

COMUNICAÇÃO:

Mídias, temporalidade e processos sociais

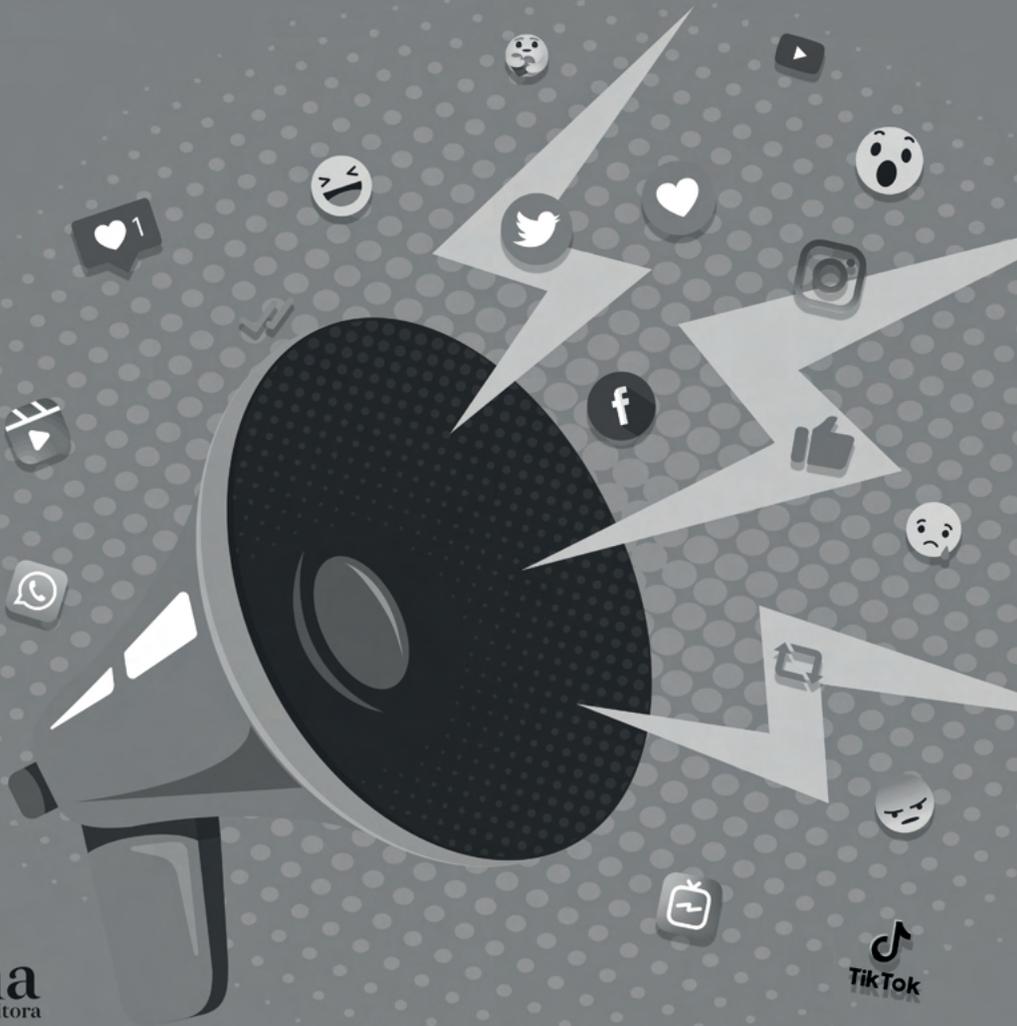
Miguel Rodrigues Netto
(Organizador)



COMUNICAÇÃO:

Mídias, temporalidade e processos sociais

Miguel Rodrigues Netto
(Organizador)



Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes editoriais

Natalia Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremona

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os autores

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2021 Os autores

Copyright da Edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant'Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Jayme Augusto Peres – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Daniela Reis Joaquim de Freitas – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa da Fontoura Custódio Monteiro – Universidade do Vale do Sapucaí
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Welma Emidio da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Profª Drª Ana Grasielle Dionísio Corrêa – Universidade Presbiteriana Mackenzie
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Cleiseano Emanuel da Silva Paniagua – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann Junior – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Sidney Gonçalves de Lima – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo
Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo,
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Comunicação: mídias, temporalidade e processos sociais

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizador: Miguel Rodrigues Netto

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C741 Comunicação: mídias, temporalidade e processos sociais /
Organizador Miguel Rodrigues Netto. – Ponta Grossa -
PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-435-8

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.358212608>

1. Comunicação. 2. Mídias. I. Rodrigues Netto, Miguel
(Organizador). II. Título.

CDD 302.23

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

O livro “Comunicação: Mídias, temporalidade e processos sociais” é uma obra multidisciplinar que reúne estudos científicos de pesquisadores de diversas partes do país sob o fio condutor da mídia e de suas relações na sociedade. Ao todo dezessete capítulos emprestam seu brilho a esta obra que tem tudo para ser referência nos estudos da mídia. Este primeiro volume aborda de forma categorizada os trabalhos conforme suas afinidades temáticas.

Como é de se esperar pela temática, o livro apresenta uma predominância de capítulos que dialogam de modo mais explícito com o jornalismo e suas práticas assim temos a abordagem do jornalismo em plataformas digitais, jornalismo de revista e sites de notícias. A publicidade é também uma área central na obra e aqui temos estudos que abrangem comportamento do consumidor, campanha publicitária e publicidade comportamental.

Num eixo tangente às mídias o livro dialoga bem com áreas importantes das ciências humanas e sociais, como as interfaces tecnológicas nos estudos de games, seja nas transformações comunicacionais contemporâneas, seja enquanto jogos digitais acionados por smartphones ou na trilha sonora dos games. Também merece destaque o debate sobre o desejo social do consumo, a análise do discurso presidencial sob o espectro do negacionismo, bem como outros estudos que perpassam por campos complexos e múltiplos como direitos humanos, educação, filosofia e cultura.

