

Volumen 4 - Número 5 - Septiembre/Octubre 2018



REVISTA OBSERVATORIO DEL DEPORTE

REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ISSN 0719-5729

Portada: Felipe Maximiliano Estay Guerrero

orandum est ut sit mens sana in corpore sano

EDITORIAL CUADERNOS DE SOFÍA

CUERPO DIRECTIVO

Director

Juan Luis Carter Beltrán
Universidad de Los Lagos, Chile

Editor

Juan Guillermo Estay Sepúlveda
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Cuerpo Asistente

Traductora: Inglés

Pauline Corthorn Escudero
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Traductora: Portugués

Elaine Cristina Pereira Menegón
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Diagramación / Documentación

Carolina Cabezas Cáceres
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Portada

Felipe Maximiliano Estay Guerrero
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

**CUADERNOS DE SOFÍA
EDITORIAL**

COMITÉ EDITORIAL

Mg. Adriana Angarita Fonseca
Universidad de Santander, Colombia

Lic. Marcelo Bittencourt Jardim
CENSUPEG y CMRPD, Brasil

Dra. Rosario Castro López
Universidad de Córdoba, España

Mg. Yamiléth Chacón Araya
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Dr. Óscar Chiva Bartoll
Universidad Jaume I de Castellón, España

Dr. Miguel Ángel Delgado Noguera
Universidad de Granada, España

Dr. Jesús Gil Gómez
Universidad Jaume I de Castellón, España

Ph. D. José Moncada Jiménez
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Dra. Maribel Parra Saldías
*Pontificia Universidad Católica de Valparaíso,
Chile*

Mg. Aysel Rivera Villafuerte
Secretaría de Educación Pública SEP, México

Mg. Jorge Saravi
Universidad Nacional La Plata, Argentina

Comité Científico Internacional

Ph. D. Víctor Arufe Giraldez
Universidad de La Coruña, España

Ph. D. Juan Ramón Barbany Cairo
Universidad de Barcelona, España

Ph. D. Daniel Berdejo-Del-Fresno
*England Futsal National Team, Reino Unido
The International Futsal Academy, Reino Unido*

Dr. Antonio Bettine de Almeida
Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dr. Oswaldo Ceballos Gurrola

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

Ph. D. Paulo Coêlho

Universidad de Coimbra, Portugal

Dr. Paul De Knop

Rector Vrije Universiteit Brussel, Bélgica

Dr. Eric de Léséleuc

INS HEA, Francia

Mg. Pablo Del Val Martín

*Pontificia Universidad Católica del Ecuador,
Ecuador*

Dr. Christopher Gaffney

Universität Zürich, Suiza

Dr. Marcos García Neira

Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dr. Misael González Rodríguez

Universidad de Ciencias Informáticas, Cuba

Dra. Carmen González y González de Mesa

Universidad de Oviedo, España

Dr. Rogério de Melo Grillo

Universidade Estadual de Campinas, Brasil

Dra. Ana Rosa Jaqueira

Universidad de Coimbra, Portugal

Mg. Nelson Kautzner Marques Junior

Universidad de Rio de Janeiro, Brasil

Ph. D. Marjeta Kovač

University of Ljubljana, Slovenia

Dr. Amador Lara Sánchez

Universidad de Jaén, España

Dr. Ramón Llopis-Goic

Universidad de Valencia, España

Dr. Osvaldo Javier Martín Agüero

Universidad de Camagüey, Cuba

Mg. Leonardo Panucia Villafañe

Universidad de Oriente, Cuba

Editor Revista Arranca

Ph. D. Sakis Pappous

Universidad de Kent, Reino Unido

Dr. Nicola Porro

*Universidad de Cassino e del Lazio
Meridionale, Italia*

Ph. D. Prof. Emeritus Darwin M. Semotiuk

Western University Canada, Canadá

Dr. Juan Torres Guerrero

Universidad de Nueva Granada, España

Dra. Verónica Tutte

Universidad Católica del Uruguay, Uruguay

Dr. Carlos Velázquez Callado

Universidad de Valladolid, España

Dra. Tânia Mara Vieira Sampaio

*Universidad Católica de Brasilia, Brasil
Editora da Revista Brasileira de Ciência e
Movimento – RBCM*

Dra. María Luisa Zagalaz Sánchez

Universidad de Jaén, España

Dr. Rolando Zamora Castro

Universidad de Oriente, Cuba

Director Revista Arrancada

Asesoría Ciencia Aplicada y Tecnológica:

EDITORIAL CUADERNOS DE SOFÍA

Representante Legal

Juan Guillermo Estay Sepúlveda Editorial
Santiago – Chile

Indización

Revista ODEP, indizada en:



CATÁLOGO



**JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO,
ESPORTES E ACESSO NA PERCEPÇÃO DE JOVENS ESTUDANTES¹**

**ELECTRONIC GAMES OF MOVEMENT,
SPORTS AND ACCESS IN YOUNG STUDENTS' PERCEPTION**

Dra. Ana Paula Salles da Silva

Universidade Federal de Goiás, Brasil
aninhasalles@msn.com

Dra. Ana Márcia Silva

Universidade Federal de Goiás, Brasil
anamarcia@pq.cnpq.br

Fecha de Recepción: 18 de septiembre de 2018 – **Fecha de Aceptación:** 28 de septiembre 2018

Resumo

Objetivou-se identificar como os jovens se posicionam acerca do acesso as experiências com os esportes e com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte em tempos de uma cultura esportiva mundializada. A metodologia do estudo foi de tipo qualitativo, sendo analisadas as experiências de 24 jovens estudantes, entre 13 e 16 anos, com esportes e Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes. Os resultados indicam que se trata de experiências distintas que possuem espaço na vida dos jovens a partir de seus interesses e necessidades contextuais, e, também, que os jovens reconhecem duas faces positivas da experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte: o acesso à experiência com a tecnologia e a diferentes modalidades esportivas.

