

## Viva 50: resgate da 4ª Copa do Mundo de Futebol<sup>1</sup>

Amanda Franciele SILVA<sup>2</sup>

Giovana Matusita Soares de REZENDE<sup>3</sup>

Lorena Gabriela Santos MARTINS<sup>4</sup>

Nayara de Sousa FERREIRA<sup>5</sup>

Rafael Duarte Oliveira VENANCIO<sup>6</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### RESUMO

O *newsgame* “Viva 50” relembra as particularidades da Copa do Mundo de Futebol realizada no Brasil no ano de 1950. Utilizando textos curtos, vídeos, fotografias e ilustrações, abordam-se informações esquecidas pelo tempo como eliminatórias, seleções participantes, estádios utilizados, números de jogos de cada equipe, jogadores destaques, entre outros. Além do resgate jornalístico, o jogador do *newsgame* possui acesso a uma narrativa ficcional e escolhe que caminho seguir por meio da história de seu avô, podendo chegar a quatro finais distintos, sem alterar o final real de 1950.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Newsgame*; futebol; Copa do Mundo; 1950.

### 1 INTRODUÇÃO

O futebol, considerado paixão nacional, é um esporte que consiste em competições de jogos, em que 11 jogadores de cada equipe disputam a bola com o objetivo de colocá-la entre as traves adversárias e fazer o gol, que determina o placar e o vencedor. Praticado com diversos nomes ao longo da antiguidade, foi na Inglaterra, em 1863, que teve estabelecida a maioria das regras ainda existentes.

A *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) é o organismo que rege o futebol a nível internacional e que organiza o maior evento esportivo no mundo entre

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Games.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: amanda.fsilva@live.com.

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre do curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: gi.matusita@gmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 7º. Semestre do curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: martinsg.lorena@gmail.com.

<sup>5</sup> Estudante do 7º. Semestre do curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: nayarasfr@gmail.com.

<sup>6</sup> Orientador do trabalho. Professor do curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: rdovenancio@gmail.com.

seleções, sendo realizado desde 1930. A competição ocorre de quatro em quatro anos, intercalando o país-sede. Porém, durante a Segunda Guerra Mundial não houve competição.

Em 1950, a 4ª edição da Copa do Mundo de Futebol foi realizada no Brasil e seu placar final foi traumático para torcedores da seleção nacional. Apesar do conhecimento sobre o resultado do evento esportivo, conhecido como “Maracanazo”, memórias importantes foram esquecidas com o tempo, como os outros jogos, as curiosidades e o modelo de competição.

A memória é importante para o jornalismo esportivo. Por meio dela conseguimos construir a história das equipes, demonstrar seu valor e as características que as rodeiam. É por meio da memória que se estabelecem ídolos, lendas, recordes e rivalidade, alimentos do esporte e dados utilizados constantemente para comparar equipes e jogadores. A memória reconstrói uma época e explicam tradições, porém é necessário lembrar que há interferência do produtor de conteúdo na escolha dos elementos específicos.

De fato, o que sobrevive não é o conjunto daquilo que existiu no passado, mas uma escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelos que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa, os historiadores. (LE GOFF, 1990, p. 535).

Pensando na memória da competição mais importante de seleções, o *newsgame* “Viva 50” visa contar sobre os principais fatos da 4ª edição da competição, informando aos jogadores do *game* sobre acontecimentos ignorados ou esquecidos ao longo dos anos. Com o jogo, ainda é possível mudar a emoção vivida na final, já que como personagem o jogador pode determinar que caminho seguir.

Os jogos baseados em notícias ainda são pouco explorados pelos pesquisadores e desconhecidos para a ampla coletividade. Os *games* noticiosos oferecem a possibilidade do conhecimento ser veiculado em espaços lúdicos de comunicação, permitindo maior envolvimento do jogador com a informação e, conseqüentemente, melhor recepção. Ainda mais se tratando de um jogo que envolve um tema passional como o nosso, o futebol, em especial, um Mundial de Seleções.

