

LAZER E CULTURA DIGITAL

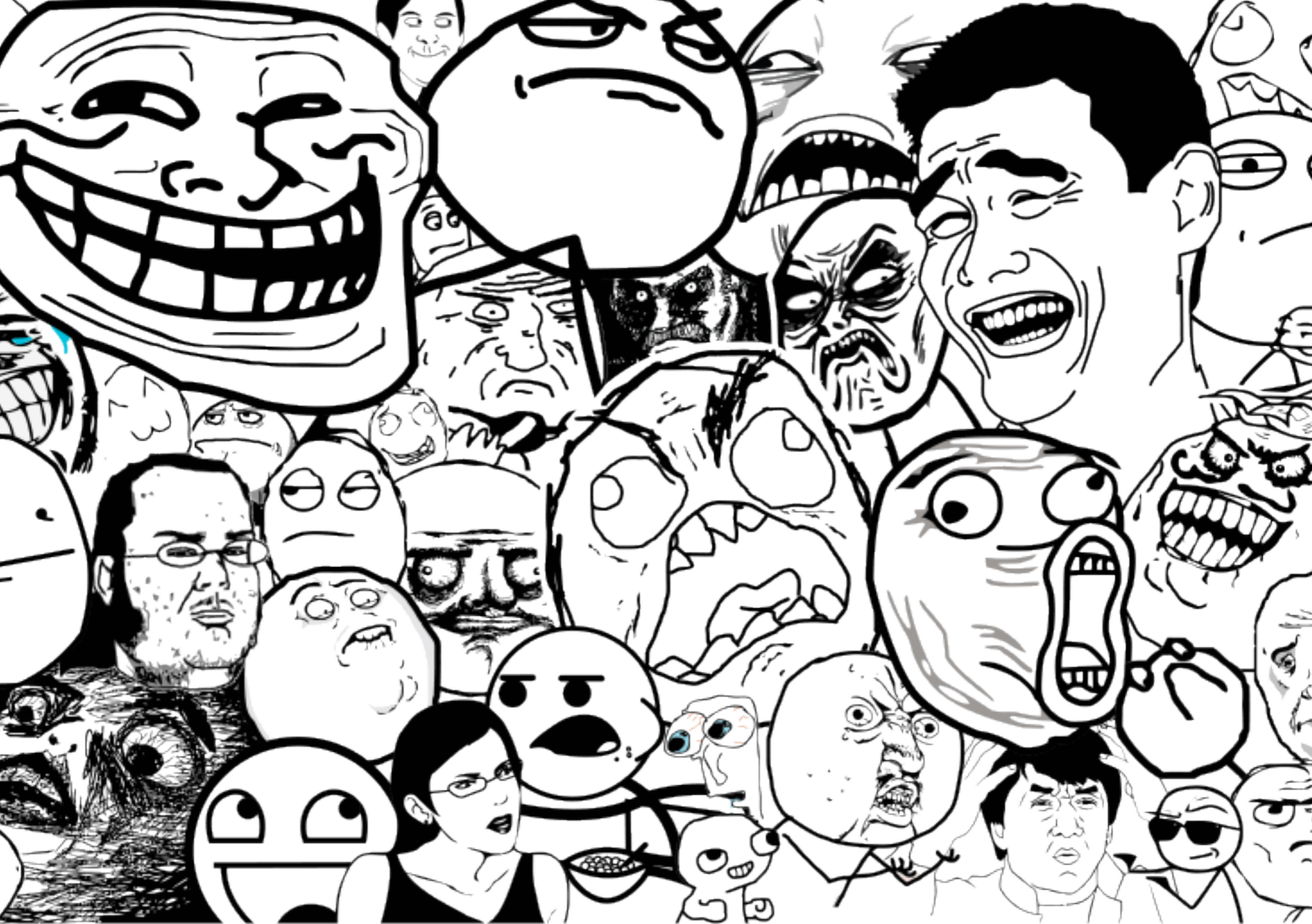
LAZER E ENTRETENIMENTO NA WEB

Prof. Carlos Café Dias

Segundo RODRIGUES, J.C. (*Webinsider*), o surgimento e consolidação do que hoje chamamos de **internet foi sim uma revolução**, assim como a queda da Bastilha ou a Revolução Industrial, **pois alteraram fortemente as relações sociais, o mercado consumidor e muitos dos valores humanos e educacionais.**



A *web* consolidou-se como uma **grande plataforma para troca e compartilhamento de conteúdo**, impulsionada pela diversificação de equipamentos portáteis capazes de armazenar e transportar cargas cada vez maiores de arquivos.



