

O ESPORTE-SIMULAÇÃO: O QUE É POSSÍVEL APRENDER COM OS JOGOS ELETRÔNICOS?

THE SPORT AS A SIMULATION: WHAT IS POSSIBLE TO LEARN WITH THE ELECTRONIC GAMES?

MORAIS, Rodrigo Augusto Resende
Universidade Federal de São João Del Rei
rodrigoefi@yahoo.com.br

MENDES, Diego de Sousa
Universidade Federal de São João Del Rei.
diegomendes20@hotmail.com

RESUMO O *videogame* assume forma relevante em nossa sociedade, assim, este trabalho buscou compreender como esta tecnologia pode se integrar à Educação/Educação Física. A partir de entrevista com jovens jogadores, tentamos evidenciar quais as possibilidades de aprendizado sobre esportes nos *games*, e para tanto, pesquisamos os jogos eletrônicos “*Brasfoot*” e “*Cartola FC*” (estes se enquadram nas categorias *Manager Game* e *Fantasy Game*, respectivamente). A pesquisa é constituída por um levantamento dos estudos sobre o tema, entrevista com dois jogadores de 15 anos, e análise de dados por meio de análise de conteúdo. Observamos que o aprendizado não se manifesta apenas na área Educação Física, e a mediação docente é essencial para o esclarecimento de contradições presentes nos *games*. Consideramos que o uso dos *games* pode levar à substituição das experiências formativas, mas também é fonte de saberes relevantes para os sujeitos do estudo, o que leva a necessidade de ver os jogos eletrônicos como um aliado no ensino de questões sobre a cultura esportiva.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física. Simulação esportiva. *Brasfoot*.

ABSTRACT: Observing that videogame assumes a relevant place in our society, this study tried to investigate how this technology can be integrated to Education/Physical Education. From an interview with young players we tried to show what are the learning possibilities about sports in games, and to complete this objective, we researched about the electronic games called “*Brasfoot*” and “*Cartola FC*” (they are included in the categories: *Manager Game* and *Fantasy Game*, respectively). The research is based on a first look in the theories about the theme, followed by an interview with two 15 years old players, and data analysis (content analysis). We see that ideas of learning exposed by the two students aren't just found in the Physical Education area, and the dialogue between games (his contradictions) and students, when there's a teacher intervention, is a good way to achieve a critical education. We consider that the use of electronic games can put the formative experiences in second place, but is also a relevant knowledge font to the boys in this study, which

can bring us to think about the need of work with electronic games as a positive tool to teach questions that maintain the sportive culture in focus.

Key-words: Electronic games. Physical Education. Sportive simulation. Brasfoot

1. INTRODUÇÃO

Uma das principais fontes de lazer e entretenimento, atualmente, são os chamados jogos eletrônicos (JE's) ou *videogames*. As gerações mais recentes têm essas tecnologias como uma de suas fontes principais de ocupação do tempo disponível (MARCELLINO, 2006), atribuindo expressividade social ao fenômeno dos *videogames*. De mera diversão, os *videogames* assumiram relevância cultural, com impacto econômico importante no mundo moderno, superando mercados de outras mídias mais tradicionais, como o cinema. Embora o faturamento da indústria dos *games* nos EUA, que de Janeiro a Junho de 2012 movimentou em torno de quatro bilhões de dólares, esteja mais calmo em relação a 2011. Segundo um programa recentemente apresentado no canal de televisão fechada, Globo News, essa indústria vem se destacando como a mais lucrativa dentro do setor de entretenimento na Grã-Bretanha, com um faturamento em torno de cinco bilhões de reais, superando a indústria dos vídeos/DVDs.¹

Nesse contexto, diversas possibilidades de jogos eletrônicos são oferecidas e convivem com relativo sucesso entre o público infantil, jovem e adulto. Já se foi o tempo em que podia se dizer que esses produtos se destinavam apenas as crianças. De acordo com dados da internet², a média de idade do jogador de *videogames* hoje é de 32 anos e 49% do público está em idade entre 18 e 49 anos. O número de mulheres que jogam também aumenta. O sucesso dos *videogames* entre os adultos é facilmente compreendido se considerarmos que as primeiras gerações de jogadores se constituíram nas décadas de 1970 e 1980. Na ocasião esse era um público infantil, mas que cresceu incorporando essa forma de entretenimento aos seus hábitos de lazer.

Embora o público consumidor de jogos eletrônicos tenha envelhecido, as novas gerações se mantêm ligadas aos *videogames*. Jogos produzidos

¹Dados obtidos no site <http://muitosupremo.com.br/2012/uma-analise-dos-ultimos-6-meses-do-mercado-de-games/>; e no site <http://globoTV.globo.com/globo-news/estudio-i/v/industria-de-games-e-a-mais-lucrativa-em-entretenimento-na-inglaterra/1869269/>. Acesso: 12/09/2012.

²Dados obtidos no site <http://www.onlineeducation.net/videogame>.

especificamente para esse público, ancorados nos sucessos do cinema infantil, em personagens consagrados das histórias em quadrinhos, entre outros. Para o público jovem pode-se dizer o mesmo. Nessa faixa etária os jogos de ação, com maior apelo à violência, a sexualidade e ao universo esportivo são mais frequentes.

Dada a grande presença dos jogos eletrônicos na vida das crianças e jovens, diferentes expressões desse fenômeno se manifestaram socialmente. Foram propagadas constatações de que os jogos seriam viciantes, induziriam à violência ou a banalizaria, tornariam nossos jovens mais sedentários ou até mesmo causariam danos a saúde pelo excesso de estímulos visuais, ou pelos esforços repetitivos exigidos nos controles remotos. De outro lado, os mais aficionados à essas tecnologias reafirmam principalmente os benefícios que os jogos trariam ao desenvolvimento do raciocínio lógico, a capacidade de solucionar problemas específicos etc. (GREENFIELD, 1996). Observa-se, portanto, que a polarização ocasionada pelos analistas da cultura de massa entre as décadas de 1940 e 1960, e que deu origem a grupos que Umberto Eco (1990) designou como *apocalípticos* e *integrados*, permanece atual no que diz respeito à forma de percepção do fenômeno dos jogos eletrônicos. De um lado os apocalípticos constatarem todas as possíveis mazelas e consequências negativas trazidas ou iminentes aos *videogames* e, na outra ponta, os *integrados*, destituídos de qualquer crítica, reforçam a adesão a essas tecnologias frente aos possíveis benefícios cognitivos.

Apesar dessa polarização, tanto os debates apocalípticos quanto os integrados tocam numa questão fundamental: as possibilidades ou os limites dos *videogames* na formação humana. Não por acaso, a educação brasileira nos últimos anos tem produzido, mesmo que timidamente, estudos e reflexões que tentam refletir sobre a função educativa que esses meios possam ter junto a crianças e jovens, seja no processo de escolarização ou mesmo na vida cotidiana, como é o caso das pesquisas desenvolvidas por Clua (2002), Mendes (2005), Moita (2004; 2007), entre outros.

Crianças e jovens passam horas a fio em frente a TV e/ou ao computador centrados nas missões e desafios que as narrativas contemporâneas desses jogos lhes impõem. Nas interações com esses produtos vão sendo tecidos sentidos e significados para o ato de jogar ou sobre os assuntos abordados nos jogos. Dessa maneira, os jogos de *videogames* não seriam apenas um entretenimento neutro,

mas uma forma de apreender fatos, informações, competências e valores que os jogos narram/apresentam em suas linguagens.

Na Educação Física brasileira essa tendência não tem sido diferente. Começam a surgir estudos sobre os jogos eletrônicos³, afinal, grande parte desses jogos tematizam conteúdos tratados pela Educação Física, além das questões ligadas a construção do corpo moderno e dos estereótipos corporais. São muitos os jogos de sucesso sobre o futebol, o basquete da NBA (National Basketball Association), os esportes radicais (skate, surfe...) e outros. Esse cenário se intensifica com o surgimento de novos equipamentos com interfaces que permitem interação entre o movimento humano/gestos na condução dos jogos eletrônicos, como é o caso do pioneiro *Nintendo Wii*⁴.

