

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

HUGO AUGUSTO CALDAS FEITOZA

**JOGOS ELETRÔNICOS E LAZER:
uma análise da produção científica brasileira**

Campinas

2018

Hugo Augusto Caldas Feitoza

**JOGOS ELETRÔNICOS E LAZER:
uma análise da produção científica brasileira**

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado à Faculdade
de Educação Física da
Universidade Estadual de
Campinas para obtenção do
título de Bacharel em Educação
Física.

Orientadora: Prof.^a Dra. Olívia Cristina Ferreira Ribeiro

Campinas

2018

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): Não se aplica.

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Educação Física
Dulce Inês Leocádio - CRB 8/4991

F329j Feitoza, Hugo Augusto Caldas, 1988-
Jogos eletrônicos e lazer : uma análise da produção científica brasileira / Hugo Augusto Caldas Feitoza. – Campinas, SP : [s.n.], 2018.

Orientador: Olívia Cristina Ferreira Ribeiro.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

1. Jogo eletrônico. 2. Atividades de lazer. 3. Educação física. I. Ribeiro, Olívia Cristina Ferreira. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física. III. Título.

Informações adicionais, complementares

Título em outro idioma: Electronic games and leisure: an analysis of brazilian scientific production

Palavras-chave em inglês:

Electronic games

Leisure activities

Physical education

Titulação: Bacharel

Banca examinadora:

Bruno Modesto Silvestre

Data de entrega do trabalho definitivo: 23-11-2018

COMISSÃO JULGADORA

Prof.^a Dra. Olívia Cristina Ferreira Ribeiro
Orientadora

Ms. Bruno Modesto Silvestre
Titular da Banca

Campinas

2018

Dedico este trabalho a minha esposa Karoline
que sempre esteve ao meu lado e a meus gatos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelas oportunidades que tive e todas as pessoas que cruzaram em minha vida, constituindo na pessoa que sou hoje.

Agradeço aos familiares principalmente aos meus pais, Elza e João pelo apoio e compreensão.

Agradeço aos meus amigos e todos os meus colegas que tive a oportunidade de conviver.

Agradeço à minha orientadora Prof.^a Dra. Olívia Cristina Ferreira Ribeiro pela paciência, apoio e auxílio ao longo desta etapa da minha jornada.

Agradeço a todos os professores que fizeram parte da minha formação e todos os funcionários da FEF.

FEITOZA, Hugo Augusto Caldas. **Jogos eletrônicos e lazer: Uma análise da produção científica brasileira.** 51f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

RESUMO

A industrialização e a urbanização modificaram a dinâmica da sociedade moderna e alteraram também as obrigações e o tempo disponível ao longo do dia dos trabalhadores. Nesse contexto, o lazer foi constituído como uma escolha pelo ócio ou por um conjunto de atividades que podem ser vivenciadas no tempo disponível pelas pessoas. Na década de 70, foram criados os primeiros jogos eletrônicos digitais, consequência das novas tecnologias desenvolvidas e, desde então, este mercado apresenta grande crescimento, a ponto de hoje ser a maior indústria de entretenimento no mundo. O lazer é um campo multidisciplinar de atuação e reflexão e, no Brasil está ligado principalmente à Educação Física, pois é a área que mais produz conhecimentos nesse campo. Este trabalho teve como objetivo investigar como a Educação Física tem explorado os jogos eletrônicos em suas produções científicas no lazer. Para isso, foi analisada a produção científica sobre jogos eletrônicos digitais e lazer em quatro revistas nacionais de Educação Física: Revista Movimento, Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Motriz e Revista Licere, no período de 2008 a 2017. Foi utilizada como metodologia a pesquisa bibliográfica e análise qualitativa interpretativa. Foram encontrados seis artigos originais, que refletiram sobre diversos temas: corporalidade, sociabilidade, violência, performance, movimento, interatividade, ciberespaço e aprendizagem. Pode-se concluir que os jogos eletrônicos compõem uma prática de lazer que deve ser explorada de forma crítica, a fim de superar os estereótipos de prática sedentária e consumista, cujos elementos podem ser utilizados pelo profissional de lazer e pelo professor de Educação Física Escolar na educação do indivíduo.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos Digitais; Atividade de Lazer; Educação Física.

FEITOZA, Hugo Augusto Caldas. **Electronic Games and Leisure: an analysis of brazilian scientific production.** 51f. Monography (Graduate in Physical Education) - State University of Campinas, Campinas, 2018.

ABSTRACT

Industrialization and urbanization changed the dynamics of modern society and also the responsibilities and available time on the day of the workers. In this context, leisure was constituted as a choice for the idleness or over a set of activities that could be experienced in the available time of the people. In the decade of the 70s, the first electronic digital games were created, as consequence of the new technologies developed and, since then, this market presents expressive growth, to the point of being the biggest entertainment industry of the world today. Leisure is a multidisciplinary field of practices and reflection and, in Brazil, it is related especially to Physical Education, because it is the area that produces more knowledge in this realm. The objective of this work was to investigate how Physical Education has explored electronic games in leisure scientific production. Hereby, four national scientific journals were analyzed in regards to electronic digital games and leisure scientific production: Revista Movimento, Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Motriz and Revista Licere, from 2008 to 2017. The methodology employed was a bibliographical review and interpretative qualitative research. Six original articles were retrieved, that reflected on different themes: corporality, sociability, violence, performance, movement, interactivity, cyberspace and learning. It can be concluded that electronic games constitute a leisure practice that should be critically explored, in order to overcome stereotypes of sedentary and consumerist practice, whose elements can be used by the leisure professional and by the Scholar Physical Education teacher in the education of the individual.

Keywords: Electronic Digital Games; Leisure Activities; Physical Education.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Trabalhos disponíveis no sistema CAPES.....	27
---	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Informações Gerais dos Artigos.....	15
---	-----------

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Metodologia	13
2. LAZER E JOGOS ELETRÔNICOS: A PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO FÍSICA	17
2.1 Interesses Culturais do Lazer	20
2.2 Jogos Eletrônicos Digitais	23
2.3 Educação Física, lazer e jogos eletrônicos	255
3. A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS	29
3.1 Descrição dos artigos	30
3.2 Discussão sobre os artigos	43
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48

1. INTRODUÇÃO

O surgimento de novas tecnologias tem seus efeitos na própria estrutura da sociedade, sua relação com o trabalho, Estado, família e lazer. O surgimento dos eletrônicos criou mudanças profundas na organização mundial, uma dessas foi o advento dos jogos eletrônicos digitais como uma nova possibilidade de lazer para a sociedade.

Schwartz (2003) apresenta o ambiente virtual como um interesse cultural de do lazer, o que vislumbra suas possibilidades não como algo unitário, mas pluridimensional, junto com outros interesses propostos por Dumazedier (1980): físico, manual, artístico, intelectual e social. A autora também o caracteriza como espaço de vivência de lazer, que muito aproxima da relação da informatização e as mudanças criadas na relação do homem com o tempo e espaço pela interação com essa tecnologia, consequentemente muda a dimensão social de forma a ampliar a “geopolítica” da intimidade e do padrão público, como o conhecemos.

Essa mesma relação é apresentada por Gomes (2004), ao discutir sobre a invenção da internet e dos meios eletrônicos e seus reflexos na sociedade, as mudanças da velocidade de informações e a redução das distâncias, o que tornou a vida mais dinâmica.

Embora a data precisa da invenção dos jogos eletrônicos seja controvertida, a produção para fins de mercado é bem determinada. Ela se iniciou na década de 70 com os *arcades* (popularmente conhecido no Brasil como fliperamas), mas seu sucesso maior foi na década seguinte em que os jogos eletrônicos obtiveram seu espaço como uma atividade de lazer. Como lazer inicialmente os jogos foram destinados ao público infantil, com poucos elementos audiovisuais e de construção de narrativas. Hoje os jogos têm muitos elementos de enredo com resoluções gráficas que se comparam a obras de arte, com diferentes formas e tipos de jogos. E com um público que joga cada vez mais heterogêneo (CRUZ JR.; CRUZ, 2016).

Os jogos eletrônicos, assim como qualquer outro tipo de jogo, têm os elementos essenciais que os caracterizam como tal (HUIZINGA, 1993), no caso: as regras pré determinadas, construídas pela equipe de desenvolvimento dos jogos e que muitas vezes não são acessíveis aos jogadores, mas que ao compreenderem o sistema do

jogo podem modificar suas ações a fim criar novos padrões. Tem também, a presença do componente lúdico do jogo, que possibilita o envolvimento e arrebatamento do jogador, por meio de recursos gráficos, desenvolvimento de enredos, interação social, dentre outras possibilidades.

O aumento da capacidade de processamento bem como a redução de custo dos componentes utilizados nos *hardwares*¹ possibilitou o surgimento de novos equipamentos para os jogos eletrônicos, como os consoles (videogames) e computadores pessoais (PC), assim os jogos eletrônicos passaram a estar presente dentro das casas das pessoas, passo que permitiu se popularizaram ainda mais (REIS e CAVICHIOLLI, 2014). Seu avanço não parou por aí, consoles portáteis e dispositivos móveis, *tablet* e *smartphone*, são hoje um veículo de disseminação dos jogos eletrônicos. Tais dispositivos foram apontados no ano de 2018, como responsáveis por 51% do faturamento dos jogos eletrônicos, marco histórico e foi a primeira vez que a plataforma² móvel representou mais da metade da movimentação econômica do ramo de jogos eletrônicos (WIJMAN, 2018).

A empresa de inteligência Newzoo (2017) que realiza pesquisas periódicas sobre o perfil dos usuários, identifica novas oportunidades e avalia as últimas tendências de consumo no mercado de entretenimento de jogos, *esports*³ e dispositivos *mobile*⁴. Segundo esta organização, em 2017, tivemos 66,3 milhões de jogadores no Brasil que gastaram US\$ 1,3 bilhão, tornou-se o 13º maior mercado de jogos do mundo, entre jogos de PC, consoles e *mobile*. Observou-se que a maior concentração dos consumidores brasileiros se deu na faixa de 21 a 35 anos entre homens e mulheres e foi apontado que o público feminino já é superior nessa prática de lazer desde 2016 (MULHERES, 2016, CAPELAS, 2017).

Além dos dispositivos móveis e da acessibilidade aos equipamentos eletrônicos terem tornado possível a massificação dos jogos eletrônicos, as empresas do

¹ Conjunto de unidades físicas, componentes, circuitos integrados, discos e mecanismos que compõem um computador ou seus periféricos (Dicionário Michaelis).

² “Um tipo de software usado para estruturar e construir: tipos de linguagens, funções e lógicas de armazenamento e formas de interatividade com o usuário. as linguagens são distintas de máquina para máquina.” (MENDES, 2006, p.20).

³ Também conhecido como esportes eletrônicos ou ciberesportes, consiste de jogos que possuem competições de nível amadoras ou profissionais, com premiações em dinheiro e muitas vezes cobertura midiática.

⁴ Correspondem a dispositivos de tablets, *smartphone* e outros equipamentos portáteis que comportem jogos eletrônicos.

ramo também buscaram ampliar seu público alvo, por meio de novas possibilidades geradas pela tecnologia. A incorporação de redes de computadores tornou possível jogar sozinho ou com pessoas fisicamente próximas e hoje é possível se conectar com as pessoas em distâncias que não eram imaginadas, nos *multiplayers*⁵ e posteriormente no *Massive Multiplayers Online*⁶ (MMO), que são jogos que proporcionam maior interação social entre os jogadores e é atualmente um dos maiores nichos do mercado de jogos (REIS e CAVICHIOLLI, 2014).