A nova proposta dos jogos informativos subverte a ideia dos *games* tradicionais e também a de produção de notícias, pois permite que o jogador, por meio de suas escolhas e interesses, determine a narrativa do jogo e acesse diferentes caminhos dentro dele. No “Viva 50”, cada tela é composta por uma parte informacional estruturada em pirâmide

invertida e o jogador acessa as diferentes cenas de acordo com a sua escolha na cena anterior. Geraldo Seabra conclui que:

Assim, os jogadores podem desenvolver um jogo a partir de um game pré-formatado, ou até criar o seu próprio jogo, usando ferramentas virtuais de criação, munindo-se de informações noticiosas como mais um elemento narrativo. Portanto, assistimos quase silenciosamente ao nascimento do Jornalismo 4.0 – A era dos gamers jornalistas. (SEABRA, 2007, p.13).

O modelo *newsgame* procura atrair jovens para o universo da informação de forma participativa. Essa plataforma será capaz de preparar esses jovens para a discussão do tema, pois consegue promover o “sincretismo do real e do imaginário” que, segundo Edgar Morin (MORIN apud SEABRA, 2007, p.6), estaria fundamentando o jornalismo diversional. Assim, a produção do *newsgame* foi elucidativa e voltada para a informação e educação, de forma atrativa e divertida.

## **2 OBJETIVO**

A Copa do Mundo de Futebol voltou a ser realizada no Brasil no ano de 2014, após 64 anos de sua primeira edição no país. Tendo em vista o resgate da memória desse momento esportivo marcante, “Viva 50” foi pensado e desenvolvido.

O objetivo principal foi criar um *newsgame*, ou jogo noticioso, de acordo com as ideias narrativas sobre informações da Copa do Mundo de 1950. A divisão em fatos jornalísticos e história ficcional se explica pela intenção de aproximar o jogador da narrativa, uma vez que ele vivencia a experiência por meio de seu avô, podendo escolher que caminho seguir, sem deixar de receber informações verdadeiras do fato.

## **3 JUSTIFICATIVA**

A escolha de produzir um *newsgame* sobre a Copa de 1950 se justifica, pois o melhor jeito de entender e conhecer uma época é por meio da vivência. Ao se tornar o personagem daquela história, o jogador passa a ter uma experiência de como realmente foi o acontecimento, por mais fantasioso que seja a ficção.

Esse modo de compreender uma história já foi testada em outras produções, como o livro “Futebol é bom para cachorro!” em que personagens, ou melhor, torcedores com vidas absurdas vivenciam as copas do mundo.

As histórias de futebol são histórias de gente, são das histórias da gente. As copas do mundo aconteceram em nossas vidas e muitas vezes mudaram as nossas vidas – dizem que a de 50 mudou até o caráter nacional. Contudo as histórias das copas se estará contando as histórias das pessoas, portanto, de como elas eram diferentes a cada vez (...), e de que forma a seleção representou as expectativas e o modo de ser brasileiro de cada época. Mas o Torero e o Pimenta foram ainda mais engenhosos e fizeram o contrário: através das histórias de pessoas contam a histórias das copas. As pessoas e suas histórias são inventadas, as copas são verdadeiras (...). Assim temos o prazer da ficção junto com o prazer da recapitulação pertinente e da história bem registrada. (VERISSIMO apud TORERO; PIMENTA, 2002, s.p.).

A vivência, por meio da escolha do caminho a ser realizado pelo personagem do jogo, auxilia no entendimento dos fatos reais que aconteceram, pois os sentimentos estão fazendo parte da experiência. Para contribuir, há a divisão das histórias real e ficcional, mas que se encontram dentro do mesmo contexto e da mesma vivência: a Copa do Mundo de 1950.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a criação do *newsgame*, o primeiro passo foi a escolha do tema. A realização da 20ª edição da Copa do Mundo no Brasil trouxe destaque para a lembrança da 4ª edição, também realizada no país. Porém, o único fato lembrado era a final, despertando o interesse por saber outros fatos que ocorreram na competição.

