

DOS JOGOS TRADICIONAIS AOS VIRTUAIS: OS JOGOS ELETRÔNICOS E O PROCESSO DE VIRTUALIZAÇÃO ESPORTIVA E CORPORAL¹

*Bruno Medeiros Roldão de Araújo
Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas*

5.1 | Introdução

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 liberta. Em outras palavras, o jogar mostra-se como uma forma de criação, expressão e reconfiguração das próprias regras sociais. O jogo 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 aspirações, ele arrisca, desafia, joga, como quase nunca o faz na vida real, numa busca pela felicidade e pela sensação de verdadeira liberdade, uma vez que, nesse ambiente, pode recomeçar, pode errar e ainda assim não ficar arruinado para sempre. No jogo, o homem pode testar e confrontar as regras da vida em sociedade, colocando de maneira figurada o risco de instabilidade (RETONDAR, 1999).

Para um melhor entendimento do jogo enquanto elemento da cultura corporal de movimento, cabe destacar que a cultura lúdica, construída historicamente por meio dos jogos, brincadeiras e costumes, vem

¹ Este capítulo é um recorte e adaptação de parte do marco teórico da dissertação de mestrado "A virtualização esportiva nos jogos eletrônicos e os novos paradigmas para o movimento humano" (ARAÚJO, 2010), com trechos publicadas em Araújo, Silva e Silva (2010) e Araújo et al. (2011). Sendo composto também por considerações oriundas de tese de doutorado do primeiro autor sob orientação da segunda autora, atualmente em andamento no Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física – UPE/UFPB.

fazendo parte dos conteúdos da Educação Física Escolar desde meados do início do século XX. Autores como Hesse e Benjamin foram os primeiros a estudar a relação dos jogos com os costumes e a cultura. Na obra *A Arte dos Ociosos*, por exemplo, tem-se uma coletânea de pequenos textos sobre o que Hesse entendia por atividades realizadas no ócio, textos esses que abrangem desde a década de 1900 até a década 1950. Sobre eles, é impreterível falar da sua qualidade e do seu caráter visionário, pois, já no início do século XX, o autor visionava algumas questões e problemáticas fundamentais surgidas das atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) no tempo livre.

Na obra *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, uma coletânea de textos de Benjamin escrita na década de 1920 e publicada em português do Brasil em 1984, o autor se preocupa com as brincadeiras das classes populares/classe trabalhadora e investiga a história cultural do brinquedo. Focado na compreensão do jogo e do brinquedo, e baseado na corrente do Materialismo Histórico Dialético, Benjamin afirma, nessa obra, que os brinquedos foram expropriados, não se produzem mais no âmbito da família e da comunidade, tendo sua origem fora, importados de outras culturas, algo facilmente visto na atualidade, notadamente nas produções midiáticas voltadas ao público infantil e na indústria de consumo decorrente.

Posterior a Hesse e Benjamin, mais dois autores se tornaram fundamentais para o entendimento dos jogos como elementos da cultura, a saber, Huizinga e Caillois. O primeiro autor, em sua obra *Homo Ludens: o jogo com elemento da cultura*, originalmente publicada em 1938, trabalha com a ideia de que o jogo, como uma realidade originária, corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo dele que nasce a cultura sob a forma do ritual e do sagrado, da linguagem e da poesia. Para Huizinga (1990), o jogo permanece em todos os tipos de arte de expressão e competição, inclusive nas artes do pensar e do discurso, na do tribunal judicial, por meio da acusação e da defesa, bem como no combate e na guerra em geral. O jogo e sua noção, segundo esse autor, são, portanto, mais antigos que a própria cultura, pois faz parte do agir dos animais. É do jogo que nasce a cultura.

No livro *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*², Caillois (1986), diferentemente de Huizinga (que teria estudado apenas o espírito lúdico), apresenta um estudo sobre os jogos e sua possível categorização. Ao avaliar os jogos, Caillois incluiu em sua análise todos os tipos existentes, sem menosprezar os ditos de *azar*, que, em sua visão, são os mais humanos de todos, pois os animais brincam, como afirma Huizinga, mas esses não fazem jogos de *azar*, característica essa pertencente só aos humanos. Em suas colocações, Caillois propõe quatro categorias de classificação para os jogos (*Agon, Alea, Mimicry e Ilinx*), sendo essas permeadas pelos caracteres da *Paidia* e *Ludus*. Essa classificação abrange todo o entendimento do jogo como elemento sociocultural inerente à alma humana.