Muitas preocupações e críticas em relação à prática dos jogos eletrônicos também surgiram, principalmente sobre o aspecto da saúde ao se considerar a baixa mobilidade requerida para a prática. Uma pessoa pode jogar durante longas horas sentado e, no Brasil a média é de 15 horas semanais dedicado aos jogos, o que podem levar a um sedentarismo e a uma introversão social (FINCO; FRAGA, 2013).

Outra mudança foi nos equipamentos destinados para a relação jogo-jogador, os *joysticks*⁷, do simples uso de botões para volantes e outros modelos com a intenção de aumentar a imersão. Quando essas mudanças dos jogos surgem, principalmente no que se refere nas propostas da relação jogo-jogador, o campo da Educação Física passa a explorá-las como jogos mais saudáveis pela óptica das questões de saúde, gasto calórico e condicionamento físico (CRUZ JR, 2013). Caracterizados como jogos eletrônicos de movimentos, como o Xbox 360 com Kinect, Nintendo Wii ou Wii Fit, os chamados *exergames*⁸ criaram uma possibilidade de integrar a prática de atividade física com os jogos eletrônicos e contemplou a população interessada em um estilo de vida mais saudável e jogos mais dinâmicos fisicamente (MONTEIRO et al., 2016).

Considerando todo esse contexto, este trabalho teve por objetivo geral analisar a produção e publicação de artigos originais sobre jogos eletrônicos e lazer em revistas nacionais de Educação Física no período de 2008 a 2017. Os objetivos

⁵ Jogos que permitem que jogadores participem simultaneamente do mesmo, estando fisicamente presentes ou não.

⁶ Caracterizado pela participação de um grande número de jogadores conectados a uma mesma partida.

⁷ Dispositivo eletrônico responsável em converter ações motoras do jogador em ações digitais nos jogos, conhecido como controles.

⁸ São jogos que exigem um maior esforço físico do jogador para se jogar, também conhecidos como jogos eletrônicos de movimento.

específicos foram verificar os principais temas abordados, metodologias utilizadas e as possibilidades dos jogos eletrônicos como prática de lazer.

O trabalho está organizado em dois capítulos. O primeiro aborda a concepção de lazer, jogos eletrônicos e a interface com a Educação Física e o lazer. O segundo capítulo contém a análise qualitativa dos artigos publicados nas revistas no período de 2008 a 2017.

1.1. Metodologia

Este trabalho consiste de uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa interpretativa, a fim de apontar a produção do conhecimento, identificar as relações, os resultados e aplicações do conhecimento já produzido sobre jogos eletrônicos e lazer. Considera-se que uma pesquisa bibliográfica “consiste em realizar um trabalho de investigação, procurando analisar os resultados de experiências de pesquisa e as teorias que foram desenvolvidas por diferentes autores que possuem proximidade com o tema escolhido” (GOMES; AMARAL, 2005, p. 63).

A revisão de literatura foi construída a partir de livros das bibliotecas da Faculdade de Educação Física, do Instituto de Artes e da Biblioteca Central César Lattes da UNICAMP e artigos em diversos periódicos da área de lazer e Educação Física.

Para o levantamento dos artigos analisados, foram selecionados periódicos nacionais de maior impacto dentro da área de Educação Física que apresentam espaço de publicação nas áreas de humanidades e lazer. As revistas selecionadas foram: Revista Movimento, Revista Brasileira de Ciência do Esporte, Revista Motriz e Revista Licere. Segue abaixo uma breve descrição dos mesmos.

A revista Movimento⁹ da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), fundada em 1994, possui acesso livre, com publicações científicas trimestrais na área da Educação Física em temas de interface com as Ciências Humanas e Sociais. Atualmente tem como editor-chefe o Prof. Dr. Alex Branco Fraga.

⁹ Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento>

A Revista Brasileira de Ciências do Esporte¹⁰ (RBCE) é mantida pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade de Brasília (UnB) e sob a responsabilidade do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE). Aborda a produção científica em Educação Física/Ciências do Esporte em diversos campos de ação. Atualmente tem como editor-chefe Prof. Dr. Fernando Mascarenhas.

Revista Motriz¹¹ é uma revista científica do Departamento de Educação Física do Instituto de Biociências da Universidade Estadual de São Paulo (UNESP), em Rio Claro. Fundada em 1995, possui acesso livre, com publicações trimestrais em diferentes temas da Educação Física como: treinamento esportivo, esportes adaptados, psicologia esportiva, biomecânica, saúde e lazer. Atualmente tem como editor-chefe a Prof.^a Dra. Angelina Zanescó.

Revista LICERE¹² do Centro de Estudos de Lazer e Recreação (CELAR) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), conta com publicação semestral, de livre acesso, sendo uma revista especificamente dedicada a discutir a temática lazer, por uma óptica multidisciplinar. Tem como editores o Prof. Dr. Victor Andrade de Melo (UFRJ) e o Prof. Dr. Hélder Ferreira Isayama (UFMG).

Foram utilizadas as ferramentas de pesquisa fornecidas pelos próprios periódicos, com as palavras-chave: "jogos eletrônicos", "jogos digitais", "jogos virtuais" e "lazer", o qual foram encontrados 26 resultados, no período de 2008 a 2017, excluiu deste cálculo os artigos que se repetiram em mais de uma busca. A partir da leitura dos títulos e resumos dos trabalhos encontrados, foram selecionados apenas os quais tinham jogos eletrônicos e lazer como tema de discussão e, em um segundo momento, foram filtrados apenas trabalhos originais, assim reduziu a seis publicações as quais estão tabuladas abaixo.

¹⁰ Disponível em: <http://www.rbceonline.org.br/>

¹¹ Disponível em: <http://www.scielo.br/revistas/motriz/iaboutj.htm>

¹² Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/index>

Quadro 1 - Informações Gerais dos Artigos

Artigos	Periódico	Título	Ano	Autor(s)
Um	Revista Movimento	World of Warcraft como prática de Lazer: sociabilidade e conflito "em jogo" no ciberespaço	2014	Fernando Renato Cavichioli; Leoncio José de Almeida Reis
Dois		Jogos eletrônicos e a busca da excitação	2008	Leoncio José de Almeida Reis; Fernando Renato Cavichioli
Três	Motriz	Virtualização Esportiva e os Novos Paradigmas para o Movimento Humano	2011	Bruno Medeiros Roldão de Araújo; Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas; Iraquitã de Oliveira Caminha; Priscilla Pinto Costa da Silva
Quatro		Gaming, Cultura e Ciberespaço sobre o "mimimi" em torno de Mass Effect 3 e a compreensão "crítica" dos jogos digitais	2014	Gilson Cruz Junior
Cinco	Revista LICERE	Jogando na era da convergência: Notas sobre a produção cultural eletrolúdica no ciberespaço	2013	Gilson Cruz Junior
Seis		Representações de Corpo e Movimento no Ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo Second Life	2009	Rogério Santos Pereira; Maurício Roberto da Silva; Giovani de Lorenzi Pires

Fonte: elaboração própria.

Na Revista Brasileira de Ciências do Esporte não foi publicado nenhum artigo que atendesse aos critérios de inclusão para os fins deste trabalho.

Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão acima citados, foi realizada a leitura na íntegra dos mesmos para a produção de análises referentes aos objetivos, métodos e resultados obtidos em cada um. Para contrapor a uma simples descrição dos dados encontrados, a pesquisa qualitativa interpretativa não só apresenta os eventos pesquisados, mas contrapõe, contrasta, agrega e classifica seus resultados, a

fim construir conexões pelo autor sobre os eventos em questão (THOMAS, 2012). Desta forma, a discussão dos artigos encontrados foi realizada com base na literatura, a fim de não restringir apenas à descrição dos textos, mas realizar conexões entre eles e os conhecimentos levantados sobre o tema, com o objetivo de responder as indagações aqui levantadas.

2. LAZER E JOGOS ELETRÔNICOS: A PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A complexidade do lazer como uma manifestação cultural é refletida na própria comunidade que se dedica ao estudo deste tema, uma vez que não se tem produzido uma teoria única sobre o mesmo, mas novos entendimentos sobre seus mais diversos aspectos, que muito podem convergir, como divergir de vários teóricos, tanto brasileiros quanto estrangeiros. Um dos pontos mais marcantes dessa divergência se dá na constituição da atividade de lazer pelo ser humano e considera que sempre o realizou algum tipo de trabalho no seu cotidiano e que nas pausas de suas atividades gozava de atividades de descanso e divertimento. Para alguns autores esse período de não ocupação com atividades obrigatórias era uma manifestação de lazer (PIMENTEL, 2010).

Outra óptica considera o lazer como resultado da nova organização da sociedade no processo de êxodo rural e ocupação do ambiente urbano de forma mais intensa. Com a Revolução Industrial na Inglaterra, a forma que o trabalho se organizou promoveu mudanças maiores na relação do tempo de trabalho, que passou a ser submetido ao tempo das máquinas - diferente de quando o indivíduo era o responsável por todo o processo produtivo. O advento de novas tecnologias e a separação do momento de trabalho e do não trabalho do indivíduo foi um processo considerado marcante para a compreensão do que seria o lazer, este momento não vinculado à alguma ocupação de caráter obrigatório (MARCELLINO, 1983).

Um teórico que contribuiu de forma significativa sobre o entendimento do lazer foi o sociólogo francês Joffre Dumazedier (1979), como resultado das mudanças advindas da Revolução Industrial, propôs critérios e possibilidades importantes para a análise do lazer e o conceituou como:

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações familiares, profissionais e sociais. (DUMAZEDIER, 2004, p.34)

Segundo o autor, com a conquista de jornadas de trabalho menores, os trabalhadores obtiveram mais tempo para realizar outras atividades, sejam elas familiares, sociais ou religiosas, consideradas obrigações não profissionais. Surgiu, também, o denominado “tempo livre”, um momento ausente de quaisquer obrigações, no qual o indivíduo ganha a autonomia de gerenciá-lo e, nele poder realizar outras atividades centradas na escolha pessoal, na gratuidade e no prazer. O mesmo ressalta que embora o tempo seja tido como livre o mesmo possui limites:

Não julgamos oportuno dar a esta expressão um sentido normativo. Ela significa apenas tempo liberado de um duplo trabalho, quer este trabalho permita ou não o florescimento da personalidade, quer o tempo livre seja ou não limitado pelo condicionamento social. Assim definindo, o tempo livre não permite fundar, a nosso ver, um ramo definido da sociologia. (DUMAZEDIER, 1979, p.90).

Influenciado pela teoria de Dumazedier, Nelson Carvalho Marcellino (2011) propõe algumas considerações sobre o entendimento do lazer e a relação com o tempo.

