

JOGOS ELETRÔNICOS E LAZER NA CIBERCULTURA

Bruno Medeiros Roldão de Araújo¹. Msndo. – UPE.
Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas². PhD – UPE.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho procura trazer contribuições para o campo de pesquisa denominado “game studies”, que vem a ser o estudo dos jogos eletrônicos, através do diálogo entre linhas da socioantropologia, psicologia, literatura, pedagogia, e outras. Os jogos eletrônicos, principalmente os praticados nas casas de games em rede, as Lan Houses, viraram uma verdadeira febre no âmbito urbano brasileiro. Com o objetivo de entender as contribuições dos jogos eletrônicos para a formação da chamada cibercultura, realizou-se pesquisa bibliográfica, qualitativa de caráter exploratório. Neste estudo, os jogos eletrônicos foram analisados numa perspectiva ludologista, e esses jogos “ditos virtuais”, se apresentam como alternativa de lazer (COSTA; BETTI, 2006; AMARAL; PAULA, 2007; PEREIRA, 2006; ZANOLLA, 2007) e demonstram fundamental importância para a formação da chamada cibercultura.

O mundo cada vez mais conectado, onde todas as pessoas se tornam acessíveis em qualquer lugar por meio do celular, uma sociedade que vive em redes, seja de negócios, estudos, transporte ou virtuais, geram uma nova cultura, que intimamente ligada às novas tecnologias da informação, se configura em uma *cibercultura* (LÉVY, 1999a; SOARES, 2002; ECHEGARAY, 2003; DINIZ, 2005). Dentro desta nova visão dos fenômenos culturais, os espaços virtuais se tornam extremamente importantes, de onde vêm surgindo novas opções de lazer, principalmente as opções ligadas às comunidades virtuais e aos jogos eletrônicos, o enfoque deste estudo e que vêm se configurando como principal forma de lazer da chamada cibercultura.

O jogo é algo inerente à própria construção da cultura humana, pois na necessidade de expressar algo muito forte ou novo em relação às convenções sociais preexistentes, os homens lançam mão do jogo, como forma de se expressar sem medos e de forma mais liberta. O jogar mostra-se assim como uma forma de criação, expressão e reconfiguração das próprias regras sociais.

O jogo muitas vezes não apresenta finalidade prática, ele serve como forma de liberar tensões, de realizar desejos íntimos, ou até mesmo de minimizar a vontade por desejos que seriam prejudiciais para a ordem social, no jogar o homem busca um sentido mais amplo para suas expirações, arrisca, desafia, “joga”, como nunca o faz na vida real, numa busca pela felicidade e sensação de uma verdadeira liberdade, onde pode recomeçar, pode errar e ainda assim não ficar arruinado para sempre. Nele o homem pode testar e confrontar as regras da vida em sociedade, sem colocar em risco a estabilidade das mesmas.

Tudo que se disse até aqui, vêm de uma visão sobre o jogar tradicional, dos jogos de rua, de bola, de tabuleiro, entre outros. Mas relendo tudo isso pensando nos jogos eletrônicos, vê-se que se encaixa perfeitamente. É por esta linha de pensamento que se pautam as considerações neste estudo, que o jogar real e o virtual se misturam e na verdade podem representar os mesmos significados, são, portanto algo que converge e não que diverge como pensam alguns.

¹ Mestrando em Educação Física do Programa Associado de Pós-Graduação UPE/UFPB.
E-mail: brunoroldao@ig.com.br

² Professora Pós-Doutora da Escola Superior de Educação Física – ESEF / Universidade de Pernambuco – UPE.
E-mail: clarasilvetre@uol.com.br

Um novo campo de pesquisa denominado “**game studies**” surgiu da necessidade de se estudar os jogos eletrônicos, e têm se desenvolvido principalmente em centros de pesquisas europeus e norte-americanos. Esse campo vem a ser o estudo dos jogos eletrônicos, através do diálogo interdisciplinar entre diversas linhas, tais como: antropologia, psicologia, literatura, pedagogia, e outras. O “game studies” se divide em duas abordagens: a dos *Ludologistas* que são seguidores do pensamento de Caillois e Huizinga, e pensam os jogos com especificidades muito próprias, onde o próprio jogar aparece como conjunto sempre aberto de possibilidades, não podendo ser tratado como mera narrativa, o entendimento da corrente contrária, a dos *Narratologistas*, que pensam os games como texto, como uma obra narrativa. (VIANNA, 2004; FERES NETO, 2006).