O objetivo central do livro é demonstrar como é amplamente possível a partir de um tema interdisciplinar reunir pesquisadores dos mais diversos matizes capazes de produzir sentidos que dialogam entre si e que ampliar o alcance de um debate tão caro ao nosso tempo como a temporalidade e os processos sociais que emergem das mídias e que foram catapultados ao plano máximo com o advento da pandemia do Coronavírus.

A humanidade nunca esteve tão conectada e a sociedade em rede nunca foi tão real. O ciberespaço se maqueia de simulacro e realidade conforme a nuance que lhe é dada pelo fluxo cibercultural do conteúdo compartilhado. As relações econômicas, políticas e sociais se imbricaram de tal forma que é impossível dizer quanto um conteúdo é comercial, de entretenimento, de engajamento ou instrucional. Não sabemos a medida potencial dos meios que nos cercam.

Deste modo a obra Comunicação: Mídias, temporalidade e processos sociais apresenta uma teoria bem fundamentada nos resultados práticos obtidos pelos diversos pesquisadores que arduamente desenvolveram seus trabalhos que aqui serão apresentados de maneira concisa e didática. Esperamos que nestes tempos sombrios onde a intolerância e a polarização insistem em minar o senso crítico, que esta obra possa servir de luz para pavimentar o sólido conhecimento acerca das mídias que aqui se constrói e se consolida.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

A PANDEMIA NO UNIVERSO DELAS: COMO PLATAFORMAS DIGITAIS DIRIGIDAS ÀS MULHERES INFORMAM SUAS LEITORAS SOBRE O CORONAVÍRUS

Elizângela Costa de Carvalho Noronha

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126081>

CAPÍTULO 2..... 23

CONTEÚDO JORNALÍSTICO DAS REVISTAS BOA FORMA E CORPO A CORPO NA ABORDAGEM DO TEMA BELEZA

Miguel Rodrigues Netto

Débora de Andrade Barbão

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126082>

CAPÍTULO 3..... 39

MERCADO DE REVISTAS E O NICHU DO HOMEM EM CRISE DE IDENTIDADE NO BRASIL E PORTUGAL

Mateus Silva Noronha

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126083>

CAPÍTULO 4..... 54

MODELOS DE NEGÓCIO NO JORNALISMO DIGITAL: PERSPECTIVAS E DESAFIOS PARA O USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Raniê Solarevisky de Jesus

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126084>

CAPÍTULO 5..... 71

AS NARRATIVAS EM SUAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS: O CASO “LAVA JATO” EM SITES JORNALÍSTICOS

Karolina de Almeida Calado

Heitor Costa Lima da Rocha

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126085>

CAPÍTULO 6..... 85

A CAMPANHA DE LANÇAMENTO DA MARCA DEVASSA E A REINVENÇÃO DA PUBLICIDADE

Sandra Maria Ribeiro de Souza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126086>

CAPÍTULO 7..... 98

O CONSUMO DO MODO DE VIDA DA ARISTOCRACIA INGLESA: A REPRESENTATIVIDADE DO LUXO E PODER

Lye Renata Prando

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126087>

CAPÍTULO 8	109
PUBLICIDADE COMPORTAMENTAL E RESPONSABILIDADE CIVIL	
Bruno Yudi Soares Koga	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126088	
CAPÍTULO 9	129
GAMES E INTERFACES: UMA CORRELAÇÃO ENTRE A POPULARIDADE E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	
Paula Poiet Sampedro	
Gislene Victoria Silva	
Vania Cristina Pires Nogueira Valente	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3582126089	
CAPÍTULO 10	141
TRANSFORMAÇÕES COMUNICACIONAIS CONTEMPORÂNEAS A PARTIR DO PRISMA TECNOLÓGICO	
Danusa Santana Andrade	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260810	
CAPÍTULO 11	153
ANÁLISE TEÓRICA SOBRE JOGOS DIDÁTICOS DISPONÍVEIS COMO APLICATIVOS PARA SMARTPHONES COM O TEMA TABELA PERIÓDICA	
Carlos Adriano Sá Amorim	
Elaine da Silva Ramos	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260811	
CAPÍTULO 12	166
A TRILHA SONORA DOS GAMES: UMA RETROSPECTIVA	
Gislene Victoria Silva	
Paula Poiet Sampedro	
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260812	
CAPÍTULO 13	178
A LIBERDADE DO INDIVÍDUO NO DESEJO SOCIAL DE CONSUMO A FILOSOFIA DE UMA CONSCIÊNCIA NO HUMANISMO DE ERICH FROMM	
Antônio Veiga Neto	
Jacir Alfonso Zanatta	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260813	
CAPÍTULO 14	194
A NEGAÇÃO DA VACINA E A RESISTÊNCIA AO JACARÉ: DO DISCURSO VERBAL DO PRESIDENTE AO DISCURSO MIMETIZADO DA OPOSIÇÃO	
Ahiranie Sales dos Santos Manzoni	
Lisiane Alcaria de Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260814	

CAPÍTULO 15	207
PESQUISAS EM MUDIATIZAÇÃO E POLÍTICA: O ESTADO DA ARTE NO BRASIL	
Mab Favero Nathasje	
Marcos Fabio Belo Matos	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260815	
CAPÍTULO 16	222
VIOLÊNCIA-IMAGEM, MÍDIA E PULSÃO DE MORTE: PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO E DIREITOS HUMANOS	
Magno Medeiros	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260816	
CAPÍTULO 17	235
RESSIGNIFICAÇÃO DO MITO SUL-RIO-GRANDENSE PELO OLHAR DE MENINAS ESCOLARES DE 12 A 18 ANOS RESIDENTES EM SANTA MARIA, RS	
Jéssica Dalcin da Silva	
Evandro Bertol	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.35821260817	
SOBRE O ORGANIZADOR	241
ÍNDICE REMISSIVO	242

