

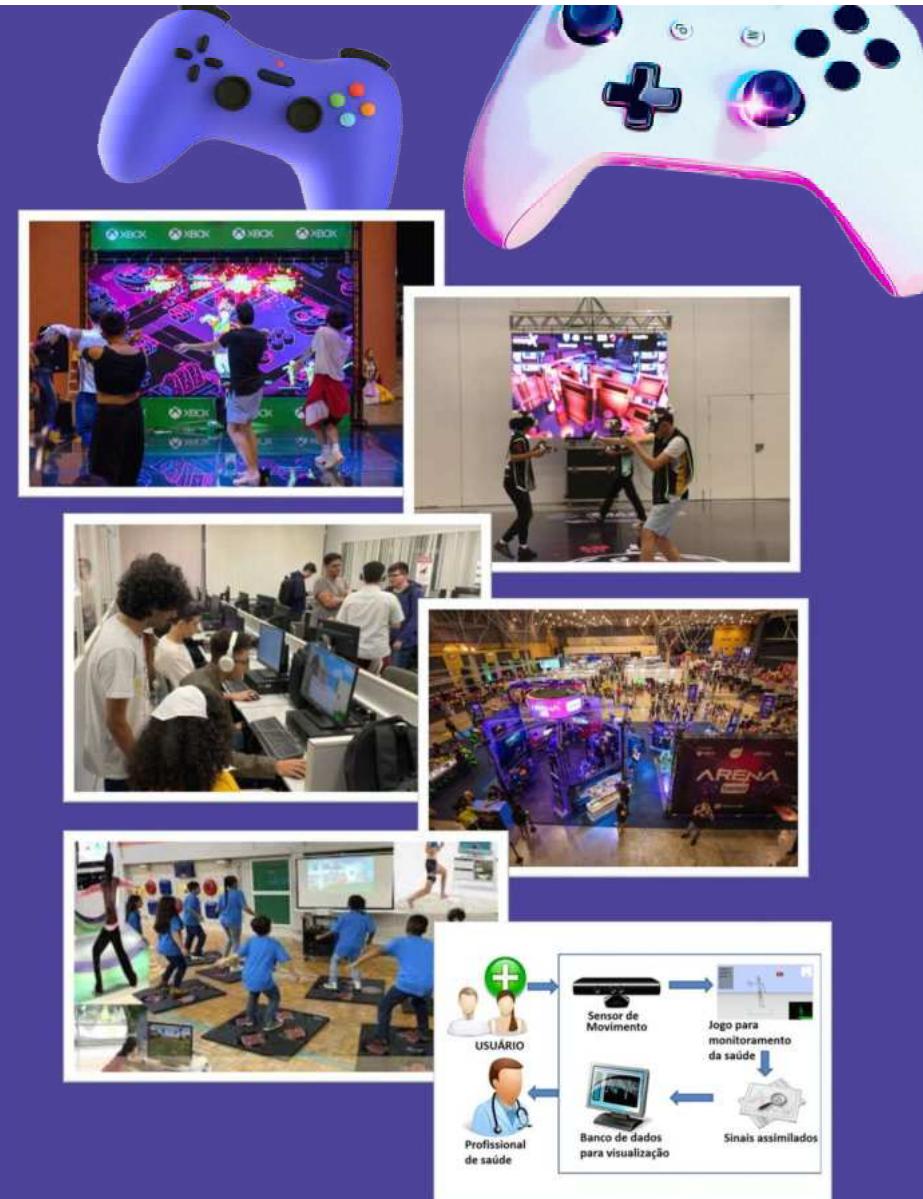
AULA 04

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA



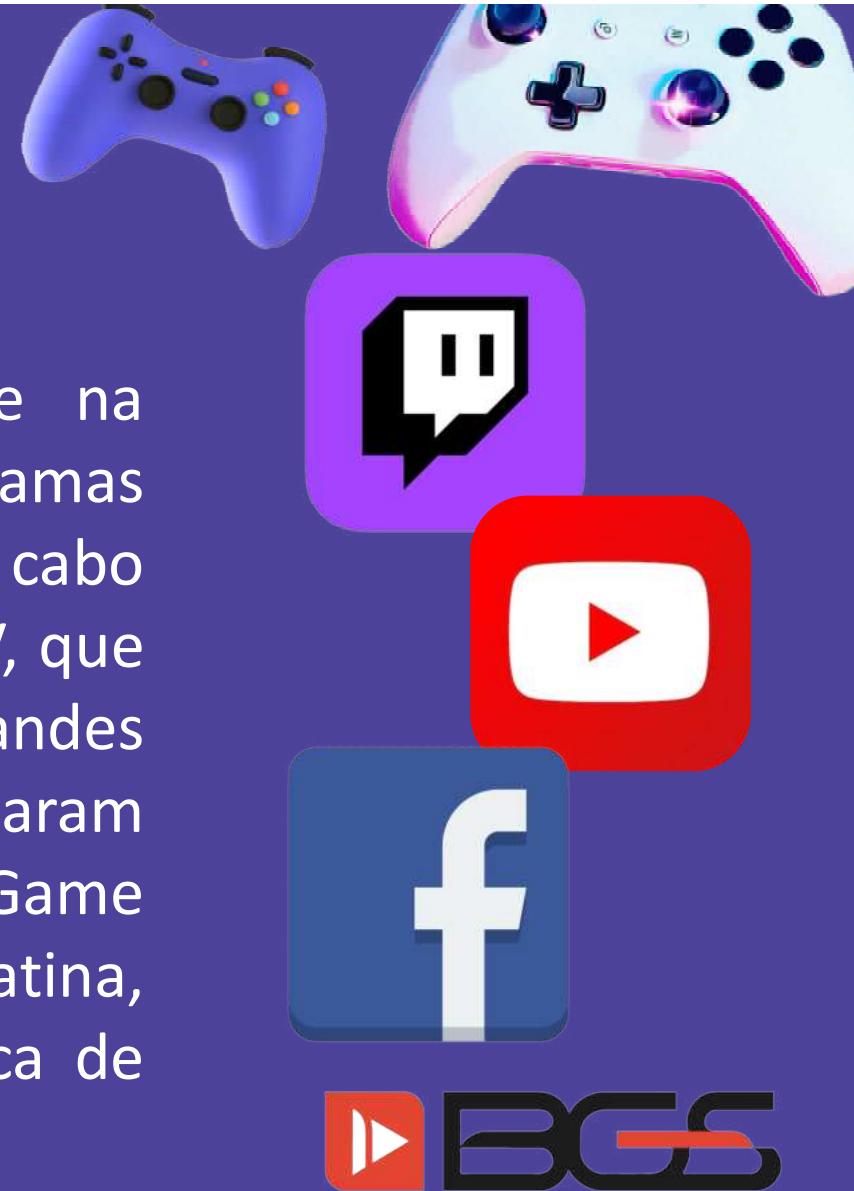
JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