[...] a cultura - compreendida no seu sentido mais amplo [praticada ou fruída] no "tempo disponível". O importante, como traço definidor, é o caráter "desinteressado" dessa vivência. Não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. "A disponibilidade de tempo" significa possibilidade de opção pela atividade ou contemplativa. (MARCELLINO, 2011, p.29)

Ao considerar o lazer como cultura, ele expande o que antes Dumazedier chamou de ‘conjunto de ocupações’, aponta que o mesmo não é só determinado pela relação do indivíduo e o trabalho, mas resultado de mudanças da sociedade ao longo do tempo, dá assim uma profundidade que o lazer é reflexo de toda uma construção cultural proveniente dessas mudanças em que se está inserido. Marcellino apresenta, também, que o tempo está na verdade disponível para o lazer e que tempo algum é realmente livre de coações ou normas de conduta social, por isso o uso do termo “tempo disponível”. Portanto o mesmo só ocorre quando se está liberado das obrigações e então pode ser ocupado por escolhas puramente individuais (liberatório¹³), com atividades de lazer ou mesmo com o ócio.

¹³ [...] o lazer é liberação de obrigações institucionais (profissionais, familiares, socioespirituais e sociopolíticas) e resulta de uma livre escolha. (Gomes, 2004, p. 121)

Além da disponibilidade de tempo e escolha, o caráter desinteressado é fundamental para o engajamento em uma atividade de lazer, no sentido de que o mesmo não busca realizar de forma que lhe dê algum retorno lucrativo ou utilitário, não vinculado também a deveres políticos ou espirituais. A satisfação produzida nas atividades de lazer é um estado almejável, não necessariamente alcançável, mas a busca é essencial para indivíduo que se deixa envolver pela atividade de lazer e na sua busca em alcançar o nível de satisfação que deseja. (DUMAZEDIER, 1980a).

Devido a esse aspecto “desinteressado”, a visão construída na sociedade moderna, predominantemente urbana, foi influenciada por lógicas de produção industrial acentuou valores nas demais esferas da vida do trabalhador, como a busca da “performance”, a depreciação da experiência vivida sobre o resultado conquistado, o consumo acrítico e efêmero das atividades (MARCELLINO, 1983; 2011). Devido a esses valores produzidos pelas imposições do trabalho, o termo lazer tem carregado preconceitos na nossa sociedade frente às concepções de trabalho e produtividade, visto como uma parte de menor importância na vida das pessoas. A chamada "moral do trabalho" foi instaurada, seguiu essas lógicas que foram construídas no período urbanos-industriais e o lazer não fugiu ao julgamento moral. Se a produtividade é o ponto importante e valorizada nesse sistema social, não utilizar seu tempo de forma produtiva ganha uma conotação negativa. O lazer passa a ser visto como um empecilho para a produtividade, uma atividade meramente recreativa "para passar o tempo", como o próprio autor cita. Ele se torna uma possibilidade de evasão do trabalho, o qual é a nova forma de realização do ser humano, segundo Marcellino (1983).

Uma característica importante quanto ao engajamento de uma atividade de lazer se dá como prática ou como consumo. A primeira é quando o próprio sujeito é autor da ação e a segunda, quando está como espectador, assistindo algo. Um ponto importante sobre o envolvimento nas atividades de lazer presente tanto na prática quanto no consumo, está na profundidade de compreensão e criticidade sobre a atividade, assim determina se a pessoa usufrui de forma ativa ou passiva, apresentada em três níveis: elementar (conformista), médio (predominantemente crítica) e superior (inventiva). É possível para um consumidor ser ativo se este tiver atenção quanto à seletividade, sensibilidade, compreensão, apreciação e explicação da atividade/evento que se está observando (MARCELLINO, 1996).

O presente trabalho se balizou na visão de Marcellino para a discussão dos artigos analisados, como também nas diversas contribuições de Dumazedier para a teoria do lazer no Brasil. Compreende-se que os conceitos aqui apresentados são suficientes para uma reflexão sobre os aspectos dos jogos eletrônicos como uma atividade de lazer e para o diálogo com as demais literaturas abordadas.

2.1 Interesses Culturais do Lazer

Ao aprofundar mais sobre os aspectos do lazer, Joffre Dumazedier em sua obra Sociologia empírica do lazer (1979) apresenta o que chama de interesses do lazer, um sistema de classificação puramente didática, que se remete o elemento motivador predominante do indivíduo para o engajamento na atividade, para o delineamento de sua classificação, foram apresentados originalmente cinco tipos que são: físico, manuais, artísticos, intelectuais e sociais.

Físicos: são atividades com forte vínculo com o movimento humano, tem como referência o prazer provido pelo se movimentar ou assistir ao movimento corporal de outro, nas mais diversas formas, locais, com absoluta segurança ou com riscos associados à prática, em grupo ou individualmente, são atualmente inúmeras as possibilidades de práticas físicas em nossa cultura. Gomes (2004) apresenta que este tipo de atividade de lazer é a mais comumente procurada e acessada em razão da influência dos meios de comunicação de massa na divulgação. Vale frisar que esporte é uma atividade de lazer quando praticado por amador, contrapondo um profissional no exercício de sua condição, mas, ainda, o é para um espectador de um evento entre profissionais que o aprecia na sua condição de lazer. Não se deve restringi-lo somente ao esporte e a prática de exercícios físicos, este é mais amplo e contempla também, por exemplo: as danças, as ginásticas, as lutas dentre outras.

Manuais: são relativas às atividades de manipulação de objetos, da natureza e de produtos, movidos por uma necessidade de realização de uma obra acabada ou de livre criação. O trabalho se fecha em si próprio e se esvazia de qualquer preocupação econômica, política e livre de importância, torna o indivíduo o dono de todo o processo e senhor do seu trabalho. Embora o resultado deste tipo de atividade geralmente gere algum tipo de produto este não têm finalidade lucrativa ou utilitária. Para o que

entendemos como lazer até então, se o mesmo exercer alguma dessas funções o autor já o determina numa condição de semi lazer, que embora esteja livre de obrigação é uma ação que tem alguma necessidade agregada. No caso da jardinagem ou como o autor chama “agricultor de domingo” se apresenta como um interesse do indivíduo relativo ao contato com a terra e a volta à natureza, por esses pontos uma atitude que remete a ação do camponês e sua atividade de forma não profissional, outros exemplos são os artesanatos e hobbies em geral.

Artísticos: tem como foco a atividade pela sua relação estética, compreende a arte suas mais diversas manifestações culturais sejam elas: erudita, tradicional ou popular, por meio da apreciação ou produção. No caso do processo de criação, às vezes pensamos a arte só para o consumo, porém o indivíduo é sim dotado de capacidade de produção artística e este pode se confundir com o interesse manual em alguns pontos. Mas o interesse artístico tem a originalidade estética como motivador da criação, já o manual é o domínio da confecção que satisfaz a pessoa, porém ainda assim a delimitação é relativa a quem a realiza. Exemplos de interesse artístico podem ser: atividades e apresentações por meio de músicas, teatro ou literatura, entre outros.

Intelectuais: corresponde a atividade que envolva raciocínio e lógica, com intensa presença cognitiva; são atividades que proporcionam a possibilidade de potencializar o caráter crítico, informação e conhecimento de quaisquer áreas de interesse que possa promover a satisfação, ou ainda potencializar a criticidade nas demais atividades de lazer. A motivação por atividades que promovam de alguma forma uma formação não deve estar ligada a interesses do ambiente de trabalho visto que a este escapa a questão da não produtividade da atividade de lazer, logo cursos e leituras também são opções de lazer intelectual, desde que sejam realizados por motivação interna e não vinculados ao trabalho. Outros exemplos podem ser o jogo de xadrez e os jogos matemáticos.

Sociais: quando as atividades ocorrem para que possibilitem a interação social, reunião de grupos e o convívio como fator motivador temos o interesse social do lazer. O ser humano é um ser sociável e busca a manutenção das suas relações sociais ou possibilidades de criar novas relações. Dumazedier (1980b) nos aponta sobre as mudanças provenientes da organização social e sobre essas alterou nos núcleos sociais.

Com efeito, a evolução política das sociedades modernas se caracteriza por uma abertura crescente do grupo familiar sobre o meio circundante, por uma participação de seus membros a agrupamentos ou associações voluntárias cada vez mais numerosas, cada vez mais diversificadas e cuja significação é ambígua para a subsequente transformação social: complemento, compensação ou substitutivo dos organismos políticos (DUMAZEDIER, 1980, p.167)

O autor apresenta três dimensões do desenvolvimento da sociabilidade: a primeira pode ser atribuída junto com outros interesses do lazer, que considera o interesse social comum e os específicos pelas atividades. A segunda por processo associativo de desejo próprio que mobilize para um agrupamento social, existe dentro dessa associação os grupos espontâneos ou “selvagens”, não existe uma organização estrutural prévia e integrados ou não, adaptados ou não. E uma terceira nas possibilidades de construções de relações interpessoais, de relação tipo afetiva e sexual. Atividades de interesses social são: reuniões, festas, frequência a bares e restaurantes, ou outra forma que ocorra o encontro de pessoas.

Turísticos: este interesse é sugerido por Luis Octávio de Lima Camargo que considera que fator motivador do indivíduo está no afastamento da pessoa de algum elemento do cotidiano. Isto pode se dar pela mudança do espaço de vivência, de forma momentânea, por exemplo por meio de uma viagem para um lugar diferente do lar - que ao deslocar a pessoa dos ambientes que lhe são familiares a possibilita vivenciar novas experiências. Outra forma se dá pela ruptura das preocupações mais rotineiras e hábitos como por exemplo a ida à um spa no qual os cuidados pessoais são transferidos para outra pessoa (PIMENTEL, 2010).

Virtual: este interesse é apresentado por Gisele Maria Schwartz (2003) e considera as mudanças promovidas pelas novas tecnologias da eletrônica e suas possibilidades. A autora apresenta essa classificação adicional e mostra o lazer virtual com:

[] as características deste novo conteúdo cultural, que está sendo assimilado pelo contexto do lazer, promovem impactos internacionais de diferentes ordens, uma vez que estes meios facilitam a relação tempo-espacial, modificam a forma de ação das pessoas numa dimensão própria (valores e atitudes pessoais), também numa dimensão social, em relação a outro e em uma dimensão receptiva, ampliando a “geopolítica” do que seja intimidade e padrão cultural, isto é, conceito e comprometimento na relação com o mundo. (SCHWARTZ, 2003, p. 26-27).

A autora aborda o virtual como espaço de vivência de experiências de lazer, contraponto ao espaço real, embora suas limitações de acesso têm se expandido de forma sensível, muito recorrente devido ao avanço dos meios digitais na sociedade. Há presença de aspectos da comunicação de massa e apresenta um público heterogêneo, livre para ter diferentes reações às informações ali disponíveis. Há mais aspectos das tecnologias eletrônicas e de informação, como o encurtamento da relação de tempo-espaço e as modificações de padrões de interação. Outro elemento importante é a possibilidade de livre escolha, seleção e acesso às informações, com objetivos estritamente pessoais. Isso dá margens às incontáveis possibilidades para o lazer, pois o indivíduo pode buscar especificamente o que lhe interessa e usufruir os elementos que lhes agradam.

Vale lembrar que quando estas classificações foram propostas por Dumazedier o mesmo apresenta que elas não são isoladas e definitivas, pois a ação humana demasiado complexa para ser encaixada em termos estanques, pois as atividades podem ter mais de um interesse envolvido como motivador, como, também, o fator determinante de um interesse determinado pelo indivíduo envolvido na atividade.