CAPÍTULO 12

A TRILHA SONORA DOS GAMES: UMA RETROSPECTIVA

Data de aceite: 01/09/2021

Data de submissão: 04/06/2021

Gislene Victoria Silva

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp)
Bauru, SP
<http://lattes.cnpq.br/8978120515660556>

Paula Poiet Sampedro

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp)
Bauru, SP
<http://lattes.cnpq.br/8388039231523027>

Vânia Cristina Pires Nogueira Valente

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp)
Bauru, SP
<http://lattes.cnpq.br/8962021573218552>

RESUMO: O artigo aborda a trilha sonora desde seu conceito e concepção no cinema ao surgimento nos primeiros videogames, os compositores, a evolução dos games na atualidade. Discorre também sobre a música como elemento da narrativa dos games, da interatividade, imersão e fluxo ao desenvolvimento do mercado da VG Music. Concluindo com uma discussão sobre as trilhas sonoras, principalmente nos jogos eletrônicos e seus avanços da década de 1980 com as elaborações por compositores.

PALAVRAS-CHAVE: Trilha sonora; Games; Narrativa; Imersão; VG Music.

THE GAMES SOUNDTRACK: A RETROSPECTIVE

ABSTRACT: The paper covers the soundtrack from its concept and conception in cinema to the appearance in the first games, the composers, the evolution of games today. It discusses music as an element in the narrative of games, from interactivity, immersion and flow to the development of the VG Music market. Concluding with a discussion about soundtracks, mainly in electronic games and their advances in the 1980s with the composers' elaborations.

KEYWORDS: Soundtrack; Games; Narrative; Immersion; VG Music.

1 | INTRODUÇÃO

O termo trilha sonora se origina no cinema, comporta o conjunto sonoro da obra, desde a música tema original, as variações, excertos musicais, efeitos sonoros, ruídos, sons de objetos, da natureza e falas. A música estava presente no início das projeções cinematográficas como fundo musical, sendo executada ao vivo por um pianista por meio de solos e improvisações, sendo utilizada a princípio para encobrir o ruído da projeção no cinema mudo. Carrasco, 2010, p.1, afirma:

Mesmo antes de possuir o recurso da fala, o cinema já possuía música. Desse modo, percebermos que a música foi a primeira sonoridade presente no universo do cinema, fazendo parte de seu

processo de formação e consolidação. Quando se tornou possível incorporar o som sincronizado ao filme, na transição das décadas de 1920 e 1930, a música continuou a ser usada no cinema.

No entanto, sendo tratada como adereço, complemento ou fundo musical, pelo próprio desenvolvimento da tecnologia para inserir os áudios nas imagens cinematográficas, não foi dado à música a importância que ela realmente tinha. De acordo com Carrasco (2010), “fazer um filme significava captar e editar imagens silenciosas, construindo com elas um discurso dramático/narrativo acabado, tendo na música um elemento variável de projeção para projeção”. Mello, 2018, p. 18 relata:

Os filmes em forma de musicais acabaram servindo para aguçar o interesse nas trilhas sonoras, que teve seu avanço significativo em 1931 quando surgiu a possibilidade de gravar a orquestra separada da cena, e a qualidade tanto do áudio quanto das trilhas sonoras aumentou.

Com o tempo, a trilha sonora foi evoluindo junto com as produções cinematográficas até chegar aos níveis de qualidade dos dias atuais. A trilha sonora passa a fazer parte da composição poética e da narrativa audiovisual da sétima arte e televisão. Exemplos relevantes são as produções da *Disney* e *Cartoon Network*. Conquanto não se limitasse TV e cinema, pois nas rádios a trilha sonora tem a função de ambientar e envolver o espectador, mesmo na ausência da imagem, como ocorreu também na época nas radionovelas. Schäfer reitera:

Na época das radionovelas, por exemplo, nas quais não havia o recurso da imagem, já se podia perceber como o som, os ruídos e as vozes podiam levar os ouvintes a ambientes imaginários em suas mentes, fazendo com que as pessoas imaginassem histórias, sentissem medo, alegria ou outras emoções (SCHÄFER, 2011, p.112).

2 | A ORIGEM DA TRILHA SONORA NOS GAMES

No contexto histórico, o desenvolvimento da trilha sonora dos *Games* se diferencia a do cinema, rádio e TV. A sonorização dos videogames sofreu muitas transformações no decorrer do tempo devido aos avanços tecnológicos e evolução desde o *hardware* ao áudio digital. Sua origem remonta as antigas máquinas recreativas *arcades* (aparelhos de jogo eletrônico, instalados em estabelecimentos de entretenimento) operadas por moedas nos anos 30, que atraíam o público por meio dos rudimentares sinais sonoros (Collins, 2008). A seguir apresenta-se alguns exemplos.

Com efeitos bastante simples produzidos eletronicamente, o Pong da Atari Inc. (1972) de Nolan Bushnell, abre caminhos para o processo de sonorização dos jogos eletrônicos por meio dos *beeping sounds* (Simões, 2012, p. 28). No Pong, o efeito sonoro acontecia quando a raquete batia na bola. Além do início da inclusão dos efeitos sonoros nos videogames, o efeito sonoro já é explorado nas publicidades do Pong. Figura 1:



Figura 1: Pong.

Fonte: Atari, 1972.

