

---

---

## O CORPO VIRTUALIZADO NAS RELAÇÕES TECNOLÓGICAS COM O ESPORTE NOS JOGOS DE VÍDEO E MÍDIAS INFORMACIONAIS

### THE VIRTUALIZED BODY IN TECHNOLOGICAL RELATIONS WITH THE SPORT IN VIDEO GAMES AND INFORMATIONAL MEDIA

Bruno Medeiros Roldão de Araújo<sup>1,4</sup>, Patrícia de Jesus Costa dos Santos<sup>2</sup>, Priscilla Pinto Costa da Silva<sup>3</sup>, Ana Raquel Mendes dos Santos<sup>4</sup> e Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Campina Grande, Sumé-PB, Brasil.

<sup>2</sup>Unifacisa Centro Universitário, Campina Grande-PB, Brasil.

<sup>3</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal-RN, Brasil.

<sup>4</sup>Universidade de Pernambuco, Recife-PE, Brasil.

---

#### RESUMO

A representação esportiva e corporal nos jogos de vídeo e telespetáculo esportivo promovem ressignificações da cultura corporal de movimento. Diante deste cenário, o objetivo da pesquisa foi identificar e analisar o consumo midiático relacionado à virtualização esportiva e sua influência subjetiva na conformação dos corpos. Trata-se de uma pesquisa descritiva de campo, com abordagem qualitativa, realizada com 50 estudantes, na faixa etária da juventude, de 15 a 24 anos de idade, da rede pública de Ensino Médio e do Ensino Superior da Universidade de Pernambuco - UPE na cidade de Recife - PE, Brasil. Os dados foram discutidos à luz da Análise de Conteúdo e os resultados indicaram que a virtualização esportiva midiática é marcada pela reprodução espetacularizada, conduzindo ao entendimento de uma constituição corporal multifacetada tanto no esporte telespetáculo, como na prática corporal e/ou virtual.

**Palavras-chave:** Corpo humano. Esportes. Televisão. Jogos de vídeo.

---

#### ABSTRACT

The sport and body representation in video games and sports television shows leads to reinterpretation of the body culture of movement. Given this scenario, the objective of this research was to identify and analyze the media consumption related to sports virtualization and its influence in shaping the bodies. It is a descriptive field with a qualitative approach performed with 50 students in the youth age range of 15-24 years old from public High School and College at the University of Pernambuco - UPE, Recife - PE, Brazil. The assessment was made through the Content Analysis. The results indicate that the media sportive virtualization is marked by spectacularized playback. This virtualization leads to the understanding of a multifaceted body constitution both in the teleshow sport and in the body and/or virtual practice.

**Keywords:** Human body. Sports. Television. Video games.

---

#### Introdução

A espetacularização esportiva midiática leva à conformação de corpos e distintos gostos de consumo. Quando este processo ocorre por meios esportivos virtuais, notadamente os do ciberespaço, novos paradigmas surgem para a Educação Física contemporânea, uma vez que colocam a noção de corpo em questão, superando a simples materialidade corporal e biológica para evidenciar uma relação cultural e sociológica deste corpo. Neste sentido, Santaella<sup>1</sup> aponta uma crise na tradição cultural, chamada como uma crise do sujeito, da subjetividade, que coloca em dúvida até mesmo a corporalidade e corporeidade, o que torna o corpo um ente complexo de inúmeras facetas distintas e sem fronteiras bem definidas. Algo que se acentuou com a revolução tecnológica principalmente as ligadas à microeletrônica e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) que pode ser encarada como um novo

estágio da evolução humana. Desse modo, o corpo para Ihde<sup>2</sup> apresenta três sentidos: o primeiro o do corpo do ser emotivo, perceptível e móvel, ou seja, o modo que a fenomenologia compreende o ser humano; o segundo sentido é o ser sociocultural, o do corpo construído culturalmente; e o terceiro sentido é a dimensão das relações tecnológicas, que permeia os outros dois sentidos, numa relação simbiótica entre o corpo humano e as tecnologias, construídas na esfera cibercultural.

Tal perspectiva aponta para uma dita “nova cultura” que vem subjugar o tempo e espaço fundamentais para a compreensão humana e de corpo histórica e socialmente construídas ao longo do processo civilizatório. Esta cultura germinada no ciberespaço das redes sociais, espetáculo midiático televisivo, cinemático e dos jogos de vídeo levam a novas subjetividades na conformação dos corpos. Não somente em seus aspectos cartesianos, mas na sua essência ontológica, do ser sensorial, perceptivo e afetivo, do corpo que não é só consciência nem da consciência que seria somente corporal, dos seres em si mesmos e os mesmos em todos, no qual a contração do tempo e a ampliação dos espaços superam barreiras de desterritorialização e perda do referencial histórico<sup>3</sup>, visto que a cultura pode ser compreendida como uma produção humana.

Este ponto de vista é apresentado por Le Breton<sup>4</sup>, ao revelar o corpo que não existe em estado natural, ele é um complexo de sentidos, emoções e significados, que afloram de acordo com sua comunicação com o meio que o cerca. Para cada ação ou para cada sociedade, o corpo demonstra uma forma, uma visibilidade e uma conceituação única. Portanto, o corpo é uma representação oriunda de sua interlocução com a sociedade, uma relação entre o sujeito e o mundo, ou seja, o “corpo rascunho”, que toma a escrita que sua interação permite, sendo construído socioculturalmente.

