

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE FILOSOFIA, COMUNICAÇÃO, LETRAS E  
ARTES**

**ANDRE NUNES ROSA E SILVA  
RA 00278035**

Orientador: Fábio Fernandes

**Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade**

SÃO PAULO

2024

Andre Nunes

Graduação em  
Jornalismo

Memorial Acadêmico referente ao processo de elaboração e produção do documentário apresentado ao Curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob orientação do professor **Fábio Fernandes**.

## **Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Banca Examinadora  
da Pontifícia Universidade Católica  
de São Paulo, como exigência  
parcial para a obtenção do título de  
BACHAREL em Jornalismo.

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Marcos Luiz Cripa - PUC-SP

\_\_\_\_\_  
Diogo de Hollanda - PUC-SP

São Paulo  
Dezembro 2024

## RESUMO

O presente trabalho apresenta o processo criativo e de produção do documentário “Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade”, que explora a influência dos jogos eletrônicos em diversos aspectos da vida humana, como cultura, esporte, desenvolvimento pessoal e comunidade. A narrativa do documentário é construída a partir de entrevistas com jogadores profissionais, desenvolvedores, estudiosos e entusiastas da área, revelando como os games transcendem o entretenimento e se tornam ferramentas de transformação pessoal, social e política.

A obra aborda temas como os esportes eletrônicos, o impacto da interatividade na construção de memórias e emoções, a importância da narrativa nos jogos para transmitir valores culturais, e as dinâmicas das comunidades gamers, incluindo seus desafios e potencial para inclusão. Por meio de pesquisa, apuração e relatos, o projeto evidencia o papel dos jogos como um reflexo e agente de mudanças na sociedade contemporânea.

**Palavras-chave: jogos eletrônicos, cultura, esportes eletrônicos, narrativa, comunidades, transformação social.**

## SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO	6
II. OBJETIVOS	8
III. JUSTIFICATIVA	9
IV. METODOLOGIA	10
V. DESAFIOS	13
VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS	14
VII. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15

## INTRODUÇÃO

O documentário *Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade* nasceu da vontade de explorar como os jogos eletrônicos vão além do entretenimento, transformando-se em uma ferramenta de impacto cultural, social e político. Por meio de entrevistas, análises e exemplos concretos, este trabalho busca compreender como os games moldam experiências, refletem questões contemporâneas e proporcionam novas perspectivas.

Os jogos eletrônicos, ao longo das décadas, deixaram de ser um passatempo isolado para se tornarem uma das mídias mais influentes do mundo. De acordo com o relatório da Newzoo (2023), mais de 3 bilhões de pessoas jogam globalmente, movimentando uma indústria que ultrapassa US\$ 220 bilhões. No contexto brasileiro, a relevância dos jogos vai além de seus aspectos econômicos; como aponta Márcia Silva em *Jogos Digitais no Brasil: Cultura, Mercado e Educação* (2020), os videogames também são importantes agentes culturais, refletindo as interseções entre tendências globais e a realidade local.

Essa força cultural, alimentada pela interação e pela imersão, faz dos videogames algo único no panorama midiático contemporâneo. Jogos como *The Last of Us* exploram questões emocionais e éticas profundas, enquanto títulos como *Papers, Please* abordam temas políticos de maneira direta e impactante.

Este documentário é dividido em três blocos principais que conectam os impactos individuais e coletivos dos videogames:

1. **Esportes eletrônicos (e-sports):** o impacto das competições no mercado, na cultura e na vida dos jogadores.
2. **A criatividade nos games:** como desenvolvedores traduzem narrativas e acessibilidade em experiências imersivas.
3. **O jogador comum:** como as interações no universo dos jogos influenciam a perspectiva individual e o senso de comunidade.

A interatividade dos videogames os torna capazes de provocar emoções e criar memórias de maneira incomparável. Como argumentam Granic et al. (2014), os jogos são ferramentas potentes para desenvolver habilidades cognitivas, promover empatia e criar laços sociais. No Brasil, Eduardo Gomes, em *Narrativas Interativas e Jogos*

Eletrônicos: Reflexões Contemporâneas (2019), destaca que a narrativa interativa é um dos principais aspectos que diferenciam os jogos de outras mídias, permitindo que os jogadores se conectem profundamente com os temas explorados.

