

JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO: esporte ou simulação na percepção de jovens?

Ana Paula Salles da Silva¹
Ana Márcia Silva²

RESUMO

Os Jogos Eletrônicos têm sido um dos principais meios de acesso de jovens à tecnologia no Brasil, provocando novas experiências e sentidos às práticas sociais. O objetivo deste trabalho foi identificar a percepção de jovens acerca da experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento com temática esportiva. Metodologia: foram investigados 24 jovens estudantes do ensino fundamental, divididos em 3 grupos. Cada grupo participou de 10 sessões de Jogos Eletrônicos de Movimento, de 3 horas de duração cada. Durante as sessões as falas dos jovens foram registradas em diário de campo. Resultados: Nas falas dos jovens, a experiência com os jogos emergiu como mediada e singular porque se interpõe entre sujeito e objeto e porque o meio eletrônico constituía-se, também ele, como uma experiência. Conclusões: a percepção dos jovens estudantes indicou um alargamento conceitual, onde a compreensão do esporte passa a ser expandida pela experiência com a tecnologia.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Jovens. Tecnologia. Esporte. Simulação.

-
- 1 Doutora em Educação Física. Professora da Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás (FEFD/UFG). Goiânia/Goiás, Brasil. E-mail: aninhasalles@msn.com
 - 2 Doutora em Ciências Humanas/UFSC. Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás (FEFD/UFG). Goiânia/Goiás, Brasil. E-mail: anamarcia@pq.cnpq.br



Este texto está publicado sob uma licença Creative Commons
Atribuição NãoComercial-Compartilhável – CC BY NC AS
Mais detalhes em: <https://br.creativecommons.org/licencas/>

ELECTRONIC GAMES OF MOVEMENT: it is sport or simulation in the perception of young people?**ABSTRACT**

Electronic games have been one of the main ways of access of young to technology in Brazil, leading to new experiences in social practices. The objective of this study is to identify the perception of young people on the experience of electronic games of movement with sports theme. Methodology: 24 young elementary school students were investigated, divided into 3 groups. Each group participated in 10 sessions with electronic games of movement of 3 hours each. During the sessions the speeches of the young people were recorded in a field diary. Results: departing from the speeches of young people the experiment with electronic games of movement emerges as a mediated and unique experience. It is mediated because it interposes itself between subject and object and it is unique because the way is the experience itself. Conclusions: the perception of the young people indicates a conceptual enlargement in which the comprehension of sports is expanded by the experiences with technology.

Keywords: Electronic Games. Young People. Technology. Sports. Simulation.

JUEGOS ELECTRÓNICOS DE MOVIMIENTO: deporte o simulación en la percepción de los jóvenes?**RESUMEN**

Los Juegos Electronicos han sido un medio de acceso a la tecnología para los jóvenes en Brasil, llevando a nuevas experiencias y significados a las prácticas sociales. El objetivo de este estudio fue identificar la percepción de jóvenes sobre la experiencia con Juegos Electrónicos de Movimiento con tema deportivo. Métodos: 24 jóvenes estudiantes del ensino fundamental, divididos en 3 grupos. Cada grupo participó en 10 sesiones de juegos de electrónicos de movimiento con 3 horas de duración cada una. Durante las sesiones los discursos de los jóvenes se registraron en un diario de campo. Resultados: En los discursos de los jóvenes, la experiencia con los juegos surgieron como mediada y única porque si interpone entre el sujeto y el objeto y porque el medio electrónico está constituido, también él, como una experiencia. Conclusiones: la percepción de los jóvenes estudiantes indicaron una ampliación conceptual donde el conocimiento del deporte pasa a ser ampliado por la experiencia con la tecnología.

Palavras clave: Juegos Electrónicos. Jóvenes. Tecnología. Deporte. Simulación.

INTRODUÇÃO

O primeiro Jogo Eletrônico, denominado de *Tennis for Two*, era uma simulação muito rudimentar do Tênis de Campo. Este jogo foi desenvolvido em 1958 pelo físico Willy Higinbotham com o propósito de atrair visitantes ao *Brookhaven National Laboratories* que abria suas portas para demonstrar o potencial nuclear dos Estados Unidos durante a Guerra Fria e como uma nova forma de se vivenciar o Tênis de Campo (NYITRAY, 2011).

Poderíamos dizer que este fato é bem próximo do que o jogo de Futebol de Botão fez com o Futebol, se ignorarmos a relação com a tecnologia. Esta analogia entre os Jogos Eletrônicos *Tennis for Two* e o Futebol de Botão é importante porque evidencia que distintas formas de se relacionar com o conteúdo dos Esportes já existiam antes mesmo dos Jogos Eletrônicos. A diferença com os Jogos Eletrônicos se concentra, então, no surgimento de uma forma de interação com os esportes muito diferente do que as pessoas estabeleciam com as mídias até então. O que antes era para ser ouvido, com a presença do rádio, e depois para ser assistido, com o cinema e a televisão, com os Jogos Eletrônicos passa a ser jogado, alterando a condição de experiência para uma forma mais ativa de interação.

A interação com os Jogos Eletrônicos avançou muito em relação ao acesso e a qualidade da experiência desde a criação do Jogo Eletrônico *Tennis for Two*, tanto que hoje configura-se como uma das formas de entretenimento mais procuradas. Um indicador significativo de como os Jogos Eletrônicos se inserem de forma acelerada na vida cotidiana é a movimentação financeira desta indústria. Os dados da PricewaterhouseCoopers, agência de auditoria e consultoria, apontam que o mercado mundial de jogos digitais movimentou 57 bilhões de dólares em 2010, valores que ultrapassam a indústria cinematográfica que movimentou por volta dos 31 bilhões de dólares neste mesmo ano (BNDES, 2014). Em 2011 a indústria de jogos eletrônicos movimentou 74 bilhões de dólares e a previsão de 2015 era de 82 bilhões de dólares (BNDES, 2014).