Especificamente na Educação Física alguns temas têm se mostrado latentes, por exemplo, em pesquisa conduzida por Feres Neto (2001) são apontados os significados modernos presentes na virtualização do esporte – a partir de referências como o filósofo Pierre Lévy (1997). O autor aponta em sua obra que, diante das diferentes formas de se acessar o esporte no mundo moderno, ou seja, praticando, assistindo (no que se refere ao esporte telespetáculo) ou, até mesmo, por sua vivência em simuladores virtuais, como os *games*, competiria à Educação Física incorporar as diferentes formas de acesso a esses conteúdos em suas aulas, com o intuito de ampliar os saberes dos alunos (suas formas de subjetivação) sobre as condições de vivência do esporte no mundo atual. Dessa forma, o autor propõe abordar a Educação Física como uma disciplina responsável pela ampliação da cultura esportiva dos alunos, inspirados nos estudos de Betti (1998).

Outros estudos recentes têm se preocupado em verificar o posicionamento de pesquisadores da área ou de professores e alunos de Educação Física em relação aos sentidos que atribuem aos jogos eletrônicos ou mesmo sobre suas possibilidades pedagógicas na escola. É o caso dos trabalhos de Silveira e Torres (2007) e Azevedo e Silva (2009).

O que se avalia é que cada vez mais, seja no campo da Educação ou da

³Destacamos aqui os trabalhos de Costa e Betti (2006), Mendes (2005), Gama (2005), Amaral e Paula (2007) e Feres Neto (2001).

⁴O *Nintendo Wii* foi o primeiro *videogame* a proporcionar uma simbiose entre movimentos do jogador e movimentos do personagem dos jogos eletrônicos. Os jogos desse *videogame* são controlados através da transferência de movimentos do jogador para os personagens dos jogos. Trata-se do início das propostas de videogames sem controles-remotos (*joysticks*).

Educação Física, pesquisas vêm apontando a urgente necessidade de estudos que pensem os *games* em suas possibilidades ou limites educativos, considerando sua ampla presença na vida das crianças e dos jovens. Na Educação Física, os estudos mais recentes problematizam as práticas corporais virtualizadas dos *games*, sugerindo que se pensem propostas de educação para essa nova realidade. Contudo, ainda há poucos estudos que, de fato, tocam nas possibilidades educativas ou de implementação dessa tecnologia no espaço escolar. Destaca-se aqui o estudo empreendido por Costa e Betti (2006), que implementaram uma situação didático-pedagógica com *games*, visando a transferência do virtual/virtualidade, a partir dos “jogos virtuais” conhecidos dos alunos, em uma experiência corporal – na forma de um jogo.

Diante desse contexto, julgamos ser relevante a realização de novas pesquisas que compreendam melhor o fenômeno dos *games*, bem como suas formas de apropriação pelos jovens, a fim de encontrarmos maior sustentação as ações educativas com os jogos eletrônicos na educação, de modo geral, e na Educação Física de maneira mais específica. Sendo assim, pretendemos investigar quais aprendizagens são possíveis a respeito da cultura de movimento⁵ por meio das vivências dos jogos eletrônicos, a partir do seguinte problema de pesquisa: *qual(is) a(s) possibilidade(s) de inserção e aprendizado com os games de esporte na escola e, especificamente, na Educação Física?*

Partimos da hipótese de que os jogos de *videogames* sobre esporte são sempre uma simulação, uma prática “virtualizada” e, portanto, não contemplariam as possibilidades formativas que a vivência esportiva pode oferecer. Não seria, para nós, possível pensar em formação esportiva humanizada e crítica (papel que, entre outros, atribuímos à ação pedagógica da Educação Física na escola) a partir de simulações virtualizadas, como aquelas presentes na preparação de pilotos ou militares – nem seria isso desejável ou admissível considerando as condições econômicas e culturais de nosso país. Mas, por outro lado, resguardamos a hipótese de que os *games* oferecem a seus jogadores uma série de sensações e significados sobre o ato de jogar e sobre o conteúdo dos jogos. No caso dos jogos esportivos, há

⁵A expressão “cultura de movimento”, adotada aqui, refere-se ao conceito expresso por Kunz (1994), que trata do espaço de significados humanos e sociais expressos no movimento humano ou no “movimentar-se”. Pires (2003, p. 19), comentando esse conceito, reforça que é “deste campo – da cultura de movimento – que a Educação Física recolhe e trata didaticamente as práticas e conhecimentos que, assim, são transformados em conteúdos programáticos de suas múltiplas intervenções profissionais”.

a apresentação de uma série de informações sobre a cultura do espetáculo esportivo – uma vez que são simulações desses –, sobre regras e táticas das modalidades, entre outros. Há, ainda, os sentidos e valores sobre as disputas humanas, fora as sensações diversas do entretenimento virtualizado. Mas, afinal, o que é possível aprender com esses jogos?

Realizamos um levantamento bibliográfico sobre a problemática dos jogos eletrônicos e Educação Física, partindo para a compreensão dos significados desses jogos eletrônicos de esportes para os jogadores e identificação de quais informações, conceitos e valores são apreendidos pelos jogadores de jogos de *videogames* sobre esporte; e ao final, refletimos sobre as possibilidades e os limites educativos dos jogos eletrônicos de esporte para as práticas pedagógicas em Educação Física.

2. OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

Importantes investigações vêm sendo realizadas para se avançar nos estudos referentes ao papel representado hoje pelos JE's, mas primeiramente, é de grande valia compreender os JE's dentro de um conceito mais amplo de jogo. Nas palavras de Huizinga, o jogo é definido como:

uma atividade livre ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Esta intensa atividade livre, o ato de jogar, presente nas brincadeiras de rua, nos intervalos recreativos escolares, com amigos e colegas ou mesmo dentro de casa com a família, vem se transformando em algo escasso. Motivações sociais variadas, como a violência ou falta de locais adequados para o lazer, contribuem para o engrandecimento da ideia de que o estímulo lúdico seja fornecido por aparelhagem tecnológica no conforto do lar.

Assim, nas cidades interioranas de Minas Gerais, há alguns anos atrás, encontravam-se facilmente pessoas papeando nas calçadas enquanto seus filhos e netos descobriam o mundo dentro das manifestações lúdicas, e aprendiam, dentre

outras coisas, a conviver e inventar modos de se aproveitar a infância, carregando este sentimento para além da vida adulta. Atualmente, deparamo-nos com uma população que se modificou em função do avanço tecnológico, do crescente processo de urbanização, entre outras características contemporâneas e passou a vivenciar formas diversas de lazer. Nesse campo, é cada vez mais frequente a presença de entretenimentos eletrônicos que abordam a simulação das mais variadas práticas cotidianas por meio de jogos eletrônicos e do avanço da internet. Não é raro, então, encontrar cenas onde crianças/jovens jogam *videogame* sozinhos em algum ambiente ou se reúnem com os amigos em frente a esta tecnologia que evolui a largos passos.

Diante desse cenário, os JE's passaram a ganhar destaque em estudos recentes e sua apresentação como jogo também foi aos poucos ganhando novos contornos. Hoje estes podem ser caracterizados por meio de

(...) um conjunto de atividades que envolvem um ou mais jogadores. Tem metas, desafios e consequências. Além disso, tem regras e envolve alguns aspectos de uma competição (DEMPSEY et al *apud* MOITA, 2007, p. 21).

Definir os JE's, no entanto, pode ser arriscado na medida em que há ainda muito a ser pesquisado, e como pode ser encontrado na literatura, este pode ser um conceito prematuro e passível de novas considerações, afinal, esses jogos estão em constante transformação.