De acordo com Collins (2008), em meados dos anos 80 os jogos arcades começaram a melhorar os efeitos sonoros utilizando áudios por meio do *Programmable Sounds Generators* (PSG - chips de som que geram sons conforme a com base na entrada do usuário). Na sequência o *Frequency Modulation* (FM) corrobora para o avanço da qualidade sonora com diferentes timbres e oscilações. No ano de 1982, o que tecnicamente abre as fronteiras para a composição em meios digitais é o *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI¹), um protocolo e *interface* que revolucionou as possibilidades para a composição musical, também com limitações, pois a reprodução sonora e timbres se modificavam em equipamentos distintos (Collins, 2008, p. 52). Simões (2012, p. 31) afirma: “Uma situação que foi solucionada, em 1991, com a introdução do *General MIDI* (GM) que mapeava de forma estandardizada 128 timbres distintos”.

Mesmo aproveitando a trilha sonora do cinema, o jogo *Star Wars: X-Wing* (1993, LucasArts) incluía visualmente, em tempo real a frases musicais nas ações de *Gameplay*, uma primeira forma de trabalhar a música de acordo com os elementos da narrativa, utilizando o motor de áudio *Interactive Music Streaming Engine* (iMUSE) no game (MENGUETTE, 2011). Figura 2:

¹ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) é um protocolo que permite a comunicação entre vários instrumentos e equipamentos eletrônicos musicais (teclados, sintetizadores, sequenciadores, entre outros) Simões, 2012, p.31.



Figura 2: Interface do game Star Wars.

Fonte X- Wing, 1993.

O divisor de águas para o desenvolvimento da trilha sonora nos *games* surge em 1985, quando a Nintendo *Creative Department* lança o Super Mario Bros, com composição de Koji Kondo, um verdadeiro marco para o desenvolvimento da trilha sonora nos *games*.

Kondo (1985) compõe um conjunto de temas musicais e variações com ritmos, dinâmicas e intensidades distintas de acordo com o tempo para o jogador concluir as fases até a final do *game*, tornando-se um componente que inicia o que chamamos do som adaptativo Figura 3.

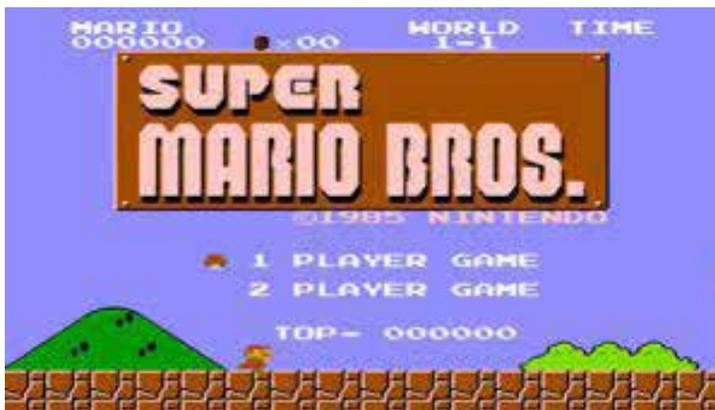


Figura 3: Super Mario Bros.

Fonte: Nintendo, 1985.

Porém, havia ainda um longo caminho para ser completamente aproveitado como elemento do *game*. Simões, 2012, esclarece:

O compositor criou diversos temas musicais que reforçam o clima positivo ou negativo da situação de jogo (através de variações harmônicas) e intensificam a envolvimento do jogador, com mudanças rítmicas. A aceleração do ritmo à medida que o tempo para o jogador completar as missões se esgota, é um dos exemplos a realçar (SIMÕES, 2012, p. 43).

Koji Kondo abre um novo horizonte quando compõe para Nintendo, no ano de 1985, a trilha sonora para o videogame “*Legend of Zelda: The Ocarina of Time*”, desta vez utilizando a dinâmica dos sons diegéticos (sonorizações perceptíveis as ações de personagens e mudanças no ambiente do jogo) que agrega uma crescente carga dramática aos elementos da narrativa, alertam o jogador ao perigo, fatores que corroboram com a envolvimento do jogador no game, ou seja, a função emotiva ou música adaptativa (Simões, 2012). Figura 4:



Figura 4: Interface *Legend of Zelda: The Ocarina of Time*.

Fonte: Nintendo, 1985.

Em 1987, o compositor Koichi Sugiyama elabora a trilha sonora dos jogos *Dragon Quest I e II*, lançando em seguida o CD “*Dragon Quest In Concert*”. Com sucesso dos games e das trilhas sonoras gravadas em CDs, os concertos, o lançamento das partituras das trilhas sonoras de Kondo e Sugiyama nos anos 90 surge no Japão num novo mercado, a VG Music a música para vídeo game (Barreto, 2013). A sonorização do games, que a princípio era feita pelos próprios programadores, passou a ser elaborada por músicos compositores na indústria dos games (Dias et al, 2014).

Com os avanços da tecnologia e surgimento de mídias como maiores capacidades de armazenamento em jogos para CR-ROM (*Compact Disc Read-Only Memory*), a trilha sonora dos games pode incluir o efeito da sonoridade da orquestra. O jogo *Final Fantasy VII*, com composição de Nobuo Uematsu, inovou ao apresentar uma excelente trilha sonora, despontando no Japão como um dos cinco discos mais vendidos (DIAS et al, 2014). Figura 5:



Figura 5: *Interface do Final Fantasy VII.*
PlayStation, 1997.

Na trilha sonora de *Russian Squares Plus* (Microsoft, 2001), composta por Guy Whitmore, de acordo com as ações do jogador ocorrem mudanças sutis na harmonia e ritmo dos temas musicais. Com o desenvolvimento do jogo, e aproximando-se do objetivo final, a sonorização vai agregando novas camadas instrumentais, tornando a trilha sonora mais densa, contribuindo para o envolvimento emocional no jogo (SIMÕES, 2012).