Palavras-Chaves

Jogos Eletrônicos de Movimento – Esporte – Jovens – Educação Física Escolar

Abstract

We aimed to identify how young people position themselves about the access to experiences with sports and electronic games of movement with sports theme in times of globalized sports culture. The methodology chosen was of qualitative type, analyzing the experiences of 24 young students, with ages ranging from 13 to 16 years old, with sports and electronic games of movement with sports theme. The results indicate distinct experiences with space in these youngsters' life based on their interests and contextual needs. Besides, they also recognize the two positive aspects of the experience with electronic games of movement with sports theme: the access to technology and different sport modalities.

Keywords

Electronic Games of Movement – Sport – Youngsters – School Physical Education

¹ O presente trabalho apresenta parte dos resultados da Tese de Doutorado "Os Jogos Eletrônicos de Movimento e as Práticas Corporais na percepção de jovens" e não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização. Agradecimento: Ao Laboratório e Observatório de Mídia Esportiva – LaboMídia/UFSC pela parceria estabelecida para a realização desse trabalho.

Introdução

Em meados da década passada, os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM) ganharam grande visibilidade, quando as principais desenvolvedoras de consoles caseiros para Jogos Eletrônicos (JEs) começaram a investir nesse tipo de jogo, se tornando um nicho muito lucrativo dessas empresas. Um dos principais artifícios para chamar a atenção dos consumidores, além da tecnologia que estava sendo lançada, era o conteúdo narrativo dos jogos, pautados nos esportes mais veiculados pelas mídias nos principais centros de vendas de JEs.

Os JEMs e seus consoles são produzidos, nesse sentido, dentro da lógica do mercado internacional, que segundo Ortiz² ordena-se a partir do conceito de mundialização da cultura, que pressupõem a não linearidade nos processos de integração entre economia e cultura, e também que a totalidade cultural, potencializada pelos sistemas comunicacionais, em curso é diferente das teses sobre uma cultura homogênea e homogeneizadora. De acordo com o autor, há uma coexistência, permeada de conflitos, hierarquias e acomodações, entre as manifestações culturais e as formas hegemônicas da cultura mundializada. Essa coexistência estruturada por visões de mundo diferenciadas, “modifica substancialmente as condições de vida e trabalho, os modos de ser, sentir, pensar e imaginar”³.

Os meios de comunicação, de modo geral, sejam os sistemas mais antigos como a televisão e o cinema ou os sistemas mais atuais, como novas tecnologias advindas da informática (com destaque aos JEs), são fundamentais, de acordo com Ortiz⁴, para o desenvolvimento do processo de mundialização da cultura, pois são os responsáveis pela veiculação e promoção desta lógica que, de forma sutil, reorganiza o cotidiano.

Nesse cenário, os esportes, assim como outras práticas sociais, são apropriados pelas mídias, produzindo mutações na forma de experienciá-los. Betti⁵ já citava o processo de telespetacularização dos esportes, em que eles se tornavam mercadorias de alto custo, em função dos direitos de transmissão, com crescente aceitação e consumo na esfera global. Na perspectiva do autor, este processo é facilitado pela inteligibilidade mundial dos esportes alcançada no início do século XX com a internacionalização de seus princípios, e que eram, por sua vez, correspondentes aos da lógica social vigente e parecem continuar sendo. Esta padronização contribuiu para fazer dos esportes práticas sociais desterritorializadas – sem identificação cultural singular a algum lugar ou povo – em que diferentes culturas se reconhecem, sendo, portanto, uma expressão cultural de convergência mundial que foi potencializada com a telespetacularização. Os esportes, para Betti⁶, se tornaram, com a telespetacularização, representantes daquilo que Ianni⁷ denomina de cultura internacional-popular, sendo valorizadas em diferentes culturas.

Um exemplo desse modo de cultura internacional-popular pode ser vista através da pesquisa realizada pela equipe de produção do JE de Futebol FIFA Street, da franquia FIFA de JEs de Futebol, em três cidades localizadas em diferentes países, para encontrar novas possibilidades para o jogo. Os pesquisadores identificaram um estilo de Futebol de

² R. Ortiz, *Mundialização e cultura*. 2ª ed. (São Paulo: Brasiliense, 1994).

³ O. Ianni, *A sociedade global*. 2ª ed. (Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993), 52.

⁴ R. Ortiz, *Mundialização e cultura*...

⁵ M. Betti, *Janela de vidro: esporte, televisão e educação física* (Campinas: Papirus, 1998).

