

MULTIVERSE OUTPOST: ESPAÇO DE IMERSÃO E DIVERSÃO

MULTIVERSE OUTPOST: SPACE FOR IMMERSION AND FUN

Beatriz Máira Geraldo de Oliveira¹

Antônio Edevaldo Pampana²

Resumo

A necessidade do lazer originou-se na sociedade industrial e atualmente tornou-se direito. Para elaborar um projeto relacionado a lazer, foi necessário compreender o usuário, pois as experiências multissensoriais são relativas conforme a idade ou deficiência dos órgãos sensoriais. Então, o usuário escolhido foi o *nerd/geek*, que até a década de 80 e 90 eram termos utilizados de forma pejorativa e com o passar do tempo tornaram-se legais. O mercado começou a crescer e os jogos se tornaram populares, sendo alvos de investimentos e estudos sobre seus benefícios, na educação e saúde, e não somente no lazer e diversão. Visto isso, o objetivo foi elaborar um projeto arquitetônico *nerd/geek*, conciliando a imersividade através de experiências multissensoriais, estimulando a interação, e assim oferecendo atividades que tragam diversão, e benefícios para a saúde e educação. Para a realização do projeto, foram feitas pesquisas bibliográficas através de livros e artigos que ressaltam a importância do referido, e através de *sites* e *blogs* a busca de informações sobre os grupos *nerds/geeks*. Espera-se deste trabalho a promoção do respeito, inclusão e desvinculação de preconceitos arraigados na sociedade. Como também, facilitar o acesso de pessoas de baixa renda a equipamentos profissionais.

Palavras-chave: nerd, geek, jogo, experiência, lazer.

Abstract

The need for leisure was originated in the industrial society and has now become a right. To elaborate a project related to leisure, it was necessary to understand the user, because the multisensorial experiences are relative according to age or deficiency of the sensorial organs. So, the user chosen was Nerd/Geek, which until the '80s and '90s were terms used in a pejorative way, and as time goes on those terms became cool. The market started to grow and games became more popular, being targets of investments and studies about their benefits, in education and health, not only in leisure and fun. With this in mind, the goal was to elaborate a Nerd/Geek architectural project, conciliating immersiveness through multisensorial experiences, stimulating interaction, and thus offering activities that bring fun, and benefits for health and education. To carry out the project, bibliographies researches were done through books and articles that highlighted the importance of this project, and through websites and blogs the search for information about the *nerd/geek* groups. It is hoped that this work will promote respect, inclusion, and the elimination of prejudice rooted in society. It is also expected to facilitate the access of low-income people to professional equipment.

Keywords: nerd, geek, game, experience, leisure.

¹ Faculdades Integradas de Bauru – FIB, Beatrizmaira.arq@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Desde a instituição da civilização, os jogos estiveram presentes nas vidas das pessoas, sendo como educação e recreação. Porém, de acordo com Dumazedier (2000) a necessidade do lazer se deu a partir da sociedade industrial; e atualmente é um direito de todo o cidadão.

Com o avanço das pesquisas, hoje conseguimos identificar muitos benefícios vinculados aos jogos na educação e saúde. Em que o jogo é levado para as salas de aulas, pois ele ajuda na melhoria das habilidades cognitivas, criatividade, agilidade e inteligência. E além disso, muitos jogos também incentivam os exercícios, tirando os usuários do sedentarismo.

Para um projeto eficaz de lazer, foi compreendido quem é o usuário, pois é a forma mais próxima de conseguir entender como será desfrutado o espaço através das experiências multissensoriais. Afinal, Paiva (2019) diz que a deficiência em algum órgão sensorial, pode afetar a interpretação no ambiente projetado, sendo percebido de forma diferente. Então, foi escolhido o grupo social *Nerd/Geek*. Que eram alvos de conceitos pejorativos até os anos 80 e 90. Porém, com a visibilidade positiva em filmes e séries, se tornar *nerd/geek* virou tendência, em que as pessoas tentam se encaixar em algum lugar para se intitular *geek*. Com isso, o mercado começou a crescer mais, havendo maior consumo de jogos.

Visto isso, o objetivo desta pesquisa foi elaborar um projeto arquitetônico com o tema *Nerd/Geek*, abordando temas de jogos, filmes, séries e desenhos, conciliando a imersividade através de experiências multissensoriais, e que estimulem interação, e assim oferecendo várias atividades que tragam diversão, e benefícios para a saúde e educação. Por isso, pesquisar projetos correlatos proporcionou a compreensão do planejando destes ambientes. Além disso, foi pesquisado as principais tendências no mercado de jogos.

O projeto está localizado em Bauru-SP, e seu ponto forte, é ser um projeto contemporâneo, que possui saltos temporais e entre universos. As motivações pela escolha do tema, além da inexistência de um projeto desta proporção no Brasil, também foram estimuladas por facilitar o acesso às pessoas de baixa renda a tecnologia e equipamentos de alto nível, dando a oportunidade para os que querem entrar no mercado dos jogos; e também desvincular as pessoas da rotina, tendo um lugar diferente para frequentarem, como forma de lazer, descanso e diversão. Afinal, a proposta é uma viagem entre universos, havendo algo parecido somente em eventos *Nerds/Geeks*, ou lugares correlato com apenas um único tema.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização do projeto proposto neste presente trabalho, foi necessário buscar fundamentações para a compreensão do lazer, das experiências multissensoriais do público alvo, e de seus benefícios.

Diante disso, trata-se de uma pesquisa aplicada, com desenvolvimento de um projeto arquitetônico *Nerd/Geek* em Bauru-SP, desenvolvido através das ferramentas Autocad, Sketchup, Lumion e Photoshop. É também uma pesquisa exploratória, quanto a forma de abordagem, é de uma pesquisa quantitativa e qualitativa. Em relação aos procedimentos técnicos, utilizou-se pesquisas bibliográficas através de livros e artigos para a compreensão do tema. Também, foram utilizados *sites*, *blogs* para o entendimento do grupo social *nerd/geek*. Ademais, realizaram-se estudos de casos por meio de projetos correlatos, em *sites*, possibilitando o entendimento para a elaboração da cenografia e, por fim, em relação ao local, realizou-se uma pesquisa de campo através do Google *Maps*, para a leitura do entorno.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O lazer e arquitetura

A palavra "lazer" deriva do latim "licere", que tem seu significado como "ser permitido, ser lícito", que por sua definição é praticar atividades no tempo livre, quando não está trabalhando.

O lazer tem sido estudado desde a sociedade industrial. Dumazedier (2000) diz que a necessidade do lazer se deu pela relação das indústrias com a cidade grande, pois, mesmo com a melhoria no ritmo da produtividade, as pessoas se deslocavam de suas casas até o trabalho, gerando a necessidade de silêncio e repouso. Ainda, Dumazedier (1979) menciona os estudos por filósofos e sociólogos como Karl Marx, A. Comte, C. Proudhon e P. Naville no século XIX. E mesmo com certas diferenças em sua visão de sociedade futura, "todos associam o desenvolvimento do lazer ao progresso da cultura intelectual dos trabalhadores e ao aumento de sua participação nos negócios da cidade" (DUMAZEDIER, 1979, p.20).