Desde seu surgimento na década de 1960, os Jogos Eletrônicos foram ganhando cada vez mais poder de impacto cultural e econômico em nossa sociedade, até que se desenvolveram a um ponto no qual, no inicio deste século, começaram a atrair a atenção de pesquisadores de diversas áreas.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O impacto cultural dos jogos é evidente na crescente cobertura midiática, com programas dedicados a eles em canais esportivos de TV a cabo e a existência de plataformas como Twitch TV, que transmite jogos ao vivo. Além disso, grandes plataformas como YouTube e Facebook criaram canais específicos para o tema. A Brasil Game Show, maior feira de games da América Latina, também reflete esse impacto, reunindo cerca de 400 mil pessoas em quatro dias.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

A característica de criar, reproduzir e transmitir torna os jogos eletrônicos um importante elemento cultural. Com a possibilidade dos jogos on-line, a apropriação dessa criação se torna multicultural: jogadores entram em contato com outros jogadores em qualquer lugar do mundo, com visões distintas do mesmo fenômeno, interagindo em um mesmo local.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

Com o avanço da tecnologia, os jogos se tornaram mais complexos e coloridos. No início, jogos como River Raid do Atari focavam em pontuação. Depois, surgiram personagens como o Super Mario Bros da Nintendo, que, embora tivessem histórias próprias, não as integravam diretamente aos jogos. As primeiras disputas eletrônicas populares, como Street Fighter II e as versões iniciais de FIFA Soccer, permitiam que jogadores controlassem personagens na mesma máquina.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

A partir disso, e com mais um salto tecnológico, começou a ser possível interferirmos na jogabilidade, modificando nossa experiência de jogar de acordo com nossos próprios desejos. O local onde essa interferência é feita, ou seja, o local onde podemos “entrar” no ambiente virtual, é denominado de “ciberespaço”, e a produção de conhecimento que se dá a partir dessa interação é o que se denomina de **cibercultura**.



O que é cibercultura? Exemplo.

A cibercultura nos jogos envolve interações online, criação de conteúdo (como mods, fan arts), e-sports (ex: League of Legends) e streaming (ex: Twitch). Ela também permite a personalização da experiência de jogo, como em Minecraft.

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

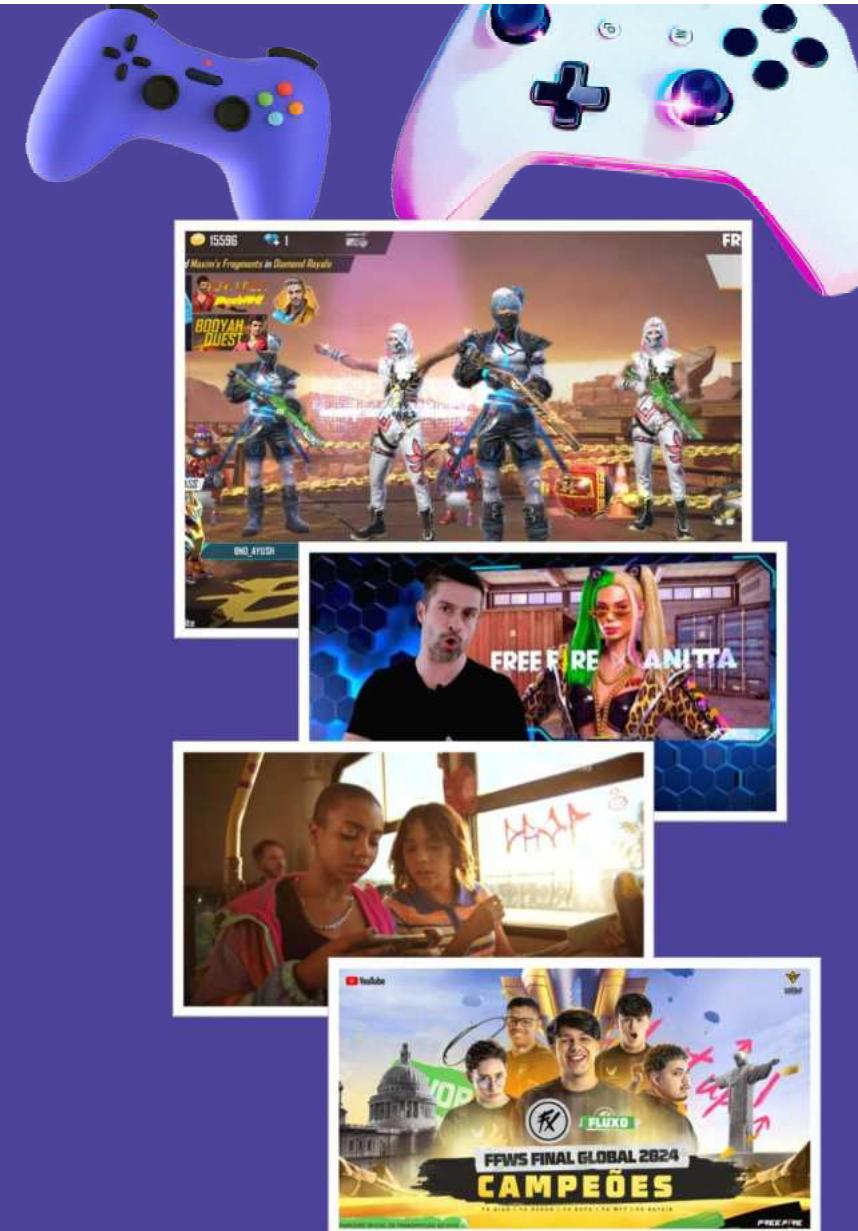
Como ressalta **França (2002)** o desenvolvimento de análises temáticas e sociais dentro do hiperespaço vai além da compreensão social disposta na contemporaneidade, ele nos traz o importante dilema de desenvolvimento, até onde nosso envolvimento no emaranhado social influi em nosso desenvolvimento quando indivíduos? Será que os Players imersos neste mundo virtual realmente estão protegidos quanto à interação sociocultural de alta velocidade incutida no espaço de acesso virtual?