Isso posto, os aspectos citados acima corroboram com a construção de uma visão sobre o jogar tradicional, envolvendo as brincadeiras de rua, de bola, de tabuleiro, dentre outras. Como se verá mais adiante, por meio de uma releitura à luz dos jogos eletrônicos, a visão construída por tais autores se encaixa com a proposta aqui desenvolvida. É, portanto, por essa linha de pensamento que se pautam as considerações deste texto, ou seja, por meio da crença de que o jogar real e o virtual³ se misturam e, na verdade, podem representar os mesmos significados, sendo, dessa forma, convergentes.

5.2 | Os jogos eletrônicos à luz de Caillois

Autores como Araújo et al. (2011), Pereira (2006) e Feres Neto (2006) demonstraram o papel dos jogos eletrônicos para a formação da cibercultura⁴, uma nova cultura proveniente das novas tecnologias da

² Tradução livre de: *Los Juegos y los Hombres: la máscara y el vértigo*. Originalmente publicado em 1958 com o título *Les jeux et l'homme*.

³ Para Lévy (1996), a “[...] palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência”. E ele assim a 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, pode-se 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 isso que os jogos eletrônicos têm criado nas cibercidades, nas quais temos ciberesportes jogados/praticados por ciberatletas, que se refere aos praticantes de jogos virtuais em consoles e computadores, geralmente em redes.

⁴ Lemos define a cibercultura como a “[...] forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática” (LEMOS, 2003, p. 12). Segundo Lévy (1999), a cibercultura é o conjunto

informação e informatização, que gera uma sociedade cada vez mais interligada por redes virtuais. Nesse sentido, observa-se que o futebol, por ser o esporte mais popular do mundo, é, conseqüentemente, o esporte que mais passa por esse processo de virtualização, seja por meio da espetacularização midiática ou pelos jogos virtuais.

Para melhor ilustrar, a primeira virtualização do futebol nos jogos eletrônicos ocorreu em 1979, quando foi lançado, nos Estados Unidos, o jogo *Atari Soccer*, pela Atari⁵, batendo todos os recordes de venda e inaugurando uma das franquias de maior sucesso no mercado *gamer*, a dos jogos de ação esportiva futebolística. Os jogos eletrônicos de futebol mais conhecidos e jogados atualmente são os da série *Pro Evolution Soccer-PES* e *FIFA Soccer*, considerados os *games* (jogos eletrônicos) esportivos mais praticados e que reúnem crianças, jovens e adultos em volta do *Playstation 4*⁶, *Xbox One*⁷ e *PC*. Nesses jogos, temos seleções nacionais e os principais clubes do mundo, com os jogadores virtualizados de forma fidedigna. As maneiras de disputa podem ser versus a máquina (contra a inteligência artificial do computador), com um jogador humano ao seu lado ou do outro lado do oceano via internet.

Com base nas categorias elencadas por Caillois (1986), pode-se fazer um agrupamento significativo a respeito dos jogos eletrônicos. Nos *games* de futebol, a exemplo do *PES*, os atores sociais/jogadores, ao estarem *conectados* ao jogo, demonstram ser, ao mesmo tempo, *Agon*, *Mimicry* e *Ilinx* (CAILLOIS, 1986).

Na disputa entre a competência (habilidade de se manusear o *joystick* para realizar o que se quer no *game*) de duas pessoas, temos a representação do *Agon*. *Mimicry*, na ficção criada a partir da interpretação dos craques virtualizados nos *games* e na própria transfiguração de si para o *game*, seja reconhecendo-se como os personagens ou incluindo-se lá por meio da opção de edição de jogadores (pode-se criar um personagem à sua semelhança, com nome e até narração presente no *game*), no qual

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 quando está imerso numa realidade virtual, de comunicação via satélite, celulares, vídeo conferências e comunidades virtuais.

⁵ Fabricante de *videogames*, fundada por Nolan Bushnell, e que foi a maior empresa do ramo na década de 1970.

⁶ Console da *Sony* lançado em 2013.