Essa relação demonstra uma nova representação deste corpo, por meio de sua virtualização no ciberespaço dos jogos de vídeo, ou de sua interação virtual na mobilidade atualizada no mundo físico dito real. O corpo rascunho apresenta-se como um corpo virtualizado, um corpo-informação, conforme aponta Herold Junior<sup>5</sup>, que implica na incorporação de conhecimentos oriundos das tecnologias da comunicação, possibilitando um aumento na quantidade e velocidade de informações apreendidas, transcendendo a limitada materialidade humana, num processo de humanização para além do corpo, coadunando a teoria de Lévy<sup>6,7</sup>, que apresenta uma visão positiva dos processos de virtualização, podendo-se enquadrar na categoria de autores ditos “integrados”<sup>8</sup>. Por sua vez, a contraposição a essa visão encontra-se nos autores “apocalípticos”, destacando-se Baudrillard<sup>9</sup> e Virilio<sup>10</sup>, para os quais esta conformação do corpo-informação virtualizado estaria extinguindo a essencialidade humana ao destruir seus corpos e sua noção de identidade.

Diante destes cenários apresentados (integrados e apocalípticos) e pontuando que tal nomenclatura dicotômica é tratada criticamente por Eco<sup>8</sup>, levando ao entendimento de que elas não se excluem mutuamente, cabe localizar a teoria da *cultura da convergência* de Jenkins<sup>11</sup>, que apresenta uma posição intermediária na compreensão da virtualização e influência midiática. Para compor sua teoria, o referido autor relaciona três conceitos: o da convergência dos meios de comunicação (fluxo de informações e conteúdos por meio de diversas plataformas), o da cultura participativa (condição de interação do consumidor da mídia, que passa da interação para a participação construtiva midiática), e o da inteligência coletiva de Lévy<sup>7</sup> (consideração das capacidades cognitivas humanas, numa perspectiva de sua dimensão coletiva, uma vez que seria impossível exercer a inteligência individual, sem os signos e códigos de uma inteligência coletiva). Na cultura da convergência, o consumo de produtos da indústria do entretenimento é fundamental para a compreensão do fenômeno de interação entre as mídias antigas e novas, nas quais um pensamento convergente vem alterando o funcionamento das estruturas sociais e produzindo novas informações.

Ante o exposto, entendendo que as novas informações e o consumo midiático relacionado à virtualização esportiva, circunscrevem, também, uma nova compreensão do corpo. Encontra-se no pensamento de Le Breton<sup>12</sup> a categoria, por ele nomeada de *corpo supranumerário*, um corpo difuso, uma condição imaginária do corpo em que há uma visão de precariedade da carne, visto que a morte sempre está presente na realidade de um envelhecimento progressivo dos órgãos e funções. Para o referido autor, tal condição torna o corpo um "membro supranumerário" do ser humano que acaba por encorajá-lo a se desfazer deste corpo. Propondo, conseqüentemente, que o desejável seria um corpo puramente originado da criação tecnocientífica.

É dentro desta visão de corpo que esta pesquisa se apresenta, uma vez que o corpo da tradição cartesiana se situa em um tempo e um espaço objetivo, o que levaria a virtualização no ciberespaço ao seu próprio fim. Algo que não parece acontecer, principalmente quando levada em consideração a dimensão das relações positivas do corpo com as tecnologias máquinicas e informacionais, o que pode se constatar nos estudos envolvendo o ciberespaço dos jogos de vídeo<sup>13-25</sup>, entre outros. Afinal, nos dizeres de Merleau-Ponty<sup>26</sup>, o mundo não é aquilo que se pensa, mas aquilo que se vive. O ser humano também vive no ciberespaço da mídia eletrônica televisiva, hipertextual, das redes sociais, jogos de vídeo, dentre outras. Ele também existe como corpo vivente no mundo virtual, muitas vezes caótico, mas de uma nova realidade, o que pode conduzir a um novo corpo virtual, libertário e resplandecente.

No tocante ao processo de virtualização, Lévy<sup>7</sup> afirma que o corpo passa por uma reconstrução, tornando-se cada vez mais exteriorizado e socializado por meio do autocontrole dos afetos e humores pela bioquímica industrial, num processo em que se mesclam circuitos econômicos, tecnocientíficos e institucionais. Para justificar sua tese, o referido autor fala sobre as percepções de qual maneira os sentidos são virtualizados pelas tecnologias da informação e comunicação, e assim como surgem órgãos virtualizados, por exemplo, as pessoas que vêem a mesma transmissão esportiva televisiva, compartilham do "grande olho coletivo". O autor exemplifica que graças às máquinas fotográficas digitais, podem-se perceber as sensações de outras pessoas, mesmo estando em outro lugar e em outro tempo. Isso é a virtualização e a coletivização dos sentidos corpóreos que ocorrem atualmente.