⁶ M. Betti, *Janela de vidro: esporte, televisão e...*

⁷ O. Ianni, *A sociedade global*...

Rua diferente em cada uma das cidades pesquisadas⁸. Essas formas singulares de experienciar o Futebol serão pasteurizadas sob os signos da cultura global e serão vendidas por meio dos JEs não como algo próprio a cada um destes lugares, mas como um produto da cultura internacional-popular do Futebol. Se existe a valorização da cultura popular, como uma expressão da cultura tradicional, nesta nova ordem ela se dá como mercadoria e, portanto, precisa ser ajustada.

No entanto, os JEs não se apropriam do “show pronto” como a televisão, mas a apropriação da experiência dos esportes também fica submetida à linguagem própria da mídia e de seus interesses, não se dando também sem distorção e criação. De fato, os JEs também se tornaram, ainda que de modo singular, agentes da telespetacularização dos esportes, fato que se intensifica com os JEMs de esporte, que recorrem às técnicas corporais presentes nas modalidades esportivas, por meio de diferentes recursos de captação de movimento, como forma de interação.

Nesse contexto, da cultura internacional-popular e das novas formas de se veicular o esporte, interessa saber: como jovens percebem as aproximações e distanciamentos entre as experiências com os esportes e com os JEMs de esportes? Esta questão nos ajuda a identificar como os jovens se posicionam acerca do acesso as experiências com os esportes e com os JEMs de esporte em tempos de uma cultura esportiva mundializada. Sobre esta questão, destaca-se, a partir dos princípios da mídia-educação⁹, que os saberes relativos à experiência com os JEMs são dados relevantes enquanto conteúdo pedagógico a ser problematizado nas aulas de Educação Física escolar.

Desenho Metodológico do Estudo

Para esta pesquisa foram analisadas as experiências de jovens estudantes do ensino fundamental de uma escola pública na periferia de Goiânia/GO, Brasil, com idades entre treze e dezesseis anos, com JEMs de esportes, dos softwares Wii Sports e Wii Resorts, ambos da empresa Nintendo, e com os esportes Tênis de Mesa e Tênis de Campo. Os jovens foram divididos em três grupos de oito participantes cada, cada grupo participou de dez encontros, um por semana, com duração de três horas por encontro.

Utilizou-se das técnicas de entrevista semi-estruturada e de Observação Participante com registro em Diário de Campo, atentando-se para o registro detalhado dos acontecimentos (fase de descrição) e primeiras percepções do pesquisador acerca do fenômeno (fase reflexiva), citadas por Lüdke e André¹⁰ na constituição deste tipo de registro. Adotou-se o método de Análise de Conteúdo¹¹ constituindo categorias analíticas, teóricas e empíricas. Neste texto enfocamos duas delas, quais sejam: a percepção dos jovens sobre os JEMs e a relação que estabelecem entre os JEMs, o esporte e a qualidade de acesso.

⁸ Informações obtidas no Programa Mega Máquinas, quando abordou o tema FIFA 12, que foi ao ar no canal National Geographic, TV paga, no dia 14 de junho de 2012.

⁹ P. C. Rivoltella, *Media Education, Fondamenti didattici e prospettive di ricerca* (Brescia: La Scuola, 2005).

¹⁰ M. Ludke e M. E. D. A. André, *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas* (São Paulo, E.P.U., 1986).

¹¹ L. Bardin, *Análise de Conteúdo* (Lisboa: 70, 1977) y M. C. S. Minayo, *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 5. ed. (São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1998).

Nos resultados e discussões os jovens são apresentados por codinomes fictícios, garantindo-lhes o anonimato e todos os procedimentos adotados no trabalho seguiram as recomendações da Declaração de Helsinque de 1975.

Jogos Eletrônicos de Movimento na percepção de jovens

Os *softwares* de JEMs *Wii Sports* e *Wii Resorts* analisados, ainda que apresentem como conteúdo narrativo os esportes já telespectacularizados, não exibem o mesmo “realismo” de imagem presente nos JEs de esporte que atualmente estão no mercado. Duas razões não excludentes entre si podem explicar este fato. A primeira diz respeito ao fato de que, mesmo com a tecnologia ao seu dispor, a Nintendo prefere usar imagens menos realísticas para reduzir os custos da produção, já que o foco é a forma de interação por movimentos. E a segunda considera a hipótese de que a empresa antecipou que a comparação objetiva entre as técnicas corporais realizadas pelos avatares e as realizadas pelos jogadores poderia diminuir a sensação de agência¹². Esta última explicaria a falta de braços e pernas dos avatares e o enfoque dado no resultado de suas ações.

Esse fato não passou despercebido pelos jovens pesquisados que, acostumados com a qualidade das imagens de outros JEs de esporte, demonstraram certa insatisfação com os JEMs de esportes experienciados, ainda que isso não tenha impedido, de todo, à fruição.