2.2 Jogos Eletrônicos Digitais

Antes de aprofundar sobre os jogos em questão, faz necessário esclarecer quanto aos diversos termos, são encontradas várias formas de se remeter a esta modalidade de jogos como: jogos eletrônicos (termo que mais utilizarei neste texto), jogos digitais, jogos virtuais e alguns casos mesmo o termo videogame pode ser encontrado na literatura científica, o mesmo não é formalizado e traz poucos conceitos divergentes. No caso do videogame é um termo mais utilizado para equipamentos eletrônicos de jogos (chamados de consoles) que são acoplados a um equipamento de vídeo (televisores normalmente) termo que restringe a diversidade encontrada para os diversos equipamentos disponibilizados atualmente.

“Jogos virtuais” é um termo mais frequente em pesquisas científicas, é característico pelo contraponto entre os jogos que acontecem num ambiente real e no espaço virtual criado a partir deles, relação explorada por Schwartz (2001) na

construção da sua proposta de conteúdo cultural. Outro termo muito encontrado nas pesquisas é “jogos digitais” expressão que está associada às tecnologias de informação e linguagem computacional ou linguagem binária.

“Jogos eletrônicos” é o termo mais encontrado na literatura para se referir a jogos que utilizam de equipamentos eletrônicos, ou ainda como “jogos eletrônicos digitais”, é a expressão em português mais apropriada e genérica para todos esses jogos, termo adotado para este trabalho. O termo “games” comumente usados pela comunidade de jogadores para se remeter a estes tipos de jogos, amplia e engloba jogos que não são eletrônicos o que o torna muito genérico neste quesito, assim seu uso apresenta ressalvas (SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

Para a compreensão deste tipo de jogo o autor Paul Schuytema no livro *Design de games: uma abordagem prática* (2008) define o jogo eletrônico interativo “game” como:

Um game é um a atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determina o sucesso do game (SCHUYTEMA, 2008, p. 7).

O jogador é o agente pleno da ação neste tipo de atividade, sem ele os acontecimentos não ocorrem, ele é responsável pelo desenrolar da história, mesmo tendo sido criado por uma equipe desenvolvimento de jogos, não é possível determinar todas as ações que um jogador vai fazer ao longo de sua experiência, pois está livre para realizar as atividades que lhe convém, pelos meios que o jogo o disponibiliza. Santaella e Feitoza (2009) apresentam sobre o processo narrativo presente nos jogos e como o jogador pode ser influenciador na construção da história que vivencia. Diferente de um livro onde a trajetória já está determinada pelo autor, nos jogos o jogador tem autonomia de sair da história principal e interagir com outros elementos disponíveis e, em outro momento, retornar à “linha original” e sem deixar em nenhum momento de jogar.

Os programas digitais com a chamada inteligência artificial (IA) são capazes de processar informações e gerar novas informações rapidamente, devido a isso os jogos eletrônicos tornam a experiência do jogador mais fluida, produz ambientes virtuais que dão “vida” a lugares para que o jogador possa interagir. Criam, também, padrões de comportamentos para produzir uma reação às ações dos jogadores ou, ainda, gerar dificuldades para que as experiências vividas nos jogos resultem em sensações desejáveis. Tais comportamentos são explorados ao longo do jogo de forma que o jogador tenha consciência das repetições, mas, também, com experiências novas de forma a cativá-lo (SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

Esta automação dos processos e complexidade das reações providas pela programação dos jogos os tornam imersos, mantém o ritmo do jogo e todos os esses elementos trabalham harmoniosamente, como imagens e sons, alinhados com as ações realizadas pelo jogador. A interatividade promovida pelos jogos por meio de um *joystick* na construção da relação homem-máquina se dá por uma linguagem própria. Um dos elementos mais comuns de interface são os chamados avatares, que consiste na representação de um personagem virtual, com o qual o jogador pode interagir com os elementos existentes no jogo.

Os MMOGs (*massive multiplayer online games*) e seus derivados são jogos que se utilizam da rede de internet para conectar jogadores, agrupa-os em um ambiente virtual e compartilham de um mesmo ambiente de jogo. Uma possível construção de sociedade virtual é ponto que chama atenção de cientistas como o antropólogo Hermano Vianna (2004, apud SANTAELLA; FEITOZA, 2009) que considerou a hipótese de que esses espaços seriam ponto de encontro imaginário das novas gerações. Os desenvolvedores consideram a interação social, elaboraram novas ferramentas para que o intercâmbio entre jogadores seja possível, como canais de texto ou canais de voz, o que possibilita os jogos eletrônicos como espaços sociais.

2.3 Educação Física, lazer e jogos eletrônicos

O lazer é um campo multidisciplinar de atuação e de estudos, recebe contribuições de diversas áreas das ciências sociais e humanas e, também, de profissionais ligados à promoção do lazer, direta ou indiretamente, assim não se

restringe à uma área exclusiva. No início do século XX como resultado das mudanças da organização social no Brasil e dos interesses do Estado de como a população na época deveria utilizar de seu tempo, Marcellino et al. (2007) apresenta a visão de como o lazer seria adequado à população.

Dar condições para que a população faça uso “adequado” de seu “tempo livre”, falar do prazer de dispor o corpo de outra forma, de cuidar dele, contê-lo, exercitá-lo, torneá-lo e adestrá-lo; na busca de um corpo veloz, produtivo, saudável que combate ao ócio, à doença, a moleza. Tal discurso, logo encontrou ressonância com os ideais defendidos pela Educação Física da época, o que culminou com o oferecimento de disciplinas de Recreação nos cursos de nível superior da área. O profissional de Educação Física foi considerado o mais apto a atuar no campo do lazer. (MARCELLINO, et al., 2007, p.15)

A Educação Física recebeu o papel de atuar no campo do lazer e recreação para produzir tais corpos saudáveis. Mais tarde, em 1962, foi incluído tal conteúdo na formação do profissional, o que reforça sua relação neste campo, mas foi a partir de 1980 que as pesquisas na área tomaram destaque. A Educação Física como área possui suas especificidades nas suas relações com o físico, o corpo, o movimento e o esporte, logo se aproxima do lazer principalmente pelo interesse físico-esportivo neste contexto (MARCELLINO, 2010).

Marcellino aponta em sua obra Lazer e educação (2011) o duplo aspecto educativo do lazer, ou seja, aponta que é possível uma educação pelo lazer quando a atividade é o veículo de aprendizagem de determinado conteúdo, aproveita a potencialidade da atividade para se trabalhar outros elementos, sejam conhecimentos, valores ou comportamento. Desta forma, o processo ensino-aprendizagem ocorre engajado na atividade com a reflexão sobre os outros elementos sejam agradáveis.

Por outro lado, a educação para o lazer significa compreendê-lo como conteúdo próprio, como um elemento importante da sociedade contemporânea, ao lado das outras dimensões da vida como o trabalho, a religião, entre outras. São consideradas três diferentes manifestações culturais: eruditas, cultura de massas ou cultura popular. A primeira, normalmente é ligada às classes mais abastadas da sociedade e de difícil acesso, com aspecto normativo. Já a cultura das massas é produzida para o consumo da maior parte da população, movida por modismos e pela lógica do mercado. Por fim, a cultura popular é proveniente da manifestação local ligada às tradições da comunidade.

Com isso, são ampliadas as opções que os indivíduos têm de lazer, e os mesmos podem escolher realizar a atividade que lhes seja mais agradável e de forma a não discriminar as diferentes manifestações culturais (MELO, ALVES JR., 2003)

O professor de Educação Física, ao trabalhar o lazer no ambiente escolar, deve apontar a importância do lazer na sociedade como forma de expressão, iniciar a vivência dos diversos conteúdos culturais e as relações entre eles. Deve, ainda, promover o desenvolvimento da participação ativa nas atividades de lazer a fim de superar somente o consumo e expandir o nível de entendimento de forma crítica e criativa sobre as diversas possibilidades de lazer que o aluno poderá encontrar (MARCELLINO, 2010).

O mercado de trabalho em lazer e recreação é amplo, o que permite ao profissional atuar em diversas formas e cargos, que se apresentam na sociedade em três tipos de organizações: públicas, privadas e as do terceiro setor. As organizações públicas são instituições governamentais, com objetivo de promover melhoria da qualidade de vida e lazer, direitos garantidos constitucionalmente à população. Trata-se de um local de atuação do profissional de lazer por meio de políticas públicas oferecidas por qualquer uma das instâncias federais. Em contrapartida, as organizações privadas estão sujeitas aos interesses do mercado, de forma a explorar as demandas da população; as possibilidades de atuação nesta área são muito diversas e dinâmicas. Por fim, as organizações do terceiro setor são instituições mantidas pela iniciativa privada que não visam o lucro, e sim a objetivos sociais, como por exemplo: SESI¹⁴, SESC¹⁵, ACM¹⁶ e ONGs¹⁷ (RIBEIRO, 2014). Em qualquer uma dessas organizações, o profissional do lazer pode oferecer práticas de lazer do interesse virtual, de forma a acompanhar as mudanças da tecnologia da sociedade.

Os jogos eletrônicos são uma possibilidade de atividade que só cresceu nas últimas quatro décadas. Assim, ao investigar a relação do jogador com o ambiente virtual, a construção do “corpo virtual”, os jogos na cultura infantil, as relações com os demais interesses culturais e expandir a compreensão dos alunos sobre este ambiente não “real” é considerar o lazer virtual como um espaço de experiência de lazer, o que

¹⁴ Serviço Social da Indústria

¹⁵ Serviço Social do Comércio

¹⁶ Associação Cristã de Moços

¹⁷ Organizações não governamentais

compete principalmente ao papel do professor de Educação Física e a outros profissionais do lazer também

Superar a concepção de jogos como meramente um produto a ser consumido sem qualquer crítica é fundamental. Além disso, ignorar essa possibilidade de lazer é para alguns autores (COSTA; BETTI, 2006; AMARAL, PAULA, 2007; STOPPA, et al., 2016) deixar a Educação Física inerte às mudanças. Ao considerar as narrativas dos jogos, representações dos personagens incorporadas pelos jogadores e as interações propostas pelos jogos virtuais, Amaral e Paula (2007) fizeram a seguinte reflexão:

[...] pois é fácil perceber que os games podem ser meros objetos de entretenimento, que trazem consigo valores da sociedade de consumo, mas se seu conteúdo for tratado com a devida crítica, os valores de consumo, discriminatórios, de exclusão, eugenistas forem desvelados pelos educadores, os videogames poderão contribuir para que as pessoas construam elementos do lazer como prática para liberdade em nossa sociedade. (AMARAL, PAULA, 2007, p.332)

As possibilidades de lazer oferecidas pela “indústria do entretenimento” devem ser ponto para reflexão, para que não seja uma atividade que simplesmente reforça o discurso do consumo. STOPPA et al., (2016) apontam que o profissional de educação física, como profissional de lazer, deve estar atento às necessidades da contemporaneidade e assim, dentro das competências que envolve o profissional, explorar o espaço virtual a compor um ambiente como possibilidade de lazer de forma a superar simplesmente o consumo.