O crescente aumento desta forma de entretenimento no mundo e o surgimento de importantes eventos competitivos, como a Word Ciber Games, induziu o interesse da comunidade acadêmica do campo da Educação Física, em especial quando termos como *ciberesporte/e-sports* e *ciberatleta* passaram a ser usados (FERES NETO, 2005). Destaca-se, que o conteúdo da grande maioria dos Jogos Eletrônicos, inclusive os mais praticados em competições, pouco tem a ver com o que comumente se entende por esporte, tratando por vezes de temas socialmente polêmicos.

Em meados da década passada, Feres Neto (2005) apontava a prática dos Jogos Eletrônicos como uma modalidade esportiva por atender a dois critérios básicos: a profissionalização dos jogadores e a realização de competições internacionais. Os estudos de Da Gama (2005) e de Oliveira e Rodrigues (2008) reforçam esta ideia; o primeiro estudo ao classificar os Jogos Eletrônicos em quase-jogos esportivos, a partir da teoria de Pierre Parlebas, e o segundo estudo através da comparação entre o universo que circunda os Jogos Eletrônicos e os critérios que Guttmann utilizou para caracterizar o esporte moderno.

Estes estudos têm em comum uma análise sobre o modo de jogar que os aproxima da compreensão mais tradicional de esporte, no caso como competição/rendimento,

em virtude do comportamento similar assumido pelos praticantes de Jogos Eletrônicos envolvidos em grandes eventos competitivos. Esta análise é importante porque ajuda a compreender o movimento de esportivização da prática de Jogos Eletrônicos, sejam estes com temática esportiva ou não. No entanto, os Jogos Eletrônicos são reconhecidos socialmente como uma prática de entretenimento, na qual a maioria das pessoas que interagem com estes não participa de campeonatos profissionais ou seguem os princípios do esporte de competição/rendimento, o que não impede de se estabelecer relações entre os Jogos Eletrônicos e os esportes, já que muitos Jogos Eletrônicos tem como conteúdo narrativo o esporte. Diferente desta relação estabelecida pelos autores acima e que analisam a relação dos Jogos Eletrônicos com o esporte a partir de seu processo de esportivização, nos intriga os sentidos e significados produzidos pelas pessoas que interagem com os Jogos Eletrônicos de Movimento que tematizam o esporte como lazer. Diferente da maioria dos Jogos Eletrônicos com temática esportiva os Jogos Eletrônicos de Movimento ganham destaque porque utilizam também os movimentos/técnicas das modalidades esportivas como forma de interação, ao invés dos movimentos/técnicas utilizadas nos controladores tradicionais e que se restringem aos movimentos dos dedos das mãos.

O problema deste estudo pode ser assim formulado: em que medida a prática de Jogos Eletrônicos de Movimento com conteúdo esportivo se apresenta para os jogadores como uma simulação das modalidades esportivas ou como uma modalidade do fenômeno esportivo a que se remetem? Esta questão nos ajuda a identificar como os jogadores se posicionam acerca da experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte, permitindo ainda analisar como estas novas práticas digitais movimentam na atualidade o conceito esporte. Sobre esta questão destaca-se, a partir dos princípios da mídia-educação (ARMANDO, 2010; RIVOLTELLA, 2005), que os saberes relativos à experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento são características relevantes na compreensão destes jogos enquanto conteúdo pedagógico e não somente como ferramenta de ensino.

METODOLOGIA

Este artigo é um recorte de uma tese de doutorado, no qual foram analisadas as experiências de jovens estudantes com os Jogos Eletrônicos de Movimento que tematizavam Práticas Corporais. Os dados deste artigo são referentes às experiências com os Jogos Eletrônicos de Movimento com temas de esportes, quais sejam: Basquete, Arremesso de Basquete, Tênis de Mesa e Tênis de Campo. Os três primeiros jogos estão presentes no software Wii Resorts e o último no software Wii Sports, ambos da empresa Nintendo.

Foram acompanhadas as experiências com os Jogos Eletrônicos de Movimento de três grupos com oito participantes cada, com idades entre treze e dezesseis anos. Cada grupo participou de dez encontros de três horas de duração cada, sendo um encontro por semana para cada grupo.

Os dados foram obtidos através de observação participante realizada durante os encontros e registrados em Diário de Campo, levando em consideração tanto a parte

descritiva quanto a parte reflexiva, citadas por Lüdke e André (1986) na constituição deste tipo de registro. A parte descritiva compreende o registro, o mais detalhado possível, do que se processa no campo investigado, a saber, descrições: das atividades realizadas; dos comportamentos e atitudes adotados; das situações inusitadas e de aspectos recorrentes; e das falas e diálogos dos sujeitos, preservando sempre que possíveis às expressões literais. A parte reflexiva trata do registro das reflexões do pesquisador sobre os dados que estão emergindo do campo acerca das experiências propostas, consideradas suas especulações, sentimentos, problemas, ideias, impressões, preconceções, dúvidas, incertezas, surpresas e decepções detectadas durante todo o processo.

Os dados coletados foram analisados através do método de Análise de Conteúdo que é descrita por Bardin (1977) e Minayo (1998). Nos resultados e discussões os jovens são apresentados por codinomes fictícios, garantindo-lhes o anonimato. Os procedimentos adotados na pesquisa seguiram as recomendações da Declaração de Helsinque de 1975.

JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO

Na década de 1970 já existiam, principalmente nos Estados Unidos e Japão, iniciativas de produção e comercialização de Jogos Eletrônicos que valorizam o movimento como forma de interação. A valorização dos movimentos realizados pelos jogadores no jogo foi explorada inicialmente pelos desenvolvedores ao utilizarem de controladores que simulavam gestos (técnicas corporais) do cotidiano³, como no caso do manejo do rifle, vendido como acessório de luxo, do primeiro console caseiro, em 1972, o Odissey 100 da Empresa Magnavox (YANAZE, 2009). A pouca popularidade deste tipo de acessório entre os primeiros consumidores de Jogos Eletrônicos deveu-se em especial ao custo elevado e a baixa eficiência tecnológica.

O uso de acessórios como o rifle nos leva a identificar que os desenvolvedores nesta época já consideravam que o movimento cotidiano, ao ser usado na interação com os Jogos Eletrônicos, poderia favorecer a diversão e a imersão.

A experiência de imersão é própria do jogo, condição particular de sua existência, e não uma característica particular dos Jogos Eletrônicos ou Jogos Eletrônicos de Movimento, como diria Murray (2003). Toda experiência com um jogo, eletrônico ou não, é, para Huizinga (1993), uma evasão do cotidiano e uma imersão no círculo mágico do jogo. A diferença, em relação aos jogos não eletrônicos, é que a dimensão tecnológica atua como potencializador desta característica ao proporcionar uma sensação de telepresença.

Os controladores tradicionais⁴ possibilitam ao jogador a sensação de participar do jogo por comandar as ações que se desenvolvem na tela, para isso quanto menos o

3 A referência ao cotidiano implica em algo familiar seja pela experiência individual ou por ser conhecido socialmente.

4 A interação do jogador com os Jogos Eletrônicos (ser humano com a máquina) depende de dispositivos de entrada e saída de informação que estabelecem diferentes modelos de comunicação e estilos de interação. (PREECE; ROGERS; SHARP, 2002) Na indústria dos Jogos Eletrônicos prevaleceu os controladores que para interagir requerem dos jogadores movimentos (acionamento de teclas e alavancas direcionais) que não apresentam familiaridade com gestos (técnicas corporais) cotidianos. Razão pela qual esses movimentos são considerados residuais.

jogador prestar atenção à realidade exterior à tela (o que inclui os movimentos que realiza) maior será sua sensação de telepresença. A noção de imersão implica na sensação de estar dentro do jogo, uma telepresença que nos Jogos Eletrônicos em geral foi desenvolvida, principalmente, pelo aspecto audiovisual, que objetivava aumentar a sensação de veracidade da prática por meio dos sentidos da visão e da audição. Nos Jogos Eletrônicos de Movimento, a lógica da imersão, segundo as próprias empresas desenvolvedoras destes produtos, é estruturada a partir da inclusão e valorização do movimento corporal no ato de jogar, ampliando a área de jogo para além da tela.

Murray (2003) observa que, quando o controlador possui o formato do objeto da ação no Jogo Eletrônico, há uma tendência a favorecer a imersão porque potencializa o engajamento imaginativo quanto à narrativa em curso no jogo. Para exemplificar, a autora descreve o potencial que um controlador, em forma de arma, e o modo de manejá-lo tiveram para colocá-la imersa num jogo de tiros. Segundo esta autora a forma de manejo, o peso e o formato de revólver do controlador do fliperama *Mad Dog McCree*, constituía-o como um dispositivo físico que a ajudava a se colocar no universo narrativo do jogo, sendo transportada diretamente aos filmes de faroeste que estava habituada. Quando seu filho lhe apresentou uma versão deste Jogo Eletrônico para console caseiro jogado com o controlador tradicional, ela diz não ter conseguido a mesma sensação de imersão. A experiência dessa autora revela que a falta de familiaridade com o controlador tradicional e sua gestualidade residual implica em diminuição da sensação de telepresença e em diminuição da possibilidade de diversão, partindo da premissa de Schuyttema (2008) de que diversão é algo complexo e definido pelas experiências pregressas do jogador.

Para Steuer (1993 apud PINHEIRO, 2007), a sensação de telepresença está ligada à interatividade, que trata da capacidade de ação que o usuário tem num ambiente mediado tecnologicamente ou, neste caso, a capacidade de ação que o jogador tem no Jogo Eletrônico de Movimento, e com a vivacidade, que corresponde ao acionamento dos sentidos do usuário com informações a partir da tecnologia, e, no que se refere a esta pesquisa, a capacidade do programa de Jogo Eletrônico de Movimento em explorar os sentidos do jogador. Pinheiro (2007), a partir dos conceitos de Steuer (1993), afirma que a tecnologia utilizada nos consoles vem crescendo tanto em interatividade quanto em vivacidade, e cita o console Wii como um exemplo de console que intensifica a sensação de telepresença do jogador. Citar o console Wii é possível porque sua experiência amplia o espaço de jogo para fora da tela, valoriza o uso de técnicas corporais esportivas e aumenta as possibilidades de feedback sensorial do jogador.

A valorização de movimentos similares ao cotidiano na interação com Jogos Eletrônicos ganhou relativa visibilidade nas casas de fliperama na década de 80, paralelamente e de forma marginal à produção de consoles caseiros, sendo possível porque os hardwares das máquinas de fliperama apresentavam maior qualidade de processamento gráfico e cada uma correspondia apenas a um único jogo. Enquanto que o desenvolvimento de consoles caseiros seguia uma direção oposta, apresentando uma experiência cada vez mais complexa e eficiente de interação com os Jogos Eletrônicos independente da valorização do movimento. O foco eram os estímulos audiovisuais e apesar dos controladores

tradicionais ganharem novos botões acionadores e controladores direcionais eles também tiveram seus formatos adaptados anatomicamente para minimizar os efeitos (cansaço e dores nos dedos e na palma da mão) do tempo de jogo sobre o jogador. De forma que as mãos confortavelmente encaixadas nos controladores teriam como objetivo restringir os movimentos ao mínimo necessário e diluir a sensação de presença fora da tela de jogo, potencializando a sensação de telepresença.