MEMES

Meme é o termo criado por **Richard Dawkins** (*O Gene Egoísta*, 1976) e seria a unidade mínima da memória, ou uma unidade de informação (comportamentos, crenças, etc).



Um **meme** de internet é simplesmente uma ideia que é propagada através da *World Wide Web*, que pode assumir a forma de um *hiperlink*, vídeo, imagem, website, hashtag ou mesmo apenas uma palavra ou frase.



DPPI for "www.Moto-Live.com"

FUCK YEAH

I LOVE BOWLING

COISAS MAIS DIFICEIS DE FAZER NO MUNDO

1 – CONTAR OS FIOS DE CABELO

2 – LAVAR OS OLHOS COM AGUA E SABÃO

3 – RESPIRAR COM A LÍNGUA PRA FORA



STIRINHAS.COM.BR

COLOCAR A LINGUA PRA DENTRO!

Podem se espalhar de pessoa para pessoa através das redes sociais (*orkut, facebook, twitter, tumblr, 4chan, etc*), blogs, e-mail, sites e outros serviços baseados na *web*.

Podem evoluir e se espalhar mais rapidamente, em forma de **viral**, chegando às vezes a popularidade em todo o mundo e desaparecendo tudo em poucos dias.

Podem permanecer o mesmo ou se mutarem ao longo do tempo, por meio de comentários, imitações, paródias, etc.