A prática do lazer é primordial na vida humana, trazendo inúmeros benefícios, seja para a saúde mental ou física, pois tem o intuito de relaxar, descansar e distrair as pessoas, desvinculando de pensamentos relacionados ao dia a dia. "O lazer é um reparador das deteriorações físicas e nervosas provocadas pelas tensões resultantes das obrigações cotidianas e, particularmente, do trabalho" (DUMAZEDIER, 2000, p.32).

Atualmente, o lazer é assegurado como um direito social na Constituição Federativa do Brasil (Art. 6º, 1988, redação dada pela Emenda Constitucional nº 90, de 2015) e por isso as pessoas devem ter acesso ao lazer de qualidade, trazendo benefícios à saúde mental, física e psicológica. Portanto, ao relacionar o lazer e arquitetura, um ambiente deve ser bem projetado para proporcionar bem-estar. Visto isso, *Project for public spaces* (2019), elaborou uma pesquisa e descobriu que espaços públicos saudáveis possuem quatro características: "eles são espaços acessíveis; lugares onde as pessoas desenvolvem uma atividade específica; são agradáveis e bonitos; e finalmente, são espaços de encontro e diversidade".

A qualidade do espaço é primordial para a sociedade desenvolver suas atividades. Porém, a relação do homem e do espaço é relativa. E quando o espaço se torna importante, tendo significado, ele se torna lugar. Pois, segundo Reis-Alves (2007) “o lugar é o espaço dotado de valor pelo homem”.

Percepção e sentidos

Partindo do pensamento em que a relação do homem e espaço é relativo, o que irá influenciar de maneira integral é como ele percebe esse espaço, e de que maneira esse espaço irá agir sobre o homem. Maffei (2016) diz que a percepção é como um processo inconsciente, conhecido como percepção subliminar. Que é a percepção que é recebida e entendida pelo organismo, mas não atinge a consciência, gerando respostas e alterações cerebrais (SHÜTZ R., JESUS S., 2005). E essa percepção se dá pelos sentidos da audição, visão, tato, olfato e paladar, agem sobre o homem, concedendo significado ao espaço, se tornando lugar.

A visão é uma experiência predominante e fundamental, pois, conseguimos compreender o meio ambiente e reagir a ele (DONDIS, 2003). “Dentre os sentidos humanos, a visão é reconhecidamente o mais importante no processo de percepção e geração de sentimentos, pois, o nervo óptico consegue transmitir informação ao cérebro a uma velocidade que excede a dos demais sentidos” (MAFFEI, 2016, p.67).

Embora existam muitos estudos que caracterizam a visão como a experiência sensorial mais importante, não podemos deixar de lado outras experiências que ajudam na compreensão e percepção. Paiva (2019) explica que o sentido da visão foi supervalorizado, e que a visão é relativa, não totalmente confiável, pois muitas ilusões de ótica nos enganam.

Durante nossa vida coletamos informações que são armazenadas no nosso “banco de memória”, que faz parte do processo de percepção e cognição visual; e assim, quando percebemos algo, o cérebro busca nesse banco de memória, e compara com algo já vivenciado. (MARIÑO, 2017). Isso não ocorre somente no sentido visual. Doop M., *et al* (2016, apud PAIVA, 2019), diz que isso acontece também no olfato, pois a região que entende o sentido, está ligada com diversas áreas importantes do cérebro. Por isso é muito comum sentirmos um cheiro de um perfume, e relacionarmos a alguém e lembranças.

O paladar proporciona o reconhecimento de sabores através das papilas gustativas, que são receptores sensoriais, estando estritamente conectado ao olfato, pelo contato das partículas que respiramos com a garganta, e assim estimulando o paladar. Como se ao sentir o cheiro de algum material, sentíssemos também seu gosto (GAMBOIAS, 2013).

O tato vai muito além da percepção do entorno, através dele temos a ajuda do desenvolvimento durante a fase da infância e também a adulta. Ele é “dono” do maior órgão sensorial, a pele. E através dela conseguimos gerar conexões e vínculos com o contato físico; por meio de beijos, abraços e outros gestos (PAIVA, 2019). Henry (2011), um estudo feito na

escola de Medicina da Universidade de Miami mostrou que bebês que recebiam carinhos corporais diários cresceram 47% mais rápido, saindo do hospital primeiro do que os que não recebiam; associando experiências táteis na arquitetura, que podem influenciar o comportamento tanto positivamente quanto negativamente. Lembrando que a experiência tátil não está integralmente ligada às texturas, pois “a maior parte da experiência com a textura é ótica, não tátil” (DONDIS, 2003, p.71).

A audição também é uma experiência sensorial extremamente importante, pois com ela podemos acentuar emoções, conseguimos nos localizar e ter equilíbrio. Paiva (2019) cita o exemplo da música, que dependendo da música, pode nos deixar mais acordados e agitados, ou ajudar a relaxar. Também pode nos fazer chorar e dar arrepios. Além disso, a poluição sonora também pode gerar impactos sobre o cérebro e comportamento, e até sobre a saúde e bem-estar; já que pode influenciar no ritmo da respiração, cognição, batimentos cardíacos e no relógio biológico, conhecido como ciclo circadiano. Um exemplo é o barulho do martelo, que pode nos afetar, e nosso coração bater no ritmo do mesmo. Por fim, Gamboias (2013) diz que a audição nos oferece um ambiente tridimensional, já que através dos ouvidos conseguimos perceber a diferença do volume, a distância das fontes sonoras e o tempo que o som chega aos ouvidos, e assim nos possibilitando a detecção da direção.

Conforme Paiva (2019), o mesmo ambiente poder ser percebido de formas diferentes, caso houver a deficiência em algum dos sentidos, como também, diferenças culturais, de grupos de usuários. Como o exemplo da idade, que se relaciona a esses órgãos, pois um idoso “pode ter dificuldades em visualizar algumas informações ou até mesmo perceber distâncias como mais longas por conta do cansaço muscular”, e “uma criança cujo cérebro está em desenvolvimento, por outro lado, pode ter dificuldades de integrar informações sobre rotas, dificultando sua navegação num edifício mais complexo” (PAIVA, 2019). Por isso é indispensável entender para quem é projetado os ambientes.

Grupo social Nerd/geek

Até os anos 80 e 90, o termo *nerd* era utilizado de forma pejorativa. No Cambridge Dictionary (s/d), em inglês, um dos significados para *nerd* é “uma pessoa, especialmente um homem, que não é atraente e é estranho ou socialmente constrangedor”. Segundo Matos (2011), o estereótipo do *nerd* surgiu na época do *high school*, na cultura norte-americana, onde eram denominadas pessoas impopulares e com dificuldade de se relacionar socialmente.