Diante de tais cenários, questiona-se em que medida a virtualização esportiva nos jogos de vídeo e a exposição esportiva midiática atuam no entendimento e na constituição corporal dos atores sociais envolvidos. A partir dessa problemática, o estudo objetivou identificar e analisar o consumo midiático relacionado à virtualização esportiva e sua influência subjetiva na conformação dos corpos.

## Métodos

Trata-se de uma pesquisa qualitativa descritiva de campo, em que foram realizadas entrevistas semiestruturadas e aplicação de questionários com 50 atores sociais, na faixa etária da juventude proposta pela Organização das Nações Unidas - ONU<sup>27</sup>, de 15 a 24 anos de idade, da rede pública de Ensino Médio na cidade de Recife - PE e do Ensino Superior da Universidade de Pernambuco - UPE. A organização das informações advindas dos questionários passou pela análise dos dados tratados segundo a estatística descritiva, por meio do programa *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) v.10*.

Os dados oriundos das entrevistas foram tratados por meio da Análise de Conteúdo de Bardin<sup>28</sup>, que é um recurso à análise categorial, ou seja, delimitação de unidade de codificação, assumida pelo analista que, a partir da totalidade de um texto e em nome de um ideal de objetividade e racionalidade, verifica, com base em critérios de classificação, a frequência ou ausência de itens de sentido<sup>28</sup>. Os resultados possibilitaram a criação de quadros

categoricos analíticos, que conduziram à construção de diagramas. Foram empregados dois softwares: o primeiro foi a *Analysis of Qualitative Data - AQUAD 7* utilizado para buscar a frequência das palavras nos discursos dos atores sociais. O segundo software foi o *GoDiagram Express for .NET Windows Forms version 2.6.2* (2007), programa utilizado na criação de diagramas.

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da Universidade de Pernambuco, Recife-PE, Brasil (parecer número: 944.537), com o registro via Plataforma Brasil CAAE: 40214114.1.0000.5207. Os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e/ou Assentimento foram assinados pelos pais e/ou responsáveis ou pelos voluntários, com base nas diretrizes éticas da pesquisa com seres humanos, recomendadas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde<sup>29</sup>.

