâmica in-game, os jogadores mais familiarizados tendem a construir uma identificação visual com os elementos, aproveitando-se da eficácia do HUD (*Head-Up Display*) durante o progresso da jogabilidade.

A intenção era justamente conferir à leitura do livro essa sensação de “caos ordenado”, bastante comum aos jogos eletrônicos. Ao iniciar a leitura do primeiro capítulo, o indivíduo assume o papel de leitor-jogador, interagindo com os blocos de informações, *tweets*, imagens e números, ao mesmo tempo em que constrói um padrão mental e se apropria dessa habilidade para prosseguir com a leitura.

5.3. CAPA

Atualmente, muitas discussões circulam pela comunidade gamer acerca das características estilísticas que validam os videogames como formas de arte. Fato é que para muitos críticos, mesmo com as inovações multimídias trazidas pelas novas gerações dos consoles, os videogames ainda caminham às margens das expressões genuinamente artísticas.

Com base neste contexto, a intenção da capa era designar uma espécie de sátira que unisse forçadamente os dois mundos, o das artes e o dos jogos eletrônicos. Se estes não devem ser classificados seguindo os mesmos parâmetros, na capa do livro-reportagem esta situação seria revertida. Para tal, foi elaborada uma montagem digital em uma das obras mais famosas de Michelangelo Buonarroti, o afresco *The Creation of Adam*, localizado na Capela Sistina, na Cidade do Vaticano. Em contraste ao apelo visual gerado por tamanha referência artística, símbolos próprios dos jogos eletrônicos foram inseridos de forma a estabelecer uma releitura que estivesse em concordância com a proposta do livro. Se de acordo com a interpretação semiótica da obra original Deus estivesse esticando o braço direito com o intuito de prover o poder da vida a Adão, na montagem da capa, em contrapartida, tal ação corresponderia ao ato de prover o controle da vida, representado pelo *gamepad*.

Os elementos restantes, extraídos dos jogos Super Mario Bros, Pokémon, Half Life, Pac Man e Space Invaders, além de conferirem o tom “gamístico” à capa, foram incluídos com o finalidade de estimular a rápida compreensão visual acerca dos conteúdos tratados no projeto. Acima da montagem, os blocos em formato de *pixel art* estabelecem uma analogia ao game Tetris. As peças caindo em direção ao afresco representam a construção artística através dos elementos dos videogames, reforçando a premissa de que jogos eletrônicos e arte podem se fundir livremente. A heterogeneidade das cores confere um visual mais vivo à capa, em uma tentativa de simular a estética dos jogos antigos, cujos gráficos eram invariavelmente limitados pelos pixels.

5. 4. LAYOUT DAS PÁGINAS

Para configurar o visual das páginas das fases (termo que denomina os capítulos do livro), cuidados especiais tiveram de ser tomados. A primeira estratégia foi particionar as informações pessoais dos perfilados e as informações técnicas sobre videogames com a utilização de linhas horizontais, verticais e diagonais. Com a ajuda das linhas, seria mais prático aos leitores localizarem-se durante as quebras semânticas dos parágrafos. O desenho de fundo das páginas foi espelhado em um dos modelos visuais presentes no game Halo 3: ODST devido ao seu caráter tecnológico e futurista.

As fases são iniciadas por imagens de jogos clássicos, acompanhadas dos respectivos títulos e numerações. A intenção foi explorar as sensações nostálgicas trazidas



pelos cenários virtuais na tentativa de aproximar o leitor-jogador ao contexto do livro. Assim como nos games os jogadores são geralmente presenteados com determinados bônus ao final das fases ou missões, esse mesmo recurso foi implantado na dinâmica do livro. Ao término dos capítulos foram inseridas páginas especiais que complementam a leitura com curiosidades sobre os videogames e promovem a sensação de conquista e êxito, contextualizando os leitores no progresso cronológico dos consoles.

5.5. FOTOS E IMAGENS

O principal objetivo das fotos e imagens é trazer à tona a personalidade gamer dos entrevistados. Mesmo que alguns cenários ou situações não contenham sugestões exclusivamente “gamísticas”, as peças visuais continuam sendo importantes referências visuais aos leitores.

5.6. SELEÇÃO DOS *TWEETS*

Um dos diferenciais do livro-reportagem é a apresentação de *tweets* nas páginas destinadas aos perfis. À proporção que os capítulos foram sendo redigidos, foram sendo inseridos *tweets* de diversas figuras importantes da indústria de games, entre elas jornalistas, blogueiros, pesquisadores, instituições, produtoras e desenvolvedoras. O objetivo é fornecer informações extras sobre os acontecimentos e eventos relacionados ao tema do trabalho.