FRANÇA, Vera R. Veiga. Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação. In: PRADO, José L. A (Org.). Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker, 2002.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

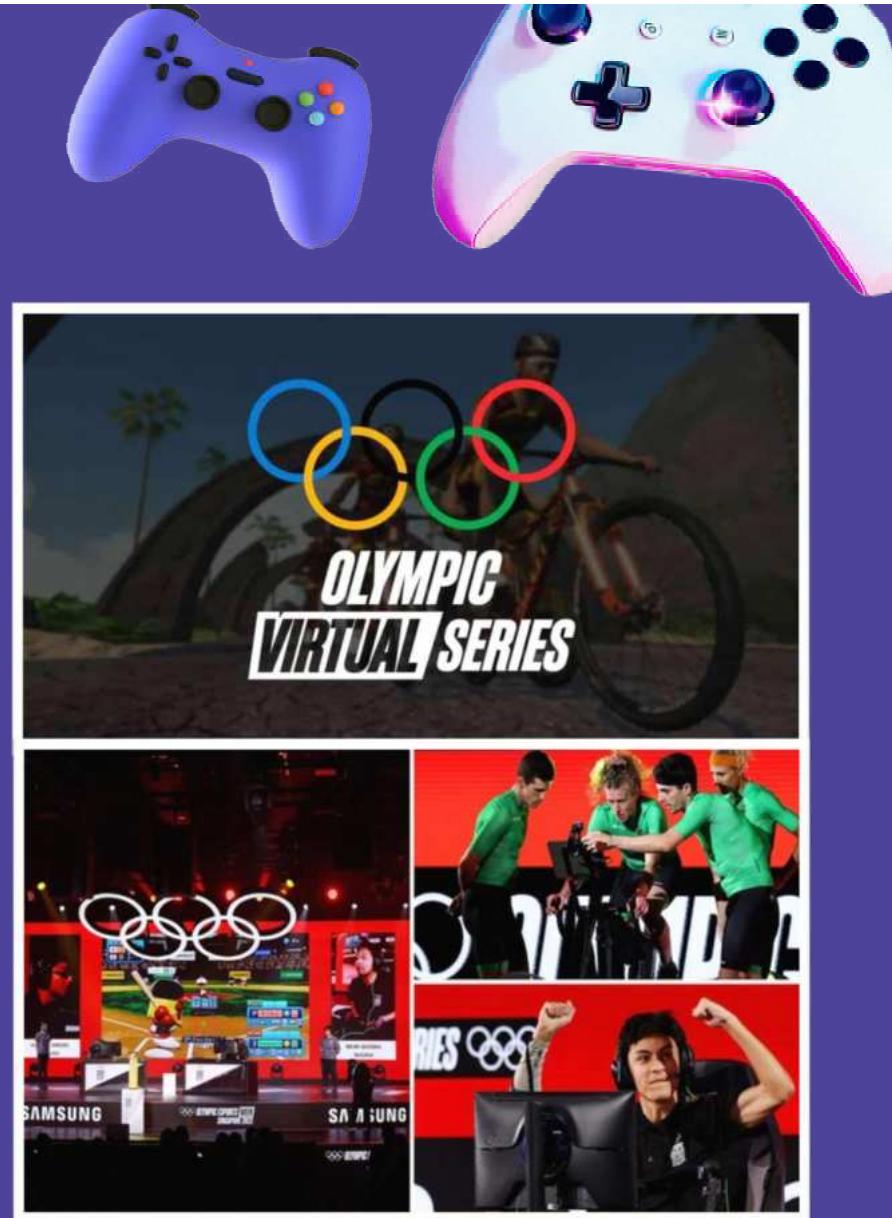
Os jogos on-line possibilitam a interação entre pessoas de diferentes origens dentro do ciberespaço, sem os rótulos da vida real. Isso promove um novo tipo de diversidade cultural, chamado "ciber multiculturalismo", onde a troca de experiências no ambiente virtual permite a construção de algo novo. Além disso, o surgimento dos e-sports fortalece essa cultura digital.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O Movimento Olímpico também está “pegando carona” nessa área. Em 2021, desenvolveu a série virtual olímpica, um empreendimento piloto em e-sports antes de assinar o acordo com a Arábia Saudita no ano passado para sediar os Jogos Olímpicos de esportes.