⁷ Console da *Microsoft* lançado em 2013.

o jogador se coloca como ator social daquela ação representando, por exemplo, jogadores como Neymar, Messi ou Cristiano Ronaldo. O *Ilinx* está presente, entre outros aspectos, quando o jogador consegue fazer um gol, entrando em êxtase. A *Alea* também se faz presente nos sorteios do mando de campo e no de quem vai ficar com o primeiro ou segundo *joystick*, ou até mesmo no momento da decisão de quem vai jogar a primeira partida em um campeonato entre amigos. Como em todos os jogos, a *Paidia* e o *Ludus* estão presentes. Vale sublinhar que a *Paidia* se aproxima mais do *Ilinx*, quando o jogador experimenta sensações emocionais fortes ao conseguir atingir o objetivo maior, realizar o gol, grande momento de êxtase do futebol real e do virtual, obviamente. *Ludus*, por sua vez, aproxima-se mais das demais categorias, principalmente de *Agon* e *Alea*, pois há uma ordem e regras a serem cumpridas para que não haja corrupção do jogo (ARAÚJO; SILVA; SILVA, 2010).

Convém assinalar que a virtualização não se limita aos esportes de sucesso, mas sim engloba todas as estruturas da sociedade contemporânea, é um processo dinâmico que toma cada vez mais espaço na vida das pessoas, passando pela organização das cidades, pelas redes de relacionamento e pelas confluências de informações, sem que, muitas vezes, as pessoas se percebam disso.

5.3 | O processo de virtualização na rede da sociedade contemporânea

Examinemos agora como as influências das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), no âmbito urbano, aparecem como fator de desenvolvimento das cidades e, portanto, das próprias populações que as habitam, o que gera uma sociedade que vive em redes⁸ (CASTELLS, 1999). Quando o desenvolvimento das cidades contemporâneas se dá em redes múltiplas e interconectadas por espaços virtualizados e pelas inovações tecnológicas da comunicação, ocorre uma nova vivência espacial, entendida como um ciberespaço (JUNGBLUT, 2004; KIM, 2004; MONTEIRO, 2004; SANTAELLA, 2007).

⁸ Rede é definida por Castells (1999) como um conjunto de nós interconectados em estruturas abertas capazes de expansão ilimitada, comunicando-se dentro de uma trama por meio de códigos de comunicação semelhantes.

Essa conformação espacial é marcada por duas dimensões: a primeira, as redes técnicas, compreendendo o ciberespaço, e a segunda, as redes sociais, sinalizadas pela diversidade de interação e socialização *online*, que conduz a reorganização dos espaços sociais urbanos, o que configura uma cibercidade. Lemos (2004) a define como a cidade da cibercultura, em que o espaço de lugar é sobreposto pelo fluxo das comunicações, onde a infraestrutura de tecnologias digitais e telecomunicações estão bem estabelecidas. Ou seja, uma urbe fruto da globalização, que forma a sociedade da informação (CRUZ, 2008), sociedade essa marcada pelas constantes e rápidas mudanças, as quais, para Giddens (2000), não estão restritas a uma determinada região, mas se espalham por quase todo o globo.

Nesse sentido, entende-se que, com o advento das novas TIC, o espaço está cada vez mais virtual, configurando-se em um ciberespaço no qual a diferenciação do que é concreto e do que é abstrato/inteligível se torna tênue à medida que esse se apresenta como uma rede espacial das cidades contemporâneas, pois a organização e o desenvolvimento dos espaços urbanos sempre foram determinados pela confluência de redes técnicas e redes sociais. Diante desse cenário, há 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 também das práticas das pessoas e das regras sociais estabelecidas.

Virilio (2014) e Baudrillard (1999) entendem a virtualização como algo ligado ao “[...] predomínio da velocidade, principalmente da transmissão de dados, como balizadora das relações humanas e em uma desrealização que tem como principal consequência (sic) a perda do referencial histórico” (FERES NETO, 2001, p. 9), apresentando uma visão “catastrófica” sobre as mudanças impostas pelas novas TIC. Lévy (1996) e Guattari (1992), nesse sentido, ressaltam a importância das múltiplas possibilidades surgidas com as inovações em TIC, formadoras de novas subjetividades e, portanto, de uma nova humanidade, demonstrando a importância e os benefícios de tais mudanças e compreendendo o virtual como espaço de criação e subjetivação dos sujeitos, num processo em que a virtualização corresponde à passagem do real para o virtual, mas não no sentido que o virtual esteja dissociado da realidade, e sim que o que seria real está ligado ao atual e o que seria virtual está ligado a uma futura solução ou desdobramento dos fatos.