A abordagem adotada neste estudo é a dos ludologistas, uma vez que, o jogo dito virtual, sejam videogames tradicionais ou os jogados em rede de computadores, é em nosso entendimento, jogos pura e simplesmente, iguais em essência aos tradicionais de tabuleiros e aos jogados na rua em companhia dos amigos.

Confirmando essa posição, podem-se pensar as influências das novas tecnologias de informação e comunicação no âmbito urbano, como fator de desenvolvimento das cidades e, portanto das próprias populações que as habitam, onde se têm uma *cibercidade* que se configura dentro das cidades contemporâneas e vice-versa. Cidades onde as redes técnicas se apresentam como um *ciberespaço* (JUNGLUT, 2004; KIM, 2004; MONTEIRO, 2004), e as redes sociais como as diversas formas de sociabilização on-line, uma configuração própria das cibercidades contemporâneas. (LEMOS, 2004).

Com o advento das novas tecnologias, o espaço está cada vez mais virtual, é um ciberespaço, onde a diferenciação do que é concreto e o que é abstrato/inteligível se torna tênue, pois a organização e desenvolvimento dos espaços urbanos, por exemplo, “sempre foi determinado pela confluência de redes técnicas e redes sociais. Das redes de água e esgoto, passando pela organização das ruas e chegando às modernas redes de transmissão sem fio” (PEREIRA, 2006, p. 1), têm-se transformações e adaptações naturais, que ocorrem em todo processo histórico do desenvolvimento das sociedades humanas, numa perspectiva que leva a virtualizações não só dos espaços urbanos, mas das práticas das pessoas e das regras sociais existentes.

A VIRTUALIZAÇÃO E O NASCIMENTO DE UMA NOVA CULTURA

Virtualização corresponde à passagem do real para o virtual, mas não em um sentido que o virtual esteja dissociado da realidade, apenas o que seria real está ligado ao atual e o que seria virtual está ligado a uma futura solução ou desdobramento dos fatos. Mas, para não confundir quando se fala em virtualização, deve-se entender primeiramente o que seria virtual, para Lévy (1999b) a “palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência”. E ele assim o define: “Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. (...) Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (p. 15).

A partir daí se pode entender o virtual como algo relacionado com o real, não como algo relacionado com o que “não-existe”, mas sim como algo que cria uma nova realidade, e é isto que os jogos eletrônicos têm criado nas cibercidades, onde temos “ciberesportes” jogados/praticados por “ciberatletas” (termo utilizado por: AZEVEDO, 2004; Da GAMA, 2005), que se refere aos praticantes de jogos virtuais em videogames e computadores, geralmente em redes.

O mundo virtual, os jogos virtuais, bem como, todas as novas tecnologias de informação e comunicação, tem influenciado a cultura de modo geral, fenômeno bem visível

quando se trata da cultura lúdica, notadamente da lúdica infantil, onde as brincadeiras e os próprios brinquedos são influenciados e determinados, muitas vezes, pelas mídias televisivas, eletrônicas dentre outras (BROUGÈRE, 1995; COSTA; BETTI, 2006).

Um dos principais exemplos de algo que se firmou concretamente na *cultura lúdica infantil* foi o videogame, e entendendo que a criança busca nos elementos da cultura na qual está imersa elementos para alimentar suas brincadeiras, tem-se a figura do videogame como parte da cultura infantil atual, de forma muito bem estabelecida. É é nesta realidade, que se tem a virtualização esportiva através dos jogos eletrônicos (games).