A partir de pesquisas em veículos especializados, como o site da FIFA, construiu-se a árvore do jogo, peça fundamental durante todo o processo de confecção do produto. Com os caminhos decididos para chegar aos quatro tipo de finais, foi necessário o desenvolvimento do roteiro. Com estudos intensos e auxílio de livros como a “Enciclopédia das Copas do Mundo” de Baggio, foi possível resgatar detalhes e curiosidades sobre o evento, sendo selecionando um fato jornalístico de destaque para cada cena. O enredo ficcional levou em consideração as opções de caminhos a serem escolhidos.

Esquematizado o jogo, um ilustrador foi procurado para desenhar a parte ficcional, enquanto fotografias e vídeos foram encontrados para a parte jornalística ficar dinâmica, sem se resumir somente à leitura. Os vídeos foram baixados pelo programa “aTube” e “Video Grabber”, sendo creditados aos sites retirados, enquanto as fotografias são de domínio público.

Os desenhos, utilizados nas cenas 0 a 4, 6 a 12 e 14 a 18, foram feitos por Felipe Menegheti, estudante de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, exclusivamente para o jogo. A emoção e a idealização do avô foram decididas em conjunto com a produção do *newsgame* e o artista, sendo pensadas cena a cena.

Escolhidas as mídias e finalizados os desenhos, as cenas foram criadas em JPEG no programa “Photoshop”, criando o *background* e adicionando fotografias, caixas e textos. Os *links* das cenas e os vídeos foram adicionados no programa “Microsoft Expression Web 4”.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O *newsgame* é constituído por 20 cenas, sendo uma apresentação na primeira cena, quatro finais e uma de créditos. A primeira cena do *newsgame* é um convite feito para que o jogador se interesse pelo tema. Na segunda cena, há uma introdução sobre a Copa do Mundo de 1950, contando sobre a pré-competição. Na mesma cena, ainda é construída uma narrativa com o personagem que o jogador irá interpretar. A partir deste momento, o jogador passa a “ser” o avô, jovem brasileiro em 1950 que é apaixonado por futebol e por um “rabo de saia”, e fará escolhas diante de questões que serão colocadas pelo narrador.

As questões colocadas em cada cena possuem apenas duas possibilidades de resposta e basta o jogador clicar com o *mouse* na resposta que preferir, para que seja direcionado automaticamente para a cena seguinte, que corresponde ao caminho de sua escolha. Durante o percurso, será disponibilizado para o jogador um conteúdo jornalístico sobre o evento. O *play* da mídia é iniciado automaticamente.

A cena um, que convida o internauta a se tornar um jogador do “Viva 50”, tem como *layout* o desenho do estádio Maracanã. A ilustração foi escolhida pois o local foi construído especialmente para o campeonato e foi por muitos anos o maior estádio do mundo, sendo um ícone no âmbito esportivo. Portanto, como um dos principais elementos que caracterizam esse Mundial, foi evidenciado logo na cena inicial.

As cenas seguintes, que constroem os caminhos do *newsgame*, são padronizadas com uma imagem de um campo de futebol como *background*, além de serem divididas com duas caixas de texto de cores distintas para diferenciar a parte jornalística e a parte ficcional da história. O texto jornalístico, localizado no lado esquerdo da cena, fica dentro de um *box* de cor branca com efeito reticulado (50%), escrito na cor preta. O texto ficcional, que narra a história, é localizado no lado direito da cena, escrito em amarelo e dentro de um *box* preto

com efeito reticulado (70%). As opções de resposta, que direcionam o jogador, se localizam logo abaixo do texto ficcional.

A opção de utilizar imagens e vídeos na parte jornalística foi feita com o objetivo de resgatar o acontecimento. Imagens e vídeos oferecem a visualização de como foi a competição, como eram os locais e como o “avô” via a cena. Além disso, possibilitam também que o jogador tenha sua própria visão do tempo em questão. Os depoimentos proporcionam interatividade com pessoas que realmente vivenciaram a situação.

O posicionamento dos textos foi designado dessa maneira para direcionar o jogador à leitura dos dados jornalísticos das cenas, pois “a esmagadora maioria vai primeiro para o canto esquerdo no alto da página e depois ziguezagueia pelo texto até a parte inferior direita” (CASTILHO, 2004, s.p.). Dessa maneira, o fator principal da proposta de criação do *game*, que é a parte informativa e noticiosa, fica evidenciado. As cores dos *box* e das fontes foram escolhidas de maneira que a sua transposição fique visível, a leitura fique clara e não seja cansativa aos olhos do internauta. Branco e preto são cores neutras, enquanto o amarelo é característica do Brasil, país-sede.