Troels Burn Folmann compôs a trilha sonora do Game *Tomb Raider: The Legend*, lançado em 2006. Folmann utilizou a técnica *micro scoring*, qual o compositor divide a obra de quatro horas de música eletrônica/orquestral com pequenas dimensões, em vários trechos que são inseridos e organizados em tempo real se adaptando as ações do jogador em situações específicas do jogo. Para obter um resultado satisfatório, Folmann utilizou variações rítmicas sutis e tonalidades semelhantes (SIMÕES, 2012).

Spore (Maxis Software, 2008), é um jogo de narrativa na primeira pessoa que fez grande sucesso por inovar na jogabilidade, interatividade, adaptabilidade, com composição musical e conteúdo generativo (conteúdo produzido em tempo real de acordo com um algoritmo ou conjunto de regras), por meio de algoritmo. Simões, 2012, p. 37 explica:

Este sistema providencia uma solução eficaz para o problema da repetição melódica e rítmica uma vez que as notas musicais são selecionadas de forma aleatória e o ritmo se vai tornando mais suave e sutil à medida que o tempo de jogabilidade aumenta. Um dos objetivos dos criadores é permitir ao jogador experienciar a música por um longo período sem que isso se torne num processo enfadonho.

Nesta trajetória, nota-se que a trilha sonora dos games foi evoluindo, não somente devido aos novos recursos tecnológicos, mas principalmente por se adaptar as situações do próprio jogo. Mello, 2018, p. 15 afirma:

A trilha sonora passou, portanto, a ser cada vez mais considerada como um fator crucial na criação dos jogos digitais, deixando de exercer o simples

papel de fundo e efeitos sonoros, mas também interagindo com o jogador desempenhando funções cruciais na jogabilidade (MELLO, 2018, p.15).

Novos grupos orquestrais como *Distant Worlds*, *Video Game Live* e *Orquestras multiplayer* surgiram e levaram a trilha sonora dos games para Concertos. Devido ao sucesso, foram lançados álbuns contendo a trilha sonora dos games e disponibilizados nas lojas físicas e virtuais como iTunes, chegando ao alcance de todos (MELLO, 2018).

3 | A MÚSICA COMO ELEMENTO DA NARRATIVA DOS GAMES

Desde a antiga Grécia o binômio “música e poesia” já estavam presentes nas obras *Iliade* e *Odisséia* de Homero sendo executadas pela lira e flauta, nos cantos gregorianos, nas obras litúrgicas e profanas perpassando a antiguidade, idade média, renascimento, barroco, até os dias atuais. A música como elemento da narrativa teve grande desenvolvimento nas Óperas, que integravam em seu enredo a música, a cena e a narrativa.

Como vimos, a música se atrela a narrativa desde o tempo do cinema mudo, nas radionovelas e TV. Nos jogos eletrônicos, foi utilizada de formas rudimentares e com o tempo foi evoluindo. As funções básicas da trilha sonora no *games*, de acordo com Mello (2018, p. 54) seriam a princípio: “ambientar e contextualizar os cenários, com o objetivo de deixar o material visto com maior interesse e prender a atenção do público”. Mello, 2018, p.54 afirma:

Música e efeitos sonoros em jogos digitais também podem ter a função interativa, ou seja, criar algum tipo de interação entre o jogador e o jogo através de som, ou até mesmo estabelecer interações internas entre os elementos do próprio jogo (como personagens ou cenários) e sua trilha sonora.

No entanto, Schäfer (2011), afirma que a música foi se potencializando, se integrando a narrativa, interatividade e experiência do jogador de tal forma crescente que atualmente a sua função no *game* é de extrema importância:

No quesito imersão, a música para *videogames* funciona quase da mesma forma que nas radionovelas ou no cinema, quando se busca a identificação do espectador através da emoção. O áudio funciona como forma de ambientar o espaço onde o avatar se encontra, além de ter a função de despertar os mais diferentes sentimentos no jogador. Segundo Collins (2008), a imersão é o momento em que o jogador se identifica com o personagem, esquecendo temporariamente a fronteira que o separa do avatar (SCHÄFER, 2011, p.112).

A trilha sonora, atualmente, está atrelada a narrativa, faz parte da programação, que juntos, *game designer* e *designer* do som, direcionam as fases do próprio *game*. Segundo Dias et al, 2014, p.6:

As trilhas sonoras, inicialmente utilizadas para “preencher” o ambiente narrativo dos *videogames*, ganharam destaque e tornaram-se um dos elementos mais importantes dos jogos. Aliada aos efeitos visuais e a jogabilidade é a responsável pela imersão e o engajamento do jogador.

Para Philips (2014), a trilha sonora dos *games* podem inclusive desenvolver o afeto e emoções no jogador, como ansiedade, medo, expectativa, tensão e relaxamento, conquistas, e, com isso, colaborar com o envolvimento, pois o som que muda de acordo com cada fase do jogo contribui para a imersão no mesmo. Contribui na ambientação dos cenários, oportunizando interatividade, a identificação e a memorização do jogador por meio da música. “Nosso objetivo deve ser ajudar o jogador a atingir esse estado de empatia emocional que permitirá que a imersão total ocorra” (PHILIPS, 2014, p. 53).

Murray (2003, p. 63) anuncia: “A música define minha experiência dentro daquela cena dramática, transformando uma simples descoberta num momento de revelação”, fatores que corroboram com a imersão do jogador, sendo critérios de grande investimento, na qual a indústria dos jogos digitais está atenta, como vemos em Mello, 2018:

Por conta do enorme salto dado na evolução dos jogos digitais, é notado claramente que o investimento por trás da indústria dos jogos digitais é grande, e cresce a cada momento. Isso obviamente reflete sobre a repartição responsável pelo áudio nos jogos que atualmente investe muito em gravações orquestrais, com nomes de peso nos compositores de trilha musical, resultando na elevação do nível no produto que ouvimos. [...] Outro fato marcante, foi a criação de instrumentos apenas para a gravação da trilha musical do jogo, deixando claro a atenção dos produtores referente à parte musical (MELLO, 2018, p. 47).