5.7. GLOSSÁRIO GAMER

A linguagem difundida nos jogos on-line, fundamentada pela adoção de neologismos e vocábulos adaptados, visa integrar os jogadores em uma comunicação mais rápida e eficaz. Na tentativa de promover a imersão dos leitores neste universo, o projeto lança mão de termos e expressões característicos da comunidade gamer. Paralelamente à etapa de elaboração dos perfis, a partir de reflexão sobre os possíveis ruídos que a utilização desta linguagem pudesse gerar durante a leitura pelo público-alvo, foi sendo organizado o glossário gamer, cuja função é justamente traduzir os conceitos por trás das palavras negritadas e sublinhadas ao longo dos textos.



5.8. DIAGRAMAÇÃO

Apesar de o projeto gráfico ter sido elaborado no início do projeto, as etapas de diagramação foram iniciadas no último bimestre do cronograma. Este foi o momento no qual foram decididas as dimensões do produto, ou seja, 21 cm de altura por 17 cm de largura, um modelo um pouco mais largo do que o A5.

A fonte escolhida para o corpo dos textos foi a Calibri, tamanho 11, devido à simplicidade de suas formas e boa legibilidade. A fonte escolhida para os *tweets* foi a Agency FB, tamanho 9, devido à compactação dos tipos, condizente ao limitado espaço destinado a tais fragmentos de informação. A fonte escolhida para o título e subtítulo do livro foi a BitNano, devido à semelhança à tipologia utilizada nos jogos clássicos.

6 CONSIDERAÇÕES

No Brasil, o principal entrave para à indústria dos games continua sendo o Preconceito. Em contribuição aos impostos altos, pirataria, limitação dos serviços das redes on-line e ausência de eventos de peso, este vilão ainda dita as regras por aqui, fato que limita a expansão nacional de um setor que gera receitas bilionárias e centenas de novos empregos nas potências globais. Preconceito gera medo, que gera aversão, que gera ignorância, que, por fim, gera displicência. E, com isso, os jogos educacionais, os jogos sociais, os advergames, os jogos voltados para tratamentos médicos, cujos benefícios foram comprovados nas páginas deste livro, todos acabam sendo classificados injustamente como meros “joguinhos”. Tratar os videogames com a merecida seriedade significa avançar vários degraus rumo ao desenvolvimento sócio-tecnológico. Não é de hoje que as empresas atribuíram aos consoles o papel de centro de entretenimento familiar, cujos produtos e serviços atingem públicos cada vez mais amplos.

Aproveitando-se da massificação da cibercultura, as empresas investem cada vez mais no marketing e nas transações on-line; os advergames e as microtransações refletem a importância atribuída aos consumidores digitais. Atualmente, os jogadores tendem a comprar itens que estilizam seus avatares com a facilidade pela qual pagam pelo pão e leite do café da manhã. Os jogadores querem se destacar. Ao prezar pela competição, eles estão dispostos a pagar para obter o avatar mais forte ou a colheita virtual mais encantadora. Jogos de corrida e esportes em geral vendem espaços dos cenários eletrônicos para que as



empresas divulguem suas marcas. Cada pixel publicitário tem sua importância, visto que tais jogos atingem públicos variados, durante muitas horas de exposição.

Videogames são expressões artísticas. Assim como ocorre na pintura, na literatura, no cinema, na música, eles também desejam transmitir mensagens, contar boas histórias. Ao designer de jogos é conferido o papel de mediador entre os elementos narrativos e os elementos da gameplay. Um jogo de qualidade sabe como unir enredo, ambientação, sonoridade e jogabilidade. Em alguns títulos, a interação virtual é tão dinâmica que permite aos jogadores interferir e adaptar a história de acordo com suas preferências. Com isso, designers e jogadores se expressam livremente através das ferramentas digitais, compartilhando suas produções nas redes on-line.

E é justamente esta relação entre designers e jogadores que lapida os contornos da indústria de games: produtor e consumidor em constante sintonia em prol das melhorias na experiência de jogo. Consoante a este fator, o futuro é bem receptivo. A tecnologia dos controles sem fio, sensores de movimentos e gráficos em 3-D, mesmo que relativamente novas nos mercados globais, acarretaram uma verdadeira revolução no modo como todos interagem com os videogames. Os próximos anos serão marcados pela imersão eletrônica cada vez mais realista. As primeiras tentativas de integração da Realidade Aumentada aos games indicam como o universo real irá coexistir com o virtual. A sociedade marcha rapidamente rumo à digitalização das relações humanas, e os videogames são os principais mecanismos para que isso se suceda.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGOST, I. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Nova Iorque: Palgrave MacMillan, 2004.

MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENDES, C. L. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MOITA, F. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.

PRENSKY, M. Don't bother me, Mom, I'm learning: how computers and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help. St. Paul: Paragon House Publishers, 2006.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTANA, F. Os 100 melhores jogos. São Paulo: Editora Europa, 2008.