Neste projeto, histórias reais de desenvolvedores, estudiosos e jogadores são entrelaçadas para mostrar que, no centro de tudo, os videogames são sobre pessoas. É a partir dessa conexão que Entre Mundos propõe refletir sobre os desafios e as promessas de uma mídia que já transformou o mundo – e continua a fazê-lo todos os dias.

## **OBJETIVOS**

### **a. Objetivos gerais**

O objetivo principal deste trabalho é demonstrar como os videogames, enquanto uma mídia interativa e culturalmente significativa, influenciam a vida das pessoas e a sociedade de maneira ampla. Busca-se analisar o impacto dos jogos eletrônicos na formação de comunidades, no desenvolvimento pessoal e em questões sociais e políticas, apresentando exemplos concretos e narrativas reais que conectam os jogos à vida cotidiana.

### **b. Objetivos específicos**

- Investigar o papel dos videogames como forma de expressão cultural e social.
- Analisar como a interatividade e a imersão dos jogos impactam memórias, emoções e aprendizado.
- Explorar a relação entre jogos eletrônicos e comunidades, destacando tanto os benefícios quanto os desafios desse universo.
- Apresentar histórias de desenvolvedores, jogadores profissionais e amadores que ilustram os diversos impactos dos games na vida real.
- Abordar questões contemporâneas relacionadas aos jogos, como acessibilidade, inclusão e representatividade.

## JUSTIFICATIVA

A escolha do tema deste TCC surgiu de uma curiosidade em investigar o papel dos videogames como agentes culturais e sociais. Mais do que um interesse pessoal pela mídia, a proposta partiu da observação de como os jogos podem abordar questões complexas, moldar identidades e criar espaços para a construção de comunidades diversas. Essa capacidade única dos videogames em engajar emocionalmente e intelectualmente os jogadores despertou o desejo de explorar suas implicações em um trabalho acadêmico.

Uma das motivações centrais foi a constatação de que os videogames, apesar de sua relevância crescente, ainda enfrentam preconceitos e subestimação como forma de expressão cultural e artística. Estudos, como os realizados por pesquisadores como Jane McGonigal em *Reality is Broken*, destacam como os jogos podem gerar impactos positivos na vida das pessoas, incluindo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, e até mesmo contribuir para transformações em escala global. Inspirado por essas ideias, o projeto busca reforçar que os jogos vão além do entretenimento, podendo oferecer reflexões profundas sobre a sociedade.

Além disso, este trabalho parte da necessidade de incluir um olhar crítico sobre as múltiplas facetas dos videogames. Desde sua capacidade de abordar temas sociais em narrativas envolventes, até o papel das comunidades de jogadores como redes de apoio e aprendizado mútuo, os games oferecem um campo vasto para exploração. Obras como *Blood, Sweat, and Pixels* de Jason Schreier, que aborda os bastidores do desenvolvimento de jogos, inspiraram a reflexão sobre o impacto humano e cultural por trás dessa indústria.

Por fim, a escolha pelo formato documental reflete o desejo de comunicar essas ideias de maneira dinâmica e acessível, conectando histórias reais a um público mais amplo. O trabalho busca oferecer uma perspectiva que une jornalismo, narrativa e interatividade, demonstrando que os videogames têm muito a ensinar sobre o mundo que vivemos – e sobre nós mesmos.

## **METODOLOGIA**

### **a. Delimitação do projeto**

O projeto *Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade* começou com a necessidade de explorar os videogames para além de sua face de entretenimento, apresentando-os como ferramentas de impacto cultural, emocional e social. A escolha de um formato audiovisual (documentário) surgiu da percepção de que vídeos são uma mídia acessível, capaz de unir narração, imagens e depoimentos para criar um material envolvente. O foco principal do documentário foi mostrar como diferentes aspectos dos videogames – dos jogadores casuais aos profissionais de esports, passando pelos desenvolvedores e acadêmicos – influenciam tanto a experiência individual quanto a sociedade em um contexto mais amplo.

Essa delimitação do tema se deu após a análise de possibilidades como podcasts e reportagens escritas, mas o formato audiovisual foi escolhido por seu apelo visual e auditivo, ideal para transmitir tanto os dados quanto as emoções e histórias dos entrevistados.

