

## Dos estádios para os games: a emoção sonora do futebol.

*Rafael Orazem CASÉ<sup>1</sup>*

GT3 – Convergência e Plataformas Digitais

### RESUMO

No mundo bilionário dos jogos eletrônicos, o sucesso de um título depende de uma série de fatores que proporcionem uma resposta positiva do consumidor final: os gamers. Além dos desafios propostos e de sua jogabilidade, um game também seduz pelo poder de imersão, pela forma como insere o jogador no ambiente fantasioso em que se desenvolve. E o som tem um papel fundamental nesse objetivo. A reprodução, o mais realista possível, da paisagem sonora passou a ser uma preocupação a mais para os desenvolvedores, tanto na questão tecnológica quanto estética. Nesse artigo focaremos essa estratégia nos simuladores de partidas de futebol que têm como principais concorrentes dois gigantes do mercado, a americana Electronic Arts e a japonesa Konami. Uma disputa que envolve, inclusive, a contratação de grandes nomes da mídia esportiva brasileira.

**Palavras-chave:** Esports. Futebol. Som.

### INTRODUÇÃO

Em meio à quarentena mundial desencadeada pela pandemia do novo Coronavírus, poucos foram os setores da economia que não só sobreviveram sem grandes danos, como, ainda por cima, se desenvolveram. A indústria dos jogos eletrônicos é um deles.

No Brasil, setenta e três milhões e meio de pessoas (cerca de 1/3 da população) jogam, ao menos, algum tipo de videogame. Os dados são da sétima edição da Pesquisa Game Brasil (PGB)<sup>2</sup>, realizada em 2020, e impressionam.

Esses números fazem com que os principais fabricantes mundiais de games voltem seus olhos para o nosso país, principalmente porque, para a indústria do entretenimento eletrônico o mercado brasileiro ainda está muito aquém de suas reais possibilidades.

Os dois jogos que analisaremos, pertencem a companhias que estão um pouco abaixo nesse ranking: a americana Electronic Arts (EA) e a japonesa Konami. Mesmo assim, em 2018, o faturamento das duas empresas somadas chegou a US\$ 6,5 bilhões (algo em torno de R\$16 bilhões pelo câmbio de outubro de 2020).

---

<sup>1</sup> Professor Assistente FCS/Uerj e doutorando em Comunicação Social do PPGCOM-Uerj, [rafaelcase@gmail.com](mailto:rafaelcase@gmail.com).

<sup>2</sup> Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>. Consultado em setembro de 2020.



Essas duas fabricantes são as principais concorrentes no segmento de jogos eletrônicos de futebol, nosso objeto de estudo no presente artigo: o FIFA Soccer e o Pro Evolution Soccer

Nosso estudo estará voltado para a evolução desses jogos, não em relação aos recursos gráficos e sua jogabilidade, mas em relação ao aspecto sonoro dos mesmos. As estratégias utilizadas em busca da imersão no game através das trilhas musicais, da paisagem sonora dos estádios e da narração das partidas feitas, nas edições brasileiras, por locutores de TV de grande sucesso: Milton Leite e Gustavo Villani.

## **METODOLOGIA**

A metodologia utilizada para a confecção desse artigo foi desenvolvida através de levantamento de fontes bibliográficas, conteúdo disponível em podcasts e sites relacionados ao tema e de entrevistas realizadas pelo próprio autor.

## **DISCUSSÕES**

O futebol é o esporte mais populares no mundo. Para dimensionar essa afirmação utilizamos os números divulgados pela FIFA<sup>3</sup> (Fédération Internationale de Football Association) sobre a audiência atingida durante a realização do Mundial de 2018, na Rússia. Cerca de 3,5 bilhões de pessoas (mais da metade da população mundial) assistiu à Copa do Mundo, sendo que a final entre França e Croácia atraiu 1,12 bilhão de telespectadores. Outras 309,7 milhões de pessoas acompanharam o evento através de plataformas digitais ou em exibições públicas, através de telões.

Como não explorar um público dessa magnitude também através do entretenimento dos jogos eletrônicos? O que pudemos ver nas últimas décadas foi uma busca constante de satisfazer esses consumidores, evoluindo cada vez mais de acordo com os avanços tecnológicos disponíveis. Até hoje dezenas de títulos já foram lançados.