Entre maio e junho de 2022, foi realizada a Série Olímpica Virtual. Organizada pelo Comitê olímpico Internacional, contou apenas com jogos eletrônicos para a sua realização e foi o primeiro passo para a entrada deles no programa Olímpico de fato.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA



Primeira edição dos Jogos Olímpicos de E-sports é confirmada para 2027 - Evento será realizado na Arábia Saudita

A primeira Olimpíada de e-sports foi adiada e será realizada em 2027 em Riad, na Arábia Saudita, informou o Comitê Olímpico Internacional nesta terça-feira (11), como parte de um acordo de 12 anos com o país assinado no ano passado. O evento estava previsto para 2025, mas foi adiado.

A Arábia Saudita investiu bilhões de dólares em eventos esportivos, incluindo futebol, Fórmula 1, boxe e golfe, com críticos acusando o país de praticar “sportswashing*” devido ao histórico sobre direitos humanos.

Fonte: [CNN BRASIL](#)

*Sportswashing, ou lavagem esportiva, é a prática de usar o esporte para melhorar a imagem de pessoas, grupos, empresas ou governos.

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Os videogames são um tema de debate na sociedade devido aos seus impactos. Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB), 75% dos brasileiros se consideram fãs de jogos eletrônicos, evidenciando seu crescimento como forma de entretenimento. No entanto, há uma divisão de opiniões: enquanto alguns defendem seus benefícios, outros apontam aspectos negativos. Nenhuma visão é totalmente certa ou errada. Este ensaio analisará a influência dos games sob uma perspectiva tecnológica, destacando seus benefícios e malefícios na sociedade.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Benefícios:

Os videogames oferecem diversas contribuições à sociedade. Eles aprimoram habilidades motoras e cognitivas, estimulam a liderança, a atenção e a capacidade estratégica, além de fortalecerem a tomada de decisão e a coordenação motora. No aspecto social, os jogos criam comunidades online e promovem conexões globais.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Benefícios:

Na educação, os games são ferramentas eficazes para o ensino, incentivando o pensamento crítico, a criatividade e a aprendizagem de línguas, como o inglês. Além disso, no campo da saúde mental, os jogos podem atuar como forma de terapia, ajudando na redução do estresse e promovendo o bem-estar. Um estudo da Universidade de Oxford aponta que jogar por até quatro horas diárias pode aumentar a sensação de felicidade.

Pedagogia: RPG - o jogo de interpretação de papéis como recurso didático pedagógico, Link: <https://play.uninorte.com.br/assistir/94d73f85-f8a5-4c02-b058-69fe5c6d25e9>.



Duolingo invade o Metaverso com ativações no Roblox e Decentraland



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Malefícios:

Apesar dos benefícios, o uso excessivo de videogames pode trazer problemas. A liberação de dopamina no cérebro pode levar ao vício, fazendo com que os jogadores passem tempo excessivo na atividade. Isso pode resultar em sedentarismo e contribuir para problemas de saúde, como obesidade, distúrbios do sono, dificuldades visuais e auditivas, além de má postura. Reconhecendo esses riscos, a Organização Mundial da Saúde (OMS) classificou, em 2022, o vício em videogames como uma doença.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Malefícios:

O vício em videogames pode levar ao isolamento social e à perda de interesse em atividades essenciais, como alimentação, estudo, sono e trabalho. Embora não existam evidências definitivas de que os jogos causem alterações neurológicas ou violência, estudos da Associação Americana de Psicologia indicam que jogos de guerra, luta e tiro podem aumentar a agressividade ao influenciar emoções. Além disso, a busca constante por altas pontuações e o fracasso em atingir novos níveis podem gerar irritabilidade e estresse nos jogadores.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Perspectiva Regulatória sobre os jogos no mundo:
As leis sobre classificação etária, conteúdos, publicidade e proteção ao consumidor variam entre países. No Brasil, o Marco Legal de Games (PL 2.796/21) de autoria do Deputado Federal Kim Kataguiri, busca regulamentar a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia, criando políticas para impulsionar o setor e conceder incentivos fiscais. Atualmente, o projeto foi aprovado sob a LEI Nº 14.852, DE 3 DE MAIO DE 2024.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Perspectiva Regulatória sobre os jogos no mundo:

O vício em jogos tem levado países como China e Coreia do Sul a adotarem medidas restritivas, como limites de tempo de jogo, identificação obrigatória para jogadores online e restrições financeiras para evitar gastos excessivos. No entanto, as regulamentações variam entre países, tornando difícil um consenso global. Além disso, há um debate constante entre a necessidade de proteção do público e a liberdade de expressão artística na indústria dos games.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Vício em games é reconhecido como doença pela OMS



EXTRA Tecnologia

NOTÍCIAS ECONOMIA E FINANÇAS EMPREGO POL

Homem morre após jogar videogame por três dias sem parar



Policia expressou descontentamento ao aparente desinteresse dos colegas de jogadores no local Foto: Terceiro / Agência O Globo

22/02/2011 08h43 - Atualizado em 22/02/2011 09h36

Chinês morre depois de jogar três dias sem parar em cibercafé

Homem não dormiu e praticamente não comeu durante 72 horas. Dependência por jogos eletrônicos afeta 33 milhões de jovens na China.