Silveira (2017) destaca os *nerds* da década de 90 como pessoas inteligentes, que adoravam *RPGs (Role Playing Game)*, ficção científica, jogos, tecnologia e computadores. Segundo Belin (2020) “o próprio dia do orgulho nerd está ligada à raiz estereotipada dos anos 60, o preconceito era tanto que foi preciso criar um dia para gritar que não havia vergonha em ser nerd”. Com isso, os *nerds* foram ganhando espaço, sendo conhecidos nas mídias com

o decorrer das décadas, e representados em séries como *The Big Band Theory* (2007) e filmes como a trilogia *A vingança dos nerds* (1984, 1987, 1992). (BICCA A., CUNHA A., ROTAS M., JAHNKE M., 2013). E com a mudança da visão pejorativa do termo *nerd*, outros termos surgiram, como *Geek* (BELIN, 2020).

Assim como os *nerds*, os *geeks* também são pessoas viciadas em novas tecnologias relacionadas às diversas áreas do entretenimento, como computadores, *games*, livros, filmes e cultura pop em geral. É como se eles fossem especialistas nas áreas que curtem, pois se dedicam a pesquisar e aprender tudo sobre ela. Porém, eles não são solitários e tidos como antissociais. Pelo contrário, a cultura *geek* tem feito sucesso e inclusive ditado tendências, com um estilo bem próprio (SILVEIRA, 2017).

Hoje, ser *nerd/geek* virou moda, tornou-se um estilo de vida, criando tendência, e sendo aliados ao consumo da mídia e do entretenimento. Hoje há divisões de grupos como fãs de animes e mangás; computadores; jogos; séries de televisão; e rock e *heavy metal* (SILVEIRA, 2017). E assim, não obrigando as pessoas serem fãs de todos esses grupos para serem classificadas como *Geeks*.

Jogos na educação e saúde

Quando pensamos na palavra “jogo” automaticamente relacionamos a “lazer”, porém os jogos têm influência muito mais profunda. Os jogos também são ferramentas utilizadas no ensino em escolas. Rocha E., Lima T. (2015) dizem que os jogos provocam resultados positivos na aprendizagem dos alunos, pois é prazerosa e traz dinamismo para a aula, tornando o lugar atrativo para os alunos; e assim proporcionando prazeres como também a “diversão, incentivam a criatividade e desenvolvem a capacidade cognitiva, psíquica e motora dos alunos. Assim, advoga-se que os games podem ser grandes aliados em sala de aula com turmas de qualquer idade e perfil” (ROCHA E., LIMA T., 2015 p.02).

Os jogos também trazem outros benefícios, como sua relação com a saúde. Anguera J., et al. (2013) elaboraram um estudo em que idosos de 60 a 85 anos jogaram o jogo *NeuroRacer*, elaborado para o estudo. Esse estudo mostrou que idosos após submetidos a jogar 12 horas do jogo durante um mês, comparados a jovens de 20 anos, um melhor desempenho na atividade mental, ou seja, o videogame foi capaz de diminuir os danos causados no cérebro pelo envelhecimento, melhorando as habilidades cognitivas, como a concentração e a memória. Além disso, as descobertas apontam que o treinamento em videogames de ação pode agregar técnicas de correção ocular, já que o jogo consegue ensinar o córtex visual a melhorar o uso das informações recebidas, e que jogadores experientes percebem diferenças sutis nos contrastes, se tornando 58% melhores (BAVELIER, 2009).

BBC News (2020) apontou que os jogos podem melhorar os principais componentes da inteligência como “a memória de trabalho, nossa capacidade de manter temporariamente as informações ativas para uso em diferentes atividades cognitivas, como compreensão ou

pensamento”. Também afirmam que os jogos de computador melhoram a memória, pois as pontuações nos testes de memória de trabalho espacial foram melhores, não considerando a idade, provando então o vínculo da melhoria com os jogos. (BBC NEWS, 2020).

Além disso, os jogos podem influenciar na saúde física. Muitas pessoas utilizam os jogos como forma de se exercitarem, saírem do sedentarismo de forma divertida. Existindo jogos que possibilitam os exercícios, como: *DanceDance Revolution*; *Ea Sports Active*; *Wii Fit*, *Zumba Fitness*; e outros. Também, um jogo em alta atualmente é o *Just Dance*, que consiste em repetir os passos de dança, ganhando pontos conforme os acertos. Honorato (2018) conta sobre o *Exergames*, que são os jogos que capturam a imagem do jogador se movimentando em frente a tela, e através desse estudo com 50 crianças foi possível identificar o abandono do sedentarismo, e efeito positivo sobre a autoestima e a imagem corporal.

Diante disso, compreende-se por meio destes autores que existem inúmeros benefícios vinculados aos jogos, onde as pesquisas comprovam pontos positivos em relação à educação e à saúde, com a melhora das funções cognitivas, criatividade, e a inteligência.

Mercado de jogos e o Gamer

O mercado global de jogos tem crescido ano após ano, atingindo públicos em diversas plataformas. VISA (2021), analisou as transações financeiras feitas em diversos consoles e plataformas, notando o crescimento em 140% em 2020 em relação a 2019; e um aumento de 105% nas compras de jogos ou extensões, movimentando 45% das transações entre abril e setembro; e as cidades do Brasil com as maiores concentrações de transações com *games* em 2020 foram São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Curitiba e Porto Alegre.

Com a vinda do COVID-19, as pessoas foram incentivadas a ficarem em casa, limitando-as a certas interações sociais, resultando em um crescimento significativo na procura de jogos no ano de 2020 (WIJMAN, 2020). E a projeção sobre o mercado dos *games* tem a expectativa de renda de US\$2,3 bi, tendo um aumento de 5,1% em relação ano a ano. E sendo o Brasil o principal da América Latina em relação ao faturamento e no mundo é o 12º. Além disso, o Brasil é o 5º com a maior população online com 160,1 milhões, e com 94,7 milhões de jogadores, e pessoas que estão gastando com jogos, gerando R\$54,9 milhões.

Para se compreender quem está consumindo o mercado de jogos a PGB - Pesquisa Game Brasil (2021) elaborou um estudo para traçar o perfil do jogador, do *gamer*, com 12.498 entrevistados; mostrando que 72% dos brasileiros tem costume de jogar jogos eletrônicos em seu cotidiano, dentre essas pessoas, 51,5% são mulheres. Além disso, 78,9% dos que jogam, afirmam que é a principal forma de entretenimento, hoje; e com a vinda da pandemia, houve um crescimento ao público que se considera *gamer*, indo de 33% para 61,6% neste ano. Economicamente falando, 45,4% joga somente jogos gratuitos, seguido de 44,9% que às vezes paga por algum jogo, e 9,7% que paga frequentemente por jogos.