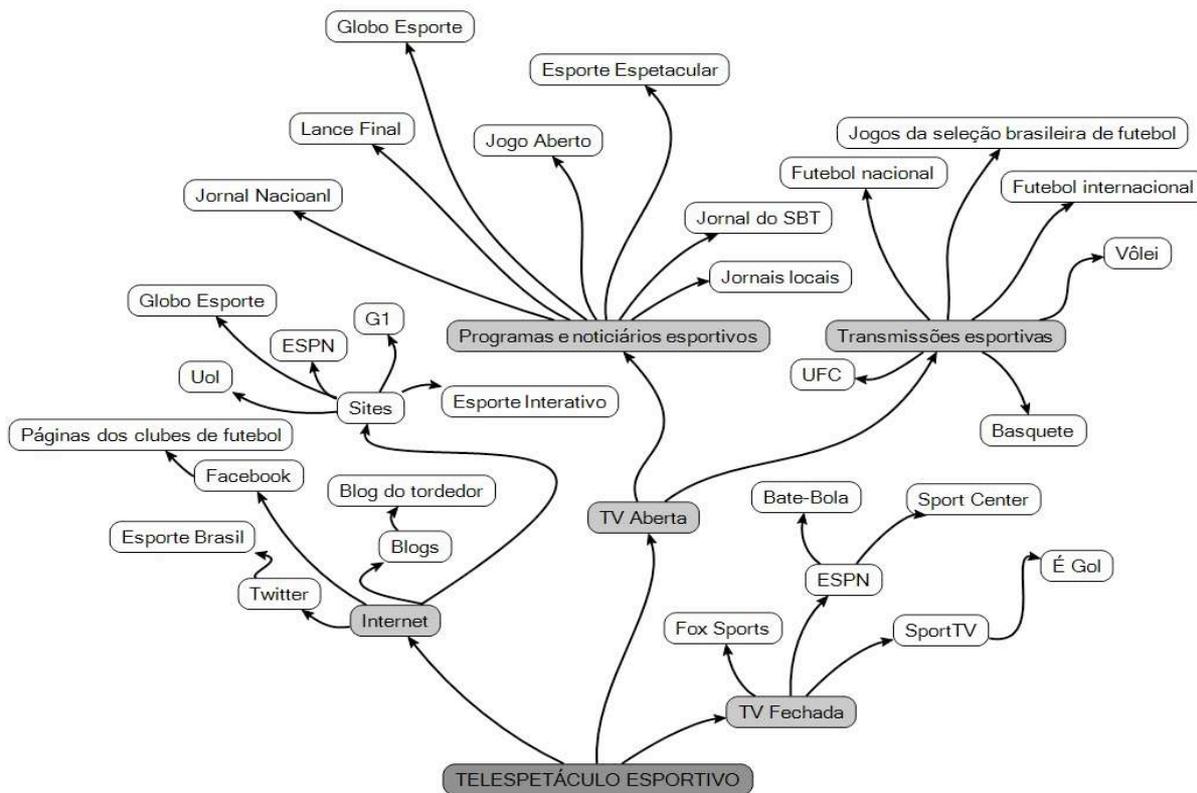
## Resultados

Dentre os atores sociais: 66% eram do gênero masculino e 34% do gênero feminino; 98% eram solteiros e 02% casados; 88% residiam com familiares (pais e/ou avós), 08% com amigos, 02% com cônjuges e 02% sozinhos; 48% se consideravam caucasianos, 46% pardos, 04% amarelos/asiáticos e 02% negros. A renda familiar informada variou de R\$ 1.200,00 até R\$ 25.000,00 reais mensais; 38% afirmaram ser católicos, 26% sem religião definida, 22% protestantes evangélicos, 12% espíritas e 02% outras religiões; 54% se dedicavam exclusivamente aos estudos, 28% trabalhavam ou estagiavam e 18% estavam desempregados.

As figuras 1 e 2 (diagramas) apresentadas a seguir têm como suporte metodológico a análise de conteúdo desenvolvida à luz das respostas dadas aos questionamentos: "Você acompanha o esporte na TV? Descreva"; "Quais os seus programas e/ou jogos preferidos?"; "Com que frequência os acompanha e/ou assiste?"; "Você lê ou acompanha esportes na Internet?"; "Com que frequência e quais os sites mais acessa?"; "Você joga videogames esportivos? Quais"; e "Você já participou de algum campeonato de videogame?".

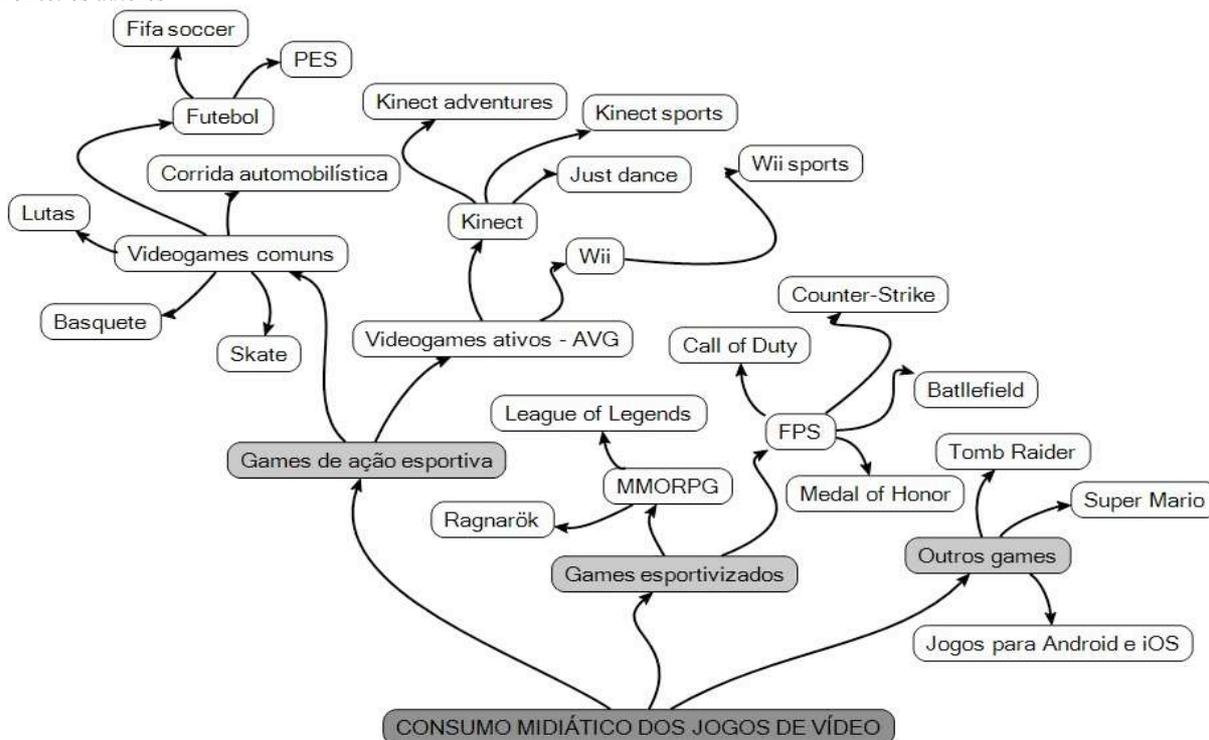
Na construção dos diagramas foram agrupados conceitos relativos às categorias, subcategorias e variáveis analíticas, objeto dos discursos dos Atores Sociais (AS). Seguindo uma lógica de expansão, as caixas de textos mais elevadas representam as subcategorias analíticas de maior representatividade nos discursos.

As caixas de texto assinaladas na cor cinza clara se referem às subcategorias oriundas das categorias analíticas principais "Telespetáculo Esportivo" e "Consumo Midiático dos Jogos Eletrônicos" (na cor cinza escura). As variáveis e subvariáveis ligadas às subcategorias estão representadas nas caixas de texto de cor branca.