Da France Presse



Dependência por games afeta 33 milhões de adolescentes na China (Foto: AFP)

[Facebook](#) [Twitter](#) [Google+](#) [Pinterest](#)

Um homem morreu na China depois de ter passado três dias seguidos jogando em um cibercafé da região de Pequim, sem dormir e praticamente sem comer, informa a imprensa local.

O homem, com idade por volta de 30 anos, entrou em coma quando estava no cibercafé e foi levado para uma clínica, mas a equipe médica não conseguiu reanimá-lo, destaca o jornal Beijing Times.

techtudo 100 ANOS DE GAMES

Jovem morre após jogar Diablo 3 durante 40 horas seguidas

Um jovem de Taiwan desmaiou e morreu neste domingo (15), após passar cerca de 40 horas jogando Diablo III ininterruptamente. A Imprensa Associada da Austrália tornou a notícia internacional, citando a Taiwanese United Daily News como fonte. Conhecido apenas como Chuang, o rapaz tinha apenas 18 anos de idade.

Por Arthur Figueiredo; Para O TechTudo

18/07/2012 04h26 · Atualizado há 11 anos

Segundo VIDALE (O Globo – 2022). “O perfil de quem sofre de dependência em jogos eletrônicos costuma ser de pessoas do sexo masculino e de classe média. Normalmente, o uso abusivo começa na pré-adolescência ou adolescência”.

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Vício em games é reconhecido como doença pela OMS

FIQUE ATENTO

Três sintomas do vício em games, segundo a OMS

1

Não ter controle de frequência, intensidade e duração com que se joga videogame;

2

Priorizar jogar videogame a outras atividades;

3

Continuar ou aumentar ainda mais a frequência com que se joga videogame, mesmo após ter tido consequências negativas desse hábito

0,2% a 20% dos jogadores no mundo têm o transtorno, estima a OMS

300 mil jogadores foram considerados viciados em games na Coreia do Sul em um levantamento feito pelo governo em 2007

12 meses é o intervalo de análise do paciente estipulado pela OMS para que o diagnóstico concreto de vício em games seja feito

55 horas
jogando direto passou
um jovem atendido no
Hospital das Clínicas de
São Paulo, em 2008

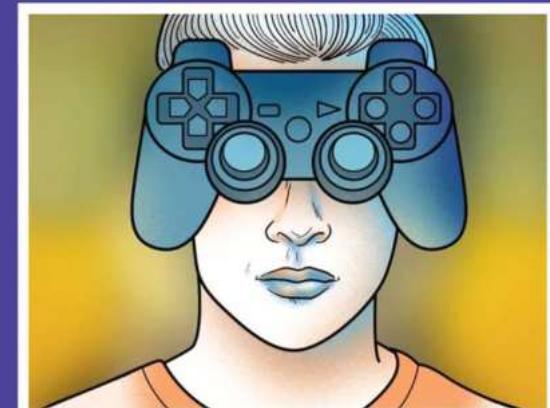


Preocupação no Oriente

 Na Coreia do Sul, o governo criou uma lei para proibir o uso de games por pessoas menores de 18 anos entre meia-noite e 6h

 No Japão, os jogadores são advertidos caso passem mais do que uma certa quantidade de horas por mês jogando videogame

 Na China, a gigante de tecnologia Tencent determina um limite de horas que uma criança pode jogar

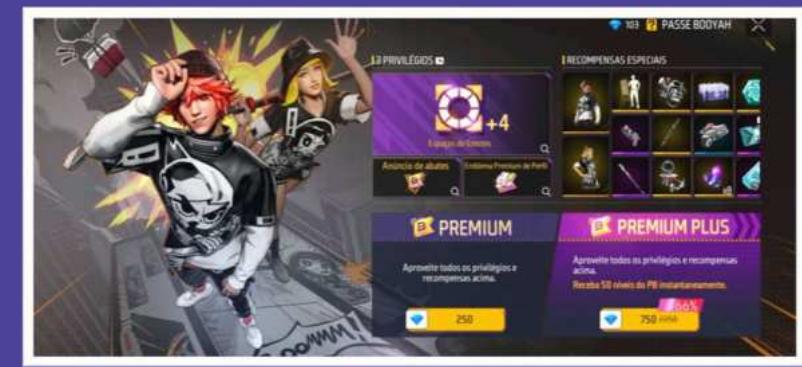
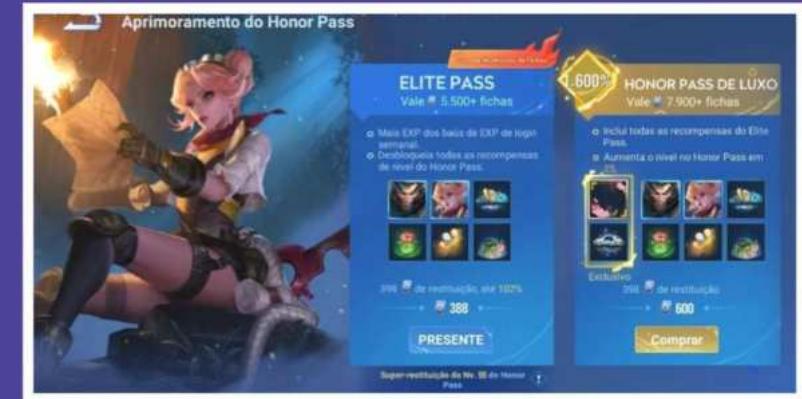


SÃO PAULO — Agora é oficial. O chamado distúrbio de games é considerado uma doença pela Organização Mundial da Saúde (OMS). O que sacramentou a decisão foi a publicação no mês passado de uma versão atualizada da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde, chamada CID-11.