Em relação ao *eSports*, 64,3% já ouviu falar, sendo que 55,4% joga, o que foi um aumento de 10,4% comparado com ano passado; desse percentual, 30,5% já ganhou dinheiro, o que é um dado baixo pois a maioria ainda pratica de forma amadora; e 87,8% gastou dinheiro em apostas (PESQUISA GAME BRASIL, 2021). Uma parte importante da análise da Pesquisa Game Brasil (2021), foi a análise de idade dos jogadores comprovando que um *gamer* não é mais visto só como pessoa jovem. Pois a idade do público se encontrou entre 20 a 24 anos, com 22,5%; de 25 a 39 anos, representou mais da metade dos jogadores, com 57,8%; e 19% possui mais de 40 anos, mostrando que a cultura de jogos é para diversas idades.

Então, como o mercado está em ascensão, aumentando a quantidade de jogadores, sem discriminação de idade ou qualquer outro, é um mercado de que vale o investimento, principalmente em projetos criativos que darão visibilidade e reconhecimento comercial.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A cidade de Bauru

O projeto está localizado na cidade de Bauru, interior de São Paulo. De acordo com a Prefeitura de Bauru, a cidade possui uma área territorial de 673,488 km², ficando aproximadamente a 326 km² da capital (cidade de São Paulo). Seu clima é classificado como Tropical de Altitude. Segundo o IBGE (2020), a cidade possui uma população estimada de 379.297 habitantes, e uma densidade demográfica de 515,12 habitantes por km² (IBGE, 2010).

A cidade com o tempo tornou-se um grande polo comercial e de serviços, além de atrair a cada ano mais estudantes, devido a importantes instituições de ensino. Repórter Unesp (2015) cerca de 20 mil universitários vêm estudar em Bauru de outras cidades.

A Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo (2010), classificou que 41,27% da população trabalha em serviços, e 25% em comércio, melhorando a cada ano a economia de Bauru. Além disso, diz que a cidade possui ótima infraestrutura, com hotéis, restaurantes, bares, shoppings, zoológico, casa de shows, aeroporto e outros. Mostrando que a cidade possui potencial e suporte para o turismo local. Visto isso, a cidade possui suporte para o desenvolvimento do projeto proposto neste artigo.

Local da implantação

O local escolhido para a implantação do projeto, é um terreno com 7362,84 m², situado na Avenida Odilon Braga, Vila Aviação. Está localizada aproximadamente 300 metros da Av. Getúlio Vargas, e aproximadamente 400 metros da Rodovia Marechal Rondon. E devido à sua localização, trata-se de um local acessível até para pessoas de outras cidades; além disso, é uma região onde as pessoas se reúnem para se divertir, possui um comércio noturno, é palco

de eventos, encontros, incentivos ao esporte e a saúde, ou seja, integralmente vinculado ao lazer; conectando ao projeto por estar diretamente ligado à economia local, ações sustentáveis, saúde, diversão e lazer. E principalmente, está próximo de grandes estruturas comerciais da cidade que atende toda a região, o Boulevard shopping e o Bauru shopping. Além disso, o local não possui poluição visual, o tornando um ponto forte, para que não haja interferência externa nas experiências imersivas propostas no projeto.

Partido arquitetônico

O conceito utilizado para o desenvolvimento do projeto, são os jogos e o *Nerd/Geek*. Quando pensamos no título deste trabalho, é puramente o conceito aplicado. *Multiverse outpost*, “*Multiverse*” pois sugere que é sobre tudo, vários universos possíveis; e “*Outpost*” que é um posto avançado de descanso; logo seria um posto avançado de descanso para os viajantes do multiverso, desses vários universos. Ou seja, os viajantes do multiverso serão as pessoas que irão frequentar o local, sendo o próprio local o multiverso e o posto de descanso.

Sua morfologia foi inspirada no jogo Tetris (1984), por ser um dos maiores jogos do mundo, e segundo Bozza (2011) é jogado até hoje em grandes plataformas como XBOX, PS3, Nintendo Wii, e plataformas móveis; e assim tendo 95% de alcance mundial. Inclusive a IGN Brasil (2019) diz que o Tetris é o jogo mais popular da história dos videogames.

Temática

Como se trata de um projeto imersivo, explorando universos e épocas diferentes, foram eleitos 5 temas: Harry Potter; Star Wars; Era medieval; eSports; e como já dito, o Tetris.

Harry Potter: Este tema foi escolhido por se tratar de uma saga que marcou gerações, que incentivou as pessoas a serem melhores. Vezzali, L. et al. (2015), fizeram um estudo em que comprovou que as crianças do ensino fundamental, que fizeram a leitura dos livros em passagens relacionadas ao preconceito, e que se identificam com o personagem Harry Potter, melhoraram suas atitudes em relação aos imigrantes e à grupos homossexuais. Além disso, segundo Tartaglione (2020) a saga atingiu U\$7,74 bilhões no cinema, e em 2020 o filme A pedra filosofal bateu o recorde em um dia, era pós covid-19.

Star Wars: Além da importância e representatividade para os grupos *Nerds/Geeks*, como já citada, segundo Cornachioni (2016), esta franquia criada por George Lucas, deu novo rumo ao entretenimento. Pois apresentou um universo surreal, o transformando em um universo verossímil, ajudando a fundar o cinema moderno, “ elevando o conceito de *blockbuster*”, junto com sua trilha sonora marcante que revolucionou o cinema. Além disso, Cipriano, A., Silva, R. (2021) aponta Star Wars Episódio VII: O Despertar da Força (2015), como o filme que está em 4º nas 10 maiores bilheterias de todos os tempos.

Era medieval: A era medieval é retratada em diversos jogos de *RPG* e eletrônicos, de forma que a história e a fantasia se reúnam, possibilitando que o jogador possa escolher sua classe/ raça/ religião e partir para aventura. Segundo Ottati R., Filho M. (2017), o primeiro jogo de tabuleiro da categoria e que inovou é *Dungeons and Dragons (1970)* (que perdeu seu formato de tabuleiro após uns anos), remontando as civilizações antigas, e utilizado pelas classes dominantes como treinamento de intelecto, raciocínio e estratégia, além do lazer.

A Idade Média é um terreno fértil para o imaginário cultural ocidental. Como tal, ela oferece diversos subsídios imagéticos para a vasta criação de mídias. A contemporaneidade se apropria de tal imaginário para a questão lúdica. Mapas e localizações reais e ficcionais são aliados a criaturas místicas e fantásticas [...]O jogador é responsável por perpetuar e renovar histórias e feitos, mesmo que estes sejam uma ficção para o entretenimento. (OTTATI R., FILHO M., 2017, p.160).