Não somente a indústria do entretenimento por meio dos jogos digitais, mas também os compositores da trilha sonora, que passaram a utilizar recursos tecnológicos e inseriram, nas gravações corais e orquestras, timbres, andamentos diferenciados, música eletrônica, diferentes gêneros musicais, banda popular, entre outros, para desenvolver a composição com os estilos de diferentes culturas, tribos e épocas, de acordo com os elementos da narrativa, para que a obra fora escrita de acordo com a história, nas diversas fases do jogo, contribuindo sobremaneira com a interatividade e jogabilidade, que juntas favorecem a imersão na narrativa do game (COLLINS, 2008).

Whalen (2004) aborda a questão da música como parte do componente narrativo dos jogos. Para isso, utiliza teorias cognitivas de percepção e questões de imersão como um meio de entender “fluxo” ou prazer nos jogos, suas teorias específicas se baseiam amplamente em um modelo paradigmático/ sintagmático adotado da linguística.

Whalen (2004) propõe dois termos para descrever as duas principais funções da trilha sonora dos *games* - a “metafórica” e “metonímica” – como aporte para discutir como um jogo atrai jogadores, por meio da narrativa e dos elementos da história (enredo, cenário, personagens) e através do desafio de resolver problemas ou executar tarefas com habilidade.

Quando a música corresponde a uma instância paradigmática da expressão de um jogo, por exemplo, fornecendo um clima para preencher uma determinada ambiente, pode ser pensado como metafórico. Quando a música corresponde à estrutura sintagmática

do progresso de um jogo, por exemplo, música de “recompensa” tocada após completar com êxito um nível, a música pode ser vista como metonímia operacional, ou como heurística, isto é, ensinar a um jogador as regras do jogo bem-sucedido através de reforço. O comportamento metafórico da trilha sonora é aquele que se relaciona com o game e imersão na narrativa (WHALEN, 2004).

A função metonímica da trilha sonora dos *games* facilita a ação do jogador em cumprir os objetivos do jogo. A trilha sonora do *game* permite realizar uma análise que empresta elementos da teoria da narrativa, para defender uma reavaliação do *game*, como um aparato técnico que posiciona ativamente o espectador/ usuário para responder e interagir com um sistema (WHALEN, 2004).

Whalen (2004) aborda ainda os termos imersão, engajamento e fluxo nos *games*, utilizando as teorias de J. Yellowlees Douglas e Andrew Hargadon, que descrevem a qualidade da interação com um hipertexto ou narrativa interativa, de tal maneira que propicia uma condição ideal de fluxo na qual a autoconsciência desaparece, as percepções do tempo ficam distorcidas e a concentração se torna tão intensa, onde a imersão, o engajamento e o fluxo corroboram com a experiência do usuário.

Csikszentmihalyi (1999, p. 136) descreve o estado de fluxo: “[...] O fluxo é uma fonte de energia psíquica que concentra a atenção e motiva a ação”, atingido quando se tem metas e objetivos claros que exigem respostas apropriadas, foco e concentração, equilíbrio entre habilidades desafios, pois se os desafios são elevados, causam frustração, se baixos, levam a apatia e tédio. Não há distração, a autoconsciência desaparece e as horas parecem passar em minutos, num mergulho no desenvolvimento da atividade e *feedback* imediato, na qual se perde a sensação do tempo devido à qualidade da experiência, ao grau de controle e envolvimento na atividade, o fluxo. Ou seja, ao tempo de entrega, ao prazer e ao desejo de prosseguir nas atividades do jogo. Sua teoria não aborda os *games* especificamente.

4 | O MERCADO DA VG MUSIC

Com o expressivo avanço e a popularização das tecnologias móveis, a indústria do entretenimento por meio dos *games*, se intensificou. Com isso, surgiu um novo mercado, a *VG Music*, no qual os músicos compositores atuar.

Dias *et al*, 2014, p.11 afirmam: “O fato é que as trilhas sonoras de *videogames* têm ganhado cada vez mais visibilidade na mídia, e isso pode ser observado pela ação de vários prêmios de adicionar uma categoria para premiar as músicas de *videogame*”. Um novo campo de trabalho para os compositores se estabelece, no qual é pode-se investir em formação e obter reconhecimento pelo trabalho, através de premiações:

Exemplos disso são o Ivor Novello Awards, que começou em 2010, o Spike *Video Game Awards*, em 2004, o *International Film Music Critics Association*, a

Hollywood Music In Media Awards e o *Inside Gaming Awards*, do machinima. com. O *Grammy Awards* de 2011 teve como vencedor Baba Yetu, uma música do jogo *Civilization IV* (2005), que ganhou o prêmio de Melhor Arranjo Instrumental Acompanhado de Vocalistas, o que foi uma surpresa considerando que a música foi primeira a ser indicado (e a vencer) um *Grammy*. A partir de 2012 o *Grammy Awards* passou a considerar músicas de videogame como parte da categoria de *Visual Media* (DIAS *et al*, 2014, p. 13).

Conscientes no novo mercado, instituições de ensino renomadas, como *Berklee College of Music*, *Yale University*, *New York University* e *England Conservatory* incluíram em seus currículos a formação em composição de trilha sonora para games. Além da formação, nos cursos de pós-graduação o tema começa a ser explorado. Neste mercado surgiram também importantes orquestras especializadas na *VG Music* como: “a *Gamer Symphony Orchestra da University of Maryland*, fundada em 2006 e a *Video Game Orchestra*, fundada em 2008 por Shota Nakama no *Berklee College of Music*” (DIAS *et al*, 2014, p.11).