**Figura 1.** Telespetáculo Esportivo em Escola pública de Ensino Médio e Ensino Superior da Universidade de Pernambuco - UPE, Recife-PE

Fonte: os autores



**Figura 2.** Consumo Midiático dos Jogos de Vídeo em Escola pública de Ensino Médio e Ensino Superior da Universidade de Pernambuco - UPE, Recife-PE

Fonte: os autores

## Discussão

A Figura 1 apresenta o gosto de consumo esportivo midiático, relativo à televisão e à Internet (telespetáculo esportivo). As falas dos AS revelaram elementos que possibilitaram as seguintes subcategorias: TV fechada, Internet, TV aberta, Programas e noticiários esportivos e Transmissões esportivas. A Internet apareceu como o segundo espaço de busca de informações esportivas e acompanhamento de jogos, ficando atrás da televisão.

Os resultados advindos dos AS mostram que 86% afirmaram acompanhar o esporte na televisão com frequência aproximada de cinco vezes por semana, o que demonstra ser esta uma prática frequente no cotidiano juvenil. Estas transmissões televisivas são compreendidas por Betti<sup>30</sup> como telespetáculo esportivo que, juntamente aos jogos de vídeo, configuram novas vivências esportivas<sup>30,31</sup>.

Ao falar em espetáculo esportivo, cabe focalizar a seguinte definição:

O espetáculo, compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente. Ele não é um complemento ao mundo real, um adereço decorativo. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares de informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto do entretenimento, o espetáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante<sup>32:16</sup>.

Diante deste cenário, vivemos em uma sociedade onde tudo é espetacularizado, seguindo os ditames do consumo que marca a sociedade capitalista. O espetáculo permeia toda a rede social. Como exemplo, é possível citar os brinquedos espetaculares, assim produzidos para incentivar o consumo, pois não só artefatos lúdicos são fabricados, sobretudo são criados produtos espetacularmente. Séries televisivas são encomendadas, jogos de vídeo são produzidos, brinquedos são lançados, álbums de figurinhas e todo tipo de material de consumo decorrente do telespetáculo. O gol do Neymar é espetacularmente reprisado inúmeras vezes nos telejornais e acessível infinitamente na Internet.

Conforme aponta Betti<sup>30</sup>, o esporte é espetacularizado nos programas esportivos, a própria transmissão de eventos e campeonatos passa por um jogo de edição de imagens e sons. Mesmo que sua análise tenha sido feita em outra temporalidade, na qual a TV a cabo e a Internet eram seminais no Brasil, o referido autor estabelece uma singular diferenciação entre o espectador, presente corporalmente nos estádios e o telespectador que acompanha a partida por meio das imagens e sons editados em busca da atualização daquela transmissão esportiva. Para os espectadores, a sensação de cada lance é imediata e coletiva, para o telespectador as sensações são frutos da virtualização que a televisão tenta tornar o mais atual possível.

A sensação coletiva dos espectadores faz parte da inteligência coletiva que, segundo Lévy<sup>7</sup>, representa parte da virtualização da inteligência. Ele afirma que os seres humanos não pensam “sozinhos ou sem ferramentas. As instituições, as línguas, os sistemas de signos, as técnicas de comunicação [...] e de registro informam profundamente nossas atividades cognitivas: toda uma sociedade [...] pensa dentro de nós”<sup>7:95</sup>. Este cenário possibilitou compreender os estádios de futebol como um lugar em que os espectadores/torcedores são fundidos à massa de outros espectadores/torcedores, não podendo agir sobre o espetáculo do jogo<sup>7</sup>. Naquele momento os espectadores estão ligados por um elo em comum, a paixão pelo clube, ou simplesmente pelo jogo em si, como aponta Freitas<sup>33</sup>.

Os programas esportivos citados com maiores frequências pelos atores sociais de ambas as Intuições de Ensino foram Globo Esporte, Esporte Espetacular, Lance Final e Jogo Aberto. A análise sobre os telespectadores possibilitou compreender que, por meio dos programas esportivos, o espetáculo passa a ser visto pelo imenso “olho coletivo”<sup>7</sup>, pois os

atores sociais acompanham a mesma versão do telespetáculo esportivo nos programas mais populares da televisão, como indicam as seguintes falas:

Acompanho muito no Globo Esporte, principalmente porque muitas vezes eu não consigo acompanhar os jogos do meu time e aí eu vou no site, procuro ver o que aconteceu nos jogos passados, melhores momentos e tal, entrevistas com jogadores, essas coisas assim, até notícias também de outros times [...]. (AS Nº 03, feminino, 21 anos).

Futebol, frequentemente [...], assisto programas: Globo Esporte, Segundo Tempo. (AS Nº 44, feminino, 21 anos).

Programa esportivo de TV aberta eu assisto só o Globo Esporte, mas assim variar quando eu vejo que vale a pena, se tem uma coisa legal que pode engajar pra mim também, mas em TV fechada eu tenho mais acesso, Amigos do Galvão Bueno [...]. (AS Nº 50, masculino, 20 anos).

Neste sentido, localiza-se a influência deste processo para a cultura corporal de movimento. Neste aspecto do telespetáculo, Daolio<sup>34</sup> afirma que a mídia apresenta e modifica “continuamente padrões de condutas corporais”<sup>34:56</sup>. Assim, pode-se inferir o poder destes telespetáculos midiáticos na constituição da cultura esportiva contemporânea, bem como na cultura corporal de movimento.