O mundo dos jogos virtuais, bem como todas as novas TIC, tem influenciado a cultura de modo geral, fenômeno notadamente visível quando se trata da cultura lúdica infantil, na qual as brincadeiras e os próprios brinquedos são influenciados e determinados, inúmeras vezes, pelas mídias televisivas e eletrônicas (BROUGÉRE, 1995; COSTA; BETTI, 2006). Um dos principais artefatos que se firmou concretamente na cultura lúdica infantojuvenil foi o *videogame*. E é nessa realidade que se tem a virtualização esportiva por meio dos jogos eletrônicos.

5.4 | A virtualização esportiva e corporal

A espetacularização esportiva pelos meios de comunicação da mídia, notadamente a televisiva e a variedade de jogos eletrônicos, tem levado a difusão do esporte para as pessoas, bem como a aquisição de novos conhecimentos sobre as mais diversas modalidades esportivas existentes, antes só conhecidas por profissionais especializados ou por aqueles que as praticavam e/ou viviam numa cultura que valorizava determinada modalidade. O tênis, por exemplo, não era considerado um esporte popular no Brasil, mas a descoberta do talento brasileiro Gustavo Kuerten, que em 1997 venceu o *Grand Slam* da França (*Roland Garros*), e a espetacularização midiática entorno disso, fez com que as regras, antes desconhecidas das massas, passassem a ser conhecidas e discutidas por uma parcela representativa da população brasileira. Um dos jogos eletrônicos de maior sucesso sobre o tênis foi lançado em 2000 para o console *Dreamcast* da *Sega* (ano em que Kuerten conquistou o bicampeonato em *Roland Garros* e o *Master Cup* de Lisboa). O jogo *Virtua Tennis* era uma adaptação de um *arcade* homônimo e fez sucesso no Brasil, contribuindo, concomitantemente à mídia, para o conhecimento desse esporte pelos jovens e crianças. Nesse sentido, o virtual foi mais presente que a prática tradicional do esporte.

A virtualização esportiva atinge um novo patamar, com o advento dos jogos eletrônicos ativos, de movimento corporal reproduzido na virtualidade dos *exergames* (ROSENBERG et al., 2010; ARAÚJO et al., 2011), como por exemplo, os que utilizam ferramentas de captação do movimento como o *Microsoft Xbox 360* e *Xbox one*, por meio do *Kinect* (poderoso sistema de captura de imagens e sons do corpo dos joga-

dores) e os transfere diretamente à ação do jogo, numa elevação à potência, uma virtualização “instantânea” que remete aos pressupostos de Guattari (1992), também pode ser compreendido por meio da fenomenologia de Merleau-Ponty (1999), em que o movimento tem papel fundamental na instituição do *corpo próprio*, carregado de intencionalidades que se movimentam em direção ao mundo, sendo o sujeito da percepção. Sobre esse *movimentar-se*, Betti et al. (2007) explica:

[...] é o *movimento* que confere ao corpo próprio sua dimensão de *temporalidade* e *transcendência*. Merleau-Ponty (idem, p. 431) já demonstrou como “por ele mesmo, o corpo em repouso é apenas uma massa obscura”, o qual só percebemos “como um ser preciso e identificável quando ele se move em direção a uma coisa, enquanto ele se projeta intencionalmente para o exterior”, e aponta como é mais fácil reconhecer nossa silhueta ou imagens filmadas do nosso andar do que nossa própria mão em uma fotografia. O *movimentar-se* humano é a própria transcendência, pois, a partir da atualidade da percepção, envolvido por uma intencionalidade, movo-me em direção ao futuro, à criação e à expressão. Para Merleau-Ponty (1999), perceber é, a partir do passado, que não me é totalmente conhecido (*corpo habitual*), e apoiado na materialidade do presente (*corpo atual*), lançar-se ao futuro, que não me é totalmente previsível (*corpo perceptivo*). Portanto, o corpo perceptivo é *virtual*, nós percebemos como uma possibilidade futura; sou sempre corpo atual, mas dirigido por hábitos que retomo de maneira expressiva pela motricidade [...]. (BETTI et al., 2007, p. 432). (grifos dos autores).

Os referidos autores continuam sua explanação, afirmando que o corpo próprio é elástico, por expandir-se, produzir consequência, ou seja, um corpo que não é somente efeitos do meio cultural ou natural, mas sim corpo capaz de modificar o meio. Para exemplificar tal pensamento Betti et al. (2007), traz o fato de crianças e jovens imitarem gestos esportivos que veem na televisão e que ao fazerem expandem seu corpo próprio, uma vez que não seria mera reprodução e sim dar sentido a si mesmo ao *movimentar-se*. Ante esse panorama, pode-se pensar a influência dos jogos eletrônicos esportivos que demonstram similar poder de influência na constituição da cultura corporal de movimento das crianças e jovens (ARAÚJO et al., 2011).