### **b. Pesquisa e planejamento**

A pesquisa inicial envolveu a revisão de materiais acadêmicos, reportagens, documentários e livros que exploram a cultura gamer, os impactos sociais dos jogos e o desenvolvimento da indústria. Leituras fundamentais incluíram *Reality Is Broken* (Jane McGonigal), que aborda como os jogos podem melhorar a vida real e gerar mudanças sociais, e *Narrativas Interativas e Jogos Eletrônicos* (Eduardo Gomes, 2019), que analisa como a interatividade nos jogos cria experiências imersivas e transforma as narrativas em veículos de conexão emocional.

Também foi incluso materiais específicos sobre acessibilidade e inclusão nos videogames, como relatórios anuais da *Entertainment Software Association*, que oferecem insights sobre o impacto socioeconômico e demográfico dos jogos. Artigos acadêmicos disponíveis em plataformas como *JSTOR* e *ScienceDirect* foram essenciais para compreender tópicos como a influência dos jogos na construção de comunidades e o papel da narrativa interativa.

Além disso, foi feita uma análise de documentários como *Indie Game: The Movie* e *High*

*Score* (Netflix), que detalham os bastidores do desenvolvimento de jogos e as histórias de superação dos criadores. Esses exemplos serviram de inspiração para estruturar as narrativas individuais e coletivas que compõem o trabalho.

### **c. Entrevistas e levantamento de dados**

A etapa seguinte consistiu na definição das fontes para entrevistas e dados. Foi elaborada uma lista de possíveis participantes, abrangendo três categorias principais: jogadores casuais, profissionais de esports e desenvolvedores. Essa divisão permitiu que o documentário abordasse o tema de forma abrangente. A seleção priorizou pessoas com histórias inspiradoras e relevantes para as temáticas abordadas, além de buscar diversidade nas vozes representadas.

As entrevistas foram realizadas presencialmente e por vídeo chamadas, sendo gravadas em áudio e vídeo. Entre os temas abordados estavam a influência emocional dos jogos, a relação com a comunidade gamer e os desafios enfrentados no mercado de jogos.

### **d. Roteirização e produção de texto**

Com as entrevistas e dados em mãos, iniciou-se a criação do roteiro. Dividido em três blocos principais, cada segmento buscou equilibrar histórias pessoais, informações analíticas e imagens de apoio. O primeiro bloco explorou as experiências individuais, o segundo tratou dos desenvolvedores e estudiosos, e o terceiro abordou a perspectiva de um jogador comum.

O texto foi redigido com uma linguagem acessível e próxima, enfatizando o impacto emocional dos jogos e evitando jargões técnicos que poderiam afastar o público geral.

### **e. Produção e edição**

Na fase de produção, as gravações foram realizadas com equipamentos que garantissem boa qualidade de áudio e vídeo. Além disso, foram capturadas imagens complementares, como gameplay e eventos de esports, para enriquecer o visual do documentário.

A edição foi feita com o uso de softwares como Adobe Premiere Pro, equilibrando narração, trilha sonora e imagens de apoio. Foram inseridos gráficos e trechos de

relatórios para ilustrar as estatísticas mencionadas e criar uma narrativa visualmente dinâmica.

## DESAFIOS

Durante a execução de *Entre Mundos: O impacto dos videogames na vida e na sociedade*, os desafios foram inúmeros, tanto técnicos quanto conceituais. Um dos principais obstáculos foi delimitar o escopo do projeto em uma área tão vasta como a dos videogames. A escolha de focar em aspectos como impacto social, narrativas e o poder transformador dos jogos significou deixar de lado outras questões igualmente fascinantes, como as complexidades tecnológicas e o design de jogos.

Outro desafio significativo foi a condução de entrevistas. Apesar de conseguir identificar fontes relevantes, o agendamento e o alinhamento das conversas, principalmente com profissionais da área de desenvolvimento, foi complexo devido à agenda apertada desses especialistas. Além disso, o esforço de intercalar dados técnicos com as experiências pessoais dos entrevistados exigiu atenção para garantir uma narrativa coesa e fluida.