As simulações dos JEMs de esportes experienciados na pesquisa apresentam ainda outras singularidades identificadas pelos jovens¹³:

- a) A diminuição do tempo de jogo ou do placar para aumentar o dinamismo da experiência para quem joga e que também contribui para mascarar a falta de recursos de alguns dos JEMs de esportes. Fato identificado pelos jovens ao criticar o tempo reduzido e falta de recursos nas experiências nos JEMs de Boxe, de Espada e Tênis de Mesa;
- b) A impossibilidade de realizar os deslocamentos do avatar, função que o programa assume para o jogador, e que segundo os jovens torna o jogo menos prazeroso;
- c) Regras que correspondem de forma geral as dos esportes de rendimento, ainda que não lhe sejam fiéis, seja pela condição tecnológica ou pelo interesse de tornar o jogo mais atrativo, e que, segundo os jovens, é um dos fatores que contribui com o aprendizado dos esportes simulados;
- d) Efeitos especiais que extrapolam a verossimilhança, por exemplo, a câmera lenta durante um lance final ou efeitos coloridos que acompanham um golpe de espada ou o lançar de uma bola, o que, para os jovens, ora tornava divertido a experiência (quando enfocava os efeitos especiais realizados, como identificado no JEM Tênis de Mesa), ora lhe colocava em xeque (como no tempo de vôo do avatar durante o arremesso de basquete) ao exagerar nas dessemelhanças com os esportes;
- e) A presença do recurso de *replay*, que permite aos jogadores reverem suas jogadas, levando-o a ser um telespectador de si mesmo durante o próprio jogo, que inicialmente

¹² J. H. Murray, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (São Paulo: Itaú Cultural – UNESP. 2003).

¹³ Dados registrados nos Diários de Campo dos Grupos 1, 2 e 3.

- f) parece interessante para os jovens, mas que na sequência atrapalhava a fruição por retardar o reinício do jogo;
- g) O registro dos recordes obtidos para posterior acompanhamento que permite conferir a própria evolução e também dos colegas. Esta possibilidade presente nos JEMs de esportes favoreceu o engajamento, como ocorreu mais explicitamente na experiência com o JEM de *Wakeboard*. Nesta experiência, os jovens demonstram interesse em melhorar os resultados obtidos, mas também torciam favoravelmente pelos colegas que se encontravam próximos de quebrar o recorde anteriormente alcançado. Destaca-se que a comparação objetiva e a busca pela melhora nos resultados, próprios do esporte telespetáculo, não impediu que os jovens fruissem dos resultados obtidos pelos colegas;
- h) Os jovens demonstraram grande aceitação pelos JEMs de esportes mixados com outras narrativas, deixando transparecer que, além do conteúdo esportivo, são também as possibilidades proporcionadas pela tecnologia que os fascinam.

Essas singularidades, percebidas pelas jovens investigados, reforçam a noção que o esporte experienciado nos JEMs produz distorção e criação, resultado orquestrado pelas empresas desenvolvedoras de jogos na lógica da telespetacularização. No cenário de mundialização da cultura dos esportes o principal veículo é a televisão¹⁴. Os JEMs, entretanto, também aparecem como um dos modos de enraizamento social do esporte teleespetáculo, ao mesmo tempo alimentando e sendo nutrido pela cultura internacional-popular. Os dados de Pereira¹⁵ e Araújo e colaboradores¹⁶ demonstram que os jovens são consumidores do telespetáculo esportivo, em grande medida, pela experiência com os JEs, de modo que, se pode considerar os JEs como um dos mecanismos de reorganização da relação destes jovens com o esporte na era da cultura telesportiva mundializada. De fato, assim como a televisão (e outras mídias), os JEs de esportes, de movimento ou não, aparecem como resultado e agente produtor deste processo de mundialização da cultura por meio da virtualização dos esportes a partir dos códigos da cultura internacional-popular.

Os jovens selecionados para esta pesquisa confirmaram estes dados ao citarem a relevância dos JEMs como uma possibilidade de conhecer e experienciar diferentes esportes, que, se não fossem por estes, encontrariam dificuldades para conhecer e experienciar (Entrevista, Grupos 1, 2 e 3, Encontro 1). Cabe destacar que a interatividade presente na relação com os JEMs de esportes, tem uma dimensão importante no que diz respeito ao se sentir jogando que potencializa a relação estabelecida com o esporte teleespetáculo. Sobre este aspecto, ressaltamos que o acesso ao esporte promovido pelos JEMs aparece na fala dos jovens como um aspecto positivo do processo de “globalização da economia/mundialização da cultura”, conceito cunhado por Pires¹⁷ atento ao fato de que a cultura mundializada emerge a partir da interação mutuamente realimentada da dimensão cultural com o âmbito econômico. Para este autor,

¹⁴ M. Betti, *Janela de vidro: esporte, televisão e...* y G. D. Pires, *A educação física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória* (Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 2002).

¹⁵ R. S. Pereira, *Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção da pessoa On-line*. 160f. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2009.

¹⁶ B. M. R. Araújo, *Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano*. *Revista Motriz*, Rio Claro, v.17 n.4, (2011): 600-609.