Diante de todo o cenário de virtualização esportiva e do corpo, Araújo (2010) ao analisar a percepção do corpo nas relações virtuais, principalmente com os jogos eletrônicos, constatou essa influência midiática no desenvolvimento da cultura corporal de movimento, quando da criação do movimento humano, por meio da reprodução de vivências não corporais, em forma de motricidade humana⁹ (esporte e/ou jogo) agente e criadora da cultura, conforme Sérgio (1994).

Nesse sentido, confirmando os pressupostos teóricos de Betti (1998), Brougère (1995), Costa e Betti (2006), ao afirmarem que as crianças e jovens vão buscar na cultura a qual estão imersos o mote para suas brincadeiras, que, por sua vez, sofrem influência midiática, fazendo com que as formas virtuais também componham a cultura esportiva desses jovens, participando, assim, do desenvolvimento de sua própria cultura corporal de movimento. Esse processo não ocorre por simples *imitação de gestos*, afinal os humanos “[...] continuamente atribuem significados culturais às suas ações, variando as formas de execução, transformando-as, criticando-as e executando-as com objetivos os mais variados possíveis.” (DAOLIO, 2002, p. 102). Sendo assim, podem-se compreender os jogos eletrônicos como matéria para a motricidade humana e a mobilidade consequente o produto final do movimento humano, permeado pelas transformações culturais que os significados daquela ação requerem dos sujeitos (ARAÚJO et al., 2011).

Essa questão do movimento passa por um processo de virtualização do corpo proveniente do desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação, conforme apontam os estudos de Lévy (1996), Herold Junior (2009) e Santaella (2008). Lévy (1996) entende a virtualização do corpo, com um novo estágio de desenvolvimento humano, no qual o hipercoço transcende suas fronteiras físicas, tornando-se compartilhado com os demais numa rede universal. Herold Júnior (2009) confirma essa visão, ao afirmar que a virtualização do corpo passa pela incorporação de novas informações por meio das TIC de forma rápida e em grande volume, o que ultrapassa o corpo físico humano e Santaella (2008) defende que a imersão do corpo em ambientes virtuais é permeada pela interação do

⁹ Segundo Sérgio (1994) a motricidade humana é a conduta motora (envolvendo o físico, o biológico e o antropológico) para o desenvolvimento global do indivíduo e da sociedade, nesse sentido, podendo ser compreendida também como “agente e criadora da cultura”.

indivíduo com o ciberespaço, por intermédio do *sistema háptico*, no qual o corpo sensório-perceptivo do cibernauta atualiza-se de maneira a tornar a virtualização algo indissociável do corpo físico, o que corrobora as suposições deste estudo. Isso se verifica, visto que a motricidade humana é construída com base nas interações do indivíduo com ambientes, ideias e/ou movimentos que possam ser atualizados (mobilidade) por meio de movimentos culturalmente codificados, a exemplo do esporte, levando a virtualização esportiva e corporal como um novo nível de entendimento para Educação Física contemporânea (ARAÚJO, 2010).

Ao tratar da Educação Física e suas relações com a tecnologia, pode-se compreendê-la juntamente ao fenômeno esportivo como fato social, conceito cunhado por Durkheim (2006) em 1895. Segundo o referido autor, “fato social” seria o objeto de estudo da Sociologia, consistindo num conjunto de maneiras de agir, de pensar e de sentir, exteriores ao indivíduo e com poder de coerção sobre ele, o “fato social” seria a unidade a ser investigada, a base das relações sociais. Tal compreensão é ampliada por Mauss (2003) em 1925, quando cria o termo fato social total, proposta que num sentido mais restrito do termo, pode ser entendido como eventos que influenciam toda uma sociedade (país, planeta), seria um fato social ampliado, ou conjunto de fatos complexos, responsáveis por determinar toda uma sociedade.