VICIPÆDIA

Libera encyclopaedia

ويكيبيديا
آزاد فرہنگ علوم

วิกิพีเดีย
สารานุกรมเสรี

ויקיפדיה
האנציקלופדיה החופשית

ウィキペディア
フリー百科事典

ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ

Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

WIKIPÉDIA

L'encyclopédie libre

विकिपीडिया
एक मुक्त विश्वकोश

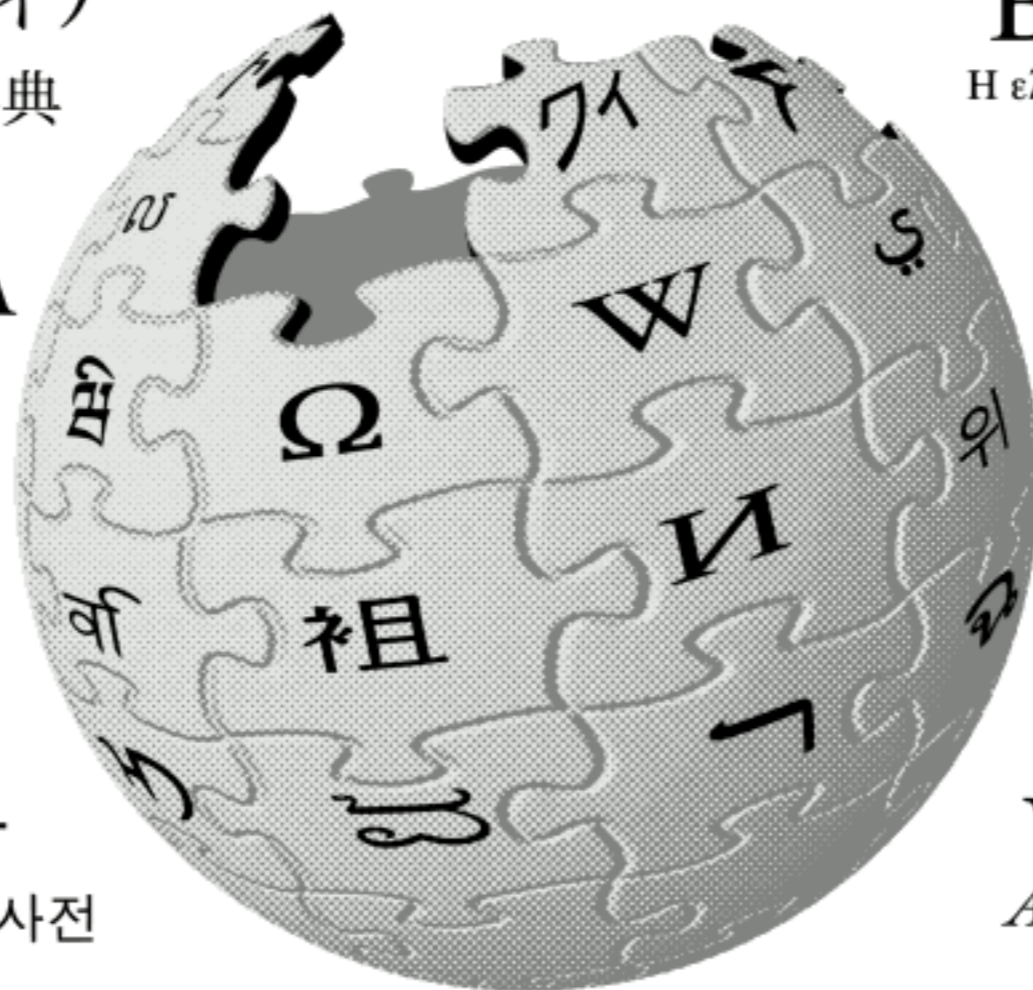
WIKIPEDIA

The Free Encyclopedia

維基百科
自由的百科全書

위키백과
우리 모두의 백과사전

VICIPÉID
An chiclipéid shaor



WIKIPEDIA

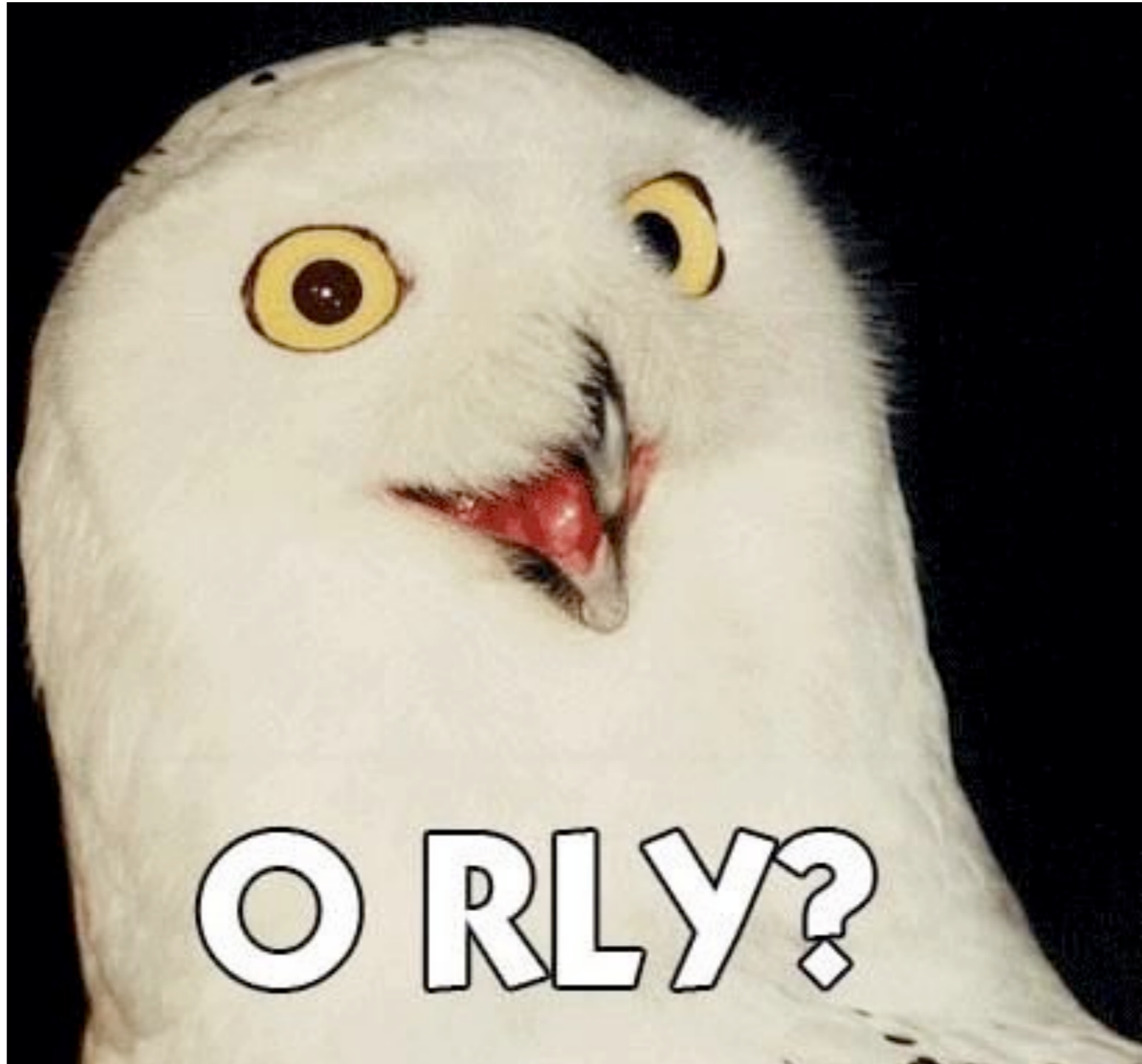
Die freie Enzyklopädie

São distribuídos de forma orgânica, voluntariamente, e *peer-to-peer* (compartilhamento)

Pode ser recriado ou reutilizado ou por qualquer pessoa (direitos criativos)

São usados comercialmente no **marketing viral**, uma forma livre de publicidade de massa.

OH, REALLY? (*Sério? É mesmo? Ah, é?*)



CHUCK NORRIS FACTS



KEYBOARD CAT



NYAN CAT



SOU FODA



HARLEM SHAKE



KINDER OVO




ENTRETENIMENTO 2.0