A popularização dos Jogos Eletrônicos de Movimento no mundo acontece no final dos anos 90 quando a empresa Konami lança a primeira versão do *Dance Dance Revolution (DDR)* em casas de fliperama. Este Jogo Eletrônico de Movimento, jogado em pé sobre uma plataforma disposta no solo, tornou-se uma franquia de sucesso, sendo produzidas diferentes versões para consoles caseiros e computadores. A valorização do movimento como forma de interação nas versões caseiras foi mantida através do desenvolvimento de um controlador em formato de tapete eletrônico que exercia a função da plataforma.

No jogo *DDR* a valorização do movimento é expressa pela possibilidade de realização de uma atividade física intensa e por levar os jogadores à sensação de estarem dançando ao associar os movimentos requeridos pelos pés ao ritmo da música do jogo. Ainda que as técnicas corporais utilizadas pelos jogadores durante o jogo não sejam familiares às técnicas corporais de danças socialmente conhecidas a familiaridade se encontra na relação estabelecida entre o movimento e o ritmo, proporcionando uma sensação de telepresença a partir da experiência com o movimento rítmico. Na sequência as três principais desenvolvedoras de consoles, acessórios e Jogos Eletrônicos investem neste nicho de mercado, produzindo o Nintendo Wii (Nintendo), o Play Move (Sony) e o Kinect (Microsoft).

Nos primeiros Jogos Eletrônicos de Movimento a valorização do movimento era manifesta pela familiaridade do controlador com um objeto do cotidiano e com a forma de manipulá-lo. No caso do Nintendo Wii, o formato do controlador é neutro, permitindo que esse seja utilizado em diferentes jogos, sendo que a valorização do movimento ocorre pela familiaridade com as técnicas corporais utilizadas no cotidiano durante o jogo. Os controladores do Nintendo Wii possuem acelerômetros que permitem captar movimentos realizados com eles em três dimensões, o que possibilita que as técnicas corporais realizadas com o controlador sejam reconhecidas como linguagem de jogo. Existem também Jogos Eletrônicos de Movimento que dispensam controladores, como é o caso dos jogos desenvolvidos para o Kinect (acessório do console Xbox 360), no qual a valorização do movimento também acontece pelo uso de técnicas corporais familiares como formação de interação. Sensores de movimento presentes no acessório viabilizam esta forma de interação, pois decodificam os movimentos realizados pelo jogador.

A valorização do movimento pelas indústrias de Jogos Eletrônicos tem por finalidade potencializar o consumo e uma das principais estratégias utilizadas com este intuito foi associar dois nichos de mercado, Jogos Eletrônicos e Fitness. Estratégia que já estava desenhada desde o início da década de 80, com o Projeto *Puffer*, mas que acabou não chegando ao mercado na época. O projeto *Puffer* da empresa Atari previa a articulação entre o uso de Jogos Eletrônicos e uma bicicleta ergométrica, essa última funcionando como um controlador para jogos de corrida (JOHNSON, 2008).

O sucesso dos Jogos Eletrônicos de Movimento atuais e a sua associação com a atividade física despertam o interesse do campo científico da Educação Física, no entanto, a discussão acadêmica sobre este tipo de jogo é recente e os termos utilizados para se referir a eles carecem de problematização. Na produção científica brasileira ainda não há um termo específico para tratar deste tipo de jogo, de modo geral os autores se referem a estes jogos por meio dos nomes dos consoles ou acessórios ou ainda através dos nomes dos softwares específicos dos jogos. Por outro lado, o termo “*exergame*” tem sido utilizado com um pouco mais de frequência, sendo inclusive sugerido por Vaghethi e Botelho (2010) pela sua recorrência.

Oh e Yang (2010) realizaram um estudo de revisão sobre os termos utilizados na literatura americana para estes jogos, buscando situar as definições e os contextos em que eram utilizados. O principal termo utilizado, sendo citado em 10 de 23 pesquisas analisadas pelos autores, foi *exergame*. A maioria das pesquisas não relacionadas à área da saúde indicou que os termos usados tratam da combinação de Jogo Eletrônico e exercício, mas nenhuma delas explica o que significa incorporar o termo exercício. Na área da saúde, a maioria dos termos usados nas pesquisas apresenta uma consistência em relação a sua explicação: aumentar o nível de atividade física. Oh e Yang (2010) constatam ainda que a área da saúde foi a que menos utilizou o termo *exergame* e explica que este fato pode estar associado à compreensão de que o prefixo *exer* aponta para ideia de exercício físico, o que poderia produzir uma interpretação equivocada. Para melhor explicar esta relação, os autores definem exercício físico, a partir de Caspersen et al. (1985), como uma atividade desenvolvida intencionalmente para melhorar ou manter a forma física com um formato planejado, repetitivo e estruturado. A ideia de exercício físico é complicada, segundo Oh e Yang (2010), em dois sentidos. O primeiro porque sua associação exclui as pessoas que jogam e que não possuem uma intencionalidade pré-definida, mas que também se beneficiam com a prática destes movimentos. O segundo porque trata da ideia de que exercício físico nem sempre diz respeito a uma prática com alto gasto de energia, pois pode ser dividido em exercício físico relacionado à saúde e exercício físico relacionado a habilidades motoras. Como exemplo disso, é citado o treino de exercícios físicos para jogadores de Jogos Eletrônicos de tiro em primeira pessoa como uma prática sistematizada de baixa movimentação e baixo gasto de energia. Sendo possível haver a valorização do movimento como interação na experiência com os jogos eletrônicos sem que haja um gasto energético considerável ou ainda que não haja a intencionalidade própria do exercício físico.