Em quase todas as cenas foram utilizados recursos ilustrativos que representam e personificam as personagens, pois é possível perceber sinais e traços que caracterizam emoção ao avô como, por exemplo, expressões de tristeza, felicidade ou preocupação. A roupa das personagens foi ilustrada com cores neutras, para que o jogador não se sinta manipulado para fazer as escolhas sobre o destino do seu protagonista. As roupas básicas e com características mais sociais foram utilizadas para dar representatividade ao ano em que ocorreu a Copa. Na década de 1950, os torcedores iam aos eventos esportivos com roupas sociais, de passeio, e não com camisas de time/seleção. Outras seleções que jogaram o campeonato também foram retratadas por meio de imagens que simbolizam determinados países, como a rainha da Inglaterra e o touro da Espanha.

A esquematização do *layout* pode ser vista nas figuras abaixo:

**Figura** – Representação das cenas dos jogos



O Rio de Janeiro era a capital do Brasil e recebeu a abertura e o encerramento do campeonato.

O Estádio Maracanã foi inaugurado uma semana antes da competição. O primeiro jogo ocorreu no dia posterior: amistoso entre as seleções de novo do Rio de Janeiro e São Paulo.



Durante muitos anos, o Maracanã foi o maior estádio do mundo em capacidade de público, mais de 160 mil pessoas. Na reforma para o Mundial de 2014, a capacidade do estádio foi reduzida para 73,5 mil torcedores.

É difícil resistir à linda uruguaia, mas seu avô dá um voto de confiança ao Brasil.

Enfrentado pela primeira vez o México, a seleção brasileira não desce e vence com facilidade por 4x0. Seu avô está entre as mais de 160 mil pessoas no estádio Maracanã, o maior do mundo, construído especialmente para o Mundial.

Mesmo vendo o Brasil vencer, tem o jovem não está totalmente convencido de que o seu país pode ir longe. A Inglaterra chega de salto alto se aborçando a melhor seleção.

Como um apaixonado por futebol, seu avô deve decidir pelo coração verde e amarelo ou pelo melhor futebol. Qual seleção ele prefere assistir?

**BRASIL**  
**INGLATERRA**




Com a base de jogadores do Vasco, a seleção brasileira intensifica a rivalidade entre São Paulo e Rio de Janeiro. Na única partida do Brasil fora do Maracanã durante o Mundial, o técnico trocou o meio-campo colocando jogadores paulistas para agredir e torcer. O problema é que a equipe jamais havia atuado com esse formato e pagando mal, saiu do campo vazado.

O sentimento de patriotismo fica mais alto. Pena que não parece ser recompensado.

A seleção viaja até São Paulo e joga para 42 mil pessoas no Pacembu. Tentando ganhar a torcida, o técnico Flavio Costa troca todo o time-campo, mas não adianta. O time joga mal, cede o empate à Suíça e sai vazado.

Sei qual ainda tem tempo de desistir do Brasil e se render ao futebol da Inglaterra, que ganhou por 2x0 do Chile. Ele desiste?

**BRASIL**  
**INGLATERRA**



O jogo começou com a jogatúvia atuando com apenas 10 homens. Rágo Minc, seu melhor jogador, machucou a cabeça em uma vaga do vestiário minutos antes de entrar em campo. Enquanto ele ainda recebe seu curativo, Brasil fez 1x0. Como não eram permitidas substituições, o jogador jogatúvia só entrou em campo aos 10 minutos de partida. Os onze jogadores que restaram a soma eram os únicos autorizados a pisar no gramado.



A jogatúvia vinha de duas vitórias. A primeira por 3x0 contra a Suíça, em Belo Horizonte, no dia 25/06. A segunda por 4x1 contra o México, em Porto Alegre, no dia 28/06, no Estádio dos Eucaliptos.