Contudo, alguns pontos marcaram as características dos *videogames*, conforme aponta os estudos de Ghensev (2010), que faz menção a três aspectos relacionados aos JE's que podem, de certo modo, justificar a sua aceitação e mundial disseminação. São eles: a imersão, a interatividade e a simulação. Resumidamente, no que diz respeito à imersão, o autor aponta que se trata da esfera onde a ilusão e o real se entrelaçam, fazendo com que o jogador mergulhe nas narrativas e seja sujeito ativo do desencadeamento de eventos; o aspecto interatividade permite ao usuário transformar o ambiente virtual de acordo com suas próprias escolhas, ressaltando-se que cada *game* possui suas possibilidades de interação/intervenção; e o aspecto simulação é visto como um recorte de elementos essenciais da realidade que oportuniza a imersão para que o usuário possa associar suas ações virtuais ao seu contexto real possível.

2.1 O BRASFOOT - UMA DAS FACETAS DO FUTEBOL NOS JOGOS ELETRÔNICOS

O JE *Brasfoot* é um *game* de futebol que guarda a correlação dos três aspectos característicos de um JE. Ao se “entregar” a tal simulador, o jogador se depara com o dualismo imaginação – realidade: ao viver como administrador/técnico de um time de futebol o sujeito-jogador expõe suas expectativas sobre ser um “profissional do futebol”, e se apropria de alguns saberes reais inerentes aos bastidores de um clube oficial de futebol.

As possibilidades que este *game* traz, como, por exemplo, comprar e vender jogadores, construir estádios, alterar preços de ingressos de camarotes, cadeiras e geral, convocar jogadores para competições internacionais de seleções, ser convocado como técnico por outros times, escolher a formação do time, os reservas, a cor de uniforme, acumular troféus, dentre outras, fazem com que a ação executada no *hardware* possa ser efetivada na simulação para a conclusão das escolhas – que podem levar ao fracasso do clube ou sua ascensão – que darão a oportunidade de iniciar outro jogo, novas compras, etc, e permitirá ao usuário intervir a seu próprio modo para alcançar um resultado positivo.

Para que tais acontecimentos ocorram, o usuário encontra, no *Brasfoot*, uma aproximação com a realidade que reproduz nos mínimos detalhes o sistema de regras e evoluções de campeonatos, as habilidades de jogadores e seus preços de mercado, o contato com bancos para contrair empréstimos, entre outros elementos, que o fazem se ver dentro de uma diretoria/comando de um clube de futebol, transformando este clube, imergindo neste desafio e dedicando toda sua atenção a este JE.

Não é à toa que *gamemaníacos* despendem horas de seu dia frente ao *Brasfoot*, passando por boas e más fases, semelhantes àquelas de grandes times profissionais que observamos nos noticiários esportivos. Os esportes e os campeonatos de Futebol, especificamente, caracterizam-se pela presença da competitividade durante o seu desenrolar, e este jogo eletrônico possui esta

característica, embora possa ser classificado também como um *manager game*⁶.

Kasvi (2006 *apud* MOITA, 2007) afirma que jogos politicamente corretos obtiveram pouco impacto sobre os jogadores do ponto de vista da atratividade/consumo. Assim, os jogos que contém conflito/competição são mais procurados, dentro destes jogos se enquadra o *Brasfoot*. Ele se classifica também como comercial ou consumível (MENDES, 2006), e como podemos ver na descrição do site oficial do jogo:

com apenas um pagamento único você registra o jogo e contribui para o desenvolvimento de novas versões. Além disso você ganha acesso à área de sócios, onde poderá baixar times, escudos, participar do fórum oficial e muito mais! (<http://www.brasfoot.com>, 2012).

De acordo com os aspectos analisados, como a classificação a que nos referimos acima, Mendes (2006) ainda nos esclarece que o fabricante deste tipo de *game* prevê quem será seu público consumidor, quais pessoas pretende e irá atingir. Para isto, o fabricante procura compreender as carências e necessidades deste público, utiliza-se de estratégias simples, mas eficazes, como o uso de verbos imperativos impressos em caixas ou transmitidos por propagandas publicitárias. Um exemplo é: “*Você deve aceitar este desafio*”.

2.2 A PROBLEMÁTICA DOS GAMES NA SOCIEDADE

Os jogos eletrônicos, ao se tornarem objeto de estudo também no campo das ciências humanas, por exemplo, foram estudados a fim de que sua relação com os aspectos sociais contemporâneos fossem melhor compreendidos. Nesta direção, os autores Amaral e Nogueira (2007) contribuem para as pesquisas acerca do tema analisando os JE's em sua interligação ao modo de produção capitalista e suas profundas conexões ao consumismo exacerbado.

O JE estaria, então, sendo utilizado durante os momentos de lazer para incutir e reforçar valores advindos do modo de produção em vigência em nosso Estado. Isto nos direciona a uma reflexão sobre a relevância dos pressupostos da Indústria

⁶Significa um jogo com foco no gerenciamento/administração, e não no ato de controlar os jogadores ou executar chutes, por exemplo. Neste estudo, trata-se do gerenciamento de um jogo eletrônico esportivo voltado para o Futebol.

Cultural no cotidiano, uma vez que para autores como Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985), a Indústria Cultural, além de simplificar a realidade, se utiliza do seguinte preceito:

o espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio, o produto prescreve toda reação: não por sua estrutura temática – que desmorona na medida em que exige o pensamento [...]. Toda ligação lógica que pressuponha um esforço intelectual é escrupulosamente evitada (ADORNO e HORKHEIMER, 1985, pág. 113).

Confirmam-se essas constatações a partir do momento em que adentramos ao mundo dos *videogames* e observamos o quanto a publicidade esta enraizada nas apresentações iniciais dos jogos - com mecanismos criativos/atrativos que parecem enfeitiçar o olhar - e mesmo na embalagem do produto. O jogador-consumidor dificilmente se atenta aos pequenos detalhes e ao discurso capitalista incutido nas mensagens “estampadas” que são, em sua maioria, apreendidas sem qualquer tipo de filtro. Um exemplo é a simulação voltada para os apreciadores de luta encontrada no jogo “*UFC 2009 Undisputed*” (Gravura 1). Neste *game*, o UFC (*Ultimate Fighting Championship*) é recriado no mundo virtual e há a reprodução exata de seus cenários. O tatame (octógono) utilizado como zona de combate possui as logomarcas dos patrocinadores oficiais da modalidade e também da própria empresa que produz o *software*. E isto acaba sendo naturalizado.



Figura 1: Imagem ilustrativa do JE “UFC 2009 Undisputed”
<http://www.submarino.com.br/produto/12/21547810/game+ufc+2009+undisputed+-+x360>. Acesso em: 29 nov. 2011..

Embora os JE’s sejam vistos por alguns como algo estritamente negativo, esses necessitam ser examinados minuciosamente para que realmente possam ser

compreendidos em sua totalidade. Cláudio Mendes (2006), por exemplo, procura compreender as relações entre os *games* utilizados durante o lazer e a subjetividade humana. Deste modo, os JE's passam a ser vistos, como um modo de governo⁷ dos sujeitos jogadores, ao passo que este também exerce controle sobre os JE's.

Com isso, o ser humano e os efeitos subconscientes que o *game* pode causar estão em pauta, protagonistas de evidências que afetam o comportamento humano e suas interpretações sobre a realidade, bem como seu poder de intervenção em seu contexto sócio-cultural. Nesta perspectiva, o JE comporta, de acordo com Mendes (2006), duas formas de operar sobre os sujeitos, elas estão intimamente articuladas entre si. A primeira forma se dá por meio das técnicas de dominação sobre o sujeito-jogador (aquelas que determinam a conduta dos indivíduos) e a segunda, por meio das técnicas de si ou de autogoverno (neste caso, o indivíduo efetua operação sobre seu corpo, seu modo de ser, sua conduta a fim de completar o que o jogo pede).