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Análise tecnológica e econômica dos videogames:
No ambiente econômico, a indústria de jogos eletrônicos tornou-se um mercado multibilionário, com diversas fontes de receita, como vendas físicas e digitais, assinaturas, publicidade in-game e e-sports. A monetização evoluiu com modelos free-to-play, oferecendo jogos gratuitos, mas com compras de itens. Além disso, os jogos se expandiram para dispositivos móveis e plataformas de streaming, além de consoles e computadores.



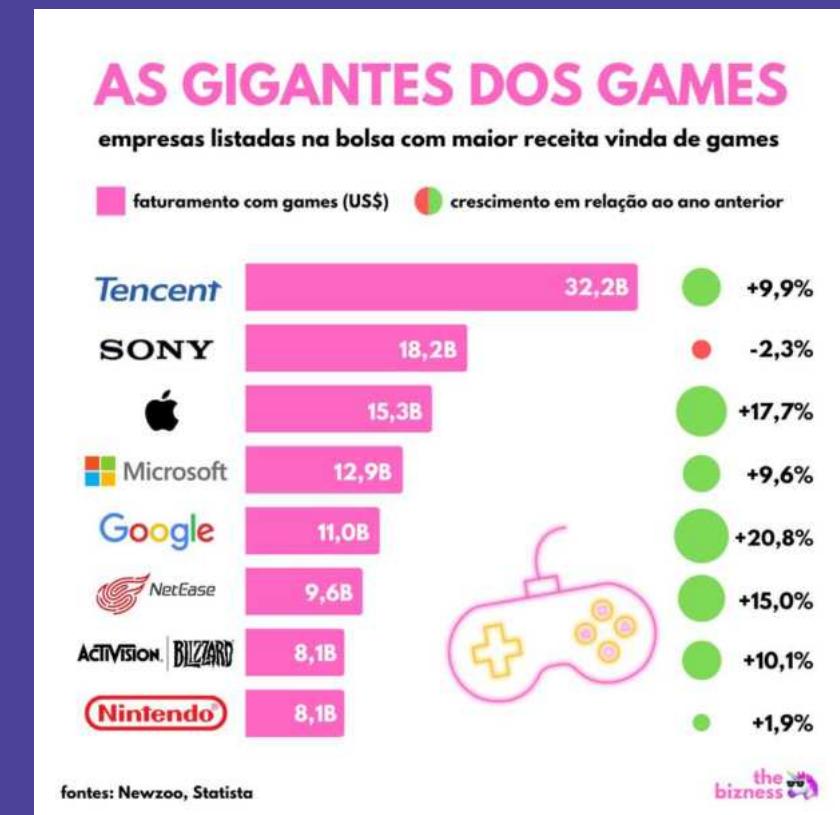
JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA SOCIEDADE

Análise tecnológica e econômica dos videogames:
Em resumo, a análise tecnológica e econômica dos jogos é um processo fundamental para entender a evolução e o sucesso da indústria de jogos eletrônicos. Compreender as tecnologias utilizadas, as tendências de mercado, os modelos de negócio e as influências dos consumidores permite que empresas e desenvolvedores tomem decisões estratégicas mais controladas, impulsionando a inovação e o crescimento do setor.



16 junho 2022



<https://thenews.waffle.com.br/bizness/mercado-de-games-muito-dinheiro-muitos-players-e-muita-treta-%F0%9F%95%B9>

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

Na arte contemporânea, os jogos digitais permitem novas formas de criação e interação, ampliando as possibilidades artísticas. Contudo, há uma linha tênue entre jogos e arte, já que os jogos são uma grande indústria comercial. A resposta para "Jogos podem ser arte?" é sim, mas é necessário compreender os conceitos de jogo para entender sua relação com as artes. Os jogos podem ser vistos como uma forma legítima de expressão artística.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

A indústria dos jogos é uma das maiores no entretenimento, superando os lucros do cinema e da música. Com sua popularidade crescente, os jogos estão cada vez mais presentes na sociedade e são cada vez mais utilizados nas artes, que sempre estiveram ligadas à tecnologia e à inovação. Embora a relação entre jogos e arte seja clara, há uma diferença entre jogos comerciais e jogos artísticos, que se distingue pelo desenvolvimento e a finalidade do jogo, facilmente reconhecível pelos jogadores.

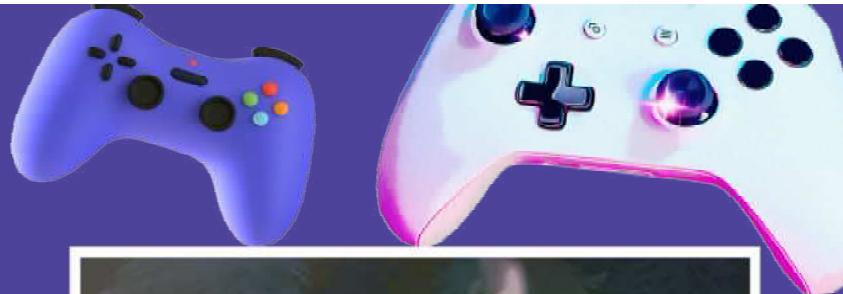


Em 2012, a distribuidora Annapurna Interactive, responsável por títulos como *Stray* e *Outer Wilds*, lançou o minimalista *Journey*. Além de contar com um visual deslumbrante, o game possui uma trilha sonora igualmente atrativa, que foi até mesmo indicada ao Grammy. Segundo o Steam, "Journey apresenta uma experiência de tirar o fôlego como nenhuma outra". O título está disponível para compra no PS4, PS5, celulares [iPhone](#) (iOS) e PC (através do Steam e da Epic Games Store).