O estádio recebeu dois jogos, ambos do grupo 1. Ele havia sido reformado especialmente para o Mundial. Em 2010, foi vendido pelo internacional a uma construtora, que demoliu em 2012 para erguer um condomínio de luxo.

A paixão e persistência do seu avô pelo Brasil parece começar a valer a pena, apesar da lembrança dos olhos e sorriso da bela uruguaia.


O jogo é decisivo. Para continuar no Mundial, a seleção precisa vencer a jogatúvia, que vem de duas vitórias e tem a vantagem do empate. De volta ao Maracanã, a equipe joga aos olhos de 140 mil pessoas. E os brasileiros assistem a vitória por 2x0 e o classificação para o quadrangular final.

O jovem está contente com o resultado, mas o coração sofre por perder a chance de viver um grande amor. A Celeste vai entrar e a bela uruguaia estará ali do lado. Seu avô decide sucumbir à paixão pelo rabo de saia?

**BRASIL**  
**URUGUAIA**



**GOLS DO ADEMIR QUIXADA**  
Copa do Mundo de 1950



Os quatro gols marcados por Ademir "Quixada" contra a Suécia o levaram à liderança da artilharia, na qual se manteve até o fim do Mundial. O atacante brasileiro jogava no Vasco e era controverso, forte, com furo de gol. Com nove gols, é o jogador brasileiro que mais gols marcou em um único mundial.

O coração do jovem brasileiro não consegue negar a racionalidade verde e amarela.

A seleção está no quadrangular final e joga no Maracanã, contra a Suécia. O Brasil arrasa abrimdo 5x0 ainda no primeiro tempo. Os suecos ainda conseguem descecer nos 22 minutos do segundo tempo, mas não tem jeito. A partida termina em 7x1.

Depois dessa goleada espetacular e convincente do Brasil, seu avô continua lado a lado com a seleção ou se apeia pela Suécia e decide ver seu jogo?




Dois favoritos do Mundial vão se enfrentar. De um lado o Brasil, vido de goleada, e de outro a Espanha, que sofreu injustamente o empate.

Ap contrário do que se espera, não é um jogo disputado. A seleção consegue novamente o placar elástico, faz o futebol convincente. Mas o que marca é história do jogo, é a torcida brasileira cantando em coro o clássico "Torcedor em Verde".

Faltam dois jogos para o fim do Mundial, mas a Espanha não tem mais chances de título.

Apesar do amor pelo futebol, o coração de seu avô está decepcionado por não viver o romance com a uruguaia e indeseja se dar ao não a seleção brasileira. O jovem tem que escolher se continua com o Brasil ou abandona suas competições e assiste o jogo entre Espanha e Suécia.

**BRASIL**  
**ESPAÑA**



Não tenho ódio nenhum do Uruguaia. Tenho ódio daqueles casais!

*João Luiz Albuquerque - jornalista*



Chego o grande dia. Apesar do jogo não ser uma final tradicional, é decisivo. O Uruguaia é a única seleção que pode tirar o título do rabo de saia, o que é improvável, já que a seleção brasileira só precisa do empate.

Os jornais noticiam antecipadamente a vitória e o Maracanã está lotado para confirmar o Brasil como campeão. Além dos ingressos vendidos, milhares de pessoas decidem invadir as arquibancadas, que lotam com aproximadamente 200 mil pessoas.

"Acho que foi o dia mais triste da minha vida. Começa um mundial e termina outro e tudo que eu penso é em como conseguiríamos perder aquele jogo. Foi um dia trágico. Eu chorei de lado e tudo que eu via eram lágrimas, daquelas que transformam dor. Não tinha com toda aquela coisa. Apesar das vitórias que vieram nos anos seguintes, a cena daquele dia de 50 nunca saiu da minha cabeça. O Maracanã nunca mais foi igual."



A boa situação e goleada da seleção celeste empoga. Mas agora há pela frente a Espanha, que venceu todos os jogos da primeira fase e é forte candidata ao título.

O Uruguaia começa ganhando, mas logo sofre o empate e o Vasco da seleção espanhola pelos pés de Beirão. O jogo está movimentado, mas a celeste está entrando forte e faz questão de não tirar o pé, o que não agrada muito seu avô. Ele reencontra e uruguaia e divide os olhares entre o campo e a bela que o conquistou.