As técnicas de governo por dominação dos jogos sobre os jogadores se fazem visíveis nas narrativas apresentadas e nas necessidades de soluções dos problemas apresentadas pelos JE's – como exemplo, ultrapassar um obstáculo: uma ponte em um penhasco no decorrer de uma corrida de aventura para efetivação de um objetivo específico – que darão origem a novos problemas, que darão origem a novas soluções, e desta forma, irão dominar o jogador por meio deste ciclo.

Para Moita (2007), estas técnicas de dominação são tomadas como elementos que auxiliam as pessoas na melhora de suas capacidades de solucionar problemas, pois, um *game* “estimula a criatividade, requer planejamento de ações, a formulação de hipóteses [...] confirmação ou invalidação das hipóteses” (GROS, 1998 apud MOITA, 2007, p. 40).

No entanto, mesmo considerando que os JE's oferecem margem para “o aguçar da criatividade”, vemos que existe uma limitação para o jogador, pois, sua criatividade estará condicionada pelos objetos inseridos no *game* e por outros mecanismos pré-estabelecidos pelos produtores do JE. Isso faz com que o sujeito-jogador não atue com plena e total liberdade.

⁷Mendes (2006) utiliza, ao longo de sua produção, alguns conceitos Foucaultianos para melhor entendimento desta temática.

Já ao se falar de autogoverno e JE's, um dos eixos adotados por Mendes (2006) se caracteriza pelo fato do sujeito-jogador, ao se tornar o personagem principal do *game*, dar sentido próprio às suas ações, à todas as situações por qual passa ditando seu próprio ritmo, controlando sua velocidade e a conclusão dos objetivos propostos.

A constituição da narrativa de um *game* não é simplesmente apreendida pelo jogador, e sim, ressignificada. Esta ressignificação ocorre somente no ato presente de jogar, com o aparecimento súbito de imprevistos a serem ultrapassados. No caso do *Brasfoot* pode-se considerar um aparecimento súbito os gols sofridos ou um contrato de um zagueiro prestes a expirar, o que demandará uma escolha e uma ação do sujeito-jogador, e não do “técnico do *game*”.

Deste modo, a subjetividade será transformada durante o “narrar-se”, a partir do momento em que o jogador decide a partir de seus interesses qual será o melhor caminho com base em suas experiências passadas e pensando nas consequências futuras. Todavia, esta interpretação e atribuição de significados são feitas no exato momento da escolha, tornando o presente, o imediato, a peça mais importante para a atuação do autogoverno.

Em convergência com alguns pontos apontados por Mendes (2006) quando este discute as técnicas de si enquanto um processo de autoconstrução moral pelo sujeito-jogador, o pesquisador Feres Neto (2001) analisa o *videogame* como um novo modelo de se praticar esporte que interfere na aquisição e transformação de valores humanos.

A experiência de se jogar *games*, diz Feres Neto (2001), baseia-se bastante em ações que ascendem princípios morais negativos, como incitação à violência (incluindo a banalização do assassinato), o preconceito racial e a relação de subjugar e ser subjogado presente na vida real, dentre outros. O preconceito racial presente na sociedade, por exemplo, não passaria de uma reprodução - consciente - levada ao mundo dos *games*.

O autor não advoga pelo moralismo, no entanto, preocupa-se com a forma com que os educadores estão se utilizando destas tecnologias, e ressalta que os valores implícitos aos *games*, como individualismo e exaltação do adulto jovem em detrimento do idoso (além de outros aspectos capitalistas relativos à produção de bens materiais), necessitam ser problematizados e contextualizados.

2.3 A EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA NO TRATO COM GAMES

Se seu conteúdo for tratado com a devida crítica, os valores de consumo, discriminatórios, de exclusão, eugenistas forem desvelados pelos educadores, os videogames poderão contribuir para que as pessoas construam elementos do lazer como prática para liberdade em nossa sociedade (AMARAL, NOGUEIRA, 2007, p. 332).

Esta citação representa a utopia atribuída à relação utilização de *games* e escola. Outra frase nos intriga – “Escola não é lugar de *videogame*” - uma afirmação que um garoto recebeu de seu professor no início de seu ano letivo e pode ser encontrada com mais detalhes nos estudos de Martins & Junior (2003).

Entre opiniões favoráveis e contrárias sobre as vantagens dos JE's na escola, encontramos estudos no âmbito da educação e Educação Física que acumulam boas experiências e apontam caminhos para se pensar no potencial educacional que pode ser alcançado por meio da concretização desta relação.

Em duas escolas no Estado de São Paulo, uma pública e outra privada, Costa (2006) publicou em sua dissertação de mestrado uma proposta positiva acerca do uso dos *games* junto à Educação Física. Após visualização de um filme e um momento para se jogar o *game* criado a partir do filme, os alunos e o professor construíram o mesmo jogo na quadra, transportando a “vivência virtual” para a vida real.

Já Rodrigues (2008) em sua intervenção enquanto estagiária escolar, ao tratar o conteúdo Xadrez, lançou mão do uso de jogos para computador como um complemento ao aprendizado nas aulas de Educação Física.

Outro estudo, de Magagnin et al. (2010), que nos auxilia a compreender a dimensão do *videogame* na vida dos estudantes procurou identificar qual a influência destes sobre os alunos que o utilizam como entretenimento em seu desenvolvimento motor durante as aulas de Educação Física. Percebeu-se que os JE's não interferem na melhora de desempenho, no entanto, os alunos que jogam *videogame* são participantes que se destacam nas atividades físicas da aula. Estes possuem alto índice de estratégia e boa movimentação, agilidade e deslocamento em quadra, diferentemente dos estudantes que não jogam *videogame*, que apresentam dificuldades nas mesmas habilidades.

Embora o estudo com os *games* levem a descobertas significativas, muitas escolas parecem não aceitar sua inclusão em seu currículo. Silveira e Torres (2007) descobriram que alunos de determinadas escolas da rede pública e particular de Belo Horizonte - MG apreciam o *videogame*, mas, não citam nenhuma abordagem pedagógica realizada por seus professores com este meio tecnológico. Pelo contrário, JE's são reprimidos. E a partir destas constatações, os pesquisadores acrescentam que o *videogame* poderia vir a ser interpretado para que seus valores e mensagens pudessem ser explorados de maneira crítica ao mesmo tempo em que é mais um recurso didático para o professor lecionar.

No intuito de encontrar um modo de contextualizar pedagogicamente um jogo eletrônico em sala de aula, agora no âmbito da disciplina Matemática, o jogo *Sim City 4* se mostrou eficaz. Mendes & Grando (2006) concluíram que esta simulação, em específico, auxilia na apropriação de conceitos matemáticos. Seja por análise de gráficos e tabelas presentes no enredo ou na resolução de problemas matemáticos, o sujeito é levado a fazer inferências, a levantar hipóteses e a analisá-las, prevendo as melhores possibilidades para que a situação-problema seja resolvida satisfatoriamente.

Os resultados gerados podem ser bastante positivos, mas é uma tarefa árdua pensar o game no meio educacional. Vale lembrar o destaque que Betti (2001) atribui ao apelo emocional proporcionado por imagens televisivas que constrói barreiras na racionalização, o que não é diferente do efeito dos *games*, sendo necessário um segundo momento para interpretar os significados do que inicialmente nos fascina.

Sabendo-se que cabe também ao professor de Educação Física este segundo momento, pressupõe-se que este consiga ultrapassar o choque emocional citado e avance em suas mediações na desmistificação das mensagens inseridas nas mídias, como o *videogame*.

Feres Neto (2001) percebe, assim, maiores problemas na mediação midiática e não na mídia em si, ou seja, jogar *videogame* é válido, desde que o sujeito esteja apto a analisá-lo e interpretá-lo de modo crítico. E para que isto seja concretizado, utilizar esta tecnologia na educação/Educação Física demandará do educador, além de disposição, a capacidade de "relacionar elementos como as possibilidades de personalização e apropriação da mensagem recebida, a reciprocidade da

comunicação [...]” (pág. 64). Portanto, é essencial a formação inicial e continuada dos professores se dedique às pesquisas sobre os efeitos das mídias, sem se restringir apenas aos *videogames*.