O primeiro jogo de futebol da história dos videogames foi Soccer, lançado em 1973 pela japonesa Taito, mas foi em meados dos anos 1990, que teve início a corrida entre a americana Electronic Arts e a japonesa Konami, pelo melhor game de futebol. O ano de 1993 é marcado pelo início da série FIFA International Soccer - franquia de sucesso produzida pela EA. Mas já no ano seguinte, a Konami lançou o International Superstar Soccer, que definiu a jogabilidade dos games seguintes.

---

<sup>3</sup> <https://www.fifa.com/worldcup/news/more-than-half-the-world-watched-record-breaking-2018-world-cup>



A disputa não parou mais. Após o lançamento do Pro Evolution Soccer (conhecido como Winning Eleven) a Konami dominou o mercado por cerca de dez anos. Hoje esse quadro se inverteu e o FIFA tem um público mundial bem superior ao do PES, embora no Brasil o jogo da Konami ainda tenha um fã-clube bastante fiel.

Independente da proposta de cada jogo, todos tem uma característica em comum, o hiperestímulo.

A experiência humana em ambientes virtuais e jogos é feita de os mesmos elementos de todas as outras experiências e a experiência de jogo pode ser definido como um conjunto formado pelas sensações do jogador, pensamentos, sentimentos, ações e construção de significado em um jogo configuração. (ERNI, 2011, p.91)

Essa imersão, então, poderia ser descrita como a sensação ter o corpo completamente inserido em outra realidade, tomando conta de nossos sentidos. E é em busca desse ambiente imersivo que os games de futebol FIFA e PES resolveram investir. Trazer um estádio de futebol para dentro dos ouvidos do usuário. Uma paisagem sonora que inclui, narração, sons ambientes específicos como gritos de torcida, cânticos, o apito do juiz, o barulho do chute e, é claro, a comemoração dos gols. Quanto mais próximo da sensação vivida em um jogo real, melhor.

Em termos de simuladores de partidas de futebolas primeiras locuções disponíveis para os gamers brasileiros eram em inglês ou até mesmo em japonês. As locuções em português só vão ter início em 1998, quando grandes nomes da TV passaram a ser convidados para fazer a locução de jogos

As contratações dessas “estrelas“ da locução ajudam a movimentar o mercado. Foi assim com a chegada do novo contratado da EA. O FIFA21 vai ter a narração de Gustavo Villani, do Grupo Globo.

Para a direção da EA, os detalhes, cada vez mais farão a diferença e a utilização de um locutor de peso em simuladores de partidas de futebol é parte dessa estratégia. Em participação no podcast The Enemy, o diretor Daniel Pessaroli reforçou essa certeza: “A complexidade do áudio mudou muito - evoluiu muito pro bem...o estilo tem que respeitar o que o público quer e a narração tem que evoluir junto com o jogo... Então conforme o FIFA fica mais complexo, a complexidade da narração tem que evoluir também” (PESSAROLI, 2020).

Na opinião do pesquisador da Universidade Federal do Espírito Santo, Pedro Marra, no entanto, por mais que a tecnologia ajude e que o trabalho seja bem feito, nunca vai se conseguir reproduzir, de fato, reproduzir o que ocorre em um estádio de futebol.

O que se torna mais difícil reproduzir em jogos de vídeo game é a questão interativa e participativa que acontece nas arquibancadas reais, que sempre está aberta a novas possibilidades, ao improviso. Então, tentar recriar isso através de um trabalho de um DJ, como vem acontecendo durante esses tempos de pandemia e estádios vazios, ou de algoritmos de softwares nos jogos eletrônicos é muito complicado. Agora, como forma de documentar e de reproduzir essa paisagem sonora pode ser interessante se bem feito. A gente só não pode escutar essas coisas como se fosse a experiência de um estádio. São duas coisas bem diferentes. (MARRA, 2020)

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesse artigo buscamos mostrar a relevância que o mercado mundial de jogos eletrônico vem dando à imersão dos gamers através da hiperestimulação dos sentidos. Ao destacarmos a evolução da valorização da paisagem sonora nesses games, pudemos mostrar seu papel fundamental para que o “mergulho” nessa realidade paralela possa ser completo.