Contudo, os investimentos e a receptividade dos games nos últimos tempos, contribuíram para uma nova demanda no mercado. A indústria do entretenimento ampliou os investimentos e cada vez mais a trilha sonora passou a ser desenvolvida com o intuito de estarem atreladas aos elementos da narrativa e contribuir para a melhor experiência do usuário.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste artigo recordou-se as origens e evolução das trilhas sonoras em diferentes mídias, no cinema, rádio e, principalmente nos jogos eletrônicos, os *games*, desde a utilização de sonorização rudimentar, aos avanços da década de 80 com as trilhas sonoras elaboradas por compositores.

Neste percurso, a indústria do entretenimento foi crescendo junto com os avanços da tecnologia e das tecnologias móveis. Com isso, a trilha sonora do *games* também foi se desenvolvendo e se tornando um elemento de extrema importância na concepção e produção dos games, deixando de ser um “fundo musical, mas elemento indispensável da jogabilidade.

Atualmente, a trilha sonora está inserida na narrativa do jogo, e, se bem elaborada, pode colaborar para o engajamento, interatividade, imersão e até com o estado de fluxo, fatores que corroboram com a melhor experiência do usuário.

O envolvimento do público como os *games* movimentou o mercado. Neste momento, a qualidade técnica/artística dos games, os coloca lado a lado com outras formas de entretenimento. Com isso, o mercado da *VG Music* também se aflora, tornando-se um potencial para investimento das novas gerações, como vimos pelas renomadas instituições de ensino que inseriram a *VG Music* em suas grades curriculares.

Não somente a trilha sonora, mas a narrativa, o *design*, a produção e o interesse

do público pelos *games* movimentam também as pesquisas acadêmicas. É um tema interdisciplinar, desenvolvido por equipes multidisciplinares e absorvido por diversas gerações, sendo possível explorar, nas pesquisas uma grande variedade de abordagens, principalmente para a Educação.

Além do entretenimento, pode-se investir na produção dos jogos de aprendizagem, os “*serious games*”, os novos ambientes instrucionais, um potencial educativo que certamente atrairá o interesse das novas gerações.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Bettina Calmon. O áudio no mundo dos Games - As várias facetas de um músico. In: **SB GAMES, Rio de Janeiro, 2013**. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/58-dt-paper.pdf>>. Acesso em jan. 2020.

CARRASCO, C. R. Trilhas: o som e a música no cinema. In: **Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade, 2010**. Universidade de São Paulo - Universidade Federal de São Paulo. Disponível em: <http://www.cienciamao.usp.br/tudo/exibir.php?midia=com&cod=_trilhasosomeamusicanocin>. Acesso em dez, 2019.

COLLINS, Karen. **Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design**, EUA: MIT Press Massachusetts Institute of Technology Cambridge, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana**. Tradução de Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DIAS, C. M. G. de A.; FREITAS, F. de A.; XIMENES JÚNIOR, J. C. T.; RAMOS JÚNIOR, M. E. M.; SAGGIN, R. G. A trilha sonora dos games: uma análise da influência e importância das trilhas sonoras no sucesso dos videogames. In: **Revista Temática. v.10, n. 4, abril 2014**. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/about/editorialTeam>>. Acesso em jan. 2020.

MELLO, Marcos Lima. **TRILHA SONORA EM JOGOS DIGITAIS: uma análise histórica, funcional e suas relações com a música no cinema, 120f**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Música. Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/AAGSB75EPG/1/trilha_sonora_em_jogos_digitais.pdf>. Acesso em dez, 2019.

MENEGETTE, Lucas, C. Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa. In: **Arts & Design Track - Full Papers SBC - Proceedings of SBGames 2011**. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92207.pdf>>. Acesso em jan. 2020.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

PHILLIPS, Winifred. **A Composer's Guide to Game Music**. London - England: MIT Press, 2014.

SCHÄFER, C. Game Music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. In: **Revista Fronteiras - Estudos midiáticos. São Leopoldo, v. 13, n. 2, maio 2011**. Disponível em: <<http://revistas.unisinus.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04>>. Acesso em dez, 2019.

SIMÕES, A. S. A. **Som para Videojogos: Interatividade, Adaptabilidade e Imersão**, 73f. Dissertação - Mestrado em Som e Imagem, Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Porto – Portugal, maio 2012. Disponível em: <<http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/12086/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em jan., 2020.

WHALEN, Zachary Nathan. **PLAY ALONG: Video Game Music As Metaphor And Metonymy**. Dissertação de mestrado em Arte. UNIVERSITY OF FLORIDA. Disponível em: <http://etd.fcla.edu/UF/UFE0004911/whalen_z.pdf> Acesso em jan. 2020.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alimentação 25, 28, 29, 30, 36, 37, 41, 51, 99, 101

Aplicativos 70, 98, 153, 155, 156, 157, 158, 164, 165

Automação 54, 56, 57, 59, 61, 62, 64

B

Beleza 11, 12, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 34, 35, 36, 37, 38, 222, 232, 233

C

Cinema 104, 112, 146, 166, 167, 168, 172, 175, 176

Consciência 72, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 223

Consumo 20, 23, 25, 40, 44, 45, 46, 57, 58, 85, 86, 87, 93, 96, 98, 99, 100, 101, 106, 107, 108, 112, 118, 150, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 189, 190, 192, 218, 219

Cultura 25, 34, 37, 41, 43, 44, 52, 53, 54, 78, 99, 100, 130, 140, 143, 146, 148, 149, 150, 151, 152, 179, 182, 183, 184, 188, 189, 204, 209, 210, 220, 221, 232, 234, 235, 236, 237, 240, 241

D

Desejo 32, 62, 76, 123, 174, 178, 179, 180, 183, 184, 185, 186, 191, 192, 193, 223, 225, 226, 230