Esse novo modelo de negócios de conteúdo virtual, vêm levando ao fim o antigo modelo adotado por empresas como a **Blockbuster**, que fechou grande parte de suas lojas e passou a aderir a comercialização de conteúdo digital, como hoje fazem gigantes como a **Apple**, a **Amazon** e o **Google**, **oferecendo serviços de download de músicas, filmes, séries e livros.**


Música agora disponível




roberto carlos



RIHANNA
TALK THAT TALK



Os anos 60 do Rei



LINKS RÁPIDOS

- Busca avançada
- Navegar
- Conta
- Suporte
- iTunes Match **NOVO**
- Comprado **NOVO**
- Minha lista de desejos
- Meus alertas

TOP CHARTS

Singles [Ver todos >](#)

Músicas Videoclipes



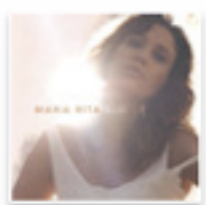
- Beds Are Burning**
Johnette Napolitano & Will Crew...
- O Sol**
Jota Quest
- We Come 1 (Radio Edit)**
Faithless
- Whatever You Like**
T.I.
- Live Your Life (feat. Rihanna)**
T.I.
- Low (feat. T-Pain)**
Flo Rida

Álbuns [Ver todos >](#)

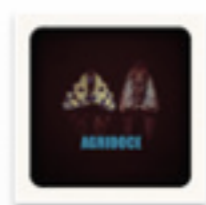
Agora com música [Ver todos >](#)