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

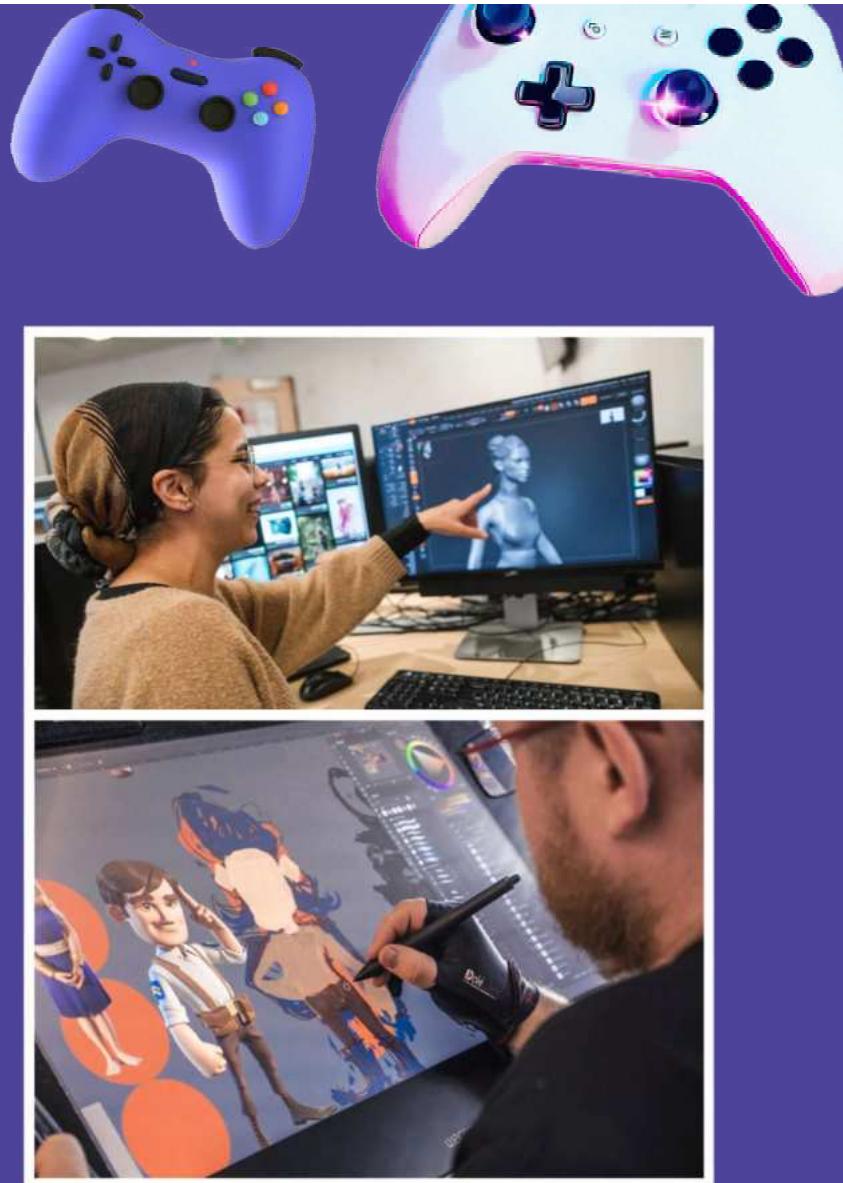
No Brasil, o termo Gamearte é usado para descrever jogos criados com a intenção de serem artísticos, similar a outras formas como Videoarte e Webarte. Em inglês, o equivalente seria "arthouse game" ou "artgame". Já "game art" refere-se à área de desenvolvimento dos elementos visuais dos jogos, como ilustrações, ambientes 3D, animações, entre outros, essenciais para proporcionar a experiência do jogo ao jogador.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

Suzete Venturelli e Mario Maciel (2008), dizem que os Gameartes são jogos desenvolvidos com um intuito de buscar uma experiência distinta dos equivalentes comerciais, estando mais interessados nas questões poéticas e não nas questões corriqueiras dos jogos comerciais, como vitória e derrota.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