No tocante aos distintos gêneros, cabe ressaltar a observação de diferenças entre os gostos de consumo midiático e das virtualizações esportivas. Na dimensão do feminino, a modalidade mais citada foi o vôlei, com frequência de uma vez por semana ou apenas nos mega eventos, como os Jogos Olímpicos. Por sua vez, o gosto em comum e prioritário dos AS do gênero masculino esteve vinculado às modalidades Futebol, Artes Marciais Mistas (MMA), notadamente o UFC (*Ultimate Fight Championship*) e basquete, com frequência de acompanhamento na televisão de três vezes por semana aproximadamente.

Parte dos resultados, advindos da entrevista, focou especificamente no gosto de consumo midiático relacionado aos jogos de vídeo (vide figura 2), entendida como prática de jogo e até mesmo esportiva, não se fez distinção apenas dos jogos esportivos, pois as falas dos AS apontaram a necessidade de discutir os diversos estilos de jogos.

A subcategoria mais relevante foi a dos "games de ação esportiva", ligada às variáveis "videogames comuns" (jogos de simulação esportiva) e "videogames ativos" (*Active Videogames* - AVG ou *Exergames*<sup>35,36</sup>, que são jogos de movimento corporal e exercício físico). Dois sistemas foram mencionados, os jogos para *Microsoft Xbox 360* ou *Xbox One* com uso do *Kinect* (sistema de captação de movimento corporal e reconhecimento de voz) e via *Nintendo Wii* com controle *Wiimote* e *sensor bar* (aparelhos que transferem o movimento do jogador para interação no jogo eletrônico), quebrando o paradigma de imobilidade corporal nos jogos de vídeo<sup>35</sup>.

Em relação aos gêneros, foi constatado mais uma vez, uma distinção nos gostos de consumo relacionados aos jogos de vídeo. Nos AS do gênero masculino, aferiu-se que os jogos de ação esportiva foram um dos estilos mais lembrados (92%), índice elevado principalmente pelos jogos de vídeo de futebol *Fifa Soccer* e *Pro Evolution Soccer - PES* (os mais citados). As demais modalidades mencionadas foram jogos de corrida automobilística, basquete, luta e tênis. Vale ressaltar que ao menos um título de futebol foi lembrado por estes AS.

Geralmente futebol e esportes de luta [...]. Bem, é uma experiência, é, diferente, porque ali se dá por uma experiência não na formalidade do jogo. Ela ultrapassa essa barreira, ela vai além dessa formalidade do jogo. Portanto, a gente sai de um campo, de um campo físico, no jogo em si e vai [...] para um ah, um campo virtual e isso é muito, é diferente. (AS N° 38, masculino, 20 anos).

Por sua vez, no gênero feminino, cabe destacar dos discursos o jogo de aventura *Tomb Raider*, da subcategoria "outros games". Este jogo de vídeo tem como protagonista uma personagem feminina (Lara Croft), o que corrobora o interesse das jogadoras pelo jogo, visto que se vêem na perspectiva de personagem principal. Contudo, ainda refletindo uma lógica de exploração do corpo feminino nos jogos de vídeo, corroborando o estudo de Gabbiadini<sup>37</sup>. Na subcategoria "outros games", os jogos de vídeo para sistema *Android* ou *iOS* (geralmente jogados em *smartphones* e *tablets*) foram categorizados juntamente a outros estilos citados pelos AS (aventura, plataforma, entre outros).

Por fim, na subcategoria analítica "games esportivizados", englobam-se aqueles jogos que, apesar de não serem de ação esportiva, foram esportivizados na forma de *e-Sports*<sup>25,38,39</sup> (do Inglês *Electronic Sports*, também conhecidos por ciberesportes, jogados em ligas e torneios à semelhança dos esportes tradicionais). Nos processos de esportivização dos jogos de vídeo, ocorrem institucionalização e uniformização de regras, com ranqueamento, organização, remuneração e consequente profissionalização de suas práticas e de seus jogadores. Processo semelhante ao de transição do jogo ao esporte, ocorrido notadamente no século XIX e início do século XX na Europa.

Dentre os *e-Sports*, destacaram-se os estilos *First Personal Shooter* - FPS (jogos de tiro em primeira pessoa) e *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* - MMORPG (jogo de interpretação de papéis fantasiosos, nos quais as pessoas interagem *online*), jogos que podem ser compreendidos como *Social Network Games* - SNG<sup>38</sup>, por se basearem na interação e participação on-line dos jogadores. O mais citado foi *League of Legends* - LoL que é um jogo de vídeo classificado como batalha em arena (*Multiplayer Online Battle Arena* - MOBA), um dos *e-Sports* mais difundidos e praticados<sup>39</sup>, o qual representa um ciberespaço que promove a interação com jogadores de todo o planeta, num processo que conduz à virtualização das relações sociais e do corpo. Uma vez que o avatar representa a expansão das fronteiras do corpo humano para além do corpo físico e territorializado.