ESports: Os *eSports* ou Esportes eletrônicos, viraram sucessos e mundialmente conhecidos. Deixaram de ser apenas jogos e entraram em uma gama competitiva, virando até profissão. Dentro do cenário do *eSports*, existem classificações dos tipos de jogos; segundo Menezes (2020), os principais tipos de jogos são *Battle Royale*, *Moba*, *FPS*, *RTS*, Jogos de luta (PVP), simuladores e *Card games*. E os jogos principais são *Counter - Strike: Global Offensive*; *Fortnite*; *Free-fire*; e *League Of Legends*. E de acordo com Menezes (2020) a audiência dos jogos eletrônicos foi de 453,8 milhões de pessoas em 2019, 12,3% maior que o ano de 2018.

Estudo de projetos correlatos

Os projetos correlatos serviram como inspirações de suas essências, seja na questão social, ou na experiência do usuário do local, conforme indicado na figura 1.

OBRA	
	
Nome: Local da obra: Autor:	Projeto Afrogames - ONG AfroReggae Centro cultural Waly salomão - Vigário Geral, RJ Arquiteto do prédio do centro cultural: Luiz Stein
Data do projeto ou da construção:	Inauguração do centro cultural: 2010 Inauguração do projeto Afrogames: 2019
Referência para o meu trabalho:	<ul style="list-style-type: none"> - Questão social - Instalado em uma favela - Facilita o acesso à equipamentos profissionais - Capacita jovens para o mercado de jogos
Como será utilizado no meu trabalho:	Meu projeto terá uma área voltada para o mesmo fim, dar a oportunidade de pessoas de baixa renda à tecnologia de alto nível, os capacitando para o mercado de trabalho de jogos.
	Escola de Magia e Bruxaria do Brasil - Evento de Imersão Hotel Castelo Nacional Inn - Campos do Jordão, SP Arquiteto não identificado
	Construção do castelo: 1930 à 1964
	<ul style="list-style-type: none"> - Experiências relacionadas a imersividade, como cenografia, atividades lúdicas e campeonatos. - Desvinculo da realidade do usuário, fazendo o real e o irreal se mesclarem.
	As experiências imersivas causadas nesse evento, serviu como base do que propus no meu projeto, independente do tema, todos possuem atividades, cenografia, o desvinculo da realidade.

Figura 1. Projetos correlatos

Programa de necessidades

Com a análise de correlatos, e o estudo desta pesquisa, foi traçado um programa para a realização do projeto, e assim trabalhar inteiramente nessas áreas com a temática imersiva. Então, foi destinado os ambientes aos seus respectivos temas (tabela 1).

TEMA	AMBIENTE	QUANT.	ÁREA (m ²)	TEMA	AMBIENTE	QUANT.	ÁREA (m ²)	
TETRIS	SALÃO PRINCIPAL	1	703,26	STAR	EXPOSIÇÃO	1	72,83	
	RECEPÇÃO	1	99,57	WARS	CÁPSULA DE VIAGEM			
	LOJAS TIPO 01	2	14,25		NAVE	1	381,05	
	LOJAS TIPO 02	2	14,39		CAFETERIA	1	185,13	
	LOJAS TIPO 03	1	21,26		LOJAS	4	14,53	
	PASSARELAS	1	461,61		LOJA TEMÁT.	1	86,35	
	CANTINA	1	22,08					
HARRY POTTER	ESTAÇÃO	1	201,49		ERA	SALÃO JOGOS	1	33,65
POTTER	BECO DIAGONAL	1	20,45	MEDIEVAL	SALÃO JOGOS	1	108,70	
	LOJA TEMÁTICA	1	68,20		RECEPÇÃO	1	23,02	
	ENTRADA CASTELO	1	68,90		ARQUIVO	1	6,00	
	SALÃO COMUNAL	1	58,95		SALA DIY	1	46,79	
	REFEITÓRIO	1	465,53		TAVERNA	1	111,22	
	LANCHONETES	3	38,70		COZINHA	1	30,19	
	LANCHONETE	1	40,90		SALA FUNC.	1	37,51	
ESPORTS	SALÃO PRINCIPAL	1	345,42	-	SALA MANGÁS	1	68,34	
	RECEPÇÃO	1	20,67		SALA DE AULA	1	18,96	
	ARQUIVO	1	6,00		LABORATÓRIO	2	38,34	
	CAFETERIA	1	21,88		RECEPÇÃO	1	62,85	
	MEZANINO	1	129,66		ARQUIVOS	1	6,00	
	PISTA DE DANÇA	1	61,97		SECRETARIA	1	9,00	
	PALCO	1	40,00		ESTACIONAMENTO	2	1143,24	
	DEPÓSITO	1	7,56		BANHEIRO FEM.	8	20,62	
	BANHEIRO FUNC.	BANHEIRO FUNC.	1		3,96	BANHEIRO MASC.	8	20,56
						VESTIÁRIO	2	9,28

Tabela 1: Quadro de áreas

O projeto

O projeto possui uma área total construída de 9033,21m², tendo um TO de 0,35% e CA de 0,91. E devido sua dimensão, optou-se pela construção em estruturas metálicas, permitindo mais leveza para a construção e maiores vãos. O edifício é revestido de placas de vidro fotovoltaicas, para que absorva a luz solar, transformando em energia.

Devido à necessidade da imersão e quebra da realidade do usuário, optou-se pela construção com o uso da ventilação mecânica, então, foi deixado um espaço de 60 cm entre a viga e o forro, para a passagem de toda a infraestrutura necessária do edifício.

Como já dito neste artigo, a morfologia do edifício é baseada no jogo Tetris, em que as peças que caíram sobre o terreno o formaram, como é possível ver na figura 2 e 3. Partindo dessa ideia, o projeto tomou forma, com o conceito das peças caindo, e que durante sua queda houveram “destruições” em certos lugares, os expondo ao universo.



Figura 2. Maquete eletrônica (Produção do autor)



Figura 3. Maquete eletrônica (Produção do autor)

Então, como é possível ver na figura 4, a entrada principal está voltada para a Avenida Odilon Braga, já voltado para a Rua Narciso Martins, temos a entrada do estacionamento, e a entrada de serviço, e a Rua Newton Braga com acesso somente para aqueles que estão a pé.

O projeto desenvolveu-se em um edifício maior (entrada principal), contendo a maioria das atividades, a arena *SwordPlay* no coração do terreno (figura 5), ao lado temos a entrada da Luderia e área de construção das armas, e ao “fundo” do terreno, após o lago, temos a Taverna com um tobogã em forma de dragão tecnológico (figura 6). Esta parte externa foi destinada à era medieval, porém, como o edifício é tecnológico, toda a parte externa foi pensada com cuidado para que essas duas eras se mesclassem.

Além disso, para a área externa foram pensadas algumas atividades como: escalada, localizada atrás da parede da arena, com uma grande rede de cordas para as pessoas descansarem. Decks orgânicos entre as árvores, com camas de cordas, e dois decks em cima dessas árvores, em que seu acesso é através de uma rede de escalar. Ambos se conectam com uma tirolesa, que será utilizável apenas com supervisão.