3. PROCEDIMENTOS DE PESQUISA

Para investigação do problema proposto, realizamos uma pesquisa de caráter qualitativo. Para Minayo (2008, p. 21), a pesquisa qualitativa se ocupa com um nível da realidade que não pode ser quantificado. “Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores, e das atitudes”.

No entanto, existem várias abordagens metodológicas qualitativas possíveis para o empreendimento de uma pesquisa, no nosso caso, optamos por realizar um estudo do tipo Exploratório. O foco essencial deste tipo de trabalho está em conhecer os traços característicos do objeto, as pessoas envolvidas, o espaço, os valores, os problemas, etc. (TRIVIÑOS, 1990). Além disso, como lembra Triviños (1990, p.109), os estudos exploratórios permitem ao investigador aumentar sua experiência em torno de determinado problema. O pesquisador parte de uma hipótese e aprofunda seu estudo nos limites da realidade específica.

Em relação aos procedimentos, além da fundamentação teórica (1ª parte), a pesquisa contemplou uma investigação de campo (2ª parte) e, ao final, uma análise sobre os dados obtidos.

Durante a investigação de campo, entrevistamos dois jovens adeptos de *videogames* da cidade de São João Del Rei, Minas Gerais. Ambos têm quinze (15) anos de idade e são estudantes de uma escola da rede pública de ensino financiada pelo Governo Estadual, matriculados no 2º ano do Ensino Médio.

Minayo (2008, p. 64) define a entrevista aberta como “aquela em que o informante é convidado a falar livremente sobre um tema e as perguntas do investigador, quando são feitas, buscam dar mais profundidade as reflexões”. Portanto, a estrutura de nossa entrevista aberta foi composta por dois momentos: em um primeiro momento nós conversamos informalmente sobre o *game* específico enquanto eles explicavam o funcionamento do mesmo; em um segundo momento eles responderam à uma sequência de perguntas elaborada com base nos objetivos

e estudos desta pesquisa.

O *game* escolhido como referência foi o *Brasfoot*, um jogo que faz parte não só do dia-a-dia dos entrevistados, mas, de muitos outros jogadores. De acordo com o site oficial do *game* (www.brasfoot.com), “é um jogo onde você é um técnico de futebol, compra e vende jogadores, define táticas, participa de competições de clubes e seleções e muito mais”.

O local de realização da entrevista, uma sala de leitura, foi cedido pela própria escola após um diálogo sobre os objetivos e fases da pesquisa. Os entrevistados estudam no período matutino, procuramos não interromper suas atividades escolares obrigatórias, logo, a entrevista foi cedida no período vespertino. Esta foi filmada com uma câmera (Sony DCR – SR68) e posteriormente, transcrita para análise de dados. Utilizamos um *notebook* com o *game* analisado para que os entrevistados pudessem explicar da melhor forma possível.

A terceira parte do trabalho é constituída pela análise dos dados. Esta foi realizada por meio de análise de conteúdo, segundo o referencial de Bardin (1977). Este procedimento permite ao pesquisador o emprego de técnicas e normas formais de análise, que atribuem confiabilidade e validade ao conteúdo de material verbal, seja ele escrito ou oral, sendo possível identificar determinadas características deste material como, por exemplo, opiniões, valorações e representações sociais atribuídas aos fenômenos analisados.

Garantimos também prévio esclarecimento aos participantes (entrevistados) sobre todos os procedimentos e implicações do trabalho, assegurando a integridade física e moral dos envolvidos, a não obrigatoriedade em participar do estudo e a possibilidade de desistência sem qualquer ônus para os mesmos. Tal compromisso foi firmado por meio da entrega do *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido* aos participantes da pesquisa.

4. DESCRIÇÃO ANALÍTICA

4.1 A EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES E SEUS OLHARES A RESPEITO DAS POSSIBILIDADES DOS JE'S NA EDUCAÇÃO (FÍSICA) ESCOLAR

Os sujeitos entrevistados têm alguns pontos em comum no que diz respeito à suas experiências com JE's. Ambos tiveram seu primeiro contato por volta dos 5-6 anos de idade por meio de amigos; e, ao longo dos anos, foram adquirindo consoles mais avançados, aprendendo a jogar por conta própria. Atualmente se dedicam em média 2 horas por dia nos JE's durante a semana, conciliando seu tempo de lazer com os afazeres escolares. Aos fins de semana o tempo empregado frente aos *games* aumenta.

É interessante perceber que os dois entrevistados apreciam jogar com mais pessoas, ou seja, o *videogame* é visto não como um aparelho promotor do individualismo, mas como uma possibilidade para a construção e fruição de interações sociais. Desta maneira, a assertiva de que jogar *videogame* seria um momento solitário é desmistificada por este ponto de vista. Em alguns momentos faz parte jogar individualmente, porém, a apreciação por jogos em coletividade existe e é forte, seja diretamente em um dia de reunião com os amigos, seja com o irmão no dia-a-dia, ou *on-line*, mantendo "bate-papos" ao mesmo tempo.

A experiência dos alunos em relação à utilização de *videogames* no âmbito escolar é bastante limitada. Isto não se deve a fatores da escola específica em que estão matriculados, e sim ao sistema nacional de educação brasileiro como um todo, em todas as áreas de conhecimento - embora o investimento em novas tecnologias esteja aumentando a fim de melhorar a qualidade da educação pública.

Mesmo com este fato, ambos os entrevistados possuem opiniões sobre a questão dos JE's no âmbito escolar voltadas não só para a Educação Física. Sócrates, por exemplo, vê uma possibilidade para as aulas de Língua Portuguesa, o jogo Soletrando. É importante notar que o jogo citado por ele durante a entrevista é também atração de um programa de TV aberta⁸. Segundo o entrevistado, com este *game* na escola:

[...] os alunos irão, assim, ficar mais interessados na aula, mais focados. Por exemplo, colocar um PC plugado na TV. Vão tá bem focados na TV e não vai ter tanto evasão da aula porque vai tá lá e o pessoal interage ainda com a aula, então, acho que isso ajuda (Sócrates).

⁸ O programa Caldeirão do Huck, produzido pela Rede Globo de Televisão, apresenta a atração Soletrando.

Destacamos que sua perspectiva de inserção dos *games* na educação ultrapassa a ideia de seu uso como diversão/entretenimento, pois, por trás da motivação intrínseca aos jogos eletrônicos, existirão alunos interessados, por exemplo, nos desafios ortográficos provenientes da interação com a tecnologia, sem, obviamente, nos esquecermos da mediação docente.

4.2 GAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Ao analisar outros modelos de jogos eletrônicos os alunos citam o console *Nintendo Wii* (outrora já mencionado) que permite interação entre o movimento humano na condução dos jogos eletrônicos por meio de sensores para ser utilizado, por exemplo, na disciplina de Educação Física. O aprendizado se daria através da repetição de movimentos, compreendido pelos entrevistados como “exercícios físicos”, que seriam inerentes à esta área de conhecimento conforme afirma Rivelino: “Você tá fazendo um exercício físico, mas, tá jogando”. Embora saibamos que o exercício físico seja um elemento central para a Educação Física, fazemos uma avaliação de que é problemático, ao final do ensino médio, os estudantes ainda possuírem uma visão desta área do conhecimento, apenas como exercitação. Isto, a nosso ver, revela a fragilidade da formação destes estudantes para uma compreensão mais abrangente a respeito da diversidade de conteúdos e ações formativas que envolvem a Educação Física escolar.