Manuscrito (Ao Vivo)
Sandy



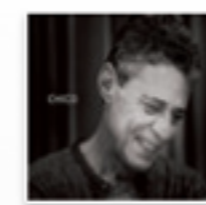
Elo
Maria Rita



Agridoce
Agridoce



O Que Você Quer Saber de Verdade
Marisa Monte



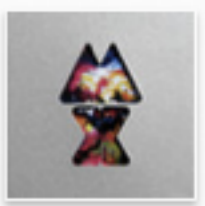
Chico
Chico Buarque



The Discovery Box Set (Remastered)
Pink Floyd



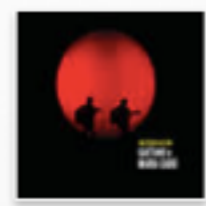
Belo - 10 Anos de Sucesso, Vol. 1 (...)
Belo



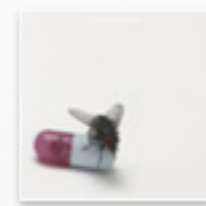
Mylo Xyloto
Coldplay



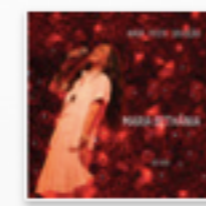
Amor de Alma
Victor & Leo



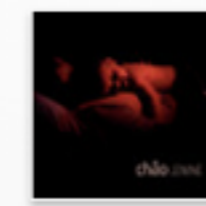
Shimbalaiê (Multishow Ao Vivo)
Caetano Veloso & ...



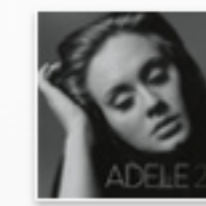
I'm With You
Red Hot Chili Peppers



Amor Festa Devocao
Maria Bethânia



Amor É Pra Quem Ama - Single
Lenine



21
ADELE



A indústria de **games** foi outra que também teve que se reinventar e criar serviços que permitam às pessoas jogar via internet, online e em tempo real, a partir de seus consoles (como os *MMORPG*). Um segmento que **hoje fatura mais que a multi-milionária do cinema americano, Hollywood.**