Figura 4. Implantação (Produção do autor)

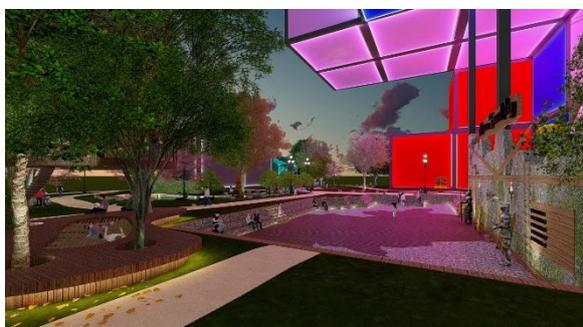


Figura 5. Maquete eletrônica (Produção do autor)



Figura 6. Maquete eletrônica (Produção do autor)

Voltando para a entrada do edifício, e pensando no efeito de continuidade do mesmo, foi proposto um espelho d'água em sua volta, e assim, causando este efeito desejado. Além disso, para quebrar o efeito modular do edifício, em sua entrada foi colocado arcos de forma “aleatória”, com iluminação, causando um efeito de túnel, já que o piso também segue a mesma leitura de iluminação (figura 7).

Visto isso, foi escolhido não trabalhar com qualquer tipo de vegetação que atrapalhasse na leitura desta fachada. Assim, tornando a visão limpa (figura 8).



Figura 7. Maquete eletrônica (Produção do autor)



Figura 8. Elevação - fachada (Produção do autor)

Internamente, o edifício funciona com as seguintes divisões: Possui 2 subsolos para o estacionamento, 2 pavimentos com o tema Tetris, 1 pavimento com a tema Star Wars, 1 do Harry Potter e o outro do eSports, possuindo 1 pavimento e 1 mezanino (figura 9 e 10).



Figura 9. Corte A (Produção do autor)



Figura 10. Corte B (Produção do autor)

No térreo, entramos ainda com a temática do Tetris (figura 11), tendo uma área de exposição para videogames antigos, contando a história do mesmo, e possibilitando que alguns sejam jogados. Também possui algumas lojas, e em seu mezanino, sendo formado por

passarelas “aleatórias”, existindo fliperamas para jogar, juntos da cantina e sorveteria. O conceito do pavimento permanece, os pilares são Tetris, que durante sua queda no terreno, se desmembraram e formaram estrelas (luminárias), e as que estão juntas, viram bancos (figura 12).



Figura 11. Planta térreo (Produção do autor)

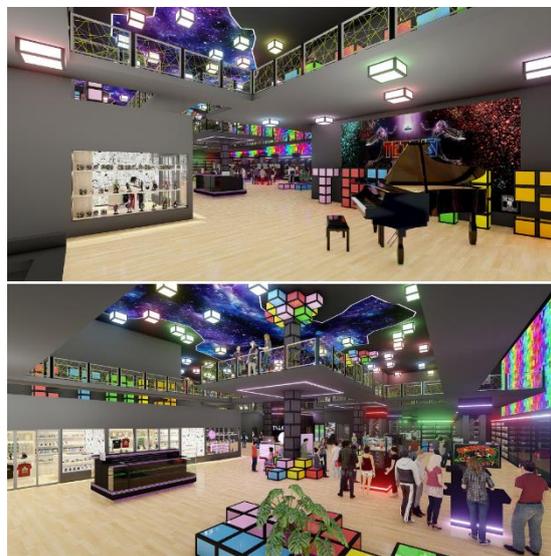


Figura 12. Maquete eletrônica (Produção do autor)

No pavimento seguinte, temos o tema Star Wars (figura 13 e 14). Assim que entramos, temos uma exposição com naves e bonecos para tirar foto. Até mesmo o corredor dos banheiros dialoga com a temática. Em seguida, entramos na capsula de viagem, com a temática de um ônibus espacial e aí sim chegamos a nave, aonde os painéis possuem jogos, para a interação com o usuário. Na área das lojas e do café, a nave foi criada com a ideia de que foi destruída pelo Darth Vader, e está sendo invadida por ele e seu exército.



Figura 13. Planta terceiro pav. (Produção do autor)

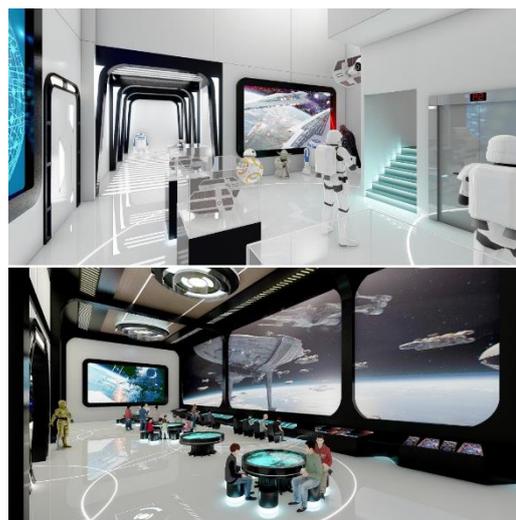


Figura 14. Maquete eletrônica (Produção do autor)

No próximo pavimento, temos o tema do Harry Potter (figura 15). Assim que chegamos, estamos dentro de um trem, chegando a plataforma 9 $\frac{3}{4}$. Temos a opção de ir para a sala de animes, mangás e HQs, e as salas de aula, ou continuar no mundo de Harry Potter. A sala de animes, mangás e HQs foi pensado para ser um ambiente aconchegante, dando a possibilidade de as pessoas deitarem dentro das cabines de dois andares, e assistir seus desenhos, ou sentar nos sofás, puffs e tapetes para fazer a leitura (figura 16).



Figura 15. Planta quarto pav. (Produção do autor)



Figura 16. Maquete eletrônica (Produção do autor)

Continuando no tema Harry Potter, quando chegar na estação, o usuário atravessará uma parede de espumas, simulando o efeito do filme do Harry Potter de passar através da parede na estação e assim chegando ao Beco Diagonal, onde teremos a loja temática, e por dentro dela, há uma passagem secreta através da lareira, chegando ao castelo (figura 17), que possibilitará ir para o refeitório ou o salão comunal (figura 18).