Com os videogames de futebol não poderia ser diferente. Alavancados pelas disputas comerciais, os títulos que chegam ao mercado oferecem cada vez mais realismo, visual e sonoro. E a disputa pelo concorrido mercado de locutores profissionais mostra isso.

Os recursos tecnológicos sonoros mais avançados são usados para estarem à altura dos gráficos realistas que retratam estádios, jogadores e lances. E a ambientação não poderia deixar de levar em consideração todos os sons gerados por uma partida de futebol, inclusive as manifestações das torcidas.

Porém, apesar de todo esse empenho, alguns pesquisadores acreditam que a verossimilhança com a realidade sonora de um estádio provavelmente jamais será alcançada, dada toda sua complexidade e volatilidade.

O tema é tão instigante, quanto complexo, e certamente muitos outros trabalhos ainda se aprofundarão nessa questão. O jogo está apenas começando.

## **REFERÊNCIAS**

BOURY, Eric Stefan e MUSTARO, Pollyana. Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos. XII Simpósio de Jogos e Entretenimento Digital, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2013.



CAMARGO, Fernando Emboaba de; FORNARI, José. Narratividade e randomização da paisagem sonora em jogos eletrônicos. XXVII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, Campinas, 2017.

EARLY GAME. Podcast #29. <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/early-game-29-especial-pes-e-fifa-tem-villani-milton-leite-wendell-lira-e-guifera.ghtml>

ERNI, Mäyrä. Fundamental Components of the Gameplay Experience Analysing Immersion in DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10, ed. by Stephan Günzel, Michael Liebe, and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2011, 088-115. <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2011/4983>.

EXAME. O fabuloso mercado de games, que atrairá 2,7 bilhões de usuários em 2020. <https://exame.com/negocios/o-fabuloso-mercado-de-games-que-atraira-27-bilhoes-de-usuarios-em-2020/>

FIFA.COM. More than half the world watched record-breaking 2018 World Cup <https://www.fifa.com/worldcup/news/more-than-half-the-world-watched-record-breaking-2018-world-cup>

FILHO, Raul Milliet. Por que o futebol é o esporte mais popular do mundo?. Revista Ludopédio, SP, 2019. Disponível em <https://www.ludopedio.com.br/arquivancada/por-que-o-futebol-e-o-esporte-mais-popular-do-mundo/>

FOUR-FOUR-TWO. The 23 best football video games ever made: Sensi, FIFA, Virtua, PES and more. <https://www.fourfourtwo.com/features/23-best-football-games-ever-sensi-fifa-virtua-pes-and-more>.

G1. Minha narração é de gamer para gamer', diz Tiago Leifert sobre 'Fifa 13'. <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/minha-narracao-e-de-gamer-para-gamer-diz-tiago-leifert-sobre-fifa-13.html>

MENEGUETTE, Lucas Correia. Situações Sonoras e Jogos Digitais Fenomenologia, Paisagem Sonora e Design Adaptativo. XII Simpósio de Jogos e Entretenimento Digital, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2013.

MARRA, Pedro. Vou ficar de arquibancada pra sentir mais emoção. Contemporânea - comunicação e cultura ,vol.10, n.01, janeiro-abril 2012. Universidade Federal da bahia, Salvador, 2012.

NESTERIUK, Sérgio e GONÇALVES, Diogo Augusto. Hiperestímulos na Contemporaneidade: jogo e exploração espacial nos videogames. Interseções Midiáticas: As múltiplas faces da Internet. Ideia Editora, João Pessoa, PB, setembro/ 2018.

Pgb 2020. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>



PORTELLA, Claudio. Entrevista concedida ao autor em outubro de 2020.

THE ENEMY. Aprendi a narrar jogando videogame": Gustavo Villani fala de papel em FIFA 21.

<https://www.theenemy.com.br/fifa/fifa-21-entrevista-gustavo-villani-daniel-perassolli>

TORCEDORES.COM. PES 2018: Milton Leite fala sobre gravar com Mauro Beting e promete melhorias. <https://www.torcedores.com/noticias/2017/06/pes-2018-milton-leite-fala-sobre-gravar-com-mauro-beting-e-promete-melhorias>