Interessante notar também nas falas dos estudantes que a partir dos *games* o professor poderia planejar sua aula em dois momentos. O primeiro, de cunho teórico, seria para passar as regras e as principais características dos esportes por meio do *videogame*, e o segundo tomaria a forma de “aula prática”, onde os alunos já chegariam “sabendo mais” e poderiam desenvolver/aplicar o saber em uma “prática” com mais qualidade. Um JE que poderia ser utilizado dentro deste modelo é o *Pro Evolution Soccer*⁹, que foi citado por Rivelino como um JE que lhe ensinou algo. O aluno vê este jogo como uma possibilidade para aprender a defender melhor a posse de bola e a se posicionar melhor durante uma partida:

⁹Uma simulação de futebol onde o sujeito-jogador controla os jogadores, efetuando passes, chutes a gol, marcação no adversário, dentre outras habilidades em jogos amistosos e campeonatos nacionais e internacionais.

[...] você tá jogando ali, você vê alguns posicionamentos do bonequinho lá, algum tipo de toque, algum tipo de jogada que dá certo, entendeu? Eu, por exemplo, algumas coisas com relação ao futebol eu aprendi jogando *videogame*. [...] Dominar a bola, assim de costas pra marcação e a marcação não chega. Porque você tá no *videogame* lá, você larga o *videogame* parado, o cara vai ficar atrás de você e não tem como ele passar por dentro de você [...]

E essa tranquilidade pra tocar a bola. No *videogame* você tá tendo uma visão mais ampla de tudo [...] daí no futebol assim, que você tá jogando (vida real) eu procuro fazer isso. Procuro ficar sempre com a cabeça levantada, tendo uma visão de tudo. Antes da bola chegar eu já sei mais ou menos onde é que tá cada um e o que que eu vou... antes da bola chegar eu já penso no que que eu vou fazer. E é a mesma coisa que acontece no *vídeo game*. Você tá vendo o jogador que vai receber a bola e tá vendo o jogador que pode receber a bola depois (Rivelino).

Embora a investigação deste estudo tenha como pano de fundo o esporte Futebol, Sócrates diz que um JE pode auxiliar também na compreensão de novos conteúdos. Sobre sua experiência, expõe ter jogado um *game* sobre Voleibol: a professora iniciou as aulas com este conteúdo, e ele já possuía uma “melhor noção” das regras, do que se poderia ou não fazer.

Deste modo, torna-se pertinente dizer que, na verdade, o exemplo dado por Sócrates significa admitir o *videogame* na escola em sua dimensão instrumental. Esta dimensão se caracteriza pelo uso da tecnologia enquanto “ferramenta pedagógica [...] que vem substituir e ampliar a tecnologia educacional” (BELLONI, 2005, pág.9). Mas isto é pouco diante do potencial dos *videogames*, pois este propiciaria o aprendizado através de uma simulação para posterior aplicação na realidade, como por exemplo, as simulações utilizadas na formação de pilotos de aeronaves e de militares, e não ampliaria o olhar para as demais discussões e mediações que podem ser feitas a partir de suas particularidades.

Assim, ao entender que há outras dimensões que vão além do uso meramente instrumental da tecnologia, o *videogame* necessitaria ser integrado a um contexto que avance nos modos de compreensão do mundo, ou seja, um contexto que aborde também a dimensão crítico-reflexiva.

4.3 OS MANAGERS GAMES BRASFOOT E CARTOLA FC

No decorrer da conversa com os jovens, nós notamos o domínio que ambos têm sobre os JE's abordados no estudo enquanto nos explicavam sobre o mesmo.

Os estudantes demonstram boa desenvoltura com os comandos, memorização de dados e opções a ser escolhidas nestes jogos, além de poucas hesitações, o que confirma que investem um tempo razoável nesta atividade. Este tempo investido corrobora para que eles tenham condições de analisar mais especificamente os jogos eletrônicos *Brasfoot* e *Cartola FC*¹⁰.

Ambos conseguem perceber a ideia de que há um apelo a figura do ídolo por trás da interface do jogo. Ao mencionar os melhores jogadores que podem ser adquiridos ao longo da simulação do *Brasfoot*, os nomes com os quais eles exemplificam são dos ídolos presentes na mídia, como Neymar e Cristiano Ronaldo.

O essencial por trás dessa evidência, é saber que os entrevistados veem que esses ídolos já são inseridos no jogo como “estrelas”, devido à sua representação nos campeonatos reais: tanto em razão de suas habilidades/características técnicas específicas, quanto em razão de sua valorização comercial, que cria a identidade do jogador imprescindível para o sucesso da equipe e reforça a ideia de que, ao mesmo tempo em que é ideal ter um ídolo em seu time, há dificuldades durante este processo. Por exemplo, no *Brasfoot* há a limitação de cinco “estrelas” por time. Os entrevistados compreendem que não é apenas a questão monetária o fator necessário para reunir os melhores jogadores de futebol em um único time, há também a questão das relações pessoais entre os jogadores, pois em um time com muitos astros alguns gostariam de ser mais notados do que outros, criando divergências internas na equipe.

Aliado a esta evidência, Sócrates e Rivelino ainda têm para si a compreensão de que as estratégias de marketing, provenientes de nossa sociedade (não somente no meio futebolístico) são transportadas ao *game*. Um exemplo que nos esclareceu bastante sobre o assunto foi dado por Rivelino. Segundo ele, sobre a compra e venda de jogadores no *game*, ao utilizar o montante R\$ 9,99 você terá maior chance de venda em detrimento do preço de R\$ 10,00, pois, o primeiro valor passa o sentimento de ser um negócio mais lucrativo.

As possibilidades de aprendizado com o *game* apresentadas pelos entrevistados tocam em outro ponto, relacionado ao capital. Citamos, como exemplo, a opinião dos jovens quando o assunto é o aprendizado sobre

¹⁰ O *game* “Cartola FC” foi trazido à discussão durante a entrevista aberta pelos entrevistados, pois, estes o têm como um de seus jogos eletrônicos favoritos de futebol.

administração financeira, há uma divergência inicial entre eles. Rivelino não se arrisca a afirmar que aprende a lidar melhor com seu dinheiro a partir de suas experiências no *Brasfoot*. Já o outro entrevistado afirma: “Você tem até uma noção da bolsa de valores”. E completa ressaltando que não vai sair comprando tudo na ‘vida real’ como faz no jogo porque sabe que seu saldo irá cair.

Após um breve diálogo, Sócrates e Rivelino concordam que é possível um aprendizado sobre noções de administração de dinheiro ao ter contato com este jogo, pois

Se você tem o dinheiro, tá sobrando e você compra a ação desvalorizada, daí um tempo quando a bolsa bater em um nível bom, você vai ter um dinheiro (expressão corporal sobre quantia elevada). **Você aprende esse tipo de coisa** (grifo nosso) (Rivelino).

Este aprendizado poderia ser trazido à tona por educadores da disciplina Matemática, a partir desta característica específica do *Brasfoot*. Aliás, não podemos desconsiderar que há espaço para discussões de interesse da Educação Física e também para a História (relação dos times na implantação do sistema fabril no Brasil), Arte (símbolos e *design* das camisas das equipes) e Geografia (características regionais brasileiras a que corresponde cada time).

5. PARA ALÉM DA PERCEPÇÃO DISCENTE

Evidentemente, muitas características dos jogos eletrônicos não são percebidas em sua totalidade pelos entrevistados. Devemos, ao planejar o uso desta tecnologia na sala de aula, nos atentar para pequenos detalhes, pois, estes podem se tornar fonte de discussões e problematizações instigantes para alcançarmos um saber crítico.

Um ponto essencial nos remete ao assunto da publicidade presente no *Brasfoot*. Em um dado momento, Rivelino e Sócrates declararam que não há propaganda publicitária inserida neste *game*. Todavia, ambos conseguem identificar/citar as propagandas sobre o *Cartola FC* e no *Cartola FC* - dentro do próprio site há imagem da rede de televisão responsável pelo jogo, além de imagens dos patrocinadores.