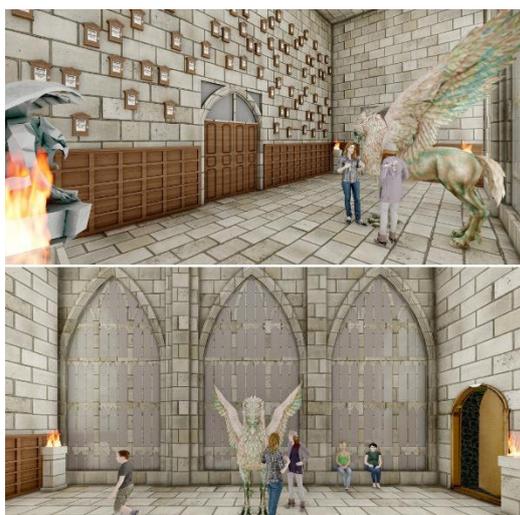


Figura 17. Maquete eletrônica (Produção do autor)



Figura 18. Maquete eletrônica (Produção do autor)

Para não atrapalhar a imersividade, as portas das cozinhas serão escondidas, fazendo parte do painel da sala do refeitório. As televisões de propagandas dos alimentos ficarão logo acima dessas portas, indicando aonde a pessoa deverá se dirigir para retirar o pedido e efetuar o pagamento. O pedido poderá ser feito de duas maneiras, tanto pelo aplicativo do edifício, quanto pelos *tablets* disponibilizados dentro dos livros que estão em cima das mesas.

Os últimos pavimentos são de *eSports* (figura 19). Assim que o usuário chega, ele dará de cara com a estátua do Barão Na'shor, monstro que é ícone do jogo *League of legends* (figura 20). A estátua foi escolhida para ficar ali, justamente para esconder o pilar, ainda sim, mostra o "centro" de tudo. O local possui computadores e videogames para as pessoas jogarem e também servirá de espaço para campeonatos. O espaço do mezanino foi destinado ao jogo *Just Dance*, onde as pessoas poderão dançar no palco e as outras copiarem o telão na pista de dança. Em períodos noturnos, poderá ser usado como uma balada *Geek*, com área para bar.

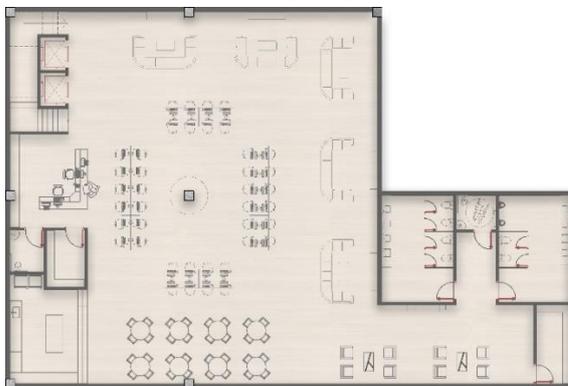


Figura 19. Planta quinto pav. (Produção do autor)

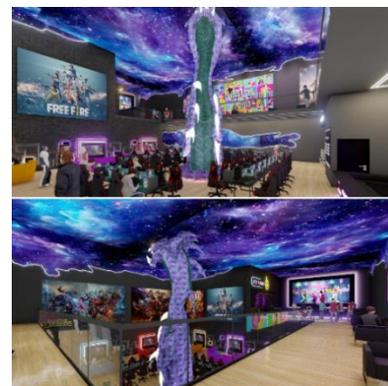


Figura 20. Maquete eletrônica (Produção do autor)

A Luderia (figura 21 e 22), possui a entrada somente pela área externa do edifício principal. É um local voltado para que as pessoas possam jogar jogos de tabuleiro e rpg (*role-playing game*). Na sala ao lado, temos a sala de artesanato, voltada para construção de armas de *swordplay*, que serão utilizadas nas arenas.

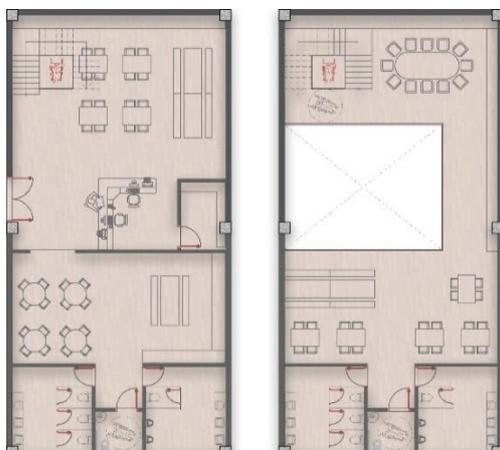


Figura 21. Plantas Luderia (Produção do autor)



Figura 22. Maquete eletrônica (Produção do autor)

Por fim, a taverna. Ela está desvinculada do edifício principal, encontrando-se ao meio da “floresta”, perto da arena *swordplay*. Então, assim que os guerreiros, barbaros e feiticeiros terminarem suas lutas, poderão desfrutar da taverna (figura 23 e 24).

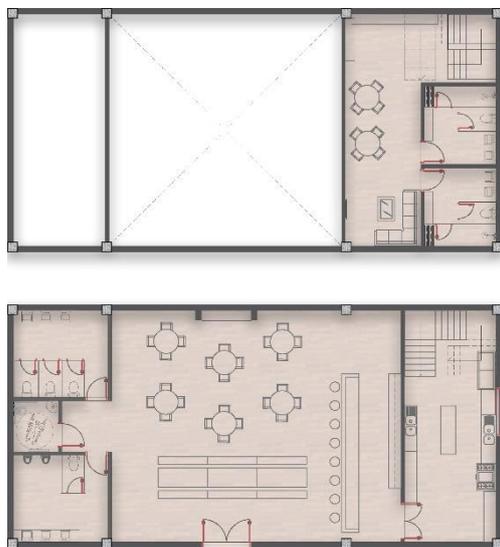


Figura 23. Plantas Taverna (Produção do autor)

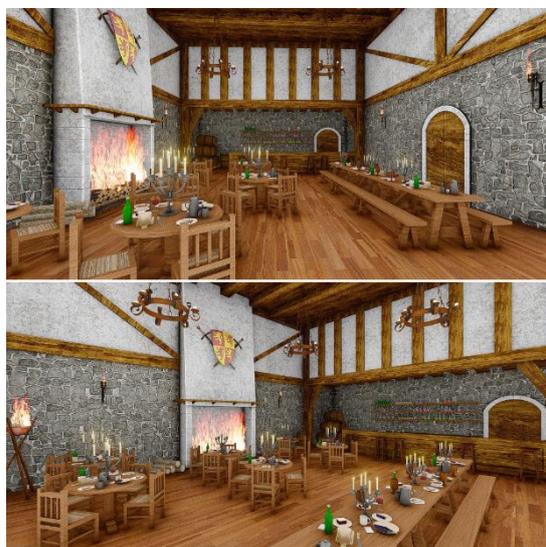


Figura 24. Maquete eletrônica (Produção do autor)

CONCLUSÃO

A importância deste projeto está vinculada aos benefícios dos jogos, e a influência do mundo *Nerd e Geek* sobre as pessoas. Além disso, é promover o respeito, a inclusão e desvincular preconceitos arraigados na sociedade, apontado os benefícios de se consumir este tipo de conteúdo. Como também, dar a oportunidade para as pessoas através de um projeto social voltado para uma área que está em ascensão no Brasil, e assim prepara-las para o mercado dos jogos. E pensando na questão econômica, por ser um projeto diferente e único no Brasil, é melhorar a economia da cidade de Bauru com o turismo.