Nesse sentido, os meios de comunicação em massa, o telespetáculo esportivo, a virtualização, podem ser compreendidos como fato social total, demonstrando a importância cultural da influência tecnológica midiática na sociedade. Para tal, encontra-se em Betti (2012), uma defesa da determinante influência das mídias, na constituição da cultura corporal de movimento, apontando três tendências:

- (i) Novas esportivizações. Fenômeno que tende a assimilar diversas formas da cultura corporal de movimento ao modelo do esporte espetáculo;
- (ii) Progressivo distanciamento do esporte telespetáculo das demais formas da cultura esportiva, afastamento este provocado pelas mídias e pelas grandes corporações econômicas, as quais, cada vez mais, assumem o gerenciamento do esporte como espetáculo televisivo; [...];

(iii) “Confundimento” ou “entrelaçamento” entre os modelos de estética corporal e o modelo do fitness (saúde/aptidão física); a vinculação valorativa do exercício físico à saúde, que a tradição Educação Física conhece tão bem, foi deslocada para o valor da beleza, segundo um padrão imposto pelas mídias; [...] e a construção do corpo “imaginado” (quer dizer, fixado em imagens) pelas mídias. (BETTI, 2012, p. 1, grifos do autor).

O processo de virtualização, não ocorre somente em único sentido, há uma mão-dupla entre a virtualização esportiva por meio dos jogos eletrônicos, bem como, uma esportivização do virtual, a exemplo dos ciberesportes (GAMA, 2005). Analisando esse panorama, Araújo (2010) traz que as implicações sociais desses processos de esportivização ainda não estão bem delimitadas, porém apresentam novos entendimentos ao processo civilizatório que, nas sociedades ocidentais estão profundamente ligados ao desenvolvimento e sistematização dos esportes modernos, conforme assinalam Elias e Dunning (1995). Segundo os quais, o autocontrole oriundo das atividades reconhecidas como esporte promoveu um estado de equilíbrio de tensões, necessário à formação dos Estados nacionais modernos. Eles seriam controles autônomos surgidos na rotina da própria vida social a qual os sujeitos estão imersos, nesse sentido, é um controle criado dentro de si, para melhor vivência em sociedade, advindo de sua própria dinâmica social, ou seja, um autocontrole controlado. Portanto a prática e profissionalização de ciberesportes, por serem novas maneiras de controle das tensões da sociedade, levam a novas conformações sociais e, portanto podem implicar no modo de organização e entendimento social. (ARAÚJO, 2010).

Compreendendo o processo de virtualização inerente às novas TIC, procurando observar as contribuições desse fenômeno para a formação sociocultural contemporânea é possível inferir que jogos eletrônicos, por meio dos esportes virtualizados, são também formadores da cultura corporal do movimento. Especula-se que jogos eletrônicos promovam no ser humano os mesmos valores que os jogos tradicionais, pois ao chutar uma bola no campo virtual, sentindo os lançes do jogo por meio do *joystick* (controle de jogo) que transfere as ações do jogo de forma perceptível tátil por meio de vibrações, bem como, as reações

dos companheiros de jogo ao lado ou em qualquer parte do mundo, os jogadores podem sentir emoções similares a de uma partida de futebol do campo de várzea ou de arena de Copa do Mundo.

5.5 | Considerações Finais

A virtualização dos esportes é um fenômeno irreversível, e, embora seja passível de interpretações equivocadas, ela pode ser benéfica e deve ser aproveitada didaticamente, pois “[...] a bola rolando sobre o chão da vida real não é eliminada. O menino do *joystick* também sonha com a bola que se chuta com o dedão do pé” (PEREIRA, 2006, p. 04). Por outras palavras, entendendo que o jogo, enquanto elemento cultural/educacional, é um conteúdo da Educação Física, por que renegar a importância do magnetismo e das múltiplas possibilidades que os jogos eletrônicos trazem? Esses se encontram intimamente ligados à cultura infantojuvenil e demonstram ser um elemento representativo da nova cultura que se abre no ciberespaço. Afinal, é por meio da experiência do ambiente virtual que a cibergeração conhece uma gama de esportes e jogos, embora jamais tenha praticado algum deles no campo real. Dito isso, essa virtualização esportiva e/ou esportivização do virtual que se delinea na cibercultura apresenta-se como um campo de reflexão inovador e de atuação para a Educação Física.

5.6 | Referências

ARAÚJO, B. M. R. *A Virtualização Esportiva nos Jogos Eletrônicos e os Novos Paradigmas para o Movimento Humano*. 126 f. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação Física - Cultura, Educação e Movimento Humano) – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física, UPE/UFPB, Recife, 2010.