Esta é uma questão que nos intriga, pois, conforme podemos observar abaixo, na Gravura 2, há sim propaganda inserida no *Brasfoot*. Atente-se para o fato de que os patrocinadores estampados nas camisas dos times são os mesmos patrocinadores dos times nos campeonatos reais.



Figura 2: Publicidade inserida no uniforme de time no JE *Brasfoot*.

Inevitavelmente, encontramos patrocinadores dentro dos jogos eletrônicos classificados como comerciais e em alguns momentos isto é feito com bastante sutileza. Assim, é cada vez mais difícil tomar ciência sobre o quanto isto pode influenciar os jogadores e por outro lado, é uma tarefa instigante a busca para compreender até que ponto haverá interferência em seus estilos de vida.

Ao analisarmos o *Cartola FC*, ressaltamos que junto a publicidade da mídia televisiva produtora deste JE, identificamos uma nova característica das mídias adentrando ao mundo dos *videogames*, a cultura da convergência (JENKINS, 2009)¹¹ como estímulo ao hiperconsumo. Sócrates e Rivelino nos atentaram para o fato de que durante a investida no *Cartola FC*, são constantemente incentivados a publicar suas escalações, pontuações e resultados em redes sociais. Ao refletir sobre isto, percebemos que a divulgação ampliará a área de alcance do jogo, trazendo mais consumidores e retroalimentando um ciclo que tem como aditivo, premiações simbólicas como forma de incentivo para divulgar as ações no JE. Os

¹¹O autor entende por convergência, o “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, pág. 27).

entrevistados fazem alusões a esse sistema, sem, contudo, partilhar de significações que expressem a compreensão deste fato como uma estratégia de divulgação do próprio jogo e, por consequência, do campeonato brasileiro e da empresa televisiva que detém os seus direitos de transmissão. “E tem um prêmio que é por compartilhar no *Facebook* ou no *Twitter*. Você compartilha sua escalação” (Sócrates).

Assim, a denominada cultura da convergência (JENKINS, 2009) se evidencia. Os entrevistados, bem como os demais adeptos do *Cartola FC* se inserem então em um sistema de interligação das mídias sociais com as mídias tradicionais, ou seja, para jogar necessitam estar cientes dos jogos de cada rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol, transmitido pela mesma empresa que produz o jogo. Podemos somar a isto o fato de que esta empresa produz as notícias que darão justificativa às ações no jogo. Assim, a chance de ser bem sucedido no *Cartola FC* será maior se a procura por informações sobre o que está acontecendo com os jogadores (contusões, substituições, vendas e trocas, etc) na “vida real” for suficientemente grande, o que demanda tempo – aliás, esta demanda é um dos pontos negativos apontados pelos entrevistados dos JE’s. Em consequência disto, o consumo de informações acontece tanto por meio de notícias na internet, neste caso, no site da própria produtora do jogo, quanto nos programas/noticiários esportivos da empresa, pois:

[...] é a questão de você querer sabe de tudo. Aí você não perde seu tempo só escalando seu time, você perde querendo saber informação sobre tipo, o América-MG: você quer saber qual jogador que tá apto a jogar e qual que não está e fica aquele tempão perdendo (Rivelino).

Outro elemento presente nesses *games*, especialmente no *Cartola FC*, é a reprodução de certas estratégias de entretenimento, presente em alguns programas esportivos televisivos, nos jogos. O fato que melhor exemplifica isto é narrado por Rivelino. Ele nos relata que se você fizer três gols você ganha prêmios, o que é uma transposição de uma atração de um programa de TV em que o jogador que marcar três gols requisita a música/trilha sonora de seus lances. Como complemento, ainda há premiações dentro do *game* para o usuário que acertar quem será o “bola murcha, o craque, o muralha da rodada”. Classificações essas, que têm sua origem no mesmo programa televisivo.

Consideramos assim, que uma das estratégias da produtora de um *game* pode ser esclarecida. Seria ela: produzir um JE em que só é possível jogar bem se você acompanhar os jogos televisionados pela mesma, ler notícias em seu portal na internet, ou impressas, sobre os acontecimentos recentes e divulgar suas ações em redes sociais, bem como assistir a seção esportiva depois da rodada para saber se você foi premiado ou não, e partir em busca de novas pontuações.

Em decorrência disto, torna-se um desafio para nós educadores pensarmos em como aproximar a tecnologia (*videogames*) ao cotidiano escolar sem ilusões, sem contribuir para a manutenção de estratégias como estas, que se prestam a formar consumidores midiáticos acríticos e não cidadãos pensantes, que questionam/refletem sobre tais contradições presentes no esporte enquanto mercadoria/simulacro.

Neste sentido, ao trabalhar a partir deste JE, o professor deverá pensar também na questão da substituição da experiência, muito pouco observada pelos alunos. Em nosso estudo, os entrevistados afirmaram que, tendo em vista as estratégias questionadas, passam grande tempo imersos em seus JE's. Considerando-se que há vários discursos sendo transmitidos, vemos que um deles se caracteriza pela afirmação de que o esporte deve fazer parte de nosso cotidiano, da nossa rotina, mas em contrapartida, trata-se de um discurso que almeja consumidores passivos em suas residências, almeja nossa audiência em toda sua programação esportiva, desviando-nos da prática esportiva.

Visto deste modo, pensamos que o *Cartola FC* propicia aos jogadores um amplo acesso à informação momentânea, que por um lado exige o incentivo à busca de informações e notícias, mas exige também o abandono da busca pelo pensamento autônomo. Consequentemente, os entrevistados têm sua visão distorcida de pertencimento ao mundo esportivo, do futebol e seus bastidores, desviando a percepção para uma essencial pergunta: Já que gosto tanto de esporte, por que não estou praticando-o ao invés de me conformar com os produtos advindos dele?

Segundo Pires (2002), existem ao menos dois tipos de substituição da experiência esportiva em nossa sociedade. Primeiro, o praticante dá lugar ao espectador e, posteriormente, ao telespectador, o que "faz com que o esporte perca a oportunidade de desenvolver sua dimensão emancipatória" (pág. 103). Por fim,

caminhamos à uma terceira substituição: a prática que ocorre por intermédio do *joystick* e da internet, sendo que para estar informado sobre o universo que fornece subsídios para a utilização de simulações eletrônicas existe o consumo de produtos e informações superficiais que acabam por inibir a possibilidade de aprendizado da cultura de movimento pela experiência formativa.

Podemos dizer que esta terceira substituição, inconsciente, é parte do que se refere Debord (2003, pág. 26): “[...] quanto mais ele [espectador] contempla, menos vive” (pág.26). Em nosso estudo, isto se confirma quando os jogadores dizem que o vício proporcionado pela *game* é algo incontestável e, assim, faz com que a experiência formativa seja desestimulada, dando lugar, senão à alienação, à um aprendizado limitado e acrítico.

Questionamos, então, a maneira pela qual os entrevistados interpretam o Futebol. Segundo Rivelino e Sócrates, o contato mantido com as simulações *Brasfoot* e *Cartola FC*, que têm como pano de fundo as características de bastidores deste esporte, proporcionou-lhes um conhecimento que permite fugir de análises comuns enquanto torcedor, passando a ter capacidade de analisar o futebol em nossa sociedade. De acordo com Rivelino, “com a visão de analista mesmo”:

Sócrates: Você vê que não é tão simples quanto você acha que é. No *Cartola*, você vê aí como é que é difícil ter um time que não tem jogadores bons, você vê como é que seu time vai decaindo e tal, você já vê que torcedor reclama, reclama, e se não fizer o negócio, não vai dar certo não.

Rivelino: Aí você vê o futebol de outra maneira.

Sócrates: O lado de dentro.

Em síntese, os entrevistados são conduzidos à aproximação de informações que ultrapassam o senso comum. Mas, por outro lado, ficam dependentes da falação esportiva, mesmo lidando com alguns aspectos como compreensão da relevância e conhecimentos sobre os procedimentos necessários para uma boa administração no futebol.