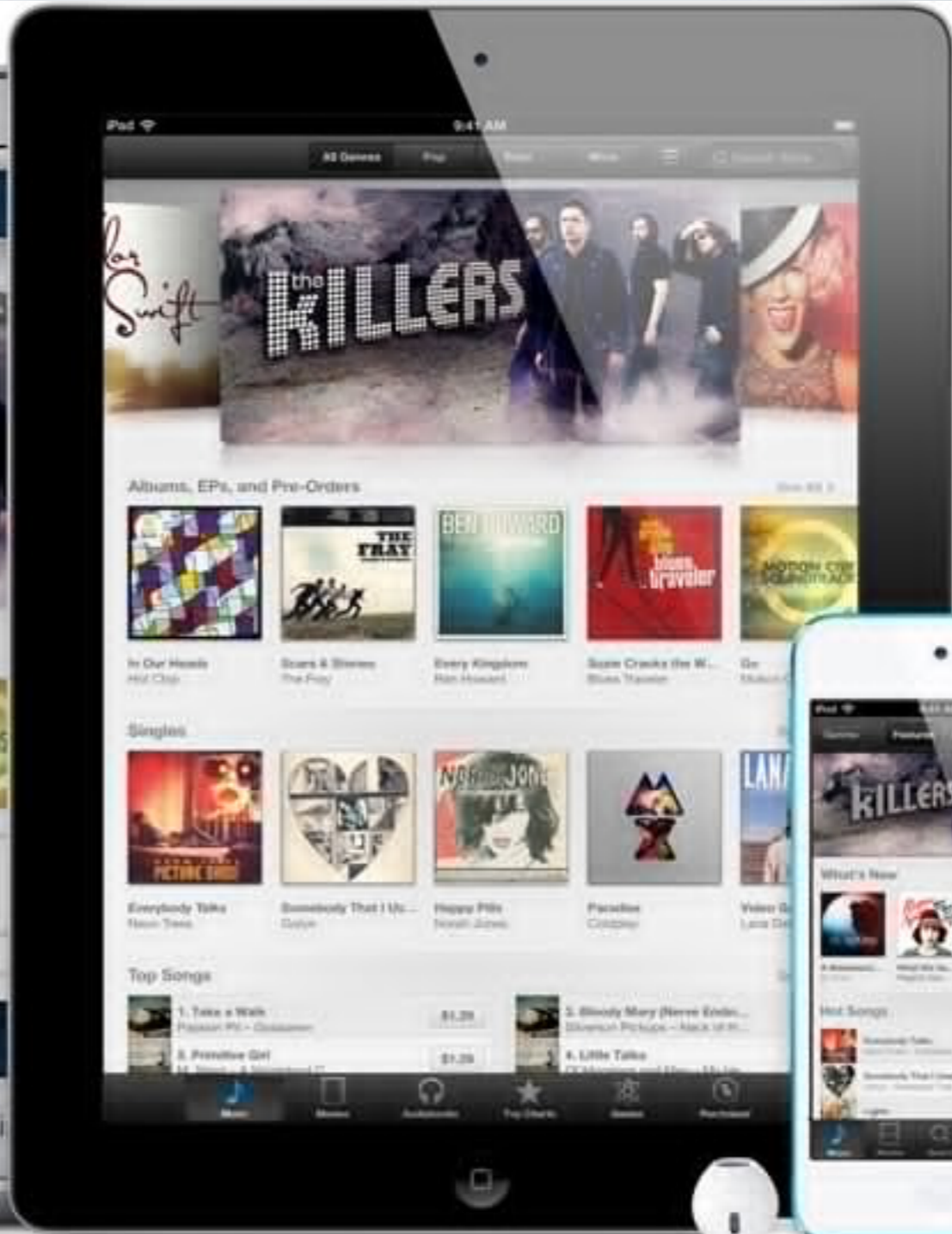
O CONTEÚDO DIGITAL

Esse novo modelo de negócios de conteúdo virtual, vêm levando ao fim o antigo modelo adotado por empresas como a **Blockbuster**, que fechou grande parte de suas lojas e passou a aderir a comercialização de conteúdo digital, como hoje fazem gigantes como a **Apple**, **Amazon** e mais recentemente o **Google**, oferecendo **serviços de download de músicas, filmes, séries, livros, aplicativos e jogos.**

○ **Napster** não matou a indústria fonográfica, os bits e bytes o fizeram; e o compartilhamento é o fundamento e a base da comunicação em rede.

○ futuro da indústria de conteúdo depende de sua aptidão para reinventar tudo, pois não se pode deter a replicação e o compartilhamento.

O CONTEÚDO ESTÁ
VIRANDO SERVIÇO



Surge então o questionamento “**por que alguém vai pagar por um MP3 se eu posso baixar de graça da internet usando um programa qualquer de compartilhamento de arquivos?**”. Por um simples motivo: a Apple não vende música.

E também não vende filmes, e não vende aplicativos nem iBooks.

A Apple vende um serviço de organização e disponibilização destes diferentes conteúdos a um preço que justifique alguém ter **o trabalho de facilitar sua vida.**



A **Netflix** não vende filmes, vende a facilidade de assisti-los quando quiser, de maneira organizada e acessível em múltiplos dispositivos (*computador, iPad, Xbox 360, Playstation3 etc*).

Algumas empresas criaram plataformas com o objetivo de vender conteúdo digital numa relação de **pioneirismo** (temos antes do concorrente), **exclusividade** (só tem em nossa plataforma) ou **facilidade** (todo mundo tem, mas aqui é mais fácil consumir).



Na crescente indústria dos games, redes online como **Xbox Live**, **Playstation Network** e **Nintendo Network** trabalham estes três elementos de maneira bastante clara, tendo como pano de fundo a qualidade e imagem percebidas de seus consoles.

No mais, não se comercializa apenas conteúdo digital, mas algo maior e mais rico: **experiência!**

FIM