Direitos humanos 74, 222, 229, 230, 231, 233, 241

Discurso 1, 3, 4, 5, 13, 21, 31, 57, 59, 62, 64, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 74, 75, 78, 83, 98, 99, 100, 101, 104, 106, 107, 108, 167, 182, 183, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 202, 203, 204, 205, 206, 216, 218, 219, 220, 237

E

Educação 25, 36, 37, 46, 100, 154, 156, 164, 165, 176, 220, 222, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 241

Emagrecimento 23, 28, 33, 35, 37

F

Filosofia 27, 114, 152, 178, 179, 182, 183, 184

Fluxo 46, 130, 131, 138, 139, 140, 149, 166, 173, 174, 175, 176, 230

G

Games 110, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 137, 138, 139, 140, 153, 154, 156, 166, 167, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 222

Globalização 40, 41, 53

H

Humanismo 178, 179, 184, 232

I

Identidade 1, 16, 19, 28, 39, 40, 41, 42, 46, 51, 52, 53, 93, 100, 152, 187, 192, 205, 218, 219, 235, 237

Ideologia 43, 71, 73, 74, 78, 83, 179, 197, 221

Imersão 166, 172, 173, 174, 175, 177

Impotência 179, 181, 182, 230

Individualidade 28, 138, 178, 179, 183, 187, 188, 189, 190, 191, 225

J

Jogos didáticos 153, 156

Jogos digitais 129, 140, 171, 172, 173, 176

Jornalismo 3, 4, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 30, 31, 32, 34, 38, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 72, 73, 74, 83, 141, 178, 241

L

Liberdade 74, 76, 77, 79, 80, 96, 107, 111, 113, 114, 115, 117, 125, 142, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 192, 193, 231

Luxo 98, 107, 185

M

Mercado 7, 25, 29, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 54, 55, 59, 60, 85, 94, 95, 96, 98, 111, 120, 121, 129, 166, 170, 174, 175, 179, 181, 182, 184, 186, 190, 191, 192

Mídias sociais 85, 209

Midiatização 207, 208, 209, 210, 211, 212, 214, 215, 217, 218, 219, 220, 221

Mulheres 1, 2, 3, 7, 8, 9, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 45, 51, 88, 90, 94, 95, 96, 100, 118, 239

N

Narrativa 72, 73, 75, 76, 83, 84, 90, 98, 99, 101, 106, 107, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 224, 235

Negacionismo 194, 196, 205

Notícia 1, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 27, 31, 32, 33, 35, 41, 65, 68, 89

O

Oferta 44, 52, 53, 54, 58, 59, 61, 62, 66, 85, 98, 111, 118, 146, 184

P

Pandemia 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 55, 58, 59, 67, 68, 70, 195, 198, 199, 200, 203, 205, 206

Pesquisa 21, 23, 25, 26, 31, 36, 37, 38, 41, 46, 47, 48, 50, 54, 55, 68, 69, 71, 72, 75, 76, 83, 98, 108, 110, 111, 112, 116, 117, 126, 129, 131, 135, 139, 141, 143, 145, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 164, 165, 178, 192, 201, 208, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 236, 237, 238, 239, 240, 241

Plataformas digitais 1, 2, 70, 87

Poder 4, 44, 45, 52, 53, 68, 74, 75, 81, 83, 96, 98, 106, 130, 133, 145, 147, 148, 149, 179, 182, 184, 185, 186, 195, 202, 220, 222, 226, 227, 230, 232, 233

Política 13, 36, 43, 46, 52, 53, 72, 73, 75, 76, 83, 100, 114, 149, 152, 180, 187, 189, 199, 201, 205, 207, 208, 210, 211, 212, 214, 217, 218, 219, 220, 236, 241

Processo 4, 5, 26, 31, 40, 54, 56, 64, 76, 77, 85, 86, 98, 99, 100, 111, 113, 115, 117, 123, 124, 125, 130, 131, 143, 144, 146, 148, 153, 155, 156, 157, 167, 171, 179, 180, 181, 186, 187, 191, 192, 201, 208, 209, 210, 211, 219, 220, 223, 230

Publicidade 37, 43, 54, 55, 58, 62, 66, 85, 86, 87, 93, 94, 95, 96, 98, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 115, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 178, 181, 190

Q

Questionário 132, 235, 238

Química 153, 154, 155, 156, 158, 163, 164, 165

R

Redes sociais 2, 59, 85, 86, 92, 95, 112, 139, 181, 182, 195, 202, 205, 211, 218, 219

Resistência 18, 86, 194, 195, 203, 205, 226, 227

Revista 21, 23, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 68, 70, 82, 93, 100, 104, 108, 110, 127, 151, 164, 165, 176, 177, 206

S

Saúde 1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 27, 28, 29, 38, 39, 41, 47, 52, 57, 59, 93, 107, 118, 119, 121, 123, 198, 199, 200, 201, 206

Sexo 39, 41, 47, 51, 52, 95, 135, 136

Silenciamento 20, 71, 72, 74, 75

Smartphones 129, 153, 154, 155, 156, 157, 164

Sociabilidade 222, 223, 224, 225, 227, 229, 232

Sociocultural 40

Sujeito 12, 39, 41, 52, 98, 100, 104, 148, 154, 182, 183, 184, 188, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 203, 204, 205, 222, 225, 229, 230, 231, 233, 238

T

Tecnologias 29, 54, 55, 56, 57, 59, 66, 67, 86, 112, 126, 141, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 155, 165, 174, 175, 185, 209

Transformações 4, 74, 87, 96, 99, 106, 141, 143, 149, 167, 195, 209, 211, 236

Trilha sonora 89, 139, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176

U

Usuário 65, 110, 117, 129, 130, 131, 137, 139, 168, 174, 175, 237

V

Vacina 194, 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206

COMUNICAÇÃO:

Mídias, temporalidade e processos sociais

 www.atenaeditora.com.br

 contato@atenaeditora.com.br

 @atenaeditora

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