Diante dessa situação, ainda que Sócrates afirme que aprende sobre o “lado de dentro” do Futebol, há uma limitação na apropriação de saberes, em que os *games* estudados não foram capazes de superar. Saberes que incluem “questões econômicas, sociais, culturais, de preconceito racial, gênero e homofóbico, [...] com os aspectos do treinamento esportivo para a alta performance no esporte” (SILVA &

SILVA, 2011, p. 16) que não foram observadas nas opiniões dos alunos entrevistados.

A fim de propor a problematização sobre as questões acima, os autores Silva & Silva (2011) realizaram uma experiência pedagógica no intuito de elaborar este conhecimento junto aos alunos, mas a experiência não contemplou o uso dos jogos eletrônicos. Assim, nós pensamos que não haveria impedimento para se alcançar tais problematizações com o auxílio dos *videogames*, embora seja fundamental uma boa mediação por parte do professor para que sua contribuição para ser significativa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensamos que os dados desse estudo podem auxiliar docentes em sua organização para, por exemplo, um planejamento que envolva as tecnologias, em especial, os *videogames*. Consideramos também que a compreensão dos estudantes a respeito dos jogos eletrônicos pode sugerir quais as potencialidades e os limites presentes no uso dos jogos eletrônicos no campo da Educação e da Educação Física, demanda essa, que, conforme discutimos anteriormente, está amplamente presente nas pesquisas recentes dessas áreas.

Por fim, destacamos que os JE's estudados assumem mais uma característica: reforçam a ideia da monocultura esportiva, uma ideia amplamente difundida em nossa sociedade que evidencia excessivamente o futebol, e coloca em segundo plano os demais esportes. Tão logo isto seja verdade, Sócrates e Rivelino passam a integrar o conjunto de consumidores que, mesmo sem ciência de tal fato, internalizam esta ideia ao acessar demasiadamente notícias e produtos deste esporte.

Poderíamos dizer que o país do Futebol passa a ser também o “país dos *games* de Futebol”? À primeira vista não, o Brasil ainda está se consolidando como um dos maiores consumidores de jogos eletrônicos. Entretanto, ao vermos que cerca de 60 milhões de brasileiros possuem ao menos um console em sua casa¹² e que a categoria “Esportes”, não especificando um por um, aparece como a segunda

¹² Notícia divulgada em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/03/31/segundo-ibope-mais-de-60-milhoes-de-brasileiros-possuem-videogame-em-casa.htm>. Acesso: 28 de Agosto de 2012.

favorita (66% - 1% a menos que a categoria “Ação”)¹³, temos indicações de que esta premissa não está distante de sua confirmação.

RODRIGO AUGUSTO RESENDE MORAIS

Estudante do curso de Licenciatura em Educação Física pelo Departamento de Ciências da Educação Física e Saúde da Universidade Federal de São João Del Rei (DCEFS/UFSJ). Membro do LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva/ Núcleo UFSJ. (São João Del Rei – Minas Gerais – Brasil).

DIEGO DE SOUSA MENDES

Professor Assistente do Departamento de Ciências da Educação Física e Saúde da Universidade Federal de São João Del Rei (DCEFS/UFSJ). Mestre em Educação Física pelo Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (CDS/UFSC). Coordenador do LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva/ Núcleo UFSJ. (São João Del Rei – Minas Gerais – Brasil).

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática**, v.10, n.2. Goiânia, 2007.

AZEVEDO, V, A; SILVA, A. P. S. Press Start: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. In: XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e III Congresso Internacional de Ciências do Esporte, 2009, Salvador. **Anais...** Salvador, 2009. V. 1, p. 1 - 13.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições70, 1977.

BELLONI, M. L. **O que é Mídia-Educação**. *Polêmicas do Nosso Tempo*. 2ª Ed. São Paulo: Autores Associados, 2005.

BETTI, M. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas:

¹³ Pesquisa divulgada em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-Brasil.aspx>. Acesso em: 28 de Agosto de 2012.

Papirus, 1998.

_____. Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar? **Revista Motriz**, Rio Claro, Vol. 7, n.2, pp. 125-12, Jul-Dez/2001.

CLUA, E. et al. Importância e Impacto dos Jogos Educativos na Sociedade. In: **Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC: Fortaleza, 2002.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 190 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2006.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p.165 - 178, janeiro 2006.

DEBORD, G. **A sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 2001. 117 f. 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.163-177, janeiro 2005.

GHENSEV, R. **O Uso dos Games na Educação**. 2010. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós Graduação em Mídias Interativas) . Centro Universitário Senac, Lapa Tito, São Paulo, 2010.

GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na Era da Eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo com elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Rio de Janeiro: Aleph, 2009.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Ed. da Unijuí, 1994.

LÉVY, P. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1997.

MAGAGNIN, C. D. M.; CARNIELLO, L. B. C.; TOSCHI, M. S. A interferência dos jogos eletrônicos na prática da educação física. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: Redes Sociais e Aprendizagem, 3, 2010, Pernambuco.

Anais eletrônicos. Pernambuco: UFPE, 2010. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehete/simposio/anais/simposio2010.html>>. Acesso em: 13 de Jul de 2012.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer:** uma introdução. 4ª ed. Campinas/SP: Autores Associados, 2006.

MARTINS, D. M.; COUTO JUNIOR, D. R. Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias. In: Reunião Anual Internacional da Associação de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social, 30., 2007, Caxambú. **Anais...** Timbaúba: Espaço Livro, 2007. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/posteres/GT16-3380--Int.pdf>> Acesso em: 20 de Maio de 2012.

MENDES, C. L.. Como os jogos eletrônicos educam? **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, VII, n. 62, p. 18 - 25, mar-abr/2005.

_____. **Jogos eletrônicos:** diversão, poder e subjetivação. Papyrus. Campinas, São Paulo: 2006.

MENDES, R. M.; GRANDO, R. C. As potencialidades pedagógicas do jogo computacional Simcity 4 para a apropriação/mobilização de conceitos matemáticos. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED - EDUCAÇÃO, CULTURA E CONHECIMENTO NA CONTEMPORANEIDADE: DESAFIOS E COMPROMISSOS, 29., 2006, Caxambu – MG. **Anais...** Minas Gerais, V. 1. p. 1 – 15, 2006.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social:** teoria, método e criatividade. 27ª ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2008.

MOITA, F. Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular. ANPED, 27, **Anais...** Caxambu: Anped, 2004.

_____. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de “saber de experiência feito”. ANPED, 30, **Anais...** Caxambu: Anped, 2007.

_____. **Game ON:** Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas, São Paulo: Alínea, 2007.

PIRES, G. D. L. A Pesquisa em Educação Física e Mídia nas Ciências do Esporte: um possível estado atual da arte. **Revista Movimento**. Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 09 - 22, 2003.

_____. **Educação física e o discurso midiático:** abordagem crítico-emancipatória. Ijuí: Unijuí, 2002.

RODRIGUES, A. O Xadrez na Educação Física Escolar. **Revista Motrivivência**, Santa Catarina, Ano XX, nº 31, p. 182-186. Dez./2008.

SILVA, A. F.; SILVA, G. de C. R. F. **O ensino sistematizado do esporte a partir de contribuições da pedagogia histórico-crítica e pedagogia do esporte**. 2011. 36 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Educação Física). Departamento das Ciências de Educação Física e Saúde, Universidade Federal de São João Del Rei, São João Del Rei, 2011.

SILVEIRA, G. C. F; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e II Congresso Internacional de Ciências Do Esporte, 2007, Recife –PE. **Anais...** Pernambuco, 2007. P. 1 – 9. Disponível em: < <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/157.pdf> >. Acesso em: 12 de Nov. 2011.

TRIVIÑOS, N.S.A. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1990.