A seleção do Uruguaia consegue empatar no segundo tempo. A rocha comemora como fiel torcedora e lança um olhar carinhoso ao jovem brasileiro, pensando a celeste como um icano. Seu avô, apaixonado, se deixa contagiar novamente pela alegria da bela, que está sentada próxima. O problema é que o jovem não gosta de resultados injustos e pensa se vale a pena acompanhar o Uruguaia ou ceder ao bom futebol da Espanha.

**URUGUAIA**  
**ESPAÑA**



Encontrado com a torcedora uruguaia e na esperança de reencontrá-la, seu avô viaja até Minas Gerais para acompanhar a estreia da Celeste, que chega com a mesma força de outra época.

O jogo é decisivo. Com as destituições das outras seleções do grupo, quem vencer passa de fase.

O Uruguaia faz 4x0 na Bolívia ainda no primeiro tempo e o jovem brasileiro se empoga. Olhando para o lado, encontra sua bela torcedora comemorando. Uma intensa troca de olhares entre eles o deixa esperançoso.

A Celeste amplia a aplica uma goleada de 8x0 por fechar os olhos dos espectadores. Apesar da esperança trazida pelo placar elástico e pelo oitavo da bela uruguaia, seu avô ainda se sente angustiado por ter abandonado a seleção de seu país, que também se classificou para o quadrangular final, e pensa se vale a pena trocar de paixões. Ele decide continuar atrás da uruguaia ou ir em direção ao seu patriotismo?

**BRASIL**  
**URUGUAIA**



Insuagrado em 1950, o estádio Raimundo Sampaio, conhecido como Independência, foi em Belo Horizonte, MG, e recebeu três jogos do Mundial. Inicialmente construído com capacidade para 30 mil pessoas, atualmente acomoda 15 mil. O estádio que pertenceu ao governo de Minas, passou a ser propriedade do Sete de Setembro e, em 1989, tornou-se patrimônio da América-MG. Em 2013, foi demolido e reinaugurado em 2017.



O líder Incontestável da Celeste é Obdulio Varela, "El Grán Capitán", um mulato forte, com uma personalidade mais forte ainda. Joga na posição que chamamos de cabeça de área e foi sem dúvida o maior responsável, dentro de campo, pelo raio e determinação uruguaia. E com ele, num chute de longa distância, que surgiu o gol de empate do partida.



"Tu sou um cara sortido. Larguei o Brasil em troca de um lindo rabo de saia e me dei bem. Além de conquistar a bela uruguaia, ainda vi o celeste ser campeão.

Ap contrário dos vários brasileiros que estavam chorando naquele dia, eu estava feliz demais. Comemorarei muito! Foi um dia especial. E aquela torcedora, sua avó, seivo o meu Mundial. O que é mesmo azul."

**URUGUAIA**  
**ESPAÑA**



Uruguaia e Suécia não vêm de bons resultados e o placar de hoje pode dar um ânimo tenso.

Em um jogo para oito mil pessoas no Pacembu, seu avô vê, ao lado da bela uruguaia, a seleção celeste começar perdendo logo aos 10 minutos e apesar de fazer o gol de empate, vai para o intervalo perdendo.

Jantando com o jogo, a torcedora do Uruguaia volta para o segundo tempo apoiando discretamente a mão de seu avô, que vover não o melhor mas do seleção brasileira. A Celeste consegue virar o jogo. A bela moça não aguenta a emoção e aperta a mão do brasileiro, comemorando com ele a vitória.

Como o coração vibrado para os defeitos, seu avô sente pela da Suécia, que sofre a segunda derrota seguida. Já o Uruguaia é a única que pode tirar o título do Brasil no Maracanã.

O brasileiro vai com o uruguaia acompanhar a celeste contra a seleção de seu país ou decide dar apoio à Suécia?

**URUGUAIA**  
**SUÉCIA**



Chigola foi o artilheiro do Uruguaia, marcando em todos os seus jogos. Na final, fez o gol mais importante da carreira.