“Na cultura esportiva das crianças e dos jovens, tomam parte tanto o esporte, como prática corporal ‘real’, como as formas ‘virtuais’ do esporte telespetáculo, dos jogos de videogame e computador” (BETTI, 1998, p. 149). Esta afirmação ilustra muito bem a idéia central deste estudo, e especificamente deste tópico, os jogos virtuais fazem parte da cultura lúdica e esportiva contemporânea, formando também uma nova cultura marcada pelas novas tecnologias digitais, surgida no âmbito das cibercidades, a cibercultura: “(...) podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática.” (LEMOS, 2003, p. 12).

A cibercultura, segundo Lévy (1999a), é o conjunto de técnicas intelectuais e materiais, de atitudes, valores, modos, pensamentos, práticas e comportamentos que se desenvolvem no ambiente do ciberespaço, ou seja, é tudo que o homem produz (cultura) quando está imerso numa realidade virtual, numa realidade de comunicação via satélite, celulares, vídeo conferências, comunidades virtuais, etc.

Com o surgimento desta nova realidade, não se têm a substituição de antigas práticas de lazer, mas a reconfiguração das mesmas, por exemplo: antes os jovens se reuniam nos campos de várzea para “bater uma pelada”; já atualmente se reúnem nas LAN³ Houses para jogarem “uma pelada” virtual de *Winning Eleven* ou *Fifa Soccer* (os mais populares). Atualmente os jovens e as crianças,

(...) sabem o nome de todos os jogadores de times de futebol europeus. O vídeo game é o novo álbum de figurinhas. (...). O vídeo game cria e recria, cada dia com mais realismo de imagens e sensações, ampliando possibilidades de interação, o mundo que se quiser. Longe do estigma de diversão solitária, os jogos cada vez mais abrem a possibilidade de interação com outros jogadores em rede, estejam eles no computador ao lado ou do outro lado do oceano. (PEREIRA, 2006, p. 4).

Portanto, pode-se inferir que os games podem trazer as mesmas contribuições que os jogos ditos reais em muitos aspectos, inclusive nos motores. Entra-se agora com essa colocação num campo muito polêmico, uma vez que, as práticas corporais muitas vezes cessam nos jogos eletrônicos, gerando uma descorporização das práticas esportivas nas novas gerações, a *cibergeração* atual conhece (muitas vezes até as regras completamente) e já experimentou uma gama de esporte e jogos, de forma tão diversa, que não parecem nunca terem as praticados nos campos reais, tendo sim somente nos virtuais.

As espetacularização esportiva pelos meios de comunicação da mídia, notadamente a televisão, e a gama de variedades em games esportivos, têm levado as pessoas, um grande conhecimento sobre diversos esportes, antes só conhecidos por poucos profissionais que viviam em analisar as práticas esportivas, ou aqueles que as praticavam ou viviam numa cultura que valorizava determinada modalidade. Por exemplo, o tênis não era um esporte muito popular no Brasil, mas com o “surgimento” do fenomenal brasileiro Guga (Gustavo Kuerten) em 1997 (vencendo o *Grand Slan* da França: *Roland Garros*), e a espetacularização

³ Sigla de: *Local Area Network*, uma rede local de computadores que podem também estar conectadas via Web.

mediática surgida entorno disso, fez com que atualmente as regras, antes tão desconhecidas das massas, passassem a ser tão conhecidas e discutidas por uma considerável parcela da população brasileira, que muitas vezes, se limitava ao conhecimento só do futebol.

Um dos games de maior sucesso sobre o Tênis foi lançado em 2000 para o console⁴ *Dreamcast*⁵ da Sega (ano em que Guga conquistou a bicampeonato em *Roland Garros* e o *Master Cup* de Lisboa), o game *Virtua Tennis* era uma adaptação de um arcade homônimo, e fez grande sucesso nas “casas de videogames” brasileiras, contribuindo com comitadamente à mídia, para o conhecimento deste esporte pelos jovens e crianças. Neste exemplo, o virtual demonstrou-se mais fortemente presente que a prática corporal do esporte.