3. A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS

A fim de ter uma ideia de como o assunto dos jogos eletrônicos tem sido tratado pela comunidade acadêmica nos últimos anos, foi realizada uma pesquisa na base de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior¹⁸ (CAPES), onde foram utilizadas as seguintes palavras-chave: “jogos eletrônicos e lazer”, “jogos digitais e lazer” ou “jogos virtuais e lazer”, idêntico à apresentada na metodologia. A pesquisa abrangeu o período de 1998 a 2007 e de 2008 a 2017. Os resultados estão apresentados na tabela abaixo para melhor visualizar o uso dos diferentes termos em cada período específico.

Tabela 1 - Trabalhos disponíveis no sistema CAPES.

	Jogos Eletrônicos	Jogos Digitais	Jogos Virtuais
1998 a 2007	4	5	4
2008 a 2017	98	79	68
Total	102	84	72

Fonte: elaboração própria.

É notório o incremento das pesquisas sobre o tema de jogos eletrônicos, reflexo, talvez, do crescimento deste mercado nos últimos anos, o que poderia ter despertado os interesses dos pesquisadores sobre o tema, ou mesmo, ser um reflexo de uma geração mais digitalizada que alcançou o ambiente acadêmico. Esse contexto pode ter influenciado a academia a produzir conteúdos científicos sobre jogos. Não é o foco deste trabalho responder à essas questões, mas fica livre a possibilidade para estudos futuros. Na Educação Física se encontra muitos trabalhos sobre a utilização dos jogos, por exemplo: como ferramenta para treinamento e desenvolvimento de habilidades motoras, estudos sobre o sedentarismo devido à grande quantidade de horas que os jogadores gastam nesta atividade e suas respectivas consequências e, ainda sobre o uso de jogos no ambiente escolar como possibilidade de ensino.

¹⁸ Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior disponível em: <http://www.periodicos.capes.gov.br/>

Para este trabalho foram selecionados quatro periódicos nacionais que tem maior destaque na área de Educação Física e que apresentaram espaço de publicação na área de humanidades e lazer. Apesar do volume de pesquisas neste tema ter crescido, apenas seis artigos atenderam aos critérios estabelecidos o que representa uma pequena porção das investigações neste tema. Os artigos selecionados foram apresentados no quadro um, Informações Gerais dos Artigos.

3.1 Descrição dos artigos

Nessa seção são apresentadas as descrições dos artigos citados no Quadro um e sua relação com o tema deste trabalho: quais as produções científicas sobre jogos eletrônicos na área de Educação Física e lazer, no período de 2008 a 2017.

- **Artigo Um:**

O artigo “World of Warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito 'em jogo' no ciberespaço” foi publicado no periódico Revista Movimento, volume 20, número 03 de 2014 e de autoria de Fernando Renato Cavichioli e Leoncio José de Almeida Reis.

Este artigo é uma síntese dos principais achados da pesquisa de doutorado em Educação Física, no contexto da comunidade brasileira de jogadores (REIS, 2013). Ela teve como objetivo discutir, a partir da perspectiva dos jogadores, assuntos referentes à performance, à competição, à sociabilidade e à violência nos jogos eletrônicos. Consistiu de uma investigação etnográfica durante 18 meses na condição de jogador-pesquisador com imersão no campo de estudo, com convívio e descrição densa das práticas culturais dos jogadores. Foi estudado o jogo *World of Warcraft* (WoW), referência do gênero do MMORPG²³, em que há uma possibilidade maior de interação social entre os jogadores. Utilizaram-se também questionários on-line como ferramenta acessória, respondida por 251 voluntários e entrevistas com oito jogadores. Os dados foram obtidos com método estruturante de levantamento e análise de dados.

Os autores consideram que o espaço virtual não necessita de uma teoria social específica para sua investigação, assim teorias de ciências sociais e antropologia sobre a sociedade humana e sua cultura foram suficientes para a reflexão dos achados da

²³ Sigla para *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*.

pesquisa. O espaço virtual foi considerado como um espaço socialmente frequentado (mesmo que virtualmente) por indivíduos cujas relações podiam ser interpretadas à luz de teorias e conhecimentos tradicionais aplicados aos espaços materialmente construídos (físico) (CAVICHIOILLI; REIS, 2014, p.1091)”.

O artigo foi estruturado conforme a discussão de cada um dos temas propostos o que resultou em quatro tópicos: o perfil dos jogadores; prática de lazer; performance e conflito; e violência. No primeiro tópico, “Perfil dos sujeitos: diversidade”, os autores apresentaram o resultado do questionário, que apontou um público predominante do sexo masculino, com uma média de idade de 24,5 anos que variava de 12 a 46 anos. Os resultados dos questionários, por serem mais superficiais não foram suficientes para demonstrar a heterogeneidade dos jogadores, porém, as entrevistas indicaram resultados distintos, onde a diversidade foi constatada quanto a estilo de vida, profissão, escolaridade, relações familiares e hábitos de lazer. Chamou atenção dos autores como cada jogador constrói uma diferente experiência do ato de jogar para si, com sentidos e significados próprios, que segundo eles são semelhantes a outras práticas de lazer. Assim como o público era diversificado o fator motivador também.

No segundo tópico, “Prática de lazer”, os autores caracterizam esta prática como atividade de lazer doméstico, que fica sujeito à dinâmica do lar. Um ponto citado foi a facilidade de acesso e comodidade, sendo uma possível causa para o elevado tempo investido pelos jogadores, este em média de 19,95 horas de jogo por semana.

Em “Performance e competitividade” é apresentado que, apesar da variedade de atividades dentro do jogo, o elemento performance do jogador é demasiado importante. A performance é relatada pelos autores como desempenho nas tarefas visando o melhor resultado. A demonstração do conhecimento (saber) e da habilidade (saber fazer) é materializada simbolicamente de várias formas dentro do ambiente do jogo através de títulos, itens, tesouros, etc. Segundo o artigo “é o elemento central do jogo, tornado possível somente pela natureza social dele” - resultado da dinâmica social com os elementos estruturais dos jogos.

Os autores comentam a presença de aplicativos acessórios dentro do jogo com a função de monitorar o desempenho dos jogadores, comparado com o *scouts*²⁴ no

²⁴ Ferramenta de registro e análise das ações de técnica-tática em esportes coletivos (PRATES, 2011).

âmbito esportivo, o que promove uma racionalização da performance e instaura um estado de tensão quanto ao desempenho individual perante a presença (mesmo que virtual) de outros jogadores.

Quando os autores abordam o tópico da “Sociabilidade”, eles sugerem que o jogo propicia nos seus espaços a sociabilidade e a construção de relações sociais dependente do interesse do jogador. Quando não houve intenção, foi observada a formação de grupos puramente associativos para a conclusão de uma meta, sem os jogadores verem a necessidade de interagirem socialmente.

Os autores apontam que no processo de socialização na construção do sujeito-jogador existe uma constituição do modo de se jogar, como valores, etiqueta, normas de conduta, padrões de autocontrole e práticas socialmente aceitas, o que levou a uma certa uniformização. De forma que os jogadores possuíam expectativas quanto ao desempenho dos demais, sendo inicialmente acordos não explícitos, resultados das influências sociais que este ambiente proporciona.

No tópico “Conflito e violência simbólica” se discutiu como a performance estava presente e como o mau desempenho nas atividades propostas, principalmente nas coletivas, gera forte reprovação. Os agressores se encontram numa condição, segundo os autores, “protegidos pela distância temporal e profundamente excitados pelo calor do jogo, não é de todo raro presenciar jogadores interagindo de forma agressiva e simbolicamente violenta” (CAVICHIOLO; REIS, 2014, p.1097) e numa esfera superior na relação de poder devido aos elementos simbólicos que possui. O artigo levanta as condições que levam a situações de conflito nos jogos como sendo: heterogeneidade de sentidos e significados da atividade para indivíduos e a dificuldade de negociar esses sentidos; hegemonia da performática e elevada competitividade; a mensuração e racionalização da performance; amplitude e discrepância nos níveis de conhecimento e habilidade entre os jogadores; presença volátil e efêmera de jogadores anônimos; relativa frouxidão nos padrões de autocontrole e regulação da conduta no mundo virtual do jogo.

Os autores concluíram que o jogo eletrônico é uma atividade de lazer doméstica, com público variado e com interesses diversos dentro da mesma prática. A sociabilidade é construída de modo hierárquico por conquistas simbólicas derivadas de uma performance do jogador, com resultados materializados virtualmente que pesam na

relação de poder com os demais. Em situações de tensão, os que possuem maior conhecimento, “saber” e “saber fazer”, podem utilizar da sua posição para justificar a violência social simbólica com os menos habilidosos caso estes não atinjam as exigências de desempenho.

- **Artigo Dois:**

O artigo “Jogos eletrônicos e a busca da excitação” foi publicado no periódico Revista Movimento, volume 14, número 03 de 2008 e de autoria de Leoncio José de Almeida Reis e Fernando Renato Cavichioli.

O objetivo deste trabalho era apresentar a possibilidade de interpretar os jogos eletrônicos como prática de lazer a partir da teoria de Norbert Elias e Eric Dunning. Para isso foram utilizados questionários eletrônicos disponibilizados em sites especializados em jogos. Segundo os autores, a amostra foi pequena devido à característica qualitativa do estudo, para colaborar ou levantar novas questões sobre o tema.

O trabalho foi dividido em duas partes, inicialmente apresenta os jogos eletrônicos no contexto da sociedade moderna, destacada a relevância econômica dentro da indústria do entretenimento e a situação do Brasil dentro desse mercado. Apontaram, também, os jogos eletrônicos dentro de uma esfera competitiva, com aspectos do esporte moderno, como rotinas de treinamento, premiações, profissionalização em alguns países e o desenvolvimento de uma consciência de performance sobre o ato de jogar. Outros pontos citados foram a violência contida nos jogos e os possíveis reflexos na formação das crianças, o sedentarismo devido a longas horas gastas pelos jogadores sentados e, por último, uma reflexão sobre a possibilidade de tratar o tema dos jogos eletrônicos como um espaço de experiência dentro das aulas de Educação Física.

Após essa primeira parte, os autores apresentaram a teoria de Norbert Elias e Eric Dunning, presente no livro Busca da Excitação, de 1985. A partir dela, foram formuladas três indagações: “[...] as pessoas jogam videogames porque essa prática pode provocar um aumento agradável nos níveis de tensão-excitação?”, “Será que nesse espaço de lazer é possível vivenciar emoções diferentes daquelas presentes nas atividades rotineiras do dia-a-dia?” e “A expressão dos sentimentos nesse espaço é

socialmente permitido?”. Essas questões possibilitaram uma reflexão sobre estas indagações.

Os autores afirmam que a imersão construída pelos jogos por meio dos elementos que os compõem - efeitos visuais, áudio, histórias profundas e imaginação - afetam as percepções sensoriais que podem estimular nossas emoções. Isto é vinculado a um elemento marcante dos jogos que é a interatividade do jogador, o que aprofunda sua imersão. Dessa forma, o ato de jogar pode possibilitar situações que elevam a tensão-excitação do indivíduo. Os autores consideram que a perspectiva de vivenciar experiências miméticas no ambiente virtual é talvez o principal elemento no interesse pelo engajamento com estas atividades, principalmente quando realizar tais ações fora do mundo virtual não é possível ou socialmente aceitável. No entanto, os autores não deixam claro se a expressão dos sentimentos é permitida ou não a partir das respostas dos questionários.