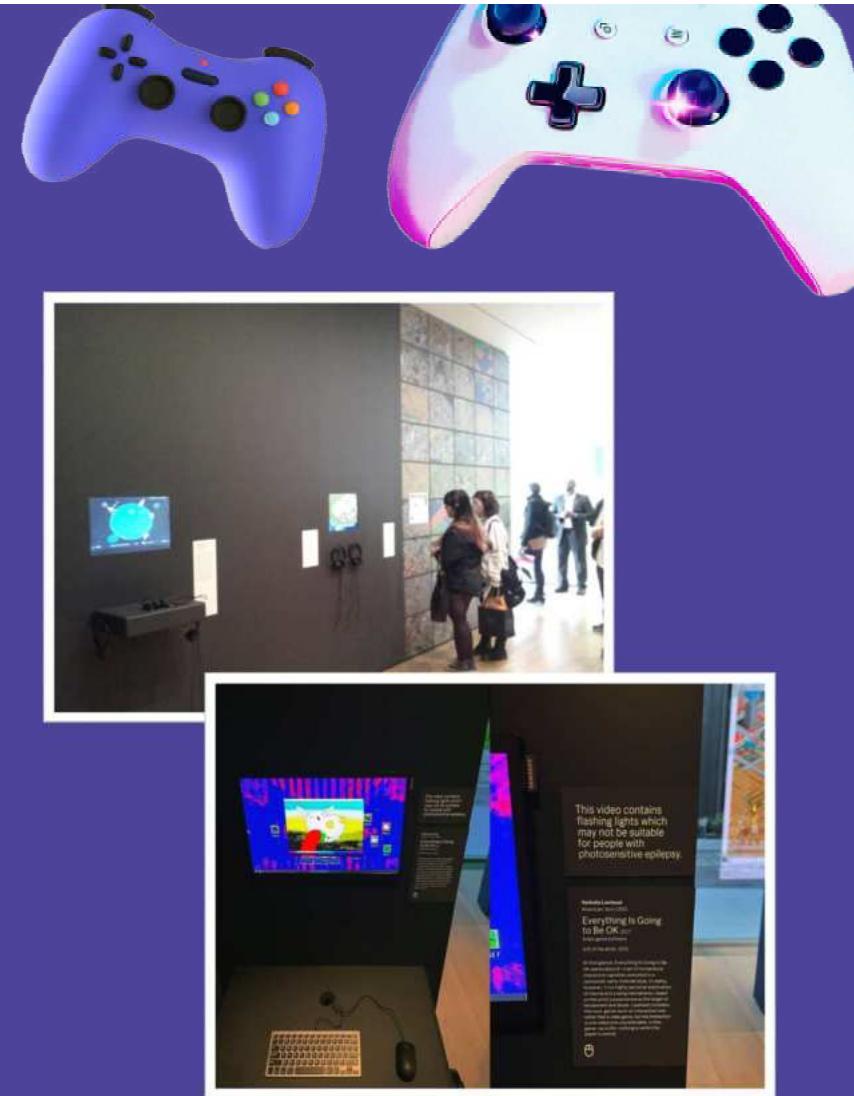
Night Journey (2008), de Bill Viola, é um exemplo de jogo artístico desenvolvido em parceria com o Game Innovation Lab da Universidade do Sul da Califórnia. O jogador explora cenários oníricos, como florestas e desertos, buscando espaços de meditação. Elementos visuais inspirados nas obras de Viola surgem nesses locais. O jogo foca na reflexão, contemplação e espiritualidade, com um ritmo lento. A única ação, além de andar, é a reflexão sobre os cenários e temas apresentados.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

Em 2012, o MoMA (Museum of Modern Art) em Nova Iorque adquiriu 14 jogos para seu acervo, reconhecendo os jogos como uma mídia artística. A aquisição gerou grande repercussão, com reações variadas, sendo celebrada por alguns e criticada por outros. Os jogos escolhidos incluem clássicos dos primeiros consoles de videogame e títulos mais recentes, de grande sucesso tanto no meio crítico quanto comercial. A ação reforçou a ideia dos jogos como forma de arte.



<https://www.nytimes.com/2023/07/13/art/television/video-games-moma.html#>

JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

As diferenças entre Gamearte e jogos comerciais são geralmente evidentes, mas às vezes é difícil distinguir os dois, especialmente em uma fronteira tão sutil. A produção de jogos artísticos está crescendo, com inovações em interatividade, tecnologias, narrativa e contexto poético. Artistas renomados também têm usado os jogos para apresentar novas obras ou repaginar produções antigas.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

GAMEARTE: A RELAÇÃO JOGO/ARTE E O ESPAÇO DA MÍDIA NO SISTEMA

O campo das artes está cada vez mais aberto a essa mídia, com eventos dedicados aos jogos que crescem a cada edição. Como as artes sempre utilizaram a tecnologia, os jogos são vistos como uma forma criativa e interativa de transmitir conceitos, muitas vezes de forma divertida.



JOGOS ELETRÔNICOS E CULTURA

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos dominam o entretenimento e influenciam a cultura. Sua conexão com a arte surge na inovação e na criatividade. Jogos comerciais focam no lucro, enquanto jogos artísticos exploram novas linguagens. Essa fusão amplia os limites da arte e da tecnologia. Assim, os jogos se afirmam como uma forma legítima de expressão artística.



ATIVIDADE CONTEXTUALIZADA

INDIVIDUAL
(NÃO PODE TER RESUMO REPETIDO)
VALE 1,0 PONTO
EXTRA



Vamos refletir sobre as lições aprendidas na Aula 4, no vídeo complementar disponível na plataforma Uninorte Play, com o tema: "Pedagogia: RPG - o jogo de interpretação de papéis como recurso didático pedagógico". O vídeo aborda o surgimento do RPG, como ele funciona e o impacto que esse tipo de jogo pode ter na educação e na sociedade. Com base no vídeo, você deverá realizar as seguintes atividades:

- a) Resuma as principais ideias apresentadas no vídeo, destacando como o RPG pode ser utilizado como ferramenta pedagógica para o aprendizado.
- b) Explique como o uso de jogos como o RPG pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades sociais, criatividade e trabalho em equipe.
- c) Cite os desafios que podem surgir na utilização desse tipo de jogo na educação e como esses desafios podem ser superados.

Após assistir ao vídeo, elabore um texto com 30 a 40 linhas apresentando suas reflexões e argumentações sobre o tema.

Atenção: O texto deve estar em formato PDF ou DOCX (Windows). Trabalhos enviados fora do formato solicitado não serão corrigidos. Utilize linguagem clara, coesa e organizada. Link: <https://play.uninorte.com.br/assistir/94d73f85-f8a5-4c02-b058-69fe5c6d25e9>.

mission passed!
respect + 99

ATÉ A PRÓXIMA AULA!