A virtualização esportiva é notadamente reconhecível nos games de futebol da série *Winning Eleven*, o game esportivo mais “praticado” e que reúne crianças, jovens e adultos em volta do *PlayStation 2*⁶, existem campeonatos organizados por empresas do ramo e observa-se até mesmo a profissionalização destes ciberatletas. Ampliando a visão para todos os videogames, Feres Neto (2006) traz dados que ilustram bem o aqui exposto, ele expõe dados da Córrei do Sul, onde praticamente um terço da população está inscrita em jogos on-line⁷, e lá surgiram os primeiros “videogamers” profissionais, que chegam a ganhar US\$ 100 mil por ano, gerando um fenômeno que já culminou até em Campeonatos Mundiais de Videogame, como o *WCG* (World Cyber Games), um campeonato anual, que reúne ciberatletas de mais de 50 países.

Voltando agora a questão corporal abordada no início deste tópico, têm-se com o desenvolvimento das tecnologias aplicadas aos games algo extraordinário, o corpo humano já pode experimentar fisicamente sensações em relação a objetos e eventos virtuais. Não se está falando aqui das grandes tecnologias restritas a poucos, como a *Data Suite*, que é uma vestimenta criada por Tom Zimmerman e Jaron Lanier, para detectar e reproduzir os movimentos do corpo em sistemas de realidade virtual (PARENTE 1993; FERES NETO, 2006). Está sim, referindo-se às tecnologias que adentraram as casas há uma década, como por exemplo, a criação do acessório *Rumble Pak* da Nintendo⁸ em 1997 para o seu console *Nintendo 64*, inicialmente lançado junto ao game *Star Fox 64* (game de nave espacial), que fez grande sucesso em games de tiro e esportivos. A inovação que foi uma verdadeira revolução para os videogames, é um sistema de vibração para simular eventos virtuais, consiste em um acessório que plugado na parte de trás do joystick⁹, reproduz em forma de pulsações determinados eventos ocorridos nos games, não consiste em simplesmente ao apertar um botão o joystick tremer, mas sim em, por exemplo, num game de boxe ao levar um golpe senti-lo realmente através de um solapo do joystick nas mãos, ou ao levar uma rasteira num game de futebol, sentir fisicamente este ato, ao menos na segurança das próprias mãos!

Devido a esse acessório que se tornou padrão, os games nunca mais seriam os mesmos, e com estas inovações chegando aos consoles caseiros, “O corpo experimenta o inteligível de modo tangível” (QUÉAU, 1993, p. 96). Em 2006 a Nintendo revolucionou novamente, lançou seu novo console o *Wii* que possui um joystick em formato parecido com um controle remoto, que traz sensores que permitem o jogador interagir com o game, ao

⁴ Console é o hardware, a máquina que “roda” os games.

⁵ Último console produzido pela Sega, lançado em 1998.

⁶ Console da Sony lançado em 2000, que teve seu sucessor o *PlayStation 3* lançado em 2006.

⁷ Estes games são os do gênero “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” (MMORPG), que são games que simulam uma outra realidade, são basicamente um RPG onde as pessoas interagem on-line. Atualmente o MMORPG mais famoso é o *Second Life*, onde as pessoas “vivem” uma segunda vida na forma de um *Avatar* (um personagem virtual criado a semelhança, ou não, da pessoa do jogador). (ARAÚJO; CHAO, 2007).

⁸ Empresa japonesa, fundada ainda no século XIX, que se popularizou produzindo jogos de baralho e brinquedos. Na década de 1980 se tornou ícone no segmento de videogames.

⁹ Joysticks é um periférico que acoplado aos consoles ou computadores é responsável pelo controle da ação.

movimentá-lo de um lado para o outro, trazendo um pouco da tecnologia do *Data Suite* para dentro dos nossos lares.

A virtualização dos esportes é um fenômeno irreversível, e embora possa passar por discriminações (algo natural com qualquer novidade), ela pode ser benéfica e se deve aproveitar disso didaticamente, pois “a bola rolando sobre o chão da vida real não é eliminado. O menino do joystick também sonha com a bola que se chuta com o dedão do pé”. (PEREIRA, 2006, p. 4). Do modo que o jogo é um conteúdo da Educação Física e está integrado na proposta dos planos de curso e aula, porque não incluir aí todas as formas de jogos? Por que renegar a importância do magnetismo e múltiplas possibilidades que os jogos eletrônicos trazem? Uma vez que intimamente ligados à cultura infanto-juvenil atual, têm demonstrado ser um dos aspectos mais fortes de uma nova cultura, nomeada de cibercultura.