Por fim, concluíram que os jogos eletrônicos, assim como as demais atividades de lazer, buscam promover níveis de excitação aos jogadores e utilizam de elementos imersivos. É uma atividade predominantemente doméstica, de engajamento flexível, sem exigência de deslocamento, segura e cujo agrupamento de pessoas em interesses em comum é fácil, o que justificativa o crescimento do consumo. Os autores apresentam suas preocupações sobre os jogos, como a concorrência às outras práticas de lazer, a inatividade dos jogadores, devido grande tempo dispendido e os possíveis reflexos comportamentais da exposição à carga de violência contida.

- **Artigo Três:**

O artigo “Virtualização Esportiva e os Novos Paradigmas para o Movimento Humano” foi publicado no periódico Revista Motriz, volume 17, número 4 de 2011. A autoria é de Bruno Medeiros Roldão de Araújo, Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas, Iraquitã de Oliveira Caminha e Priscilla Pinto Costa da Silva.

O objetivo foi analisar os processos de virtualização esportiva ligados aos jogos eletrônicos, sua interferência na cultura corporal de movimento e quais as possíveis implicações para a Educação Física. Os autores utilizaram a metodologia qualitativa descritiva de campo, com entrevistas semipadronizadas com 30 indivíduos, de 11 a 15 anos de idade, de duas escolas da rede pública e privada do Ensino

Fundamental II do estado da Paraíba. Os dados referentes às questões fechadas, receberam tratamento estatístico descritivo, por meio de programa *Statistical Package for the Social Sciences* e as questões abertas foram tratadas por meio da análise de conteúdo de Bardin²⁵.

As informações coletadas foram analisadas a partir da análise de conteúdos de Bardin em relação ao discurso dos atores sociais sobre a aprendizagem esportiva nos *games*. Os resultados obtidos da análise produziu categorias as quais se baseou para agrupar os conceitos presentes nos relatos dos alunos e foram selecionados seis para nortear a discussão do trabalho. Eles foram organizados por ordem de maior frequência nos discursos e estão dispostos a seguir: “conhecimento das regras”, “noção de planejamento”, “conhecimento sobre diferentes modalidades esportivas”, “organização”, “conhecimento de atletas e clubes” e “aprendizagem corporal por imitação”.

Para os autores, algumas modalidades esportivas que seriam consideradas de difícil acesso físico, sejam devido a fatores culturais ou econômicos, poderiam ser acessadas por meio de experiências “virtuais”, que podem superar estas barreiras. Os jogos muitas vezes são uma representação da realidade, o que os autores tratam de forma semelhante a um “álbum de figurinha” de clubes esportivos e atletas famosos, que permite acessar conhecimento sobre o cenário competitivo representado.

No contato que os jogos possibilitam com as modalidades esportivas, as regras do jogo são elemento constitutivo marcante, seja no esporte tradicional ou no virtual. Segundo os autores, foi citado nas entrevistas que o contato com os jogos eletrônicos possibilitou o maior entendimento das regras das modalidades esportivas pelos alunos. Quanto aos conceitos de “organização” e “noção de planejamento” referentes ao xadrez e ao esquema de táticas do vôlei e do futebol, novamente os mesmos relataram maior compreensão destes sistemas. Dessa forma, foi possível desenvolvimento de raciocínio lógico, capacidade de observação, capacidade de localização, orientação espacial, capacidade de resolução de problemas e planejamento de estratégias. Os autores comentam que estes são pontos a serem explorado nas aulas de Educação Física, como uma ferramenta auxiliar de aprendizagem dos esportes.

²⁵ Recurso de análise categorial a partir de um texto utilizando critérios de classificação, frequência ou ausência de itens (BARDIN, 2008; apud Araújo et al., 2011).

A “Aprendizagem por Imitação Corporal” foi relatada em experiências de jogos que permitiram aos indivíduos a extrapolação dos movimentos virtuais observados e seu desenvolvimento e domínio da execução, em seus corpos físicos. Este processo de imitação do virtual para o real tem como exemplo a manifestação do virtual na construção da cultura esportivas dos jovens.

Os autores entendem que por meio do desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) houve um processo de virtualização do corpo, que ultrapassou os limites do corpo físico (real), no que chamou de “hipercorpo”, termo utilizado por Lévy (1996). Ele considera a motricidade humana como reflexo da interação do sujeito com o ambiente, neste caso o ambiente virtual, que se apresenta como um novo nível de entendimento para a Educação Física.

Os autores levantaram as preferências dentro dos jogos de ação esportiva de forma comparativa nos dois locais de estudo. Relatou-se na Escola privada o gosto por jogar, a interação social, o status, a socialização, a diversão, a competição, a interação familiar, a jogabilidade e as imagens atraentes. Na Escola pública a prática estava vinculada ao gosto, a diversão, a socialização, a aprendizagem, a interação familiar e a competição. O status foi apontado para os jogos de futebol quando o jogador tem domínio das habilidades requeridas pelo jogo e lhe proporciona uma aceitação em grupos de jogadores desconhecidos, cujo saber sobre o futebol virtual apresenta o mesmo status do saber sobre o jogo real, uma consequência da cultura brasileira sobre o fenômeno o futebol. Embora nos dois públicos foi presente o contexto da “Interação Familiar” foi constatado que o mesmo não tinha uma ocorrência igual. Nas Escolas públicas o jogar com os pais foi relatado em 20,0% dos questionários e com os irmãos em 40,0%; nas Escolas privadas não houve relato de jogar com os pais e somente 26,7% das respostas citaram jogar com os irmãos. Os autores sugerem que tal ocorrência seja explicada pela escassez de opções de lazer no grupo que frequenta a Escola pública e inferiram também que a prática dos games com a família se dá de maneira “não-coercitiva/cooperativa”.

Os autores concluíram que os jogos virtuais têm maior capacidade de difusão de determinadas modalidades esportivas, com significativa influência na cultura esportiva dos jovens e de forma parecida entre grupos de estratos socioeconômicos diferentes. Constataram, também, que a nova realidade não resultará na substituição da

prática, mas levará a novas conformações socioculturais esportivas, mecanismos de socialização, diversão e aprendizagem. Dentre os jogos de ação esportiva citados o futebol foi o preferido do público analisado, portanto, o professor de Educação Física deve compreender o fenômeno da virtualização do corpo para superar os preconceitos e buscar novas possibilidades.

- **Artigo Quatro:**

O artigo “Gaming, Cultura e Ciberespaço sobre o ‘mimimi’ em torno de *Mass Effect 3* e a compreensão ‘crítica’ dos jogos digitais” foi publicado no periódico Revista LICERE, volume 17, número 4 de 2014, de autoria de Gilson Cruz Junior.

O objetivo deste trabalho foi refletir sobre os limites e oportunidades da socialização da comunidade virtual de jogadores e o desenvolvimento da criticidade na relação entre videogames e os consumidores. Foi um estudo de caso sobre a polêmica envolvendo o jogo *Mass Effect 3* na comunidade on-line UOL jogos. A metodologia utilizada foi a investigação etnográfica de prática arqueológica, uma pesquisa qualitativa, em três espaços de investigação: a sessão “videogames” no site UOL Jogos, a página oficial da comunidade no *Facebook* e o fórum UOL Jogos. Os dados foram coletados por um período aproximado de sete meses e foram investigados materiais textuais, imagens, sons e vídeos, com notas de diário de campo de caráter narrativo-descritivo.

O artigo foi organizado em três tópicos: (1) considerações preliminares sobre videogame e crítica sob ótica educacional, (2) relato sobre a polêmica do game *Mass Effect 3* e (3) observações e inferências dos limites e possibilidades das experiências culturais construídas nas comunidades virtuais na formação crítica dos jogadores.

O autor, no primeiro tópico, se ancorou no conceito de mídia-educação (FANTIN, 2006) para a refletir sobre as possibilidades educacionais nos meios de discussão dos jogos digitais. Tal conceito aborda três meios de informação e comunicação, como ferramenta pedagógica de ensino, forma de produção de significados e conteúdos discursivos que necessitam de leitura crítica. Neste último, foi explorada principalmente a construção da crítica no contexto da comunidade de jogadores, o autor considera a noção crítica como:

expressa não apenas um esforço intelectual fundado na capacidade de discernir os conhecimentos legítimos dos não-legítimos, mas, também, um compromisso de moral com o uso público e fomento contínuo do pensamento racional, com vista à ruptura de quaisquer laços de subserviência (CRUZ JR, 2014, p.66)

O artigo determina que todo jogo significa algo como as demais formas de mídia, portanto são sistemas de significados que podem ser lidos, interpretados e vivenciados pelos jogadores, com conteúdos e produções próprias. O autor utiliza dois conceitos, a cultura participativa de Jenkins (2006) sobre como a produção destes conteúdos ocorre e o conceito de *gaming* apresentado por Salen (2008) sobre a abrangência das atividades que envolvem os jogos e a liberdade que os jogadores têm sobre o ensino e aprendizagem.

No segundo tópico, o autor relata os eventos sobre as *reviews*²⁶ do jogo, *Mass Effect 3* no site UOL Jogos. A receptividade da comunidade de jogadores, nos diferentes espaços, não foi tão benevolente quanto a das resenhas, visto que para eles o jogo em questão havia perdido o elemento que o destacava dos demais no terceiro e último título da série. Essa disparidade sobre a opinião dos críticos dos sites especializados de jogos e o público consumidor, objeto de observação na pesquisa, produziu discussões no ambiente virtual que não só vieram a construir opinião sobre o produto em questão como também resultaram num posicionamento da empresa desenvolvedora para responder às críticas dos seus consumidores insatisfeitos. Porém, o tempo dedicado à pesquisa expirou antes que o autor pudesse observar a conclusão dos acontecimentos.

No último tópico do trabalho relata-se que a comunidade de jogadores tem domínio e apropriação da internet, quanto à relevância das informações. Isso leva a uma maior compreensão sobre os jogos e sua leitura crítica, fato notado pela divergência do público consumidor e os produtores de *reviews*. É constatada uma relativa sistematicidade na produção de *reviews* pelos diferentes meios, porém existe um elemento de subjetividade de quem as produz e raras são as análises que utilizam de conhecimentos advindos das ciências humanas.

²⁶ Termo utilizado para as resenhas produzidas por formadores de conteúdos de jogos, contém análise, considerações e um sistema de notas para os elementos presentes no jogo.

O autor aponta uma falta de consenso a respeito da melhor forma de produção das críticas de jogos, mas considera que as *reviews* proporcionam um aspecto construção e consciência dos jogadores para além de “guias de compras”. O ciberespaço, como meio de informação, possibilita aos jogadores condições de desenvolver uma crítica da sua própria experiência de lazer nos games, em que o julgamento sobre a qualidade e confiabilidade dessas informações é um dos desafios formativos. Sendo a internet um espaço propício para debate, é considerada a necessidade de expandir o entendimento do jogador sobre suas experiências de lazer.

- **Artigo Cinco:**

O artigo “Jogando na era da convergência: Notas sobre a produção cultural eletrolúdica no ciberespaço” foi publicado no periódico Revista LICERE, volume 16, número 4 de 2013 e de autoria de Gilson Cruz Junior.