¹⁷ G. D. Pires, *A educação física e o discurso midiático...*

a lógica que viabiliza a articulação entre os fenômenos da globalização da economia e da mundialização da cultura tem como pressuposto a transformação dos bens culturais em mercadorias ou bens simbólicos, e a sua disponibilização aos mercados consumidores mundiais através das novas tecnologias a serviço dos aparatos da mídia.¹⁸

O processo de globalização da economia/mundialização da cultura tem esta outra face, de caráter positivo na percepção dos jovens investigados, pois, ao mesmo tempo em que promove a homogeneização, também socializa a multiplicidade cultural existente no mundo. Apesar da forma homogeneizante, como são veiculados os esportes, a recepção e a fruição cotidiana destas experiências são diversas e singulares, “as tribos, nacionalidades e nações, com suas culturas, histórias e tradições, reagem de forma diferenciada, segundo as suas condições, capacidades de mobilização, acomodações”¹⁹.

Destas experiências com a cultura mundializada, emergem formas de apropriações, pessoais ou em grupos, criativas e críticas, especialmente em países periféricos, que, ao reelaborarem padrões, valores e modos de pensar, “desvendam uma ocidentalidade diferente, estranha, insólita”²⁰. Este complexo processo em curso é de certa forma ambíguo na medida em que transforma e mescla, tanto as condições de alienação como as possibilidades de emancipação.

Os JEMs de esporte, nesse sentido, alimentam a cultura do tele espetáculo ao mesmo tempo em que ampliam o conhecimento humano sobre as diferentes práticas esportivas existentes. E ainda que algumas não em sua forma tradicional porque transformadas, pasteurizadas através dos códigos e signos da cultura esportiva mundializada, são apropriadas e resignificadas a partir daquilo que é singular a cada pessoa ou grupo. Sobre este aspecto, importa destacar que os jovens, quando jogam, não se isolam do mundo e nem se desligam de suas experiências pregressas. São eles partícipes de um processo de mediação cultural²¹, no qual os significados originais dos JEMs de esportes são resignificados a partir das diferentes relações que estabelecem com a cultura geral e com a cultura dos esportes que têm acesso. Como no caso da Laís ao jogar contra o objetivo do jogo somente para poder ter mais oportunidade de experimentar no JEM de Golfe (Diário de Campo, Grupo 3, Encontro 4). Ou ainda no caso do Vinícius que, ao invés de seguir os objetivos do jogo, demonstrava mais interesse em explorar as potencialidades e limites do cenário, não demonstrando preocupação com o objetivo do jogo e se iria perder (Diário de Campo, Grupo 2, Encontro 2).

Esses exemplos citados são relativos à resignificações do modo de jogar que se desenvolveram durante as experiências com os JEMs de esportes, mas que não se encerram nelas. A mediação cultural, segundo Martín-Barbero²², é um movimento que ultrapassa a experiência em si, porque as pessoas estão continuamente interpretando e transformando os usos e significados advindos dos produtos midiáticos e também das práticas sociais que lhes são associadas a partir das mediações que estabelecem no cotidiano.

¹⁸ G. D. Pires, A educação física e o discurso midiático... 59.

¹⁹ O. Ianni, A sociedade global... 81.

²⁰ O. Ianni, A sociedade global... 87.

²¹ Jesús Martín-Barbero, Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. 2 ed. (Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2001).

²² Jesús Martín-Barbero, Dos meios às mediações: comunicação, cultura...

Jogos Eletrônicos de Movimento, Esporte e qualidade de acesso

Retomando a questão do acesso, ainda que esse seja considerado positivo pelos jovens pesquisados, não diz respeito apenas à experiência digital com os esportes que desconhecem, sendo relativo também à experiência com a tecnologia, independente do conteúdo, e obviamente à experiência com os esportes. Para problematizar esta questão, os jovens foram instigados a responder o que escolheriam, caso pudessem optar em experimentar o esporte Esqui no Gelo, ou experimentar o JEM de Esqui no gelo, sendo as respostas unânimes sobre a primeira opção. A explicação de todos estava relacionada direta ou indiretamente à oportunidade de acesso. Os jovens compreendiam que experimentar o esporte Esqui no Gelo seria, por uma série de motivos, inclusive de localização geográfica, uma oportunidade que dificilmente poderiam ter, enquanto o JEM de Esqui, haveria de ter outras oportunidades. Para justificar a escolha, os jovens destacaram²³: a questão financeira, porque a experiência com o esporte seria muito cara; as condições climáticas, que dificultariam o acesso a esta experiência, “[...] *no Brasil não tem gelo, fica mais difícil* (Juarez – Entrevista, Grupo1, Encontro 1); e as sensações e emoções que esta experiência poderia prover e que nos JEMs não acreditam que possam ser simuladas, visto que nos JEMs do “*wii você não sente frio*”(Carlos – Entrevista, Grupo3, Encontro 1) e não sente medo, enquanto que no Esporte Esqui no Gelo, o risco é parte da experiência, “*se cair no gelo você morre*” (Igor – Entrevista, Grupo1, Encontro 1).

Em outra situação hipotética, tendo que optar entre o JEM de Tênis de Mesa e o esporte Tênis de Mesa, os jovens também foram unânimes, mas a resposta foi inversa, todos optaram pelo JEM Tênis de Mesa, alegando que tinham mais oportunidade de jogar o esporte Tênis de Mesa no dia-a-dia (escola, clubes, entre outros)²⁴.