Diante deste cenário, foi possível inferir que o gosto de consumo midiático e das virtualizações esportivas para os diferentes gêneros foi distinto. Porém se visto pelo caráter cultural e educacional que o telespetáculo e os jogos de vídeo esportivos apresentam, revelam uma unidade. Nessa dimensão, a conformação cultural das novas gerações da cibercultura conduz a incorporação de conceitos atuais e formas de vivências esportivas, marcadas pela reprodução espetacularizada do esporte na mídia eletrônica e nas formas virtuais que os jogos de vídeo esportivos trazem. Ressaltando que o consumo midiático esportivo de caráter virtual vem se atualizando na cultura corporal de movimento<sup>35</sup>, cabe aos educadores uma postura diante de tais processos, visto que não podem ser renegados da cultura lúdica atual.

Portanto nesta visão, os espaços virtuais se tornam extremamente importantes, de onde vêm surgindo novas formas de percepção corporal, a exemplo das vivências esportivas, principalmente as virtuais ligadas aos jogos de vídeo e o telespetáculo (televisivo e Internet), que por meio do processo de virtualização corporal e esportiva, têm levado a novos delineamentos paradigmáticos, uma vez que, no mundo mediado pelos computadores, o indivíduo é fluido com um "eu" múltiplo e consubstanciado pelas interações em rede<sup>40</sup>, promovendo mudanças socioculturais, que originam novas formas de compreensão e no caso específico, de entendimento para o movimento humano.

## Conclusões

Com o advento das novas TIC, há transformações socioculturais oriundas do processo de virtualização, que estão cada vez mais presentes em todas as esferas da vida em sociedade. Este processo promove novas vivências, que se permitem acontecer no ciberespaço ligado aos mundos virtuais, da Internet, dos jogos de vídeo e por diferentes modos de comunicação e midiaticização. Na era da informação, as relações pessoais, comerciais, políticas e educacionais estão cada vez mais organizadas em torno de redes, que constituem a nova morfologia social de nossa sociedade e a difusão de sua lógica modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos, de experiências, de relações de poder e cultura. Esta nova e dinâmica era da informação escreve um novo capítulo na história das civilizações humanas, um novo estágio em sua evolução, o da revolução tecnológica principalmente as ligadas à microeletrônica.

Diante deste cenário, os novos paradigmas para o movimento humano que emergem da virtualização esportiva midiática conduzem ao entendimento de um corpo multifacetado e de fronteiras ampliadas, que tanto no esporte telespetáculo como na prática real e/ou virtual, demonstram um entendimento das novas vivências esportivas na cibercultura, bem como na concepção de que corpo, de qual manifestação esportiva e de que cultura corporal de movimento a Educação Física/Ciência do Esporte deve tratar na contemporaneidade das sociedades da informação e virtualização constantes.

Neste sentido e por ser esta uma pesquisa propositiva, espera-se que novos estudos venham a consolidar o papel da Área e dos profissionais diante das novas TIC, no tocante à virtualização esportiva oriunda da influência midiática, como nova fronteira de entendimento para o corpo, o esporte, o *e-Sport* e, conseqüentemente, à Educação Física.

## Referências

1. Santaella L. Corpo e Comunicação: sintoma da cultura. 3. ed. São Paulo: Paulus; 2008.
2. Ihde D. Bodies in technology. Minneapolis: University of Minnesota Press; 2002.
3. Guattari F. Chaosmose. Paris: Galilée; 1992.
4. Le Breton D. L'Adieu au corps. Paris: Métailié; 1999.
5. Herold Junior C. Do Corpo-Motor ao Corpo-Informação: corporeidade e trabalho no capitalismo. Rev Bras Ciênc Esporte 2009;30(2):107-122.
6. Lévy P. O que é o virtual? Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34; 1996.
7. Lévy P. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34; 1999.
8. Eco U. Apocalípticos e integrados. 7. ed. São Paulo: Perspectiva; 2015.
9. Baudrillard J. L'échange Impossible. Paris: Galilée; 1999.
10. Virilio P. O Espaço Crítico: e as perspectivas do tempo real. Trad. Paulo Roberto Pires. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34; 2014.
11. Jenkins H. Cultura da convergência. Trad. Suzana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph; 2009.
12. Le Breton D. A Sociologia do Corpo. Trad. Sonia M. S. Fuhrmann. 3. ed. Petrópolis: Vozes; 2009.
13. Garney W R, Young A, McLeroy KR, Wendel ML, Schudiske E. A qualitative examination of exergame motivations in geocaching. Games Health J 2016;5(1):34-39. Doi: 10.1089/g4h.2015.0025.
14. Knights S, Graham N, Switzer L, Hernandez H, Ye Z, Findlay B, et al. An innovative cycling exergame to promote cardiovascular fitness in youth with cerebral palsy. Dev Neurorehabil 2016;19(2):135-140. Doi: 10.3109/17518423.2014.923056.
15. Retondar JJM, Bonnet J C, Harris ERA. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. Rev Bras Ciênc Esporte 2016;38(1):3-10. Doi: 10.1016/j.rbce.2015.12.006.