Da pesquisa de Oh e Yang (2010), destacamos, além do uso questionável do termo *exergame*, o fato desse e dos demais termos estarem somente associados aos benefícios físicos que a inserção dos movimentos na relação com o Jogo Eletrônicos pode promover e/ou provocar. Compreendemos que essa é uma perspectiva bastante reducionista em relação à experiência que a introdução dos movimentos pode oferecer. Ao optar pelo termo Jogos Eletrônicos de Movimento, não se nega que esses jogos, quando comparados com a maioria dos Jogos Eletrônicos, apresentam maior gasto de energia e nem que esta seja uma questão relevante a ser estudada. O uso do termo Jogos Eletrônicos de Movimento, nesta pesquisa, é usado para demarcar a existência de outras questões que envolvem a

experiência com o movimento na relação com este tipo de Jogo Eletrônico e que são tão importantes quanto, e por isso precisam ser consideradas. Estas questões são relativas à valorização do movimento (dimensão cultural das técnicas corporais) e dos sentidos e significados atribuídos pelos jogadores aos movimentos realizados durante a experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento (dimensão simbólica).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência dos Jogos Eletrônicos de Movimento de Esportes é distinta da experiência com os esportes propriamente dita, a primeira é uma experiência de simulação enquanto a outra é uma experiência direta. Para além da obviedade desta afirmação, a experiência dos jovens com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Esportes permite refletir acerca da simulação, como nos indicam suas percepções discutidas abaixo, não apenas como meio, mas também como uma experiência que é expressão do fenômeno referente e que tende a alargar o entendimento que se tem dos esportes. Destaca-se que a compreensão do conceito de esporte, quando considerada as condições históricas, é carregada de continuidades e rupturas (MELO, 2010; STIGGER, 2005).

Inicia-se a apresentação e discussão dos dados pelas percepções dos jovens em relação aos Jogos Eletrônicos de Movimento de Arremesso de Basquete e Jogos Eletrônicos de Movimento de Basquete, que utilizam uma narrativa menos fiel a temática esportiva abordada, ou seja, diferem-se do Basquete.

Os jovens ao serem questionados sobre se o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete poderia ser considerado Basquete apresentaram respostas distintas, mas a maioria disse que este jogo não seria Basquete, principalmente porque tomavam como referência a ideia de Basquete de Quadra. Para a jovem Marina, não pode ser considerado Basquete porque “[...] é tipo aquele negócio de três pontos”, o que no caso seria uma variação do Basquete. Para Leonardo, “é um treinamento de basquete, mas não é basquete, porque não é jogo do jeito que a gente vê por aí”. Como se observa, a variação do Basquete não digital também não é considerado Basquete, indicando por comparação as razões por que não consideram o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete como Basquete.

Andreza também nega que o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete poderia ser considerado Basquete afirmando: “Basquete acho que tem mais técnica de cesta, [...] tudo que você faz é com objetivo de acertar a cesta, esse [Jogo Eletrônico de Movimento] também só que você não se movimenta tanto e não gasta tanto energia quanto basquete.” A jovem reconhece, no entanto, que há semelhança de objetivos entre estas experiências, o que Lívia também percebe; para ela, Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete “não é basquete, mas no caso de arremessar é basquete, mas no basquete tem mais pessoas jogando e neste é um de cada vez”. A ambiguidade nas falas de Lívia e Andreza expressa que a distinção entre as experiências não é tão simples, pois resguardam características comuns, mesmo sendo o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete, uma variação digital do Basquete.

Outra questão é a presença de certa temporalidade nos conceitos apresentados pelos jovens (como o esporte vem sendo compreendido hoje pode deixar de ser amanhã), a partir das experiências que vão sendo adquiridas por eles, como pelas mudanças sociais e econômicas a volta do esporte e nas tecnologias a ele incorporadas (BRACHT, 2005; STIGGER, 2005). De fato, as modificações culturais e tecnológicas implicam em diferentes percepções sobre um mesmo fenômeno, questão que os estudiosos do campo da Educação Física precisam estar atentos para não engessar a compreensão destes fenômenos sociais.

Novas formas de se relacionar com os esportes, sejam eles digitais ou não, podem colocar em xeque o que compreendemos por esportes. As variações dos esportes usufruídos no âmbito do lazer, seguindo a lógica de Damo (2006) e Rezer (2009), não deixam de ser considerados representativos do fenômeno por quem joga.

Betti (1998) ao estudar as implicações da mídia esportiva, e não especificamente os Jogos Eletrônicos, demonstra que a apropriação da experiência midiática do esporte pelos usuários, de modo geral, amplia os sentidos e significados que se tem sobre o esporte, incluindo aí a experiência com os Jogos Eletrônicos com temáticas esportivas. Este autor apresenta, portanto, uma análise diferenciada e que permite compreender o esporte como um fenômeno diverso e ao mesmo tempo singular. Exemplificando, trata-se não de um único futebol, mas de “futebóis”, experiências permeadas e entrelaçadas por elementos culturais (gestuais e organizacionais) comuns e singulares que retroalimentam umas às outras (BETTI, 1998; DAMO, 2006; REZER, 2009). Nas palavras de Betti (1998, p.147), “o futebol já não é mais só uma ‘pelada’ num terreno baldio, é também videogame, jogos em computador, espetáculo da TV”. É certo que cada um desses “futebóis” resguardam singularidades na comparação entre si, mas são experiências oriundas de um mesmo fenômeno esportivo, do qual mantém certa semelhança e que permite diferenciá-los de outros esportes e outras práticas de entretenimento.