O trabalho apresenta alguns dos resultados da pesquisa de mestrado do autor, e tem como objetivo enriquecer a compreensão desta atividade de lazer a partir dos seguintes questionamentos: quais as experiências de produção cultural (midiática) que as comunidades virtuais possibilitam, qual a relação dos jogos com estas produções culturais dos jogadores e quais habilidades capacitam os jogadores ao pleno aproveitamento desses espaços. Para isso o autor utilizou como metodologia a investigação etnográfica de prática arqueológica, por rastros e vestígios, na comunidade virtual UOL Jogos, por um período de aproximadamente sete meses, composto pela seção “Videogames” do site principal, página oficial do *Facebook* e o fórum UOL Jogos.

O autor se baliza nos conceitos de convergência cultural midiática e cultura participativa (JENKINS, 2009) e na produção de Katie Salen chamada “*The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*” (2008), para construção de sua contribuição sobre a relação criativa entre jogadores e os jogos, estes compreendidos em seu trabalho pelos aspectos simbólico-cultural e não pelas características técnicas.

Nas considerações preliminares o autor aborda os diferentes espaços de sua investigação e suas características quanto à participação da comunidade, à credibilidade dos conteúdos, ao volume de publicações e possibilidade de socialização dos membros. Foi constatado que a página do Facebook tem o melhor equilíbrio entre o volume de

conteúdos, maior receptividade com a comunidade e assuntos diversificados. Alguns tinham potencial reflexivo, embora a reflexão estivesse sujeita à percepção dos membros. Já no fórum, a produção de informações novas envolveu uma maior potencialidade de socialização dos indivíduos; na página principal “*Videogames*” a produção foi mais lenta e ficou restrita à equipe de editores e jornalistas, sem participação marcante da comunidade. Porém, esses conteúdos receberam maior destaque e credibilidade pelos leitores.

Na segunda parte, o autor escolheu o jogo *Minecraft* para conduzir sua discussão sobre produção cultural, o objetivo deste sobreviver em um mundo vasto em que tudo pode ser coletado e utilizado de forma a produzir outros objetos (*crafting*), sem qualquer outro elemento de história ou motivação. Um elemento marcante do jogo citado na pesquisa é a falta de qualquer guia e manual para inserção do jogador, o que instiga a comunidade a buscar estes conteúdos. Os mesmos são produzidos por outros jogadores e são disponibilizados em diferentes mídias na internet, numa relação de ensino-aprendizagem criada pela própria comunidade, o que o autor apontou como favorável para a constituição e fortalecimento dos grupos de jogadores, movidos pelos interesses de explorar as possibilidades do *game*.

O autor faz a comparação entre o compartilhamento de experiências pessoais em fóruns e a consulta em sites com textos informativos, relativa ao esforço dos jogadores na aquisição de informações. Ele aponta o compartilhamento de conteúdo como ponto da cultura dos jogadores de *Minecraft*, seja na satisfação de criar algo ou apresentar seus feitos para o público. Desta forma, as produções virtuais dos jogadores podem ser encaradas como uma possibilidade de manifestação artística, pelo compartilhamento de suas habilidades e pela a criatividade das produções virtuais.

O artigo conclui que a habilidade de criação e imaginação são elementos importantes na produção midiática no ambiente virtual e não devem ser desqualificadas, mesmo que não sejam obras originais, pois mesmo releituras compreendem a pluralidade das produções artísticas. Foram observados três tipos de criação de conteúdos pelos jogadores: as endógenas que são produções em que o jogo é o destino final, utiliza-se dos elementos que ele possui em uma relação de produção e consumo dentro do jogo; as periféricas, que são as produzidas sobre o universo dos jogos, porém não se originam dos recursos dos jogos e cujo destino final não são os jogos, mas a

comunidade e as híbridas são aquelas produzidas com as ferramentas do jogos para um consumo externo, ou então, feitos fora da arquitetura dos jogos para serem utilizadas dentro do jogo. Além disso, o autor observou as habilidades dos jogadores de experimentar e modificar de forma relevante as produções presentes na comunidade, em qualquer dos três tipos apresentados acima; a “navegação transmídia”, em que os jogadores acompanham produções em diversas mídias e a adaptação de competências sociais de relacionamento interpessoal neste ambiente.

- **Artigo Seis:**

O artigo “Representações de corpo e movimento no ciberespaço notas de um estudo etnográfico no jogo *Second Life*” foi publicado no periódico Revista LICERE, volume 12, número 2 de 2009 e de autoria de Rogério Santos Pereira, Maurício Roberto da Silva e Giovani de Lorenzi Pires.

O objetivo do trabalho foi revelar que forma corpo e movimento são problematizados no ciberespaço, para construir uma corporalidade e a noção de pessoa on-line. Foi utilizada etnografia no jogo *Second Life*.

Os autores apresentam que o interesse atual da Educação Física pelos jogos eletrônicos se deve às novas tecnologias que incorporaram o movimento dos jogadores aos jogos - uma alternativa para o uso de joysticks com movimentos sutis dos dedos por uma movimentação mais ampla. Porém, os mesmos apontam que este tipo de investigação da área compreende apenas os aspectos biomecânicos propiciados pelos *games* e aborda de forma superficial o próprio ato do movimento, que simplifica a técnica do movimento real. Os autores propõem um olhar fenomenológico dos aparelhos eletrônicos e o ser humano e afirmam:

Na interconexão dos sentidos, ver pode ser tocar à distância. O advento digital reforça a relação entre a ordem da visão e da ação, novas experiências sensitivas se estabelecem no corpo. O espaço que olhamos (a tela) é o mesmo em que acontece a ação. (2009, p.5)

Assim, se expõe que a relação entre o corpo e os jogos eletrônicos é complexa e envolve a percepção, a imaginação, a convergência de linguagens, as narrativas e o compartilhamento de universos de significados. Essas relações declaradas de difícil compreensão ultrapassam para o domínio do virtual, pelo fato delas serem de

significado polissêmico. Esses conceitos não são aprofundados no artigo e apontam que a discussão sobre os mesmos está presente e deve ser buscados na dissertação de mestrado de Pereira (2009).

Os autores compreendem que o movimento é o elemento central para a interação com o mundo em seus espaços distintos, seja este real ou virtual, e que a relação produzida pelos corpos digitais e seus movimentos virtuais são componentes das experiências dos indivíduos na atividade de jogar, fica sujeitos à percepção do ambiente com que se interage por meio do avatar e à imaginação na elaboração das narrativas dentro do mundo virtual com os demais jogadores.

Os autores abordam a relação produzida pelos avatares no jogo *Second Life*, ambiente de investigação da pesquisa, como elemento dependente para o “estar-no-mundo” e para a cultura e é o primeiro traço identitário dos participantes na construção da noção de pessoa on-line. A partir dessa representação digital de corpo e movimento dos avatares a pessoa é capaz de interagir com os demais participantes e com o ambiente virtual. A realização dos movimentos no jogo, que são produzidos por meio de programação e executados por comandos, é de ação completamente voluntária e consciente dos jogadores o que difere dos corpos materiais em que o indivíduo não tem pleno controle de todo o movimento gerado por ele. Eles apresentam que a imaginação e imaginário são essenciais para a compreensão de como os jogadores constroem suas experiências nas brincadeiras narrativas dentro do ambiente virtual, num processo de negociação simbólica com os demais jogadores, e destas experiências sociais e de representação imaginária produzem uma noção de pessoa on-line.

Em seu trabalho, os autores não apresentam o corpo virtual como um substituto para o corpo material, apontam o corpo material o objeto da Educação Física, mas a reflexão sobre o avatar, sua representação de corpo e a constituição de uma corporalidade on-line são temas que contribuem para a área e também no entendimento dos sujeitos e a multidimensionalidade do ser humano em contato com as novas tecnologias.

3.2 Discussão sobre os artigos

Todos os artigos utilizados para compor este trabalho, se caracterizaram como pesquisas qualitativas, consequência do caráter reflexivo de seus objetivos de investigação. Os autores buscaram aprofundar o entendimento dos jogos eletrônicos como possibilidade de lazer e o desenvolvimento cultural dos jogadores a partir das oportunidades que o ciberespaço oferece na formação dos indivíduos

A metodologia mais utilizada foi a etnografia - presente nos trabalhos um, quatro, cinco e seis - que pela imersão e contato direto com o objeto de estudo apresentou situações relevantes para o seu entendimento. Nos artigos um e quatro a imersão se deu no próprio jogo, o que possibilitou vivenciar eventos que, de outra forma, passariam despercebidos a respeito das relações produzidas entre os jogadores e seus semelhantes e os jogadores e o jogo. Esta metodologia proporcionou uma contribuição sobre como se constroem as relações nos diferentes ambientes virtuais. Já nos trabalhos quatro e cinco, a investigação se deu nas mídias de discussão sobre jogos, ambiente que proporcionam possibilidade de desenvolvimento da crítica sobre a atividade de lazer, o que vai de encontro com as concepções de Marcellino (1996).

Em todos os trabalhos é unânime a construção do espaço virtual como um terreno fértil, onde diferentes formas de interação e de domínio das informações estão disponíveis. Nos artigos quatro e cinco fica claro que *sites*, fóruns e redes sociais têm papel de convergir pessoas com interesses em comum e proporciona espaços de discussão de jogos com diferentes níveis de complexidade. Aqueles que dominam os aspectos da internet encontram informações e pessoas com uma facilidade que não seria possível no mundo real (SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

O aspecto da sociabilidade é comum a vários trabalhos, pois a mesma é fundamental para a construção da individualidade no meio virtual, numa consciência de “pessoa virtual”. A internet facilita o processo de associação entre as pessoas, sejam movidas pelo interesse social comum, ou pela forma associativa de interesse próprio. Dentro do ambiente dos jogos, ambas as comunidades são obviamente mais próximas e isto pode ser observado nos artigos um, três e quatro, pois os autores relatam que os jogadores têm muitas vezes o interesse social como um fator motivador para atividade. No entanto, se este interesse não estiver presente, é possível observar distanciamento

dos demais, possibilitado pelas conexões de rede, que são igualmente eficientes em afastar as pessoas como em aproximá-las.

A violência simbólica também é retratada nos trabalhos selecionados em que ações agressivas com outros jogadores são impunes, o que confere permissividade à violência. Isto se dá devido ao anonimato do ambiente virtual, que confere proteção para a pessoa, ou talvez por uma vigilância menor quanto às normas de conduta nesses espaços, resultado das relações dos indivíduos que configuram outras normas sociais.

A utilização de entrevistas nos artigos um e três trouxe para o campo da ciência uma percepção mais profunda dos indivíduos imersos nessa cibercultura. Para os indivíduos, compreender os fatores motivadores intrínsecos de sua prática é algo obscuro, possivelmente pela falta de compreensão sobre o próprio lazer, como apontam os autores.

Apenas o artigo três utilizou a análise estatística nos dados coletados e sua contribuição foi importante ao mapear os elementos que os alunos apresentaram como relevantes e os jogos de ação esportiva. Questões como aprendizagem e desenvolvimento de habilidades corporais foram retratadas a partir da prática dos jogos eletrônicos, o que demonstra a potencialidade da educação pelo lazer dos jogos de ação esportiva na construção da cultura corporal de movimento. Quando os alunos são capazes de materializar em seus corpos os movimentos que os avatares executaram num mundo virtual, isto se apresenta como convergente aos interesses da Educação Física que, muitas vezes, devido a preconceitos acaba por ver nos jogos eletrônicos somente a estagnação de um corpo.