As respostas, apresentadas pelos jovens, apontavam a oportunidade de acesso como importante fator de decisão na escolha por jogar os esportes ou os JEMs de esporte, porém identificamos, que, quando o acesso não é restrito nem aos JEMs de esportes e nem aos esportes, outros fatores são considerados na hora de optar entre estas experiências. Este fato é importante porque, em estudo recente sobre os JEMs, Baracho e colaboradores²⁵ observaram que os jovens, após submissão à experiência com o JEM de Baseball e com o esporte Baseball, demonstraram preferência pelo JEM de Baseball por ser mais divertido, original e diferente do habitual. Os dados encontrados em nossa pesquisa demonstram que esta preferência, descrita no estudo de Baracho e colaboradores²⁶, precisa ser ponderada especialmente em relação ao tempo de experiência e às condições objetivas da pesquisa em que foram submetidos os jovens.

Quanto às condições objetivas, destacamos o fato de que os jovens analisados por Baracho e colaboradores²⁷ tiveram acesso ao esporte Baseball em um campo adaptado e com materiais adaptados, o que diminui o encantamento com a modalidade e com a sensação de tele-presença, fato potencializado na atualidade pela presença marcante do fetiche da mercadoria nas relações e práticas sociais cotidianas. Os jovens, por nós investigados tiveram, na experiência com o Tênis de Mesa, acesso a material esportivo de

²³ Entrevista, Grupos 1, 2 e 3, Encontro 1.

²⁴ Entrevista, Grupos 1, 2 e 3, Encontro 1.

²⁵ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. In: Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1 (2012) 111-126.

²⁶ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar...

²⁷ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar...

ponta e no Tênis de Campo também, à exceção da quadra, pois foi jogado em quadra de cimento. O encantamento com o material esportivo potencializou a experiência com os esportes e gerou comentários como, por exemplo, a fala do Vilmar: “*Nossa esta raquete é profi [profissional]!*” (Diário de Campo, Grupo 3, Encontro 7).

No que diz respeito ao tempo de acesso ao jogo, na pesquisa de Baracho e colaboradores²⁸, cada um dos oito jovens investigados tiveram, individualmente, apenas dez minutos para experimentar o JEM de Baseball. Notamos que o *feedback* positivo que estes pesquisadores obtiveram dos jovens, em relação à experiência com o JEM de Baseball, condiz com os nossos dados somente em relação aos jogos considerados dinâmicos (com tempo de duração e placar mais curtos que os demais) e quando os jovens avaliavam estes jogos logo após a primeira experiência com cada jogo. Os jovens, por nós investigados, tendiam a considerar e destacar os fatores negativos somente após jogarem algumas vezes o mesmo jogo (Diários de Campo, Grupos 1, 2 e 3). Este dado nos levou a avaliar que o tempo diminuto dado aos jovens na pesquisa de Baracho e colaboradores²⁹ para experiência o jogo pode também ter induzido as respostas.

Pelo que identificamos ao longo dos encontros, com os jovens pesquisados, existe um encantamento inicial com os JEMs de esportes que vai sendo reduzido na medida em que as possibilidades que o JEM tem de surpreendê-los vão se esgotando. Esse desencantamento não implica necessariamente na preferência pelos esportes em detrimento do JEMs de esportes que as simulam. O interesse dos jovens pelos esportes ou pelos JEMs de esportes, quando não tem o acesso como referência, responde a outras questões. Estas questões não são autoexcludentes, os jovens destacam aspectos positivos e negativos em ambas as experiências, o que implica na preferência ora por uma ora pela outra.

Entre os motivos citados, pelos jovens investigados, que levam à escolha dos esportes, aparecem³⁰: o uso integral do corpo na realização das técnicas corporais dos esportes, a demanda de deslocamentos no espaço de jogo; o número maior de pessoas interagindo durante a experiência; o tempo do esporte é mais prolongado; a cooperação dos colegas; a melhora do condicionamento físico; a concretude dos materiais esportivos; a emoção mais “realista”; a possibilidade de criação; ver o colega de frente; riem mais; aprendem mais; é melhor para a saúde; perda de peso; o contato direto com o outro; e apresenta mais desafios.

Nota-se, pelos dados acima, que os sentidos atribuídos à fruição com os esportes e os motivos que levam a experienciá-las são certamente permeados pelos significados da cultura esportiva hegemônica, baseada na competição e no rendimento. Todavia, observa-se que a fruição é também tecida no prazer, na partilha com o outro, na alegria, e nos desdobramentos do caráter de desafio e ludicidade. Aspectos semelhantes já haviam sido evidenciados por Stigger³¹ e Stigger e Silveira³² quando investigaram os sentidos e significados atribuídos aos esportes experienciadas no âmbito do lazer. Os dados destes

²⁸ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar...

²⁹ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar...

³⁰ Diários de Campo, Grupos 1, 2 e 3.

³¹ M. P. Stigger, Educação Física, Esporte e Diversidade. 2. ed. (Campinas/São Paulo: Editora Autores Associados, 2011).

³² M. P. Stigger e R. Silveira, A prática da "bocha" na Soeral: entre o jogo e o esporte. In: Revista Movimento, Porto Alegre, v. 10, n.2 (2004): 39-55.

autores revelam contradições e ambiguidades presentes nas práticas de lazer que expressam certa resistência aos valores da cultura esportiva mundializada.