O sentido do termo que representa o fenômeno é, nesta perspectiva, por vezes alargado no uso cotidiano. Este fato pode ser percebido na fala do Vilmar quando afirma que o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete é Basquete “porque pegou a bola com a mão e está arremessando para cesta”. Na fala da Isadora, “sim [é Basquete], porém é no videogame e apesar de ser completamente diferente podemos considerá-lo Basquete”.

O outro Jogo Eletrônico de Movimento que os jovens tiveram acesso é uma narrativa parcial do Basquete de Quadra, com duas equipes de três jogadores os quais disputam o jogo em meia quadra. Este jogo, difere então em sua organização do Basquete de Quadra e não apenas por serem experiências digitais. Ao serem questionados sobre se o Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete poderia ser considerado Basquete, dois jovens ficaram em dúvida se esta experiência seria ou não considerada uma expressão do mesmo fenômeno. Os demais jovens pesquisados dividiram suas opiniões igualmente entre quem disse sim e quem respondeu que não. Dos jovens que negaram, apenas um não fez menção a semelhanças entre as experiências. Os demais que negaram, reconheceram a

existência de características semelhantes entre as experiências, como expressa a fala da Karen: “na minha opinião, não é, mas tem táticas do Basquete, tem coisas do Basquete, mas o Basquete tem mais movimentos, é mais divertido”

Os jovens que responderam afirmativamente também fizeram ponderações não somente ao que ambas as práticas tinham de semelhantes, mas também às diferenças, como na fala da Luana: “sim, porque tem os passes, os arremessos, mas é bem diferente assim do basquete, porque não tem movimentação, você também não tem noção de profundidade para jogar a bola”. Apenas o Gilson e a Laís não destacaram as diferenças e para ele é Basquete “porque você joga com a bola e você tem que acertar a cesta tendo isso pra mim já é basquete”. Para ela é “sim, pelo que eu já vi na televisão [...] Pulando, tentando roubar a bola do outro time e tentando acertar a cesta”. Estas duas falas são próximas da ideia de uma experimentação diferenciada do esporte a partir de elementos que lhe caracterizam, no caso, o arremesso a cesta, característica singular do Basquete em relação a outros esportes.

Os dois jovens que afirmaram não terem certeza se o Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete é uma expressão do fenômeno Basquete, explicitaram que este jogo “é Basquete só que de outro jeito (Gilmar); “[...] é diferente” (Leonardo). Ambos se referiam ao fato de que não era usada a quadra toda, o que diz respeito a sua simulação parcial. Ambos, contudo, também acrescentam informações que distinguem estas experiências independentemente de serem uma versão parcial. Para Gilmar, “a partida é mais rápida por causa do tempo do videogame”; e, segundo Leonardo, “a gente não anda como na realidade”.

Mesmo com dúvidas, as falas dos jovens destacam aquilo que talvez seja a principal questão a se fazer: poderiam os Jogos Eletrônicos de Movimento de Esportes, devido as suas singularidades, ser um tipo diferente de modalidade/variação dos esportes que lhe são referentes e não unicamente sua simulação? Sob este viés, a negação tanto quanto a afirmação sobre se o Jogo Eletrônico de Movimento de Arremesso de Basquete e o Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete serem Basquete, emergem como um dado que indica uma nova modalidade do Basquete.

Os jovens mesmo ao negarem, ressaltam as semelhanças que marcam certa inter-relação entre as duas experiências, enquanto os que afirmam ser expressão do mesmo fenômeno tendem a destacar as diferenças delimitando as singularidades entre elas. Os jovens parecem reconhecer aquilo Betti (1998), Damo (2006) e Rezer (2000) destacavam sobre os esportes serem práticas corporais entremeadas por elementos culturais comuns e singulares que se retroalimentam, e ao indicar singularidade indicam uma experiência própria, por isso a ideia de modalidade e não apenas de simulação, afinal para os jovens o fato é que estão jogando.

Para problematizar essa questão, vamos observar ainda as avaliações dos jovens sobre outros dois Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes que apresentam características digitais que correspondem mais fielmente aos esportes referentes: o Jogo Eletrônico de Movimento de Tênis de Mesa e Jogo Eletrônico de Movimento de Tênis de Campo.

Apenas duas jovens responderam negativamente à questão sobre se os Jogos Eletrônicos de Movimento Tênis de Mesa e Tênis de Campo são, respectivamente, Tênis

de Mesa e Tênis de Campo. Para Marina, “é mais ou menos [Tênis de campo], é só que virtual, podemos dizer que sim. Se a gente analisar bem isso não é tênis [de campo] porque a gente não está lá fora suando, perdendo caloria, correndo”. Para Karen, a experiência como o Jogo Eletrônico de Movimento é uma “adaptação porque você não vai se mexer totalmente, você vai fazer os movimentos com o controle, [...] não é o ping-pong”. Os demais jovens responderam afirmando que os Jogos Eletrônicos de Movimento de Tênis de Mesa e de Tênis de Campo podem ser compreendidos como expressões dos esportes referentes, ressaltando mais as semelhanças que as diferenças, como expressa a fala da Lidiane: “é tênis [de campo], porque aí no jogo você tem que fazer tudo que faz no tênis, mesmo lá fora. Você tem raquete, uma bola, uma rede, você tem que passar a bola da rede”.