METODOLOGIA

O esquema analítico deste trabalho passou num primeiro momento pela identificação e descrição dos termos: Jogos Eletrônicos, Virtual, Cibercultura, Videogame, Virtualização e Lazer; junto a Bases de Dados digitais da BIREME, em Anais de Eventos e diretamente em Periódicos qualificados, levando em consideração as produções dos últimos dez anos. Em um segundo momento, inclui-se na investigação livros de referência e investigações que apresentaram instrumentos de pesquisa e resultados bem-estruturados, independentemente do ano de produção, objetivando encontrar referências que se aproximassem ao escopo deste estudo. A síntese foi composta pela análise, avaliação e descrição da literatura publicada (THOMAS e NELSON, 2002).

A coleta do corpus foi realizada através das categorias analíticas onde se encontrou a seguinte distribuição de artigos: LILACS, 893; MEDLINE, 13692; SciELO, 382. Totalizando 14967 artigos.

Por meio de análise, avaliação, descrição desta literatura, do refinamento dos termos, juntamente com as demais produções escolhidas em periódicos, anais e livros, chegou-se a fundamentação teórica aqui exposta e a algumas possibilidades de conclusões a respeito da temática objeto de reflexão.

RESULTADOS

Em uma primeira análise dos artigos pôde-se observar que a pesquisa ligada aos termos mais específicos, como *jogos eletrônicos*, *cibercultura*, *videogame* e *virtualização* só geraram 57 artigos, dos quais foram selecionados 10 que versavam especificamente sobre a temática proposta. A pesquisa nos termos *virtual* e *lazer*, por apresentarem um caráter mais amplo, geraram um total de 14910 artigos, dos quais poucos demonstraram ser úteis ao entendimento aqui buscado. A pesquisa em livros pontuais, em artigos publicados em anais de eventos, possibilitou algumas investigações que relacionavam os jogos eletrônicos/videogames à cibercultura e ao lazer no âmbito das cibercidades. O que demonstra a pouca produção referente à área.

Em relação ao Lazer e a Cibercultura, observou-se que o lazer está se reconfigurando gradativamente, através de novas formas de utilização do tempo livre, dentro do processo onde as inovações tecnológicas da informatização se inserem nas práticas de lazer. Com isso novas formas de sociabilização surgem e conseqüentemente uma nova cultura, a cibercultura (DINIZ, 2005; ECHEGARAY, 2003; LÉVY, 1999a; SOARES, 2002), onde o “ciberlazer” cresce diante de uma nova configuração social. Seguindo o pensamento de Betti (2003) que diz ser o consumo de informações e imagens provenientes da mídia, também formadora da cultura corporal de movimento contemporânea, têm-se os games como formadores de uma

nova cultura, onde a corporização também está inserida, num contexto mais profundo do que pode parecer inicialmente.

Sobre os Jogos Eletrônicos/Videogames on-line, um dos aspectos mais importantes, segundo Vianna (2004), é a concepção de “obra aberta”, onde o jogador pode construir uma realidade simultânea a milhares de outros, espalhados pelo planeta em tempo real. Este processo elevou os *games* a se tornarem uma das principais opções de lazer moderno (AMARAL; PAULA, 2007; COSTA; BETTI, 2006; PEREIRA, 2006), e conseqüentemente as Lan Houses onde se praticam estes jogos em rede (ARAÚJO; CHAO, 2007), o que de certa forma contraria as concepções clássicas de lazer, visto que Dumazedier (1976) considerava a atitude de ficar na frente do televisor como uma categoria de menor valor, se enquadrando no que ele chamou de conformista do lazer, mas assim considerava somente quando da atitude passiva dos sujeitos frente às mesmas, algo que não se observa no mundo virtual dos games on-line.