O projeto desenvolvido atendeu o programa inicial, mas devido à dimensão do projeto e o limite de prazo para sua finalização, não foi possível detalhar todas as salas na maquete eletrônica, para mostrar a cenografia esperada para aqueles ambientes. Também, inicialmente foi pensado em coletar dados, já que se jugou muito difícil achar pesquisas sobre o tema, porém, conforme o andamento da pesquisa, foram encontradas pesquisas sobre tudo, portanto, foi descartada a ideia do questionário. Concluo relatando que o objetivo geral iniciado foi atendido.

REFERÊNCIAS

A escola de Magia e Bruxaria do Brasil - EMB. Disponível em: <<https://escolademagiaebruxaria.com.br/a-escola/>>. Acesso em: 15 maio 2021

ANGUERA, Joaquin A. et al. Video game training enhances cognitive control in older adults. *Nature*, v. 501, n. 7465, p. 97-101, 2013.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO. Bauru teve seu desenvolvimento marcado pela Estrada de Ferro Sorocabana. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=262291>>. Acesso em: 27 maio 2021

Bauru e a sina do “chão de passagem”. *Repórter Unesp*, ago. 2015. Disponível em: <<http://reporterunesp.jor.br/2015/08/05/bauru-e-sina-do-chao-de-passagem/>>. Acesso em: 27 maio 2021

BBC NEWS. Games melhoram a memória - e outras revelações do maior experimento sobre inteligência já realizado no mundo. 23 maio 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-52728977>>. Acesso em: 15 maio 2021

BELIN, Luciane. Nerd: o que significa esse termo tão popular? *Tecmundo*, 2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/produto/153077-nerd-significa-termo-tao-popular.htm>>. Acesso em: 25 abr. 2021

BICCA, Angela et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. *Conjectura: Filos. Educ.*, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013

BOZZA, Claudia. A história do Tetris. *TECHTUDO*, 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-do-tetris.html>>. Acesso em: 26 abr. 2021

BRASIL. Prefeitura municipal de Bauru. Disponível em: <<https://www2.bauru.sp.gov.br/bauru.aspx?m=2>>. Acesso em: 26 abr. 2021

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 17 maio 2021

CAMBRIDGE DICTIONARY. Dicionário Inglês-Português. Cambridge University Press, s/d. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/nerd>> Acesso em: 25 abr. 2021

CIPRIANO, Ana., SILVA, Rebecca. Blockbuster: as 10 maiores bilheterias de todos os tempos. *Forbes*, 16 abr. 2021. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbeslife/2021/04/blockbuster-as-10-maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos/>>. Acesso em: 10 maio 2021

CORNACHIONI, Jaqueline. A importância de Star Wars na história do cinema. *Cinamatecando*, 28 nov. 2016. Disponível em: <<https://cinamatecando.com.br/importancia-de-star-wars-na-historia-do-cinema/>>. Acesso em: 10 maio 2021

DUMAZEDIER, Joffre. *A sociologia empírica do lazer*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979

_____, Joffre. *Lazer e Cultura Popular*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

GAMBOIAS, Hugo Filipe Duarte. - *Arquitetura com sentidos: os sentidos como modo de viver a arquitetura*. Mestrado. Coimbra, 2013.

HONORATO, Thainan. Jogos eletrônicos podem ajudar a controlar obesidade infantil. *JORNAL DA USP*, 2018. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/?p=208590>>. Acesso em: 15 maio 2021

IBGE- *Instituto Brasileiro De Geografia E Estatística*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/bauru.html>>. Acesso em: 11 maio 2021

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. *XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom*. 2011.

MENEZES, Bruna Campos de. O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos. *Globo Esporte*. 01 ago. 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 11 maio 2021

OTTATI, Rafael; FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix. Somos Bárbaros, Guerreiros, Magos e Feiticeiros: A Idade Média Revisitada nos Games. *ComparArte*, v. 1, n. 1.

PAIVA, Andréa de. NeuroArquitetura e Percepção: criando experiências mais completas para os ambientes. *NEUROAU*, 29 set. 2020. Disponível em: <<https://www.neuroau.com/post/neuroarquitetura-e-percepcao-criando-experiencias-mais-completas-para-os-ambientes>>. Acesso em: 23 abr. 2021

_____, Andréa de. Os Olhos do Corpo: percepção, sensorialidade e a NeuroArquitetura. *NEUROAU*, 27 maio 2020. Disponível em: <<https://www.neuroau.com/post/os-olhos-do-corpo-percepcao-sensorialidade-e-a-neuroarquitetura>>. Acesso em: 23 abr. 2021

PESQUISA GAME BRASIL. *Perfil do gamer brasileiro, 2021*. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 09 abr. 2021.

Project for Public Spaces. *What Makes a Great Public Place*. 16 Abr 2019. Disponível em: <<https://www.pps.org/article/grplacefeat>>. Acesso em: 03 maio 2021

Projeto de eSports do AfroReggae, AfroGames é inaugurado em favela no Rio de Janeiro. *SPORTV*. 07 maio 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/projeto-de-esports-do-afroreggae-afrogames-e-inaugurado-em-favela-no-rio-de-janeiro.ghtml>>. Acesso em 24 mar. 2021

REIS-ALVES, Luiz Augusto dos. O conceito de Lugar. *Arquitextos*, São paulo, ano 08, n.087.10, Vitruvius, ago. 2007. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.087/225>>. Acesso em: 02 maio 2021.

SHÜTZ, Ronaldo., JESUS, Saul Neves de. Percepção subliminar: longe dos olhos, perto do coração. *Revista dos Algarves*, n. 13, p. 3-7, 2005.

SILVEIRA, Debora. O que é cultura Geek? *OFICINA DA NET*, 2017. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek?>>. Acesso em: 25 abr. 2021

TARTAGLIONE, Nancy. Harry Potter And The Sorcerer's Stone' Crosses \$1B Global Box Office With Boost From China Reissue. *DEADLINE*, 18 ago. 2020. Disponível em: <<https://deadline.com/2020/08/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-one-billion-crosses-worldwide-box-office-1203016366/>>. Acesso em: 10 maio 2021

VEZZALI, Loris et al. The greatest magic of H arry P otter: Reducing prejudice. *Journal of Applied Social Psychology*, v. 45, n. 2, p. 105-121, 2015.

VISA. *Dados da Visa mostram crescimento de quase 140% no faturamento do mercado de games no Brasil*. 2021. Disponível em: <<https://www.visa.com.br/sobre-a-visa/noticias-visa/nova-sala-de-imprensa/mercado-de-games-brasil.html>>. Acesso em: 12 maio 2021

WIJMAN, Tom. Global Games Market Report. *NEWZOO*, nov. 2020. Disponível em: <<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>>. Acesso em: 12 maio 2021