A bela uruguaia pegou mesmo seu avô de jeito. E deu que a campanha da seleção celeste acabou. Apesar dos jornais noticiarem antecipadamente a vitória brasileira, o jovem torce para ver o que muitos consideram improvável: Uruguaia ser novamente campeão mundial. Os uruguaia não vão se deixar humilhar assim, derro o torço em campo. A comemoração vai ser com e nova mamorada, que se sorri todo carinhoso. Seu avô está confiante.

"Tu sou um cara sortido. Larguei o Brasil em troca de um lindo rabo de saia e me dei bem. Além de conquistar a bela uruguaia, ainda vi o celeste ser campeão.

Ap contrário dos vários brasileiros que estavam chorando naquele dia, eu estava feliz demais. Comemorarei muito! Foi um dia especial. E aquela torcedora, sua avó, seivo o meu Mundial. O que é mesmo azul."

**URUGUAIA**  
**SUÉCIA**





**INGLATERRA**

Os britânicos aceitam participar de um Mundial pela primeira vez e vivem no Brasil. Com a confiança lá em cima, se dizem a melhor seleção do mundo e antes mesmo do campeonato começar, apostam por futebol, seu país não resiste e decide acompanhar um jogo dos ingleses, pelo grupo 2.

A seleção da Inglaterra precisa de 27 minutos para abrir o placar contra o Chile aos olhos de 30 mil pessoas no Maracanã. Ampliando no começo do segundo tempo, os britânicos estralam o garbado.

Na arquibancada, a Inglaterra enfrenta o time semierrador dos Estados Unidos em Belo Horizonte, enquanto o Chile continua no Rio de Janeiro e joga contra a Espanha.

Seu avô tem que decidir, então, se vai viajar para continuar acompanhando a seleção inglesa ou se fica no Rio para o jogo da seleção inglesa, que não perdeu muito feio e ainda tem chances.

**CHILE**

Os ingleses haviam organizado o torneio com uma postura arrogante. A Football Association acreditava que o nível de competição era muito baixo antes de 1950 e a seleção se recusou a participar.

Considerada mãe do futebol, a Inglaterra não o criou. O que eles fizeram foi organizar e inventar regras para um esporte que era praticado desde a antiguidade.

Com regras claras e objetivas, o futebol começou a ser praticado por estudantes e filhos da nobreza inglesa. Aos poucos foi se popularizando. No ano de 1848, normas conflitantes em Cambridge foram uniformizadas as normas para o esporte.

**CHILE**

Seu avô decide continuar no Rio de Janeiro e vai ao Maracanã apoiar suas fichas no Chile.

A Espanha, vinda de uma vitória por 3:1 contra os Estados Unidos e uma das favoritas da competição, precisa somente do primeiro tempo para definir o placar do jogo. Aos olhos de 30 mil pessoas, a seleção espanhola faz 2:0 e completa a vida dos chilenos. Parece que seu avô não está com sorte.

O Chile paga agora o time de semierradores dos Estados Unidos em Recife. Mas no grupo 3 a poderosa Espanha joga em São Paulo, tentando superar a perda causada pela Trágédia de Superga.

**CHILE**

**ITALIA**

A FFA decidiu homenagear seu então presidente e, a partir do Mundial de 30, o troféu passa a ser chamado Troféu Jules Rimet.

Fabricado em ouro e com uma base de pedras semipreciosas, representava a deusa da vitória segurando uma taça octógona.

Durante a Segunda Guerra, o troféu ficou escondido em uma caixa de sapatos, debaixo da cama de Ottorino Barassi, vice presidente da FFA na época, até poder ser levado em segurança para a nova sede, que se mudou da França para a Suíça.

O regulamento da FFA estipulava que o primeiro país a vencer o Mundial três vezes ficaria com a taça para sempre. Trazido em 1970, o Brasil levou para casa o caracota, que 13 anos depois foi roubado no Rio de Janeiro — a única mais foi encontrado.

No início da década de 1970, a FFA encomendou um novo troféu para a décima edição do Mundial, em 1974.

**BRASIL**

Seu avô prefere assistir a poderosa Itália, mesmo desfalcada. Um ano antes, os italianos perderam seus principais craques na Trágédia de Superga. Os times ainda seguem vivos.