16. Steenbergen L, Sellaro R, Stock AK, Beste C, Colzato LS. Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improved action cascading but not inhibition. *PLoS ONE* 2015;10(12):1-15. Doi:10.1371/journal.pone.0144364.
17. Cavichioli FR, Reis LJA. World of warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. *Movimento* 2014;20(3):1083-1109.
18. Chaput JP, LeBlanc AG, Goldfield GS, Tremblay MS. Are active video games useful in increasing physical activity and addressing obesity in children? *JAMA Pediatr* 2013;167(7):677-678. Doi:10.1001/jamapediatrics.2013.2424.
19. Colzato LS, van den Wildenberg WP, Zmigrod S, Hommel B. Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition. *Psychol Res* 2013;77(2):234-9. Doi: 10.1007/s00426-012-0415-2.
20. Peng W, Crouse J. Playing in parallel: the effects of multiplayer modes active video game on motivation and physical exertion. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2013;16(6):423-427. Doi: 10.1089/cyber.2012.0384.
21. Schwartz GM, Santiago DRP, Kawaguti CN, Tavares GH, Figueiredo JP, Palhares MFS, et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. *Licere* 2013;16(3):1-26.
22. Straker LM.; Abbott RA.; Smith AJ. To remove or to replace traditional electronic games? A crossover randomised controlled trial on the impact of removing or replacing home access to electronic games on physical activity and sedentary behaviour in children aged 10–12 years. *BMJ Open* 2013;3(6). Doi: 10.1136/bmjopen-2013-002629.
23. Barnett LM, Hinkley T, Okely AD, Hesketh K, Salmon J. Use of electronic games by young children and fundamental movement skills? *Percept Mot Skills* 2012;114(3):1023-1034. Doi: 10.2466/10.13.PMS.114.3.1023-1034.
24. Baracho AFO, Gripp FJ, Lima MR. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte* 2012;34(1):111-126. Doi: 10.1590/S0101-32892012000100009.
25. Seo Y. Electronic sports: a new marketing landscape of the experience economy. *J Mark Manage* 2013;29(13-14):1542-1560. <http://dx.doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>
26. Merleau-Ponty M. *Phénoménologie de la Perception*. Paris: Gallimard; 1997.
27. Organização das Nações Unidas [Internet]. Informe sobre la juventude mundial 2005. Asamblea General Consejo Económico y Social. A/60/61-E/2005/7. 06 dez. 2004. [acesso em 11 out 2016]. Disponível em: [http://www.cinu.mx/minisitio/UNjuventud/docs/A\\_60\\_61.pdf](http://www.cinu.mx/minisitio/UNjuventud/docs/A_60_61.pdf)
28. Bardin L. *Análise de Conteúdo*. Trad. L. de A. Rego e A. Pinheiro. Lisboa: Edições 70; 2011.
29. Brasil. Conselho Nacional de Saúde. Resolução 466/12. Brasília; 2013.
30. Betti M. *A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papirus; 1998.
31. Feres Neto A. Produção de subjetividades, subjetivação e objetivação: algumas contribuições de Félix Guattari e Pierre Lévy para a Educação Física. *Motriviv* 2001;0(17):06-17.
32. Debord G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto; 1997.
33. Freitas CMSM. As classes sociais na sociedade do espetáculo: o olhar dos torcedores de futebol. *Rev Port Cien Desp* 2005;5(3):329-334.
34. Daolio J. *Corpo e Identidade*. In: Moreira WW, editor. *Século XXI: a era do corpo ativo*. Campinas: Papirus; 2006, p. 49-62.
35. Araújo BMR, Freitas CMSM, Caminha IO, Silva PPC. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. *Motriz* 2011;17(4):600-609. Doi: 10.1590/S1980-65742011000400004.
36. Wojciechowski AS, Natal JZ, Gomes ARS, Rodrigues EV, Villegas ILP, Korelo RIG. Effects of exergame training on the health promotion of young adults. *Fisioter. Mov.* 2017; 30(1):59-67. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1980-5918.030.001.A>.
37. Gabbiadini A, Riva P, Andighetto L, Volpato C, Bushman BJ. Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims. *PLoS One* 2016;11(4):1-14. Doi: 10.1371/journal.pone.0152121.
38. Jin K, Igarashi T. The effects of narcissism and self-esteem on immersion in social network games and massively multiplayer online role-playing games. *Jpn j psychol* 2016;87(1):1-11. Doi: 10.4992/jjpsy.87.14033.

39. Bertrand E, Chamarro A. Videojogadores del league of legends: el papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones* 2016;28(1):28-34.
40. Turkle S. *The second self: computers and the human*. Cambridge: MIT Press; 2005.

**Agradecimentos:** A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES (Programa de Formação Doutoral Docente - Prodoutoral) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq (Chamada MCTI/CNPQ/Universal - Processo nº: 443529/2014-0).

Recebido em 11/10/16.

Revisado em 23/06/17.

Aceito em 15/07/17.

---

**Endereço para correspondência:** Bruno Medeiros Roldão de Araújo, Rua Gustavo Teixeira Vilarim, 80 “E”, Bodocongó, Campina Grande-PB, CEP 58.430-350. [bruno.rol@gmail.com](mailto:bruno.rol@gmail.com)