O destaque dos jovens aos benefícios à saúde e ao condicionamento físico, que poderiam advir do envolvimento com os esportes, corresponde às expressões de um discurso banalizado que, de acordo Pires³³, predomina na mídia e que, de certo modo, encontra legitimidade científica. Este mesmo discurso também aparece na fala dos jovens quando comparavam os JEMs com JEs, assumindo que, pela presença do movimento corporal como forma de interação, seriam os JEMs certamente melhores que os JEs para a saúde dos jogadores. A apropriação deste discurso que associa as práticas corporais, especialmente as esportivas, à saúde, pode estar relacionada à cultura do medo e da culpa, porque, segundo Quint e Matiello Junior³⁴, ao não se associar a esta cultura, as pessoas podem ser consideradas diferentes, sob um aspecto negativo, e sem saúde, fatores que dificultam a reflexão sobre como e porque este discurso é construído e veiculado na mídia. Aliás, o próprio “discurso midiático que, por sua capacidade de recorte/recriação da realidade, consegue produzir evidências confirmadoras e obscurecer os argumentos contrários”³⁵.

Quanto à possibilidade de criação situamos que não se trata apenas do que é possível fazer dentro das regras dos esportes, mas também de como é possível reconstruir as regras e técnicas corporais no momento em que se está jogando, adequando-as aos desejos ou necessidades do momento, o que fica impossibilitado na relação com os JEMs, restrito a programação do software. Como expressa a fala de um dos jovens em relação ao JEM de Tênis de Mesa *“Você não pode, por exemplo, a bolinha vem e você mata no peito, jogar de cabeça, fazer uns freestyle”* (Vilmar – Diário de Campo, Grupo 3, Encontro 9).

A relação dos jovens com os esportes, apesar dos códigos e signos da cultura teleesportiva, é estabelecida de forma peculiar e diminui, em certa medida, o caráter homogeneizador da cultura esportiva mundializada, da qual fazem parte os JEMs. No entanto, ainda que estes mesmos jovens resignifiquem os sentidos da experiência a partir do capital cultural que possuem, neste caso esportivo, é preciso reconhecer que este capital está cada vez mais acometido pela cultura internacional-popular veiculada pelas mídias. Aqui, é preciso reconhecer os riscos indicados por Levy³⁶ sobre os projetos de virtualização em curso, no qual um deles intensifica a reprodução.

Olhando para os argumentos que induziram a escolha pelos JEMs de esportes, em relação aos esportes, e que coincidem com os encontrados por Baracho e colaboradores³⁷, estão: o cansaço físico que o esporte provoca, a exposição ao sol e a falta de habilidades específicas para usufruir dos esportes. A estes, acrescentam-se ainda: o porte físico que não corresponde ao biótipo mais usual, a presença de colegas de equipe que monopolizam o domínio da bola, o rápido aprendizado, e por ser um tipo de JE³⁸.

³³ G. D. Pires, A educação física e o discurso midiático...

³⁴ F. O. Quint e E. Matiello Junior, O gosto amargo do exercício como remédio nas pedagogias do medo e da culpa. In: Anais do XI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, CBCE, v. 3. (1999) 867-872.

³⁵ G. D. Pires, A educação física e o discurso midiático... 86.

³⁶ P. Levy, O que é o virtual? (São Paulo: Ed. 34, 1996).

³⁷ A. F. O. Baracho; F. J. Gripp e M. R. Lima, Os exergames e a educação física escolar...

³⁸ Diários de Campo, Grupos 1, 2 e 3.

O último dado acima, por se tratar de um JE, deixa pistas de que estas experiências com os JEMs de esportes não se tratam unicamente, para os jovens pesquisados, de uma forma de acesso aos esportes, mas também de acesso à tecnologia, à experiência “encantada”, que esses JEMs oferecem.

A tecnologia, de forma geral, provoca surpresa e fascínio nas pessoas por suas constantes reformulações que permitem experienciar a realidade de uma forma “encantada”, visto que as ações humanas podem ser potencializadas por ela. Os JEs possibilitam, segundo Moura, “viver o impossível, de encarnar um personagem e viver todas as aventuras que quotidianamente nos estão interditas. [...] entrar num mundo de possibilidades inesgotáveis e de o fazer com toda a segurança, sem risco real”³⁹.

Com os JEMs de esportes não é diferente, pois, assim como os JEs de esportes, eles seduzem pela sensação que proporcionam ao jogador de poder ser um profissional, pela realização de ações que seriam improváveis nos esportes e pelos efeitos especiais de imagem e som. Com o uso das Técnicas Corporais dos esportes, acrescenta-se, segundo os jovens pesquisados, a sensação propriamente corporal de estar jogando, sem o cansaço excessivo dos esportes, sem a necessidade de habilidades prévias e sem o medo e o risco de se machucar. Outros fatores também foram citados, pelos jovens, em favor dos JEMs de esportes, como variar de esporte com frequência, jogar sem precisar de espaços e materiais apropriados, não ficar dependentes de outras pessoas para jogar, não se sentir inibido em frente a mais pessoas, ter uma razão para reunir os amigos, não ficar a mercê das mudanças climáticas, etc.