O jogo em São Paulo é contra o Paraguai e busca o reequilíbrio da bicampeã mundial. A Azzurra faz 1:0 no começo do primeiro tempo. O goleiro italiano, Castellani.

No segundo tempo, a Itália amplia e vence por 2:0. Mas a vitória da Azzurra, que havia perdido para Suíça na primeira rodada, não é suficiente para que ela avance na competição.

O seu avô está desiludido. As seleções pelas quais escolhe torcer não avançam e ficam fora da fase final. Como apoiador pelo futebol, ele pode voltar a torcer pelos brasileiros ou ficar sem esperanças ou ficar sem esperanças na conquista verde e amarela.

**BRASIL**

**DESISTE**

“Todos os times pra quem eu torci no Mundial de 50 perderam e saíram ainda na primeira fase. Então eu desisti. Decidi que sou um grande fã do Rio e por isso, eu nunca mais assisti a um jogo de futebol. Entra ano e sai ano e eu só consigo lembrar o fracasso que aquele mundial foi pra mim. O futebol deixou de me encantar.”

**RECOMENAR** **SOBRE O JOGO**

**BIBLIOGRAFIA:**  
BAGGIO, Luiz Fernando. Enciclopédia das Copas do Mundo 2ª edição

**PRODUÇÃO:**  
Amanda Franciele Silva  
Giovana Matusits  
Lorena Martins  
Nayara Ferreira

**ILUSTRAÇÃO:**  
Felipe Meneghetti

**ORIENTAÇÃO:**  
Rafael Duarte Oliveira Venancio

**RECOMENAR** **SOBRE O JOGO**

Site FFA  
UOL Copas  
Globoesporte.com  
NEIO  
Portal da Copa  
ESPN

Universidade Federal de Uberlândia  
Faculdade de Educação  
Comunicação Social: Jornalismo  
Projeto Interdisciplinar em Comunicação V

Fonte: Acervo das autoras.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A Copa do Mundo de Futebol de 1950 foi um evento de grandes proporções. Sua realização após a Segunda Guerra Mundial, a construção do maior estádio do mundo, o trauma criado no Brasil, país-sede, foram alguns dos fatos marcantes. Resgatar esses acontecimentos auxilia na memória, mesmo que selecionada, de uma época e da edição de um evento considerado o mais importante do mundo esportivo.



A memória é fundamental no jornalismo e a melhor forma para informar sobre determinada época ou evento é por meio da vivência. A busca por curiosidades foi necessária para que o *newsgame* se tornasse um produto atrativo e fugisse da mesmice. Assim, misturou-se ficção e realidade, aproximando o jogador da Copa de 1950 e possibilitando a experiência de viver uma das copas mais diferente de todas.

O *newsgame* “Viva 50” é melhor visto com o Internet Explorer e pode ser acessado por meio do link: <http://amandafs.5gbfree.com>

## REFERÊNCIAS

BAGGIO, Luiz Fernando. **Enciclopédia das Copas do Mundo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Terra. 2013. 740 p.

CASTILHO, Carlos. **Como atrair a atenção do internauta**. 2004. Disponível em: <[http://observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/como\\_atrair\\_a\\_atencao\\_do\\_internauta/](http://observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/como_atrair_a_atencao_do_internauta/)>. Acesso em: 28 mar. 2015.

LE GOFF, Jacques. **Historia e memória**. Tradução de Irene Ferreira, Bernardo Leitão, Suzana Ferreira Borges. 5. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 1990. 553 p.

**Portal da FIFA**. Disponível em: <<http://pt.fifa.com>>. Acesso em: 28 mar. 2015.

SEABRA, Geraldo. **Teoria dos NewsGames - Games como emuladores de notícia**: uma proposta de modelo de jornalismo on-line. 2007. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/seabhra/artigo-games-como-emuladores-de-notcia-198569>>. Acesso em: 28 mar. 2015.

TORERO, José Roberto; PIMENTA, Marcus Aurelius. **Futebol é bom pra cachorro!**: a história das copas contada por personagens absurdos e excêntricos, ou seja, torcedores. São Paulo: Editora Panda, 2002. 150p.