O processo de pesquisa também foi denso e desafiador. A leitura de textos acadêmicos e livros como *How Games Move Us* (Katherine Isbister) e *Reality Is Broken* (Jane McGonigal) proporcionou uma base rica de informações, mas demandou organização para aplicar essas ideias diretamente ao contexto do trabalho. Além disso, o levantamento de dados concretos sobre a indústria e suas dinâmicas sociais, através de fontes como a *Entertainment Software Association*, exigiu tempo e discernimento para selecionar as informações mais relevantes.

Finalmente, o aspecto técnico foi igualmente desafiador. A edição e montagem dos materiais visuais e textuais para o formato final exigiram um cuidado especial para manter um ritmo que fizesse sentido, como se estivesse contando uma história. Foi necessário alinhar cada elemento visual e textual de forma coerente, garantindo que as informações fluíssem de maneira natural e envolvente. Embora trabalhoso, esse processo tornou-se uma parte essencial do projeto, permitindo explorar a narrativa de maneira única e reforçando o impacto emocional e informativo do trabalho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Entre Mundos* representa mais do que um trabalho acadêmico; ele é a expressão de um esforço para demonstrar que os videogames transcendem o entretenimento puro e simples, alcançando um papel importante na construção de narrativas pessoais e sociais. O projeto conseguiu atingir os objetivos propostos, conectando os universos do jornalismo e dos jogos de forma significativa.

Através das entrevistas, das análises literárias e do uso de dados concretos, o trabalho demonstra que os videogames são capazes de impactar vidas de forma emocional, intelectual e cultural. Ele também conseguiu explorar temas como acessibilidade, comunidade e storytelling, provando que o mundo dos jogos pode ser uma ferramenta para refletir sobre questões profundas e relevantes para a sociedade.

Outro ponto importante foi a forma como o projeto combinou o rigor acadêmico com uma linguagem acessível e visualmente atrativa. A escolha de documentar essas narrativas em formato audiovisual se mostrou acertada, equilibrando dados factuais e histórias humanas. Além disso, o trabalho reforça a ideia de que o jornalismo pode — e deve — explorar formatos inovadores e criativos para alcançar novos públicos e aprofundar diálogos sobre temas contemporâneos.

Este projeto não apenas contribuiu para a discussão sobre o impacto dos videogames, mas também abriu caminho para que futuras pesquisas e produções explorem essa intersecção entre o lúdico, o social e o jornalístico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS

### Textos e Livros

**BLOW, Jonathan.** *Braid*. Video Game, 2008.

**ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION.** *2023 Essential Facts About the Video Game Industry*. Disponível em: <https://www.theesa.com/>.

**FURGER, Roberta.** "The Role of Gaming in Education". *Edutopia*, 2022. Disponível em: <https://www.edutopia.org/>.

**GIBSON, William.** *Neuromancer*. Tradução de Fábio Fernandes. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

**GOMES, Eduardo.** *Narrativas Interativas e Jogos Eletrônicos: Reflexões Contemporâneas*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2019. (Focado na relação entre narrativa e interatividade nos games, incluindo análises específicas de jogos populares no Brasil.)

**GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam; ENGELS, Rutger C. M. E.** "The Benefits of Playing Video Games". *American Psychologist*, v. 69, n. 1, 2014.

**ISBISTER, Katherine.** *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press, 2016.

**McGONIGAL, Jane.** *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Books, 2011.

**NEWZOO.** *Global Games Market Report 2023*. Disponível em: <https://newzoo.com/>.

**SCHREIER, Jason.** *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Paperbacks, 2017.

**SILVA, Márcia.** *Jogos Digitais no Brasil: Cultura, Mercado e Educação*. São Paulo: Edições Educativas, 2020. (Este livro explora o impacto cultural e econômico dos jogos no Brasil, oferecendo uma perspectiva local sobre a indústria.)

### Filmes

**High Score** (2020). Direção: France Costrel. Disponível na Netflix.

**Indie Game: The Movie** (2012). Direção: Lisanne Pajot e James Swirsky. Disponível em plataformas de streaming como Amazon Prime.

### Jogos

**BLOW, Jonathan.** *Braid*. 2008.

**POPE, Lucas.** *Papers, Please*. 2013.

**THORSON, Maddy.** *Celeste*. 2018.