O artigo dois, ao utilizar a teoria de Elias e Dunning como base para a sua reflexão, considerou que os conhecimentos acumulados pela humanidade no mundo material são suficientes para discutir o mundo virtual, desde que sejam consideradas suas peculiaridades. Pode-se dizer que os autores foram bem sucedidos pois, por meio de suas reflexões, vieram a consolidar que os jogos são uma possibilidade de lazer como qualquer outra. Dessa forma, o trabalho dialoga com diversos autores das ciências sociais e humanas, como a visão de Marcellino e Dumazedier sobre as possibilidades de atividades de lazer e o interesse cultural do lazer virtual proposto por Schwartz.

O corpo virtual é produzido no ambiente virtual e pertence a esse meio, mas está sujeito às influências das experiências vividas por quem interage com ele, o que possibilita a construção de uma imagem de si mesmo. Este tema foi aprofundado e bem abordado no trabalho seis e apresentou como resultado da narrativa entre os jogadores a construção da identidade virtual. Outro elemento da construção da corporalidade virtual foi sobre a produção dos movimentos por meio da interação do corpo com o ambiente e uma relação paralela pode ser criada na forma como o corpo material interage com o ambiente real. Entretanto, pode-se observar que o domínio do movimento virtual é completamente dominado por uma racionalidade do jogador, que por meio do uso dos comandos pré-estabelecidos pelos desenvolvedores, o movimenta. Já o corpo material, acaba por realizar movimentos que também são voluntários, mas que não passam a todo o momento por processo de racionalização, contrapondo o simples ato de piscar no ambiente real com a necessidade de acessar comandos preestabelecidos pelos desenvolvedores para executar o mesmo movimento virtualmente.

Poucos foram os trabalhos que abordaram o tempo destinado aos jogos eletrônicos, somente os artigos um e dois fizeram tal verificação e os dados se revelaram próximos das demais referências encontradas pelos autores. É relevante a afirmação de se tratar de uma prática predominantemente doméstica, sujeita à dinâmica do lar, com possíveis interrupções e entremeada pelas demais obrigações familiares. Desta forma, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como uma atividade de lazer que se enquadra perfeitamente na concepção de tempo disponível apresentado por Marcellino (2011).

Os referenciais teóricos dos trabalhos são diversos, a aproximação com a área da Educação Física pelo aspeto do jogo é predominante e carece de uma reflexão maior sobre as teorias de lazer nas práticas de jogos virtuais, porém demonstrou que a área tem a possibilidade de análises com muitos focos. As contribuições na área de ciências sociais e humanidades são capazes de abordar as indagações que possam surgir sobre o ambiente dos jogos eletrônicos, pois os mesmos são meios de interação social entre seres humanos, mas devem ser respeitadas as particularidades do ambiente virtual, como o rompimento de uma relação de tempo e espaço e, também, a convergência de informações e pessoas que é proporcionado.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo analisar a produção e publicação de artigos originais sobre jogos eletrônicos e lazer na área de Educação Física no período de 2008 a 2017, de forma a específica verificar os principais temas abordados, metodologias e as possibilidades dos jogos eletrônicos como prática de lazer. Para isso, foi feito um levantamento bibliográfico dos artigos em quatro revistas nacionais: Revista Movimento, Revista Brasileira de Ciência do Esporte, Revista Motriz e Revista Licere, e foram encontrados seis artigos que atenderam aos critérios. Para a análise utilizou da metodologia qualitativa interpretativa, que possibilitou uma reflexão mais profunda sobre o tema dos jogos eletrônicos digitais como possibilidade de lazer.

O lazer, como fruto das mudanças sociais, tornou se um direito e hoje é um aspecto cotidiano da vida moderna. Neste âmbito, os jogos eletrônicos se configuram como uma possibilidade de lazer como todas as outras. Apesar dos preconceitos envolvidos, este tipo de atividade não deve ser desqualificada. Este trabalho apontou que a respeito da sociabilidade e desenvolvimento da cultura corporal de movimento, os jogos eletrônicos devem ser explorados pelo profissional do lazer e pelo professor de Educação Física, que não podem desconsiderar a influência do ambiente virtual na sociedade moderna.

Todos os trabalhos analisaram o fenômeno dos jogos eletrônicos e consideraram diferentes perspectivas, mas nenhum analisou ou propôs uma pesquisa de caráter intervencionista sobre a prática, o que se configura como possibilidade para novos estudos na área. O profissional do lazer deve estar atento às diversas formas de manifestação do mesmo, portanto o interesse virtual não deve ser desprezado e sim considerado pelo potencial mimético dos jogos de proporcionar experiências que no ambiente real não seriam possíveis. Desta forma, pode aproximar conteúdos dos indivíduos, um exemplo seria utilizar um jogo sobre esqui para apresentar e “vivenciar” a modalidade, ao considerar a dificuldade de deslocamento para um lugar em que se possa realizar de forma física a prática dessa atividade.

Além disso, deve-se estimular a reflexão sobre as diversas possibilidades de utilização dos jogos, principalmente sobre a promoção de um engajamento na atividade de lazer de forma crítica e criativa, assim como todas as demais possibilidades que o

ambiente virtual pode promover. Finalmente, a superação do simples consumo dos jogos é imperativa, visto que a utilização dos jogos eletrônicos pode desenvolver outras habilidades de observação e análise que virão a contribuir com a consciência de corpo e movimento.

No que se refere à violência presente nos conteúdos de alguns jogos eletrônicos, é importante ressaltar que a associação direta destes elementos com a formação dos jovens seria uma consideração simplista de causa e efeito, que desconsidera a complexidade do indivíduo e as diversas influências que possui. Embora alguns artigos tenham feito uma reflexão também carecem de uma base teórica sólida. Para tal análise, é sugerido um aprofundamento sobre o tema, e buscar contribuições na área de psicologia para não entrar em juízo de valores, o qual foi encontrado em alguns trabalhos.

Espero que com esta revisão seja estendida a percepção sobre a amplitude dos jogos eletrônicos virtuais, de maneira a quebrar alguns estereótipos e preconceitos e contribuir para novas pesquisas e reflexões. Fica assim, aberta ao profissional do lazer e o professor de Educação Física a possibilidade de trazer a perspectiva dos jogos eletrônicos e estimular o uso responsável das novas tecnologias para o bem estar da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Sílvia Cristina Franco; PAULA, Gustavo Nogueira de. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 10, n. 2, 2007.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de; FREITAS, Clara Maria Silvestre Monteiro de; CAMINHA, Iraquitã de Oliveira; SILVA, Priscilla Pinto Costa da. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Revista Motriz**, Rio Claro, v. 17, n. 4, out/dez. 2011.

CAPELAS, Bruno. **Pela segunda vez, mulheres são maioria nos games no Brasil**. Estadão, São Paulo, 4 de abril de 2017. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/games,pela-segunda-vez-mulheres-sao-maioria-nos-games-no-brasil,70001726160>>. Acessado 02/06/2018.

CAVICHIOILLI, Fernando Renato; REIS, Leoncio José de Almeida. World of Warcraft como prática de Lazer: sociabilidade e conflito "em jogo" no ciberespaço, **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.20, n. 3, jun/set. 2014.

CRUZ JR, Gilson. Gaming, Cultura e Ciberespaço sobre o "mimimi" em torno de Mass Effect 3 e a compreensão "crítica" dos jogos digitais. **Revista LICERE**, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, dez. 2014.

CRUZ JR, Gilson. Jogando na Era da Convergência: Notas sobre a produção cultural eletrolúdica no ciberespaço. **Revista LICERE**, Belo Horizonte, v. 16, n. 4, dez. 2013.

CRUZ JR., Gilson; CRUZ, Dulce Mária. Quando a brincadeira vira coisa séria dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo, **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, 2016.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo, SP: Perspectiva: SESC (São Paulo), 1979.

DUMAZEDIER, Joffre. **Planejamento de lazer no Brasil**: a teoria sociológica da decisão. São Paulo, SP: SESC (São Paulo), 1980.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo, SP: SESC (São Paulo), 1980.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. 3. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2004.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Corpo Joystick: cinema, videogame e estilo de vida ativo. **LICERE**, Belo Horizonte, v.16, n.3, set. 2013.

GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GOMES, Christianne Luce; AMARAL, Maria Teresa Marques. Metodologia da pesquisa aplicada ao lazer. Brasília, SESI/DN, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4 ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e humanização**. Campinas, SP: Papyrus, 1983.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

MARCELLINO, Nelson Carvalho; SAMPAIO, Tânia Mara Vieira; CAPI, André Henrique Chabaribery; SILVA, Débora Alice Machado. **Políticas públicas de lazer – formação e desenvolvimento de pessoal: os casos de Campinas e Piracicaba/SP**. Curitiba, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. A relação teoria e prática na formação profissional em lazer, In: ISAYAMA, Hélder Ferreira (org.) **LAZER em estudo: currículo e formação profissional**. Campinas, SP: Papyrus, 2010.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. 17. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011.

MELO, Victor Andrade de. **Introdução ao lazer**. Coautoria de Edmundo de Drummond Alves Junior. Barueri: Manole, 2003.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2006, p.20.

MONTEIRO, Leticia de Castro Silva; VELÁSQUEZ, Fátima Solange Castillo; SILVA, Ana Paula Salles da. Jogos eletrônicos de movimento e Educação Física: uma revisão sistemática. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 19, n. 2, abr/jun. 2016.

MULHERES são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. G1, São Paulo, 16 de março de 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acessado 02/06/2018.

PEREIRA, Rogério Santos; SILVA, Maurício Roberto da; PIRES, Giovani de Lorenzi. Representações de Corpo e Movimento no Ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo Second Life. **Revista LICERE**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, jun. 2009.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Org.). **TEORIAS do lazer**. Maringá, PR: EDUEM, 2010.

PRATES, Joel Moreira. **Desempenho da força explosiva durante uma temporada em futebolistas púberes**. 2011. 124 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/275096>>

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação, **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 3, set/dez. 2008.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Dos single aos multiplayer: a história dos jogos digitais. **LICERE**, Belo Horizonte, v.17, n.2, jun. 2014.

RIBEIRO, Olívia C. F. **Lazer e recreação**. São Paulo, SP: Érica, 2014.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. NDP. Washington, New York, 12 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>> acessado 08/09/2018.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2009.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **LICERE**, Belo Horizonte, v.6, n.2, 2003.

STOPPA, Edmur Antonio; PAULA, Juliana Nobre de; MORAES, Íbis Ariana Peña de; BONIFÁCIO, Daniela Cardoso. Lúdico e jogos digitais: reflexões acerca da formação e atuação profissional. São Paulo. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, p.113-128, mai/ago 2016.

THE BRAZILIAN Gamer|2017. Newzoo. 15 de junho de 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>> Acessado 02/06/2018.

THOMAS, Jerry R. Métodos de pesquisa em atividade física. Coautoria de Jack K Nelson, Stephen J Silverman; Tradução de Ricardo Demetrio de Souza Petersen. 6. ed. Porto Alegre, RS, Artmed, 2012.

WIJMAN, Tom. **Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018**. Newzoo, 30 de abril de 2018.

Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>>. Acessado 02/06/2018.