O destaque dado mais às semelhanças e menos às diferenças pode ser resultado de maior similaridade que esses Jogos Eletrônicos de Movimento apresentam com os esportes referentes. Sobre este aspecto, é importante ressaltar que as conquistas no uso do movimento como forma de interação com os Jogos Eletrônicos de Movimento estão apenas engatinhando em relação aos avanços de imagem-som (PERANI e BRESSAN, 2007). Se os avanços futuros despontarem na mesma proporção, e as promessas neste sentido são promissoras, as diferenciações serão cada vez menores em relação aos esportes, mas provavelmente sem abrir mão de elementos que a distinguem positivamente, como a presença do *replay* e dos efeitos especiais.

A partir das falas dos jovens, acreditamos que é possível pensar a experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes como uma experiência mediada e singular. Ela é mediada porque se interpõe entre sujeito e objeto, neste caso entendidos como as pessoas e os esportes, e é singular, porque o meio é, também, a própria experiência. Assim, não se trata unicamente de uma experiência interpelada, mas também de uma experiência propriamente dita, ainda que de forma ambígua tenha sido produzida como simulação.

Para Silverstone (1999), a mediação trata da transformação constante de significados, porque implica sempre em um movimento de um evento para outro. A mediação, enquanto circulação de significados é, para este autor, também um processo de tradução que, mesmo tendo a fidelidade como foco, implica em transformação. A experiência mediada enquanto uma tradução nunca é igual ao seu referente, sendo, por isso, também singular em relação a ele. A ideia de tradução coloca questões importantes para serem pensadas na constituição de um Jogo Eletrônico de Movimento.

No entanto, antes de compreender a tradução, é preciso primeiro compreender o modelo que permite o jogo, que é expresso pelas imagens de síntese. As imagens de síntese pelas quais o jogador visualiza os efeitos das interações que estabelece com o jogo, “têm como base um modelo matemático, constituído pela tradução dos elementos que compõe um fenômeno qualquer, real ou imaginário, em linguagem numérica” (PINHO, 2001, p. 56). Deste modo, as imagens de síntese não são “inicialmente imagens e sim linguagem” (QUEÀU, 2001, p. 91). A representação visual é parte de um modelo abstrato que se coloca em ação. Para quem joga, o movimento do modelo fica invisível aos olhos, porque “elas [as imagens] não nos permitem entender o modelo abstrato que as engendra” (QUEÀU, 2001, p. 92), mas o modelo não é necessariamente invisível à experiência de

jogar, porque as imagens “abrem uma janela para ele” (QUEÀU, 2001, p. 92). A interação provoca a ideia de comunicação e não há comunicação sem linguagem.

Por se constituir como linguagem, as imagens de síntese permitem, aos designers de jogos, traduzirem fenômenos concretos ou imaginários. Vejamos como seria este processo de tradução dos esportes para os Jogos Eletrônicos de Movimento a partir das ideias de Steiner (1975), apresentadas e discutidas por Silverstone (1999). No processo de tradução, os desenvolvedores de Jogos Eletrônicos de Movimento reconhecem o valor no fenômeno esportivo, valor este que querem enquanto tradutores, compreender e transmitir, com a finalidade de aumentar o interesse no jogo. Este processo, entretanto, implica em certa agressão aos significados que o fenômeno comunica, porque a perspectiva é sempre particular e, neste caso, por ser mercadológica, é também tendenciosa. Assim, a apropriação dos significados dos esportes pelo grupo tradutor não é equivalente ao referente, e nem poderia ser se pensarmos na complexidade do fenômeno, no próprio processo de tradução e nos interesses em questão. Desse modo, quando o grupo restitui os significados do fenômeno, sabe-se de antemão que não há a intenção de ser fiel, o que o torna algo novo, diferente.

A tradução midiática em questão não é, neste sentido, a mesma tradução de que fala Steiner (1975) em relação à tradução de um texto de uma língua estrangeira. A tradução como mediação é um produto comprometido pelo meio que lhe é estranho e pelos interesses econômicos que estão por trás da tradução do fenômeno por um meio em particular. Mesmo que ambas as traduções acabem sendo originais, uma guarda o interesse de se manter fiel ao fenômeno e a outra, ao reconhecer valor no fenômeno, quer, mais do que traduzi-lo, transformá-lo em mercadoria. A mediação exercida pelas mídias implica, portanto, em questões éticas e estéticas. Os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte, mesmo com implicações de ordem éticas e estéticas, constituem-se assim como experiências mediadas porque traduzem os esportes e possibilitam, aos jogadores, se relacionar com eles. Por outro lado, faz-se necessário reconhecer que os significados postos em jogo pela mediação, neste caso pelas desenvolvedoras nos seus Jogos Eletrônicos de Movimento, dizem pouco sobre a experiência mediada, é preciso considerar o agente da experiência. Neste sentido, é preciso considerar que

A imagem virtual transforma-se num ‘lugar’ explorável, mas este lugar não é puro ‘espaço’, uma condição *a priori* da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é um simples substrato dentro do qual a experiência viria inscrever-se. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo e a define exatamente (QUEÀU, 2001, p. 94).

Isso ocorre de tal modo que o meio não é mais meio, torna-se ele mesmo algo do fenômeno, é a experiência dele como fenômeno esporte que o define enquanto tal. Segundo Feres Neto (2005), trata-se de uma “mutação de identidade” do esporte” (p.13).

Aqui, cabe dizer que não se trata de discorrer sobre a “mutação de identidade” a partir da experiência esportivizada dos Jogos Eletrônicos de Movimento, que, segundo Feres Neto (2005), é um sintoma desta mutação. Trata-se de pensar que a experiência propiciada

pelos Jogos Eletrônicos de Movimento como uma nova modalidade dos esportes referentes que estes simulam, na mesma lógica que Pereira (2009) destaca o Jogo Eletrônico de Futebol não como um álbum de figurinhas, mas como um novo tipo, tal como o Futebol de Botão. Tal experiência dos jovens com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte é possível, talvez, porque não se apresenta como simulação e sim, como outra forma de existência do fenômeno.