CONCLUSÕES

Antigas práticas de lazer não estão sendo substituídas com advento da cibercultura, apenas estão se reconfigurando e acomodando novas alternativas, baseadas notadamente em experiências ligadas aos jogos eletrônicos/videogames jogados em rede.

Analisando os processos de virtualizações inerentes as novas tecnologias da informação, ao computador e aos videogames, de forma não discriminatória e sim procurando observar as contribuições deste fenômeno para a formação da cibercultura, perpassando da concepção de ato apenas passivo para um reconhecível ato ativo e até mesmo como experiência realmente corporal, pode-se ver que os jogos e práticas esportivas tradicionais convergem com os jogos eletrônicos, com esportes reproduzidos nos games virtuais, e que estes formam no homem os mesmos valores.

Enfim, ao chutar uma bola dos campos virtuais do game *Winning Eleven*, sentindo os lanços do jogo através do joystick que “treme”, através da reação dos amigos que jogam junto e dos que assistem esperando sua vez, num campeonato de fim-de-semana em casa, os jogadores chegam a sentir as emoções de uma verdadeira partida de futebol em seus corações.

Conclui-se que com o advento de novas tecnologias, o espaço que está cada vez mais virtual, é um ciberespaço gerador de novas e interessantes opções de lazer. E nesse sentido, observa-se a urgência de mais pesquisas nesta temática pouco estudada.

REFERÊNCIAS

AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. de. A Nova Forma de Pensar o Jogo, seus Valores e suas Possibilidades. **Pensar a Prática**. Goiânia, 10/2: 323-336, jul./dez. 2007.

ARAÚJO, B. M. R. de; CHAO, C. H. N. Lan Houses e os Jogos Virtuais: novas opções de lazer na cibercultura. In: XIX ENAREL - Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 2007, Recife. **Anais...** Recife, 2007.

BETTI, M. A **Janela de Vidro**: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papyrus, 1998.

_____. (Org.). **Educação Física e Mídia**: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995. p. 50-59.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.

Da GAMA, D.R.N. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 26, n. 2, p. 163-171, 2005.

DINIZ, L. A. G. Cibercultura e Literatura: hipertexto e as novas arquiteturas textuais. **Alea**. v. 7, n. 2, p.209-222, Dez. 2005.

DUMAZEDIER, J. **Questionário Teórico do Lazer**. São Paulo: SESC, 1976.

ECHEGARAY, F. Dimensões da Cibercultura no Brasil. **Opinião Pública**. Campinas, v. IX, n. 2, p. 20-45, Outubro, 2003.

FERES NETO, A. Videogame: jogo, narrativa ou esporte? Uma abordagem à luz das teorias do virtual. In: XVIII ENAREL - Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 2006, Curitiba. **Anais...** Curitiba, 2006.

JUNGBLUT, A. L. A Heterogenia do Mundo On-Line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

KIM, J. H. Cibernética, Ciborgues e Ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.

LEMOS, A. Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva. In: _____. (org.). **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: e-papers, 2004. p. 19-26.

_____. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (orgs.). **Olhares Sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999(a).

_____. **O que é o Virtual?** Trad. de Paulo Neves. 3. reimpressão. São Paulo: Ed. 34, 1999(b).

MONTEIRO, S. D. Aspectos Filosóficos do Virtual e as Obras Simbólicas no Ciberespaço. **Ci. Inf.** Brasília, v. 33, n. 1, p.108-116, jan./abril 2004.

PARENTE, A. (org.). **Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PEREIRA, R. S. O Lazer na Cibercidade. In: XVIII ENAREL - Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 2006, Curitiba. **Anais...** Curitiba, 2006.

QUÉAU, P. O Tempo do Virtual. In: PARENTE, A. (org.). **Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

SOARES, M. Novas Práticas de Leitura e Escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.** Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

VIANNA, H. **O Jogo da Vida.** 2004. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1801200404.htm>> Acesso em: 12 Mar. 2008.

ZANOLLA, S. R. S. Indústria Cultural e Infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. **Educ. Soc.** Campinas, vol. 28, n. 101, p.1329-1350, set./dez. 2007.