De acordo com o que foi possível identificar, os esportes e os JEMs de esportes demonstram importância para os jovens pesquisados, sendo experiências distintas que resguardam qualidades singulares que acabam tendo espaço na vida deles a partir de seus interesses e necessidades contextuais, isso quando o acesso não é um impedimento. Devido à detecção da perda de interesse dos jovens com os JEMs de esportes, após algum tempo de experiência, questionamos aos jovens se eles consideravam possível gostarem tanto de um mesmo JEM de esporte quanto eles demonstraram gostar dos esportes que tinham mais afinidade. A resposta negativa foi unânime e as principais questões tratam do esgotamento das possibilidades a se descobrir e experienciar nos JEMs de esportes e a falta de “realismo”.

Esses dados corroboram com a ideia de que o prazer com os JEMs de esporte está associado à experiência com a tecnologia e à descoberta de suas potencialidades, atreladas a um conteúdo que é familiar e que interessa aos jovens. Por outro lado, a evidência dos limites da programação dos JEMs de esporte experienciados induz ao desinteresse dos jovens, que rapidamente requisitam novos jogos ou novas versões.

Considerações finais

Os JEMs, assim como os JEs, de esportes não estabelecem, com os consumidores, a mesma relação que a televisão estabelece. A experiência, ainda que imagética, é de outra ordem, visto que não se trata de assistir, mas de jogar, com qualidades de ação e

³⁹ C. Moura, A vertigem: da ausência como lugar do corpo. In: J. C. Corrêa; A. Fidalgo; J. P. Serra, (Orgs.) Mundo Online da Vida e Cidadania. (Vol. III). (Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2003), 4.

movimentalidades diferenciadas, alterando o modo de se relacionar com o esporte, como identificado nos resultados da pesquisa.

Quanto às aproximações e distanciamentos entre os esportes e os JEMs de esportes identificadas na experiência dos jovens, pode-se dizer que: os princípios do esporte telespetáculo estão presentes nos JEMs de esporte, mas, a partir da fala dos jovens, o distanciamento entre as experiências, pautado, principalmente, pelo potencial da tecnologia, sugere uma nova modalidade esportiva. Isso porque essa experiência tecnológica apresenta características únicas, que ultrapassam a *sensação* de simulação, sem, no entanto, perder características que são marcantes na prática esportiva, as quais permitem reconhecer o esporte enquanto tal.

Os resultados indicam que se trata de experiências distintas, que possuem espaço na vida dos jovens a partir de seus interesses e necessidades contextuais, e, também, que os jovens reconhecem duas faces positivas da experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte: o acesso à experiência com a tecnologia e a diferentes modalidades esportivas, esse último, em especial, no caso de jovens de baixa renda, que não teriam outras opções de acesso à cultura esportiva.

Por fim, para a construção de experiências didáticas no campo escolar, os dados desta pesquisa revelam a necessidade de problematização sobre as diferentes formas de experienciar o fenômeno esporte na atualidade, favorecendo a compreensão da emergência dessa cultura internacional-popular nas práticas esportivas.

Referências

- Araújo, B. M. R. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. Revista Motriz, Rio Claro, v.17 n.4, (2011): 600-609.
- Baracho, A. F. O.; Gripp, F. J. e Lima M. R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. In: Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1 (2012) 111-126.
- Bardin, L. Análise de Conteúdo. Lisboa: 70. 1977.
- Betti, M. Janela de vidro: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papyrus. 1998.
- Ianni, O. A sociedade global. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1993.
- Levy, P. O que é o virtual?. São Paulo: Ed. 34. 1996.
- Ludke, M. e André, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo, E.P.U. 1986.
- Martín-Barbero, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ. 2001.
- Minayo, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 5. ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco. 1998.

Moura, C. A vertigem: da ausência como lugar do corpo. In: Corrêa, J. C.; Fidalgo, A.; Serra, J. P. (Orgs.) Mundo Online da Vida e Cidadania. (Vol. III). Covilhã: Universidade da Beira Interior. 2003.

Murray, J. H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural – UNESP. 2003.

Ortiz, R. Mundialização e cultura. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense. 1994.

Pereira, R. S. Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção da pessoa On-line. 160f. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2009.

Pires, G. D. A educação física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí: Ed. UNIJUÍ. 2002.

Quint, F. O. e Matiello Junior, E. O gosto amargo do exercício como remédio nas pedagogias do medo e da culpa. In: Anais do XI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, CBCE, v. 3. (1999) 867-872.

Rivoltella, P. C. Media Education, Fondamenti didattici e prospettive di ricerca. Brescia: La Scuola. 2005.

Stigger, M. P. Educação Física, Esporte e Diversidade. 2. ed. Campinas/São Paulo: Editora Autores Associados. 2011.

Stigger, M. P. e Silveira, R. A prática da "bocha" na Soeral: entre o jogo e o esporte. In: Revista Movimento, Porto Alegre, v. 10, n.2 (2004): 39-55.

Para Citar este Artículo:

Silva, Ana Paula Salles da y Silva; Ana Márcia. Jogos Eletrônicos de Movimento, Esportes e acesso na percepção de jovens estudantes. Rev. ODEP. Vol. 4. Num. 5. Septiembre-October (2018), ISSN 0719-5729, pp. 67-78.

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.