Importante ressaltar os riscos identificados por Baudrillard (2001) do simulacro ser tomado pelo fenômeno em si mesmo. No entanto, pelo menos no que se refere aos Jogos Eletrônicos de Movimento de esporte, existe uma grande diferença entre tomar a simulação como o fenômeno em si, e aceitar a simulação dos Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes como um dos modos de ser do fenômeno (talvez, até enquanto uma modalidade).

Os dados desta pesquisa indicam que a percepção dos jovens acerca da experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes revela uma ambiguidade que permite um alargamento dos sentidos atribuídos às modalidades esportivas.

CONCLUSÕES

A análise dos dados indica uma ambiguidade presente nas falas dos jovens, sendo os JEM de esporte tomados como uma expressão do fenômeno que simulam, constituindo novas modalidades esportivas, sem que se perca de vista a ideia que esta é uma experiência mediada. Isto acontece porque os Jogos Eletrônicos de Movimento apresentam singularidades advindas da relação com a tecnologia que os tornam a própria experiência. Enquanto uma experiência mediada tem-se a ideia de tradução dos elementos comuns aos esportes para os Jogos Eletrônicos de Movimento. Em relação à tradução cabe reforçar os acréscimos dos interesses dos desenvolvedores de jogos para torná-los mercadoria com a intenção de potencializar o consumo, no entanto, não há apenas passividade, pois na experiência do jogar os jogadores movimentam os sentidos traduzidos/criados pela indústria.

Os dados desta pesquisa indicam uma ambiguidade na percepção dos jovens acerca da experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento que resulta num alargamento dos sentidos atribuídos por eles às modalidades esportivas. Afinal, o interesse dos jovens pesquisados para com os Jogos Eletrônicos de Movimento de esportes não se deu unicamente pelo que estes têm de igual aos esportes convencionais, mas também pelo que a tecnologia acrescentou na experiência esportiva. Neste sentido, conclui-se que há um alargamento conceitual, onde a compreensão do esporte é expandida pelas experiências com a tecnologia.

REFERÊNCIAS

ARMANDO, J. Lo que podemos aprender de los videojuegos sobre la enseñanza y los materiales educativos. **Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa – RELATEC**, v. 9, n.1, p.29-41, 2010.

- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: 70, 1997.
- BAUDRILLARD, J. Televisão/Revolução: O Caso Romênia. In: PARENTE, A. (org.) **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Editora 34, 2001.
- BETTI, M. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas, Papirus, 1998.
- BNDES **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. São Paulo, USP, 2014.
- BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte**. 3ª. Ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.
- DA GAMA, D. R. N. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 26, n.2, p.163-177, 2005.
- DAMO, A. S. Senso de jogo. Esporte e sociedade. **Revista Digital** (1): p.1-43, 2006.
- FERES NETO, A. Videogame e educação física/ciência do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. **Revista Digital**, v.10, n.88, p.1-1, 2005.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- JOHNSON, J. **From Atari Joyboard to Wii Fit: 25 years of “exergaming”**. 15 maio 2008. Disponível em: <<http://gadgets.boingboing.net/2008/05/15/from-atari-joyboard.html>>. Acesso em: 12 Abr. 2016.
- LUDKE, M.; ANDRÉ, E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MELO, V. A. Por uma história do conceito esporte: diálogos com Reinhart Koselleck. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 32, n. 1, p. 41-57, set/2010.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1998.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.
- NYITRAY, K. J. William Alfred Higinbotham: Scientist, Activist, and Computer Game Pioneer. **IEEE Annals of the History of Computing**, v.33, n. 2, p. 96-101, Abr/2011.
- OH, Y.; YANG, S. Defining Exergames & Exergaming. In: **Proceedings of the Meaningful Play Conference**. East Lansing MI, 2010. Disponível em: <http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_63.pdf>. Acesso em: 26 out. 2012.
- OLIVEIRA, R. B. C.; RODRIGUES, E. F. Ciberesporte: os jogos esportivos eletrônicos e a Educação Física. **Revista Digital**, v. 13, n. 119, p. 1-1, 2008.
- Pereira R S **Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção da pessoa On-line**. 2009. 160f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 201f. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.
- PINHO, G. S. **O brincar na infância contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.
- PERANI, L.; BRESSAN, R. T. Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames. In: **Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames**. São Leopoldo: Unisinos, p. 1-10, 2007.

- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação**: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- QUEÂU, P. O tempo do virtual. In: PARENTE, A. (org.) **Imagem-Máquina**: A era das tecnologias do virtual. Editora 34, 2001.
- RIVOLTELLA, P. C. **Media Education, Fondamenti didattici e prospettive di ricerca**. Brescia: La Scuola, 2005.
- REZER, R. Pressupostos orientadores para o ensino dos “futebóis” na educação física escolar. **Cadernos de Formação RBCE**, v.1, n.1, p.71-87, 2009.
- SCHUYTEMA, PAUL. **Design de games**: uma abordagem prática. Tradução de Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SILVERSTONE, R. **Why Study the Media?** London: Sage, 1999.
- STEINER, G. **After babel**: Aspects of language and Translation. London, Oxford University Press, 1975.
- STIGGER, M. P. **Educação Física, esporte e diversidade**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 1, 2010, p. 76-88.
- YANAZE, L. K. H. **Tecno-pedagogia**: os aspectos lúdicos e pedagógicos da comunicação digital. 235f. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

Recebido em: agosto/2016
Aprovado em: dezembro/2016