ARAÚJO, B. M. R.; FREITAS, C. M. S. M.; CAMINHA, I. O.; SILVA, P. P. C. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. *Motriz: Revista de Educação Física (Online)*, v. 17, n. 4, p. 600-609, out./dez. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/motriz/v17n4/a04v17n4.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

ARAÚJO, B. M. R.; SILVA, P. P. C.; SILVA, E. A. P. C. Do futebol de várzea ao futebol de tela na perspectiva das categorias de Caillois. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 22, 2010, Atibaia. *Anais...*

BAUDRILLARD, J. *L'échange Impossible*. Paris: Galilée, 1999.

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTI, M. **A Janela de Vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papirus, 1998.
- _____. Educação Física, cultura e sociedade. **EFDeportes.com**, Buenos Aires, año 17, n. 174, s.p., nov. 2012. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd174/educacao-fisica-cultura-e-sociedade.htm>>. Acesso em: 19 jun. 2014.
- BETTI, M.; KUNZ, E.; ARAÚJO, L. C. G.; GOMES-DA-SILVA, E. Por uma didática da possibilidade: implicações da fenomenologia de Merleau-Ponty para a Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 28, n. 2, p. 39-53, jan. 2007. ISSN 2179-3255. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/54/62>>. Acesso em: 19 fev. 2016.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995. p. 50-59.
- CAILLOIS, R. **Los Juegos y los Hombres: la máscara y el vértigo**. Trad. Jorge Ferreira. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- 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.
- CRUZ, J. M. de O. Processo de Ensino-aprendizagem na Sociedade da Informação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, dez. 2008.
- DAOLIO, J. Jogos Esportivos Coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 10, n. 4, p. 99-103, 2002.
- DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y Ocio en el Proceso de la Civilización**. México: FCE, 1995.
- FERES NETO, A. Videogame: jogo, narrativa ou esporte? Uma abordagem à luz das teorias do virtual. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 18, 2006, Curitiba. **Anais...**
- _____. **A Virtualização do Esporte e Suas Novas Vivências Eletrônicas**. 117 f. 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- 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.
- GIDDENS, A. **Mundo em Descontrole: o que a globalização está fazendo de nós**. São Paulo: Record, 2000.
- GUATTARI, F. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HEROLD JUNIOR, C. Do Corpo-Motor ao Corpo-Informação: corporeidade e trabalho no capitalismo. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 30, n. 2, p. 107-122, 2009. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/viewFile/439/355>>. Acesso em: 10 mar. 2016.
- HESSE, Hermann. **A Arte dos Ociosos**. Trad. Paul Schenetzler e Mathilde Latja. Rio de Janeiro: Record, 1973.

- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- JUNGBLUT, A. L. A Heterogenia do Mundo On-Line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizontes antropológicos**, 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**, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.
- KUNZ, Elenor. **Transformação Didático-Pedagógica do Esporte**. Ijuí: Unijuí, 2004.
- LEMONS, 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. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. **O que é o Virtual?** Trad. De Paulo Neves. 3. reimpressão. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva. In: _____. **Sociologia e Antropologia**. Rio de Janeiro: Cosac e Naify, 2003. p. 183-314.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MONTEIRO, S. D. Aspectos Filosóficos do Virtual e as Obras Simbólicas no Ciberespaço. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 1, p. 108-116, jan./abril 2004.
- PEREIRA, R. S. O Lazer na Cibercidade. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 18, 2006, Curitiba. **Anais...**
- RETONDAR, J. J. M. Risco e Aventura no Jogo. **Motrivivência**, ano XI, n. 12, p. 197-211, maio 1999.
- ROSENBERG, D. et al. Exergames for subsyndromal depression in older adults: a pilot study of a novel intervention. **American Journal of Geriatric Psychiatry**, v. 18, n. 3, p. 212-220, mar. 2010. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1097/JGP.0b013e3181b7f10e>>. Acesso em: 10 jun. 2016.
- SANTAELLA, L. **Corpo e Comunicação**: sintomas da cultura. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.
- _____. Potenciais e Desafios para a Comunicação e Inovação. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 8, n. 14, p. 2-7, 2007.
- SÉRGIO, M. **Para uma Epistemologia da Motricidade Humana**. 2. ed. Lisboa: Compendium, 1994.
- VIRILIO, P. **O Espaço Crítico e as Perspectivas do Tempo Real**. Trad. Paulo Roberto Pires. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2014.